

## PERMAINAN TRADISIONAL JAWA SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN GLOBAL DI MI/SD

**Andi Prastowo**

[anditarbiyah@gmail.com](mailto:anditarbiyah@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

---

Naskah diterima : 7 Februari 2018, direvisi : 28 Maret 2018, disetujui : 15 April 2018

---

### **Abstract**

The study of games in education is not new, from traditional games to modern website-based games have been done. Studies have even proved that traditional games have more proven value and benefits in the long run for education than modern games. However, the fact that the quality of education in various countries of the world is uneven, although they also know and have traditional games as part of its cultural elements. Like one of them can be seen in the quality of basic education in Indonesia, especially in the ability of thinking high level is still low. Moreover, in the 21st century students are required to have global skills of the 21st century. From this point the need to be studied about how the traditional Javanese games, as one of the greatest cultural heritages in Indonesia, can serve as a strategy to cultivate 21st century global skills for madrasah ibtidaiyah / primary school. This research is done by literature study with the method of textual criticism and external critic and then continued with synthesis. The findings of this study indicate that some traditional Javanese games are basically potential as a strategy to cultivate 21st century skills. This is not apart because the characteristics and form of some traditional Javanese game contains characteristics of 21st century skills that include critical thinking, communication, cooperation, and creativity.

**Keywords:** *traditional games, learning strategies, 21st century skills, basic education*

**Pengutipan:** Andi Prastowo. (2018). *Permainan Tradisional Jawa sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Menumbuhkan Keterampilan Global di MI/SD*. JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, 2(1), 2018, 1-28. [jmie.v2i1.49](https://doi.org/10.24060/jmie.v2i1.49).

## PENDAHULUAN

Keberadaan permainan telah diakui memiliki kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan anak. Permainan bahkan telah berkembang dari permainan tradisional hingga permainan modern berbasis teknologi informasi. Permainan ini biasa pula dikenal dengan istilah gim modern berbasis website ataupun berbasis digital. Meskipun demikian, permainan tradisional tetap masih dianggap sebagai salah satu media terbaik untuk sarana pendidikan bagi anak. Seperti diungkapkan Sudrajat, dkk. (2015, p. 44) bahwa penggunaan permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai karakter kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, kejujuran (Wulandari and Hurustyanti, 2016, p. 22); permainan tradisional (*Engklek*) memiliki nilai-nilai terapeutik (Iswinarti, 2010, p. 43); permainan tradisional memiliki hubungan positif dengan perkembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini (AUD) (Junairah et al., 2015, p. 2); implementasi aktivitas permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar dapat meningkatkan waktu aktif belajar peserta didik (Fajar et al., 2013, p. 19), gerak dasar melompat (Aisyah et al., 2013, p. 2), tiga kebugaran jasmani peserta didik (Yanto et al., 2014, p. 79), motivasi peserta didik (Utama and Uhamisastra, 2013, p. 63), kemampuan lompat jauh tanpa awalan (Ilham, 2011, p. 19), dan mempengaruhi kemampuan motoric kasar atletik lompat jauh (Puspitasari, 2016); pembelajaran Matematika dengan permainan tradisional jarak termodifikasi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di sekolah menengah pertama (Sugiyanti, 2015, p. 1); dan keterampilan motorik kasar peserta didik (Ermiyanti et al., 2015; Hidayatullah, 2016; Novianti et al., 2015). Sementara itu, menurut Furio, dkk., (2013, p. 1) penggunaan gim otonom (gim iPhone) dan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk anak-anak (usia 8-10 tahun) tidak menunjukkan hasil pembelajaran yang berbeda, adapun perbedaannya hanya anak-anak lebih menyukai gim otonom dibandingkan permainan tradisional. Ini artinya penggunaan permainan tradisional dapat berperan besar dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar.

Peluang tersebut semakin relevan dengan kondisi di Indonesia, terutama jika melihat fakta bahwa pendidikan dasar di Indonesia mutunya masih rendah dalam kurun waktu 2 dekade terakhir. Seperti terlihat dari hasil survei *Programme for Internasional Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Match and Science Survey* (TIMSS), sejak keikutsertaannya dari tahun 1999, peringkat peserta didik Indonesia belum mampu menempati posisi atas, bahkan hampir selalu berada pada peringkat sepuluh besar terendah (Tabel 1) (Nugroho, 2018, p. 11).

**Tabel 1**  
Peringkat PISA dan TIMSS Peserta Didik Indonesia

| PISA  |           |               | TIMSS |           |               |
|-------|-----------|---------------|-------|-----------|---------------|
| Tahun | Peringkat | Jumlah Negara | Tahun | Peringkat | Jumlah Negara |
| 2000  | 38        | 41            | 1999  | 32        | 38            |
| 2003  | 38        | 40            | 2003  | 37        | 46            |
| 2006  | 50        | 57            | 2007  | 35        | 49            |
| 2009  | 60        | 65            | 2011  | 40        | 42            |
| 2012  | 71        | 72            | 2015  | 45        | 48            |
| 2015  | 64        | 72            | -     | -         | -             |

(Nugroho, 2018, p. 11)

Namun, sangat disayangkan bahwa keberadaan permainan tradisional anak di Indonesia semakin menyusut dan menghilang dari waktu ke waktu. Sebuah penelitian yang dilakukan di kalangan anak-anak sekolah di sebuah kecamatan di Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 1997/1998 mengungkapkan bahwa dari 30 jenis permainan anak tradisional di Yogyakarta, hanya 13 jenis permainan yang masih dikenal dan sering atau sangat sering dimainkan oleh anak-anak, sisanya (17 jenis) sudah tidak dikenal lagi (Ariani dalam Ahimsa-Putra, 2008b, pp. 206–207). Penyebabnya menurut Ahimsa-Putra (2018, p. 28) adalah karena menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak. Di samping itu, era globalisasi telah melahirkan berbagai produk jenis permainan baru yang serba elektronik (dan digital ataupun website) yang telah memberikan tawaran bermain yang lebih canggih kepada anak-anak. Selain itu, factor lahan tempat bermain yang sudah tidak memungkinkan lagi; semakin sempitnya waktu bermain anak-anak; dan jenis-jenis permainan itu sudah tidak populer lagi dimainkan; menyebabkan berbagai permainan tradisional semakin lama semakin menghilang (Sumintarsih, 2008, p. 10).

Padahal menurut pandangan sejumlah ilmuwan sosial dan budaya di Indonesia, seperti Budisantoso, Moedjiono dan Sulisty, dan Sukirman (dalam Ahimsa-Putra, 2018, pp. 28–29) permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan social anak di kemudian hari. Permainan-permainan anak ini juga salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu, permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi suatu

masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain. Dengan kata lain, permainan tradisional anak-anak menjadi salah satu pemberi identitas pada system budaya tersebut.

Heddy Shri Ahimsa-Putra (2018, pp. 31–32) juga menegaskan bahwa di tengah arus globalisasi yang semakin deras, yang tidak mungkin dibendung kehadirannya, yang dampaknya pasti juga akan terlihat pada keberlangsungan hidup permainan tradisional anak-anak dalam suatu masyarakat, maka permainan anak-anak dapat digunakan sebagai ajang pengolahan dan penafsiran kembali unsur-unsur budaya lama untuk digabungkan dengan unsur-unsur budaya baru, yang mungkin lebih sesuai dengan kondisi kehidupan yang baru. Permainan tradisional anak-anak di sini dapat dimanfaatkan menjadi lahan proses akulturasi. Permainan tradisional anak-anak dapat dijadikan wadah bagi setiap proses kreatif menciptakan unsur-unsur budaya baru dengan identitas budaya local.

Di samping itu, tantangan dan kebutuhan yang harus dihadapi anak pada abad 21 sudah berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Seperti dikemukakan dalam *The Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* bahwa keterampilan utama yang dibutuhkan peserta didik pada abad 21 yaitu *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity* (4Cs) yang mendasari kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam kerangka kerja ini, menurut R. Arifin Nugroho (2018, pp. 5–6) terlihat bahwa peserta didik tidak cukup dibekali dengan ilmu pengetahuan dari pembelajaran sehari-hari (*key subject-3Rs*) tetapi juga harus dibekali dengan perangkat yang memungkinkan peserta didik menghadapi situasi abad 21 (*21<sup>st</sup> century themes*). Pembelajaran dan inovasi (*learning and innovation skills*) diarahkan pada 4Cs tersebut. Para peserta didik juga harus melek informasi, media dan teknologi (*information, media, and technology skills*). Dalam kehidupan dan karis, para peserta didik dilatih untuk bisa adaptif dan fleksibel, berinisiatif dan mandiri, cakap dalam ranah social dan budaya, produktif dan akuntabel, serta memiliki jiwa kepemimpinan yang melayani. Lingkungan yang paling tepat dan cocok dalam pembelajaran adalah lingkungan nyata yang saat ini dihadapi peserta didik dan mampu memberikan pengalaman baru serta menantang. Melalui pengalaman tersebut, kelak mereka akan terbiasa menghadapi situasi lingkungan yang lebih kompleks.

Sementara itu, banyak studi terdahulu telah mengungkapkan bahwa permainan tradisional terbukti memiliki kontribusi positif bagi pendidikan. Bahkan, beberapa keterampilan abad 21 sebagaimana diuraikan di atas, yakni berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreativitas, terindikasi dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional anak. Indikasi-indikasi tersebut muncul dalam temuan Nugraha dan Suryadi SD (2015, p. 1) yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional mampu

meningkatkan keterampilan berpikir matematis peserta didik, lalu penelitian Ekawati, dkk. (2015, p. 73) yang menemukan bahwa permainan tradisional melatih kemampuan kerjasama peserta didik madrasah ibtidaiyah (MI), kemudian menurut temuan Handayani, dkk. (2013, p. 7) sekaligus penelitian Mawaddah dkk. (2015) serta penelitian Putri, dkk. (2015) memaparkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan sikap sosial AUD, atau kemampuan social emosional. Lalu, penelitian Sukirman Dharmamulya (2008, p. 123) menemukan bahwa sebagian permainan tradisional anak-anak, seperti bas-basan sepur, dhakon, macanan, dan mul-mulan, membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Namun, sayang sekali studi tentang permainan tradisional anak-anak di Indonesia sebagai strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan keterampilan abad 21, utamanya yakni 4Cs, yang sistematis dan terstruktur belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, studi mengenai hal tersebut menjadi semakin urgen/mendesak dan menarik untuk dilakukan.

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengkaji dua persoalan utama, yaitu: bagaimana konsep dasar permainan sebagai strategi pembelajaran untuk MISC? Bagaimana kedudukan permainan tradisional Jawa sebagai kearifan lokal? Bagaimana permainan tradisional anak Jawa sebagai strategi menumbuhkan keterampilan global abad 21 untuk MI/SD?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kepustakaan. Sumber data utama di antaranya adalah naskah buku berjudul “Permainan Tradisional Jawa: Sebuah Upaya Pelestarian” yang ditulis oleh Sukirman Dharmamulya diterbitkan oleh Kepel Press, Yogyakarta. Buku tersebut terlahir dari dua penelitian yang dilakukan pada tahun 1979/1980 oleh Sukirman Dharmomulyo, S. Hadikusumo, Jumeiri Siti Rumidjah, dan penelitian satunya lagi dilakukan pada tahun 1981/1982 oleh Sukirman Dharmomulya, Jumeiri Siti Rumidjah, dan S. Hadikusimo. Kedua penelitian ini dilakukan di bawah institusi Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta di Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Total permainan yang berhasil diidentifikasi oleh mereka, sekaligus yang dipaparkan dalam buku tersebut sebanyak 40 jenis permainan tradisional anak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari jumlah permainan sebanyak itu, Sukirman Dharmomulya, dkk. (2008, p. 6) mengklasifikasikannya lagi, berdasarkan asumsi bahwa dalam cara-cara bermain terdapat “muatan yang tersembunyi” yang mengandung nilai-nilai positif bagi anak-anak yang dimainkannya, menjadi tiga yaitu (1) permainan tradisional yang dilaksanakan dengan bernyanyi dan berdialog, (2) permainan tradisional

yang didominasi oleh ketahanan fisik dan ketangkasan gerak, dan (3) permainan yang banyak menggunakan olah pikir, dan kecerdikan. Kemudian, buku tersebut juga memaparkan secara lengkap setiap permainan tradisional anak tersebut dengan urutan yang sama, yaitu: (1) nama permainan, (2) hubungannya dengan sesuatu peristiwa, kapan dan di mana dimainkan, (3) latar belakang social-budaya, (4) latar belakang sejarah perkembangannya, (5) peserta atau pelaku permainan yang mencakup jumlah, jenis kelamin, usia, dan kelompok social, peralatan yang diperlukan dalam permainan, (6) lagu pengiring permainan, dan (7) jalannya permainan, meliputi: persiapan, peraturan permainan, tahap permainan, dan konsekuensi kalah-menang (Dharmamulya, 2008, pp. 35–36).

Penelitian kepustakaan ini dilakukan dengan tahapan: (1) menyiapkan alat perlengkapan yang dibutuhkan, (2) menyiapkan bibliografi kerja, (3) mengorganisasikan waktu, dan (4) kegiatan membaca dan mencatat bahan penelitian (Zed, 2008, p. 17). Bahan penelitian tersebut kemudian dianalisis dengan metode kritik teks dan metode kritik sumber (Zed, 2008, pp. 70–72). Setelah proses analisis kemudian dilanjutkan sintesis. Sintesis dilakukan dalam upaya rekonstruksi teks dan konteks dalam wacana keseluruhan. Dalam proses sintesis di sini, dilakukan perbandingan, penyandingan (kombinasi) dan penyusunan isu-isu dan bukti dalam rangka menerangkan secara rinci dan cermat tentang segala sesuatu yang berkenaan dengan pokok-pokok penelitian (Zed, 2008, pp. 76–77).

## PEMBAHASAN

### A. Konsep Dasar Permainan Tradisional Anak Sebagai Strategi Pembelajaran Untuk Jenjang MI/SD

Permainan anak sebagai gejala sosial-budaya sebenarnya sudah cukup lama menjadi perhatian para ilmuwan social, seperti ahli antropologi, sosiologi, dan psikologi. Berbagai macam perspektif juga telah mereka gunakan dan kembangkan dalam studi mereka terhadap gejala tersebut. Namun menariknya, menurut Schwatzman (dalam Ahimsa-Putra, 2018, p. 18) belum ada kesepakatan tentang defisini dari ‘permainan’ itu sendiri, padahal dalam kajian ilmiah setiap konsep harus jelas makananya, agar dapat terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari. Meskipun demikian, definisi “permainan” yang banyak dianut oleh para pakar adalah yang dilontarkan oleh Huizinga. Menurut Huizinga (dalam Ahimsa-Putra, 2018, p. 19) ciri atau sifat “bermain” dalam kegiatan manusia dengan mendefinikasikan *play*, bermain, *dolanan*, sebagai: (1) *a voluntary activity existing out-side “ordinary” life*; (b) *totally absorbing*; (c)

*unproductive*; (d) *occurring within a circumscribed time and space*; € *ordered by rules*; and (f) *characterized by group relationships which surround themselves by secrecy and disguise*. Bisa pula dipahami bahwa karakteristik bermain meliputi: (1) suatu kegiatan sukarela yang ada di luar kehidupan “biasa”; (2) sepenuhnya memukau (menyita perhatian); (3) tidak produktif; (4) berlangsung dalam suatu ruang dan waktu tertentu; (5) diatur oleh aturan-aturan; dan (6) ada hubungan-hubungan antarkelompok yang menutupi dirinya dengan kerahasiaan dan ketertutupan. Meskipun definisi ini sudah banyak dikenal, namun di Indonesia kajian tentang permainan tidak banyak yang menyebut-nyebut pendapat Huizinga ini. Oleh karena itu, Heddy Shri Ahimsa Putra (2008, p. 20) berpendapat bahwa lebih tepat dan lebih bermanfaat bagi pengembangan lebih lanjut kajian tentang permainan tradisional anak di masa yang akan datang di Indonesia jika landasan konseptual tentang permainan didasarkan pada pemaparan berbagai macam perspektif yang telah digunakan oleh para pakar serta berbagai kesimpulan yang telah mereka Tarik dari kajian mereka tentang “permainan”.

Adapun beberapa kesimpulan dari literatur asing (terutama yang berbahasa Inggris) berkenaan dengan “permainan anak-anak” bahwa pada dasarnya kegiatan “bermain” anak-anak merupakan (1) suatu persiapan untuk menjadi dewasa (perspektif fungsional); (2) suatu pertandingan, yang menghasilkan kalah dan menang (perspektif permainan); (3) perwujudan dari rasa cemas dan marah (perspektif psikologis); dan (4) upaya meningkatkan kemampuan beradaptasi (perspektif adaptasi) (Schwartzman dalam Ahimsa-Putra, 2008, p. 20).

Penjelasan di atas sejalan dengan pendapat para pakar yang lain seperti Smaldino, dkk. (2011, p. 39) yang menyatakan bahwa permainan memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya para peserta didik mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang; (2) permainan merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitive; (3) permainan seringkali mengharuskan para peserta didik untuk menggunakan keterampilan memecahkan masalah, kemampuan untuk menghasilkan solusi, atau memperlihatkan penguasaan atas konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisiensi yang tinggi; (4) memberi pengalaman bagi peserta didik mengenali pola yang ada dalam situasi tertentu; dan (5) permainan bisa menantang dan menyenangkan untuk dimainkan.

Elizabeth B. Hurlock (dalam Ismail, 2012, pp. 39–41) bahkan mengidentifikasi bahwa permainan memiliki pengaruh besar terhadap hal-hal sebagai berikut: (1) membantu perkembangan fisik, utamanya otot dan melatih seluruh bagian tubuh, serta

penyalur energy berlebih pada anak; (2) mendorong anak terampil berkomunikasi; (3) menyalurkan energi emosional yang terpendam; (4) kebutuhan dan keinginan yang tidak terpenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain; (5) permainan juga dapat memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal; (6) merangsang kreativitas anak; (7) mengembangkan konsep diri anak dengan lebih pasti dan nyata; (8) membantu anak belajar bermasyarakat atau bersosialisasi; (9) melatih dan membiasakan standar moral; (10) belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin; (11) belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Berbagai pandangan di atas sesungguhnya bukan dalam posisi saling menegasikan, tetapi justru saling melengkapi dan memperkokoh konsep dasar permainan. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pengertian permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh berbagai nilai, kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup mereka tanpa harus merasa jemu karena dilakukan dengan tindakan yang menantang, menyenangkan, membutuhkan keterampilan tertentu, mendorong berkompetisi, dilakukan dalam suatu ruang dan waktu tertentu, serta melibatkan hubungan-hubungan antarindividu atau antarkelompok.

Adapun permainan tradisional anak-anak adalah salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu suatu kebudayaan. Permainan tradisional anak-anak adalah modal social bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya di tengah kumpulan masyarakat yang lain. Dengan berbagai macam kekhasan yang ada padanya, permainan anak-anak ini tidak lagi dimaknai sebagai sekedar “permainan”, tetapi memiliki fungsi “membedakan” antara satu system budaya dengan system budaya yang lain. Permainan tradisional anak-anak ini menjadi salah satu – meminjam istilah linguistik – *distinctive feature* sebuah sistem budaya. Ia menjadi salah satu pemberi identitas pada system budaya tersebut (Ahimsa-Putra, 2008a, p. 31). Sementara itu, identitas tersebut dapat diberikan, diperkuat, dilesatarkan oleh berbagai macam simbol yang mampu menampilkan identitas tersebut dengan kental dan ulet, dan permainan tradisional anak-anak tampaknya merupakan salah satu di antaranya. Beberapa dasar dari pemikirannya, yaitu: *pertama*, permainan tradisional anak-anak umumnya menggunakan bahasa daerah, sehingga ciri budaya lokalnya menjadi begitu jelas; dan *kedua*, permainan tradisional anak-anak dipelajari ketika individu masih kanak-kanak sehingga apa yang ada dalam permainan tersebut dapat masuk dengan cepat, dan kemudian mengendap dengan kuat dalam pikiran bawah sadar seorang individu (Ahimsa-Putra, 2008b, pp. 213–214),.



Selanjutnya, Sukirman Dharmomulya (2008, pp. 35–36) mengungkapkan bahwa setiap jenis permainan tradisional anak jawa pada dasarnya dapat diurai dalam beberapa aspek, yaitu: nama permainan; hubungannya dengan suatu peristiwa, kapan dan di mana dimainkan; latar belakang social budaya; latar belakang sejarah perkembangan; peserta dan pelaku permainan: jumlah, jenis kelamin, usia, dan kelompok social, peralatan yang diperlukan dalam permainan; lagu pengiring permainan; dan jalannya permainan, meliputi: persiapan, peraturan permainan, tahap permainan, dan konsekuensi kalah-menang.



**Gambar 1**

Bauran Pengajaran, Simulasi, dan Permainan (Smaldino, et.al, 2011, p. 39)

Permainan tradisional jawa sebagai suatu permainan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif. Hal ini didasari oleh pandangan Smaldino, dkk (2011, p. 39) yang menyatakan bahwa permainan, simulasi, dan pengajaran adalah konsep yang terpisah. Tetapi, mereka bisa dibaurkan (lihat Gambar 1), sehingga sebuah aktivitas tertentu bisa menjadi sebuah simulasi pengajaran (*instructional simulations*), sebuah permainan pengajaran (*instructional games*), permainan simulasi (*simulation games*), atau bahkan permainan simulasi pengajaran (*instructional simulation games*).

Meskipun demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran di samping memiliki keuntungan juga memiliki sejumlah keterbatasan. Sebagaimana diungkapkan Smaldino, dkk. (2011, pp. 39–40) bahwa keuntungan yang diperoleh jika permainan digunakan dalam pembelajaran, yaitu: (1) para peserta didik dengan cepat terlibat dalam belajar melalui permainan; (2) permainan dapat disederhanakan agar sesuai dengan tujuan belajar; (3) permainan dapat digunakan dalam berbagai suasana ruang kelas, mulai dari seluruh kelas hingga kegiatan individual; dan (4) permainan menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian para peserta didik untuk mempelajari topic atau keterampilan peserta didik. Adapun keterbatasan permainan yaitu: (1) karena adanya keinginan untuk menang, permainan bisa bersifat kompetitif, kecuali jika diawasi dengan baik; (2) peserta didik yang kurang bisa mungkin merasa struktur permainan terlalu cepat atau sulit bagi mereka untuk turut serta; (3) beberapa permainan, terutama

permainan computer, bisa sangat mahal untuk dibeli; dan (4) tujuan belajar mungkin “hilang” karena adanya keinginan untuk menang ketimbang sekadar belajar.

Adapun strategi pembelajaran adalah “*a plan, method, or a series designed to achieves a particular educational goal*” (J.R David dalam Sanjaya, 2013, p. 126). Dengan demikian, strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari pengertian ini, menurut Sanjaya (2013, p. 126), ada dua elemen utama dalam strategi pembelajaran yaitu: *pertama*, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Rowntree (dalam Sanjaya, 2013, p. 128) strategi pembelajaran dikelompokkan ke dalam strategi penyampaian - penemuan (*exposition – discovery learning*), dan strategi pembelajaran kelompok-strategi pembelajaran individual (*groups-individual learning*). Strategi *exposition* berbentuk bahan pelajaran disajikan dalam bentuk jadi dan peserta didik dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Sedangkan strategi *discovery* berbentuk bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didiknya. Selanjutnya, strategi pembelajaran individual dilakukan sendiri oleh peserta didik secara individual. Kecepatan, kelambatan, dan keberhasilan pembelajaran peserta didik sangat ditentukan oleh kemampuan individu peserta didik yang bersangkutan. Bahan pelajaran didesain untuk belajar secara mandiri. Berbeda dengan strategi pembelajaran kelompok dilakukan secara beregu. Sekelompok peserta didik diajar oleh seorang atau beberapa orang guru. Bentuk belajar kelompok ini bisa dalam kelompok besar atau pembelajaran klasikal; atau bisa juga peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil semacam *buzzy group*. Strategi kelompok tidak memperhatikan kecepatan belajar individual. Setiap individu dianggap sama. Oleh karena itu, belajar dalam kelompok dapat terjadi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat oleh peserta didik yang memiliki kemampuan biasa-biasa saja; sebaliknya peserta didik yang berkemampuan kurang akan merasa tergusur oleh peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi (Sanjaya, 2013, pp. 128–129).

Pembelajaran di jenjang sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiyah (MI), menurut Ahmad Susanto (2013, pp. 86–88), harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SD/MI. Seperti diungkapkan Piaget (dalam Susanto, 2013, p. 96) bahwa

anak usia 7-12 tahun cenderung lebih mudah menguasai materi yang disajikan secara konkret dan authentic, karena sesuai dengan tingkatan perkembangan kemampuan berpikirnya yang masih operasional konkret. Menurut Slavin (dalam Susanto, 2013, p. 96), peserta didik harus memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan susah payah dengan ide-ide untuk atau agar peserta didik dapat benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuannya. Pembelajaran melalui pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Selanjutnya, Vigotsky (dalam Susanto, 2013, p. 97) juga menambahkan bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari tetapi tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan kemampuannya, atau tugas-tugas tersebut berada dalam *zone proximal development*. Sementara itu, Albert Bandura (dalam Susanto, 2013, p. 97) menegaskan bahwa seseorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan ini kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang kembali. Terakhir, menurut Brunner (dalam Susanto, 2013, p. 98) dinyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna bagi peserta didik jika mereka memusatkan perhatian untuk memahami struktur materi yang dipelajarinya.

Berangkat dari uraian di atas dapat dipahami bahwa secara teoritis karakteristik permainan tradisional anak memiliki keselarasan dengan karakteristik strategi pembelajaran pada jenjang MI/SD. Hal tersebut didasarkan pada sejumlah karakteristik dari anak usia SD/MI yang pada umumnya masih suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok teman sebanyak. Karakteristik permainan tradisional selaras dan bersingungan dengan hampir semua karakteristik anak usia SD/MI di atas, seperti di antaranya : (1) suatu kegiatan sukarela yang ada di luar kehidupan “biasa”; (2) sepenuhnya memukau (menyita perhatian); (3) tidak produktif; (4) berlangsung dalam suatu ruang dan waktu tertentu; (5) diatur oleh aturan-aturan; dan (6) ada hubungan-hubungan antarkelompok yang menutupi dirinya dengan kerahasiaan dan tertutupan. Di samping itu, permainan tradisional anak-anak umumnya juga menggunakan bahasa daerah, sehingga memberikan pengalaman yang kontekstual dan memiliki kemampuan membangkitkan emosi sekaligus menciptakan pengalaman yang authentic, menyenangkan, dan bermakna. Terakhir, karena setiap permainan tradisional Jawa mengandung unsur-unsur baik berupa peserta/pelaku permainan, jumlah, jenis kelamin usia, dan peralatan yang digunakan, sekaligus lagu pengiring serta ketentuan mengenai jalannya permainan yang meliputi persiapan, peraturan permainan, tahap permainan, dan konsekuensi kalah-menang maka hal ini selaras dengan hakikat strategi pembelajaran yang berupa

serangkaian kegiatan (rencana tindakan) yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

## **B. Hakikat Permainan Tradisional Jawa Sebagai Kearifan Lokal**

Permainan tradisional anak-anak pada dasarnya merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu suatu kebudayaan. Permainan tradisional anak-anak adalah modal social bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya di tengah kumpulan masyarakat yang lain. Dengan berbagai macam kekhasan yang ada padanya, permainan anak-anak ini tidak lagi dimaknai sebagai sekedar “permainan”, tetapi memiliki fungsi “membedakan” antara satu system budaya dengan system budaya yang lain. Permainan tradisional anak-anak ini menjadi salah satu – meminjam istilah linguistic – *distinctive feature* sebuah system budaya. Ia menjadi salah satu pemberi identitas pada system budaya tersebut (Ahimsa-Putra, 2008a, p. 31).

Dikatakan pula oleh Heddy Shri Ahimsa Putra (2008a, p. 31) bahwa ketika proses globalisasi yang akan membawa efek homogenisasi kultural melanda suatu masyarakat, permainan tradisional anak-anak lantas dirasakan memiliki makna kultural yang penting, karena dengan berbagai macam ciri khas permainan anak-anak ini akan dapat memberi identitas pada kebudayaannya. Dengan kata lain, permainan tradisional anak-anak merupakan salah satu unsur kebudayaan yang sedikit banyak mampu mempertahankan kemajemukan budaya. Di sini permainan tradisional anak-anak dapat menjadi asset budaya yang berharga dalam pembentukan budaya sebuah komunitas, masyarakat ataupun sebuah bangsa. Permainan tradisional anak-anak dengan demikian merupakan unsur budaya yang penting bukan hanya dalam konteks *physical survival* suatu masyarakat tetapi juga bagi *cultural survival*-nya.

Permainan tradisional jawa sebagai suatu unsur budaya perlu dilestarikan, dipertahankan keberadaannya, karena unsur-unsur tersebut merupakan sarana sosialisasi yang efektif dari nilai-nilai yang dipandang penting oleh suatu masyarakat. Nilai –nilai ini diinginkan dapat menjadi pedoman hidup, pedoman berperilaku dalam kehidupan sehari-hari warga suatu masyarakat. Oleh karena itu, jika permainan tradisional hilang, hal itu akan berarti hilangnya sebuah sarana sosialisasi nilai-nilai yang efektif, yang kemudian juga akan memengaruhi kelestarian nilai-nilai yang dipandang penting tadi (Ahimsa-Putra, 2008b, p. 216).

Dikatakan pula oleh Ahimsa-Putra (2008b, pp. 216–217) bahwa suatu permainan tradisional biasanya juga dapat menjadi sebuah arena sosial bagi warga

masyarakat untuk mengenal dan mempraktekkan kehidupan bersama dan berbagai bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan tertentu, yang penting artinya bagi keberlangsungan hidup suatu masyarakat. Hilangnya permainan tradisional ini akan berarti hilangnya pula arena social tersebut yang akan dapat memengaruhi kemampuan individu-individu dalam membangun kehidupan social yang harmonis dalam kehidupan sehari-hari. Akhirnya, sebuah permainan tradisional adalah sebuah sarana hiburan gratis bagi warga masyarakat pemiliknya, yang dapat menjadi pelepas rasa jengkel, sedih, marah, dan sebagainya. Di sini permainan tradisional dapat menjadi arena untuk menanamkan semangat social dan komunal baru kepada warga suatu masyarakat.

Permainan tradisional jawa merupakan salah satu kearifan local. Sejalan dengan penjelasan Ulfah Fajarini (2014, p. 123), kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dipertegas oleh Rahyono (dalam Fajarini, 2014, p. 124) bahwa kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat.

Permainan tradisional jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta mencapai 40 jenis yang tersebar di Kecamatan Kraton Kota Yogyakarta, Kecamatan Depok Kabupaten Sleman, Kecamatan Dlingo Kabupaten Bantul, Kecamatan Galur Kabupaten Kulonprogo, dan Kecamatan Ponjong Kabupaten Gunungkidul. Sukirman Dharmamulya (2008, p. 35) mengungkapkan bahwa dari keempat puluh permainan tersebut dikelompokkan menurut pola permainannya menjadi 3 kategori, yaitu: (1) bermain dan bernyanyi, dan atau dialog, (2) bermain dan olah piker, dan (3) bermain dan adu ketangkasan.

Adapun macam-macam permainan tradisional jawa dalam kategori pertama (bermain dan bernyanyi, dan atau dialog) meliputi: ancak-ancak alis, bethet thing-thong, bibi-bibi tumbas timun, cacah bencah, cublak-cublak suweng, dhingklik oglak-aglik, dhoktri, epek-epek, gajah talena, gatheng, genukan, gowokan, jamuran, koko-koko, kubuk, kubuk manuk, kucing-kucingan, layangan, lepetan, nini thowong, sliring gending, dan soyang. Jenis permainan kategori kedua, yaitu: anjir, angklek, bengkak, benthic, dekepan, dhing-dhingan, dhukter, dhul-dhulan, embek-embekan, jheg-jegan, jirak, layung, pathon, patil lele. Jenis permainan kategori ketiga adalah bas-basan sepur, dhakon, mul-mulan, dan macanan (Sumintarsih, 2008, p. 9).

Permainan tradisional jawa dengan pola bermain, bernyanyi, dan atau dengan berdialog maksudnya adalah pada waktu permainan tersebut dimainkan diawali atau

diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut. Pola permainan seperti ini pada umumnya dilakukan secara berkelompok, dan permainan ini mayoritas dimainkan oleh anak perempuan. Sifat permainan pada umumnya rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan social, tebak-tebakan, dan sebagainya. Permainan dengan bernyanyi, berdialog ini melatih anak dalam bersosialisasi, bersifat responsive, berkomunikasi, dan menghaluskan budi. Berikut ini (Tabel 2) disajikan jenis-jenis permainan tradisional jawa dengan pola bermain, bernyanyi, dan dialog (Dharmamulya, 2008, pp. 37–38)

**Tabel 2**

Jenis permainan tradisional jawa dengan pola bermain, bernyanyi dan dialog

| No. | Jenis Permainan       | Pelaku Permainan               | Permainan         | Akhir Permainan |
|-----|-----------------------|--------------------------------|-------------------|-----------------|
| 1.  | Ancak-ancak alis      | Perempuan/laki-laki            | Beryanyi, dialog  | Kalah-menang    |
| 2.  | Bethet thing-thong    | Perempuan/laki-laki            | Bernyanyi         | Dadi-mentas     |
| 3.  | Bibi tumbas timun     | Perempuan                      | Bernyanyi, dialog | Tidak ada       |
| 4.  | Cacah bench           | Perempuan                      | Bernyanyi         | Dadi-mentas     |
| 5.  | Cublak-cublak suweng  | Perempuan                      | Bernyanyi         | Dadi-mentas     |
| 6.  | Genukan               | Perempuan/Laki-laki            | Bernyanyi, menari | Kalah-menang    |
| 7.  | Gowokan               | Laki-laki/perempuan            | Bernyanyi, dialog | Dadi-mentas     |
| 8.  | Jamuran               | Perempuan/Laki-laki            | Bernyanyi, dialog | Dadi-mentas     |
| 9.  | Koko-koko             | Laki-laki/perempuan            | Dialog            | Dadi-mentas     |
| 10. | Lepetan               | Laki saja, atau perempuan saja | Bernyanyi, dialog | Tidak ada       |
| 11. | Nini thowong          | Perempuan                      | Bernyanyi         | Tidak ada       |
| 12. | Dhingklik oglak-aglik | Laki-laki/perempuan            | Bernyanyi         | Tidak ada       |
| 13. | Dhoktri               | Laki saja, atau perempuan saja | Bernyanyi         | Kalah-menang    |
| 14. | Epek-epek             | Laki-laki/perempuan            | Bernyanyi         | Kalah-menang    |
| 15. | Gajah Talena          | Laki-laki                      | Bernyanyi         | Dadi-mentas     |
| 16. | Gatheng               | Perempuan/Laki-laki            | Bernyanyi         | Kalah-menang    |
| 17. | Kubuk                 | Perempuan                      | Bernyanyi         | Kalah-menang    |
| 18. | Kubuk manuk           | Laki-laki/perempuan            | Bernyanyi         | Kalah-menang    |
| 19. | Kucing-kucingan       | Laki saja, atau perempuan saja | Bernyanyi         | Dadi-mentas     |
| 20. | Layangan              | Laki-laki                      | Bernyanyi         | Kalah-menang    |
| 21. | Sliring gending       | Laki-laki/perempuan            | Bernyanyi         | Dadi-mentas     |
| 22. | Soyang                | Perempuan                      | Bernyanyi, dialog | Tidak ada       |

(Dharmamulya, 2008, p. 38)

Keterangan:\* bila ditulis laki/perempuan, berate pemainnya terutama laki-laki, dan bila perempuan/laki, beratti pemainnya terutama perempuan.

Selanjutnya, permainan tradisional dengan pola bermain dan olah pikir jumlahnya tidak banyak, hanya ada empat jenis permainan yang dimasukkan dalam kelompok ini, yaitu: *bas-basan*, *dhakon*, *macanan*, dan *mul-mulan*. Jenis permainan ini lebih banyak membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Pada umumnya pemainnya bersifat kompetitif perorangan, oleh karenanya tidak memerlukan arena permainan yang luas. Jenis permainan ini pada umumnya banyak digemari anak laki-laki (Dharmamulya, 2008, p. 123). Keempat jenis permainan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3**

Jenis permainan tradisional jawa dengan pola bermain dan olah pikir

| No. | Jenis Permainan | Pelaku Permainan | Permainan | Akhir Permainan |
|-----|-----------------|------------------|-----------|-----------------|
| 1.  | Bas-basan sepur | laki-laki        | Berpikir  | Kalah-menang    |
| 2.  | Dhakon          | Perempuan        | Berpikir  | Kalah-menang    |
| 3.  | Macanan         | laki-laki        | Berpikir  | Kalah-menang    |
| 4.  | Mul-mulan       | laki-laki        | Berpikir  | Kalah-menang    |

(Dharmamulya, 2008, p. 123)

Berikutnya, permainan tradisional jawa kategori bermain dan adu ketangkasan. Jenis permainan ini adalah kategori permainan anak-anak yang lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana dan tempat bermain yang relative luas. Permainannya bersifat kompetitif, yang pada umumnya lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Pola permainan jenis ini pada umumnya berakhir dengan posisi pemain menang-kalah; *mentas-dadi*, dan nada sanksi hukuman bagi yang kalah di antaranya yaitu menggendong yang menang, yang kalah menyangi, atau yang kalah “*dicablek*”, yang kalah harus menyerahkan biji permainannya, yang kalah mengejar yang menang (Dharmamulya, 2008, p. 139). Jenis-jenis permainan tersebut seperti terlihat dalam Tabel 4.

**Tabel 4**

Jenis permainan tradisional jawa dengan pola bermain dan adu ketangkasan

| No. | Jenis Permainan | Pelaku Permainan | Permainan                | Akhir Permainan |
|-----|-----------------|------------------|--------------------------|-----------------|
| 1.  | Anjir           | Laki-laki        | Ketangkasan melempar air | Taruhan rumput  |

|     |               |                     |                                    |              |
|-----|---------------|---------------------|------------------------------------|--------------|
| 2.  | Angklek       | Perempuan/laki-laki | Ketangkasan kaki dan tangan        | Tidak ada    |
| 3.  | Bengkat       | Laki-laki           | Ketangkasan tangan                 | Kalah-menang |
| 4.  | Benthik       | Laki-laki/perempuan | Ketangkasan tangan dan kaki        | Kalah-menang |
| 5.  | Dekepan       | Perempuan/laki-laki | Ketangkasan tangan dan penglihatan | Kalah-menang |
| 6.  | Dhing-dhingan | Laki-laki           | Ketangkasan berenang               | Kalah-menang |
| 7.  | Dhukter       | Perempuan/laki-laki | Ketangkasan tangan                 | Kalah-menang |
| 8.  | Dhul-Dhulan   | Laki-laki/perempuan | Ketangkasan berlari                | Mentas-Dadi  |
| 9.  | Embek-embekan | Laki-laki           | Kekuatan dan ketahanan fisik       | Kalah-menang |
| 10. | Jeg-jegan     | Laki/Perempuan      | Ketangkasan berlari                | Kalah-menang |
| 11. | Jirak         | Laki-laki           | Ketangkasan tangan                 | Kalah-menang |
| 12. | Layung        | Laki-laki           | Ketangkasan tangan                 | Kalah-menang |
| 13. | Pathon        | Laki-laki           | Ketangkasan tangan                 | Kalah-menang |
| 14. | Patil lele    | Laki-laki/perempuan | Ketangkasan kaki dan tangan        | Mentas-Dadi  |

(Dharmamulya, 2008, p. 139)

Sebagai sebuah kearifan local, permainan tradisional Jawa tersebut memiliki identitas tersendiri yang membedakannya dengan system budaya yang lain. Adapun perbedaan yang paling nyata dari permainan tradisional Jawa dengan permainan tradisional dari suku yang lain yaitu permainan-permainan tersebut menggunakan bahasa Jawa, sehingga karakteristik dari unsur budaya Jawa menjadi begitu jelas. Hal ini sejalan dengan penjelasan Heddy Shri Ahimsa Putra (2008b, p. 213), bahwa permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya. Ia menjadi identitas pembeda dengan sistem budaya yang lain. Permainan tradisional pada umumnya menggunakan bahasa daerah sehingga ciri budaya lokalnya menjadi begitu jelas. Bahasa daerah ini tidak mungkin diganti dengan bahasa yang lain, karena makna simbolis permainan tradisional tersebut dapat menipis dan kehilangan kekuatannya membangkitkan emosi. Ini artinya, penggunaan bahasa Jawa dalam permainan tradisional Jawa tersebut merupakan bagian penting untuk mempertahankan makna simbolis permainan tradisional Jawa tersebut. Dalam *Statistik Kebudayaan 2016*, permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari warisan budaya tak benda, di samping itu masih ada arsitektur tradisional, bahasa daerah, kain tradisional, kearifan local, kerajinan tradisional, kuliner tradisional, naskah kuno,



pakaian adat, seni tradisi, senjata tradisional, teknologi tradisional, tradisi lisan, dan upacara (Pdspk kemdikbud, 2016, p. 24). Sementara itu, jumlah penutur bahasa Jawa di Indonesia menempati peringkat pertama terbesar di Indonesia, karena mencapai 68.044.660 atau 31,79 persen dari total penduduk Indonesia (Pdspk kemdikbud, 2016, p. 46).

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dipahami bahwa permainan tradisional anak Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu kearifan local memiliki sekurang-kurangnya 40 jenis permainan yang dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: (1) bermain dan bernyanyi, dan atau dialog, (2) bermain dan olah pikir, dan (3) bermain dan adu ketangkasan. Permainan anak-anak ini memiliki sejumlah nilai yang dikembangkan yaitu bersosialisasi, responsive, berkomunikasi, berbudi pekerti yang halus, konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, bertindak secara strategis, kompetitif, ketahanan dan kekuatan fisik, serta ketangkasan.

### **C. Permainan Tradisional Jawa Sebagai Strategi Pembelajaran Menumbuhkan Keterampilan Global Abad 21 Untuk MI/SD**

Perubahan adalah suatu keniscayaan. Seperti diungkapkan oleh H.A.R Tillaar (2012, p. 14) bahwa tidak ada suatu masyarakat yang tidak berubah. Sama halnya kehidupan masyarakat sekarang ini telah berubah dari kehidupan abad ke-20 menuju kehidupan abad ke-21. Menurut Tilaar (2012, p. 32), perubahan kehidupan umat dewasa ini, pada abad 21, terjadi karena adanya tiga kekuatan yang sangat besar, yaitu: (1) demokratisasi, (2) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi komunikasi dan informasi, dan (3) globalisasi.

Sementara itu, menurut Kasali (2017, p. 14), umat manusia saat ini sedang memasuki dunia baru yang disebut peradaban uber. Karakteristiknya yaitu: (1) *real time* dan eksponensial; (2) *sharing economy* (ekonomi berbagi, akses); (3) *on demand economy* (begitu diinginkan, saat itu juga tersedia); (4) *supply-demand* dengan jejaring; dan (5) lawan-lawannya tidak terlihat. Perbedaannya dengan dunia lama, yaitu: (1) *times series* dan linier; (2) *owning economy* (ekonomi memiliki, menguasai, integrasi); (3) *on the lane economy* (menunggu pada antrian); (4) *iSupply-demand* tunggal; dan (5) lawannya jelas. Di samping itu, dalam era *disruption* saat ini, perubahan menjadi amat cair dan bergerak mengikuti 3S, yaitu *speed*, *surprise*, dan *suddent shift* (Kasali, 2017, pp. 443–444). Sejalan dengan penjelasan Emma Sue-Prince (2017, p. 5) yang menyebut bahwa manusia saat ini hidup pada masa perubahan, kompleksitas, dan persaingan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Untuk itu, menurut Prince (2017, pp. 29–30) dibutuhkan

keterampilan-keterampilan baru untuk menjadi unggul dan berdaya saing di abad 21 yaitu: kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, berempati, integritas, optimis, proaktif, dan ketangguhan.

Selanjutnya, Saputra (2016, pp. 30–37) menyatakan bahwa pendidikan di era global semestinya bisa melengkapi dirinya dengan berbagai persiapan, terutama dengan menyesuaikan diri dengan konteks global tersebut, seperti di antaranya: (1) menjadikan manajemen dengan berbagai aplikasinya sebagai dasar praktik kelembagaan yang pada gilirannya akan membuat lembaga pendidikan bisa menjadi lembaga yang profesional dan bertanggungjawab; (2) menyelenggarakan pendidikan yang bermutu; (3) melakukan dan memunculkan berbagai inovasi dan upaya-upaya kreatif untuk bisa meningkatkan kapabilitas kelembagaan dan nilai-nilai keunggulan; (4) memiliki daya saing yang berkelanjutan; dan (5) kemandirian.

Oleh karena itu, menurut *The Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills*, generasi abad 21 membutuhkan keterampilan-keterampilan baru untuk menghadapi tantangan abad-21, yaitu 4Cs. Kepanjangannya yaitu *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*, yang mendasari kemampuan berpikir tingkat tinggi (2018, pp. 5–6). Ini artinya, peserta didik tidak cukup dibekali dengan ilmu pengetahuan dari pembelajaran sehari-hari (*key subject-3Rs*) tetapi juga harus dibekali dengan perangkat yang memungkinkan peserta didik menghadapi situasi abad 21 (*21<sup>st</sup> century themes*). Pembelajaran dan inovasi (*learning and innovation skills*) diarahkan pada 4Cs tersebut. Para peserta didik juga harus melek informasi, media dan teknologi (*information, media, and technology skills*). Kata “melek” berarti tidak sekedar tahu dan bisa menggunakan, tetapi dengan kemampuan berpikir kritis yang dimilikinya akan mampu memilih dan memilahnya sehingga tidak mudah terombang-ambing oleh berita palsu (*hoax*). Dalam kehidupan, para peserta didik dilatih untuk bisa adaptif dan fleksibel, berinisiatif dan mandiri, cakap dalam ranah social dan budaya, produktif dan akuntabel, serta memiliki jiwa kepemimpinan yang melayani. Lingkungan yang paling tepat dan cocok dalam pembelajaran adalah lingkungan nyata yang saat ini dihadapi peserta didik dan mampu memberikan pengalaman baru serta menantang. Melalui pengalaman tersebut, kelak mereka akan terbiasa menghadapi situasi lingkungan yang lebih kompleks.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa menumbuhkan dan membekali peserta didik dengan keterampilan global abad 21, yaitu: *critical thinking, communication, collaboration, creativity*, di jenjang MI/SD merupakan suatu keniscayaan agar mereka dapat bersaing dan unggul di kancah global. Hosnan (2014, pp. 87–89)

menambahkan bahwa indikator dari masing-masing keterampilan tersebut yaitu sebagai berikut.

*Pertama, critical thinking (and problem solving)* adalah keterampilan peserta didik untuk memberikan penalaran yang masuk akal dalam memahami dan membuat pilihan yang rumit, memahami interkoneksi antarsistem. Peserta didik juga menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk berusaha menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dengan mandiri, peserta didik juga memiliki kemampuan menyusun dan mengungkapkan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. *Kedua, communication skill* adalah keterampilan peserta didik untuk memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia. *Ketiga, collaboration skill* adalah keterampilan peserta didik menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama kelompok dan kepemimpinan, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, menempatkan empati pada tempatnya, menghormati perspektif berbeda. Peserta didik juga menjalankan tanggung jawab pribadi dan fleksibilitas secara pribadi, pada tempat belajar dan hubungan masyarakat, menetapkan dan mencapai standar dan tujuan yang tinggi untuk diri sendiri dan orang lain, memaklumi kerancuan. *Keempat, creativity and innovation skill* adalah keterampilan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Analisis terhadap permainan tradisional anak jawa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat potensi beberapa permainan tersebut dapat dijadikan sebagai strategi menumbuhkan keterampilan global abad 21 pada proses pembelajaran di jenjang MI/SD. Penggunaan permainan tradisional jawa sebagai strategi menumbuhkan keterampilan global dalam proses pembelajaran di jenjang MI/SD dapat dilakukan melalui proses adopsi maupun adaptasi. Adopsi di sini maknanya pemanfaatan permainan tradisional anak jawa secara langsung sebagai sarana menumbuhkan keterampilan abad 21 dengan hanya dengan sedikit modifikasi, utamanya dari sisi konten/materi. Sedangkan adaptasi maksudnya adalah proses pemanfaatan permainan tradisional jawa sebagai strategi menumbuhkan keterampilan abad 21 dengan cara memodifikasinya terlebih dahulu, baik dari sisi media, konten, maupun tata caranya, sehingga lebih fleksibel untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran di jenjang MI/SD. Meskipun demikian, perubahan tersebut tidak sampai menghilangkan karakteristik dari permainan tersebut sebagai permainan tradisional anak.

Adapun hasil identifikasi dan analisis terhadap berbagai permainan tradisional anak jawa yang dapat menumbuhkan keterampilan global diuraikan berikut ini. Jenis-jenis permainan tradisional anak jawa dan potensi keterampilan global yang dapat ditumbuhkan sebagai tujuan pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga macam, yaitu permainan tradisional jawa berpotensi: (1) menumbuhkan keterampilan berpikir kritis; (2) menumbuhkan keterampilan komunikasi; (3) menumbuhkan keterampilan kolaborasi/kerjasama; dan (4) menumbuhkan keterampilan kreatif.

*Pertama*, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*). Jenis permainan tradisional jawa yang berpotensi dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis (lihat Tabel 5) yaitu: *bas-basan, dhakon, macanan, mul-mulan, dan kubuk*. Hal tersebut didasari karena permainan tersebut membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi (Dharmamulya, 2008, p. 123). Permainan ini pada umumnya bersifat kompetitif dan rekreatif dan dimainkan oleh dua orang, serta tidak membutuhkan tempat atau lokasi khusus. Oleh karena, permainan-permainan ini membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, strategi/taktik sekaligus dapat mempertajam daya ingat, mengatur strategi, dan memupuk keakraban (Dharmamulya, 2008, pp. 123–137), sehingga sangat relevan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.

**Tabel 5**

Jenis permainan tradisional jawa berpotensi untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis

| No. | Jenis Permainan | Kemampuan yang dibutuhkan                        | Sifat Permainan       | Akhir Permainan |
|-----|-----------------|--|-----------------------|-----------------|
| 1.  | Bas-basan sepur | Konsentrasi pikiran, ketenangan, strategi/taktik | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |
| 2.  | Dhakon          | Ketekunan, Kemampuan Berhemat                    | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |
| 3.  | Macanan         | Kemampuan daya ingat; mengatur strategi          | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |
| 4.  | Mul-mulan       | Mengatur strategi/taktik; Konsentrasi            | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |
| 5.  | Kubuk           | Kemampuan berhitung; Ketelatenan; Ketelitian     | Rekreatif             | Kalah-menang    |

*Kedua*, menumbuhkan keterampilan komunikasi (*communication skills*). Jenis permainan tradisional jawa yang dapat digunakan sebagai strategi menumbuhkan keterampilan komunikasi (lihat Tabel 6) yaitu: ancak-ancak alis, bibi tumbas timun, cublak-cublak suweng, gowokan, jamuran, lepetan, epek-epek, kubuk manuk, sliring gending, soyang, dekepan, dan patil lele. Jenis permainan ini pada umumnya dilakukan dengan nyanyian dan dialog. Permainan ini pada umumnya dilakukan secara berkelompok. Sifat permainan pada umumnya rekreatif, interaktif, hubungan social, bersifat responsive, berkomunikasi, dan menghaluskan budi. Hal ini selaras karakteristik pembelajaran untuk menumbuhkan keterampilan komunikatif yakni peserta didik diberi kesempatan menggunakan kemampuannya untuk mengutarakan ide-idenya (Hosnan, 2014, p. 87). Dengan demikian, karakteristik dalam permainan-permainan tersebut selaras untuk menumbuhkan keterampilan komunikatif peserta didik.

**Tabel 6**

Jenis permainan tradisional jawa berpotensi untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi

| No. | Jenis Permainan      | Kemampuan yang dibutuhkan   | Sifat Permainan       | Akhir Permainan |
|-----|----------------------|---|-----------------------|-----------------|
| 1.  | Ancak-ancak alis     | Berkomunikasi dan bersosialisasi                                      | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |
| 2.  | Bibi tumbas timun    | Berkomunikasi secara halus; saling belajar dan saling mengajar        | Rekreatif             | Tidak ada       |
| 3.  | Cublak-cublak suweng | Percaya diri, mudah bergaul; aktif mengambil prakarsa; Bernyanyi      | Rekreatif             | Dadi-mentas     |
| 4.  | Gowokan              | Dialog; bernyanti   | Rekreatif             | Dadi-mentas     |
| 5.  | Jamuran              | Komunikasi, Bernyanyi   | Rekreatif             | Dadi-mentas     |
| 6.  | Lepetan              | Dialog; Bernyanyi; Membutuhkan sedikit tenaga                         | Rekreatif             | Tidak ada       |
| 7.  | Epek-epek            | Kecepatan berlari, kecakapan, kesiapan, komunikatif; Bernyanyi        | Rekreatif             | Kalah-menang    |
| 8.  | Kubuk manuk          | Kehati-hatian; Tidak boleh sembrono; Kemampuan komunikasi dan bergaul | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |

|     |                 |  |           |              |
|-----|-----------------|--|-----------|--------------|
| 9.  | Sliring gending | Kemampuan komunikasi; Bernyanyi; Kekuatan tangan | Rekreatif | Dadi-mentas  |
| 10. | Soyang          | Bernyanyi; Dialog                                | Rekreatif | Tidak ada    |
| 11. | Dekepan         | Daya ingat; Komunikasi                           | Rekreatif | Kalah-menang |
| 12. | Patil lele      | Komunikasi                                       | Rekreatif | Mentas-Dadi  |

*Ketiga*, menumbuhkan keterampilan kerja sama (*collaboration skills*). Jenis permainan tradisional jawa yang dapat digunakan sebagai strategi menumbuhkan keterampilan bekerjasama (lihat Tabel 7) yaitu: bethet thing thong, bibi tumbas timun, cacah benchah, genukan, gowokan, koko-koko, dhingklik oglak-aglik, gajah talena, gatheng, sliring gendhing, bengkat, benthic, dhul-dhulan, dan jeg-jegan. Jenis permainan ini pada umumnya dilakukan dengan berpasangan ataupun berkelompok. Sifat permainan pada umumnya rekreatif, interaktif, hubungan social, dan bersifat pengenalan terhadap lingkungan.

**Tabel 7**

Jenis permainan tradisional jawa berpotensi untuk menumbuhkan keterampilan kerja sama

| No. | Jenis Permainan       | Kemampuan yang dibutuhkan                              | Sifat Permainan       | Akhir Permainan |
|-----|-----------------------|--|-----------------------|-----------------|
| 1.  | Bethet thing-thong    | Kemampuan bersosialisasi                               | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |
| 2.  | Bibi tumbas timun     | Interaksi social; Komunikasi; Dialog                   | Rekreatif             | Tidak ada       |
| 3.  | Cacah benchah         | Kemampuan bersosialisasi                               | Rekreatif             | Dadi-mentas     |
| 4.  | Genukan               | Kekompakan kelompok; Kedisiplinan                      | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |
| 5.  | Gowokan               | Interaksi sosial                                       | Rekreatif             | Dadi-mentas     |
| 6.  | Koko-koko             | Kekompakan kelompok                                    | Kompetitif; Rekreatif | Dadi-mentas     |
| 7.  | Dhingklik oglak-aglik | Saling membantu; Interaksi social; kekompakan kelompok | Rekreatif             | Tidak ada       |
| 8.  | Dhoktri               | Kemampuan bersosialisasi                               | Kompetitif; Rekreatif | Kalah-menang    |

|     |                 |   |                          |              |
|-----|-----------------|---|--------------------------|--------------|
| 9.  | Gajah Talena    | Kekompakan; Kerjasama<br>Kelompok   | Rekreatif                | Dadi-mentas  |
| 10. | Sliring gending | Kemampuan bersosialissi;<br>Kekompakan Kelompok   | Rekreatif                | Dadi-mentas  |
| 11. | Bengkat         | Kerjasama; Kekompakan   | Kompetitif;<br>Rekreatif | Kalah-menang |
| 12. | Benthic         | Ketelitian; Kerjasama   | Kompetitif;<br>Rekreatif | Kalah-menang |
| 13. | Dhul-Dhulan     | Kemampuan sosialisasi;<br>Interaksi social; Cekatan;<br>Mengambil kesempatan;<br>Keberanian | Rekreatif                | Mentas-dadi  |
| 14. | Jeg-jegan       | Kekompakan; kerjasama   | Kompetitif;<br>Rekreatif | Kalah-menang |

*Keempat*, menumbuhkan keterampilan kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation skills*). Jenis permainan tradisional jawa yang dapat digunakan sebagai strategi menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif (lihat Tabel 9) yaitu: bas-basan, macanan, mul-mulan, dan dhul-dhulan. Jenis permainan ini pada umumnya dilakukan dengan berpasangan ataupun berkelompok. Sifat permainan pada umumnya kompetitif, rekreatif, membutuhkan kecerdikan, kemampuan mengembangkan strategi dan taktik, mengambil keputusan, dan keberanian.

**Tabel 9**

Jenis permainan tradisional jawa berpotensi untuk menumbuhkan kreativitas dan inovatif

| No. | Jenis Permainan | Kemampuan yang dibutuhkan                        | Sifat Permainan          | Akhir Permainan |
|-----|-----------------|--|--------------------------|-----------------|
| 1.  | Bas-basan sepur | Konsentrasi pikiran, ketenangan, strategi/taktik | Kompetitif;<br>Rekreatif | Kalah-menang    |
| 2.  | Macanan         | Kemampuan daya ingat; mengatur strategi          | Kompetitif;<br>Rekreatif | Kalah-menang    |
| 3.  | Mul-mulan       | Mengatur strategi/taktik; Konsentrasi            | Kompetitif;<br>Rekreatif | Kalah-menang    |
| 4.  | Kubuk           | Kemampuan berhitung; Ketelatenan; Ketelitian     | Rekreatif                | Kalah-menang    |

|    |             |   |           |             |
|----|-------------|---|-----------|-------------|
| 5. | Dhul-dhulan | Bertindak cekatan;<br>Mengambil kesempatan;<br>Keberanian | Rekreatif | Mentas-dadi |
|----|-------------|---|-----------|-------------|

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa beberapa permainan tradisional jawa memiliki potensi besar dapat digunakan sebagai strategi menumbuhkan keterampilan global untuk jenjang MI/SD, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan kreativitas. Beberapa jenis permainan tradisional jawa yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan global abad 21 dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu: (1) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis; (2) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi; (3) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan keterampilan bekerjasama; dan (4) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan kreativitas. Beberapa permainan tradisional jawa yang berpotensi dapat digunakan sebagai strategi untuk menumbuhkan lebih dari satu keterampilan global, di antaranya: bas-basan sepur, macanan, dan mul-mulan dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis maupun kreativitas, lalu bibi tumbas timun, dan gowokan dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi sekaligus kerja sama. .

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan untuk penelitian ini, yaitu: *pertama*, permainan tradisional memiliki keselarasan sebagai strategi pembelajaran pada jenjang MI/SD. Hal tersebut didasarkan pada permainan tradisional memiliki karakteristik yang sejalan dengan sejumlah karakteristik dari anak usia SD/MI. Adapun letak keselarasan permainan tradisional dengan karakteristik anak usia SD/MI di atas, yaitu : (1) suatu kegiatan sukarela yang ada di luar kehidupan “biasa”; (2) sepenuhnya memukau (menyita perhatian); (3) tidak produktif; (4) berlangsung dalam suatu ruang dan waktu tertentu; (5) diatur oleh aturan-aturan; dan (6) ada hubungan-hubungan antarkelompok yang menutupi dirinya dengan kerahasiaan dan ketertutupan. *Kedua*, permainan tradisional jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta sekurang-kurangnya terdapat 40 jenis permainan anak yang dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: (1) bermain dan bernyanyi, dan atau dialog, (2) bermain dan olah piker, dan (3) bermain dan adu ketangkasan. Permainan anak-anak ini memiliki sejumlah nilai yang dikembangkan yaitu bersosialisasi, responsive, berkomunikasi, berbudi pekerti yang



halus, konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, bertindak secara strategis, kompetitif, ketahanan dan kekuatan fisik, serta ketangkasan. *Ketiga*, beberapa permainan tradisional jawa memiliki potensi besar dapat digunakan sebagai strategi menumbuhkan keterampilan global untuk jenjang MI/SD. Jenis-jenis permainan tradisional jawa yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan global abad 21 dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu: (1) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis; (2) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi; (3) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan keterampilan bekerjasama; dan (4) jenis permainan tradisional jawa untuk menumbuhkan kreativitas. Keempat kategori permainan tradisional jawa tersebut merupakan permainan anak-anak. Keempat kategori itu dikembangkan dari hasil analisis dan sintesis dari kategori permainan tradisional jawa yang dikembangkan dan ditemukan oleh Sukirman Dharmamulya yang meliputi: bermain dan bernyanyi, dan atau dialog; bermain dan olah pikir; dan bermain dan adu ketangkasan. Beberapa permainan tradisional jawa bahkan memiliki potensi dapat digunakan sebagai strategi untuk menumbuhkan lebih dari satu keterampilan global, di antaranya: bas-basan sepur, macanan, dan mul-mulan dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis maupun kreativitas, lalu bibi tumbas timun, dan gowokan dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi sekaligus kerja sama

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, H.S., 2008a. Permainan tradisional di jawa dan tantangan era kesejagadan, in: Permainan Tradisional Jawa: Sebuah Upaya Pelestarian. Kepel Press, Yogyakarta.
- Ahimsa-Putra, H.S., 2008b. Permainan tradisional anak: perspektif antropologi budaya, in: Permainan Tradisional Jawa: Sebuah Upaya Pelestarian. Kepel Press, Yogyakarta.
- Aisyah, Marzuki, Wati, I.D.P., 2013. Peningkatan kemampuan gerak dasar melompat melalui permainan tradisional engklek. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2.
- Dharmamulya, S., 2008. Permainan tradisional jawa: Sebuah upaya pelestarian, 3rd ed. Kepel Press, Yogyakarta.
- Ekawati, Y.N., Nurwanti, D.I., Sulistyawati, A.E., 2015. Pengaruh penerapan permainan tradisional tegal terhadap kemampuan kerjasama anak-anak. *Cakrawala: Jurnal Penelitian dan Wacana Pendidikan* 9, 67–73.

- Ermiyanti, N.P.D., Putra, I.K.A., Kristiantari, M.R., 2015. Penerapan model pembelajaran langsung (direct instruction) melalui permainan tradisional bali megoak-goakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok b4. *Jurnal PAUD* 3.
- Fajar, A., Firmansyah, H., Mudjianto, S., 2013. Implementasi aktivitas pembelajaran permainan tradisional dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani* 1, 19–25.
- Fajarini, U., 2014. Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio Didaktika* 1, 123–130.
- Furió, D., González-Gancedo, S., Juan, M.-C., Seguí, I., Rando, N., 2013. Evaluation of learning outcomes using an educational iPhone game vs. traditional game. *Computers & Education* 64, 1–23. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.001>
- Handayani, K.D., Dantes, N., Lasmawan, W., 2013. Penerapan permainan tradisional meong-meongan untuk perkembangan sikap sosial anak kelompok b taman kanak-kanak astiti dharma penatih denpasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, 1–8.
- Hidayatullah, M.A.S., 2016. Peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional jawa. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 2.
- Hosnan, M., 2014. Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013. Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Ilham, 2011. Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan lompat jauh tanpa awalan siswa sekolah dasar negeri no. 52/iv kota jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Humaniora* 13, 19–24.
- Ismail, A., 2012. *Education Games*, 2nd ed. Pro-U Media, Yogyakarta.
- Iswinarti, 2010. Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Humanity* 6, 41–44.
- Junairah, Rini, R., Kurniawati, A.B., 2015. Hubungan permainan tradisional dengan pengembangan kecerdasan jamak logika matematika anak usia 4-5. *Jurnal PG-PAUD* 1, 1–10.
- Kasali, R., 2017. *Disruption (Tak ada yang tak bisa diubah sebelum dihadapi: motivasi saja tidak cukup)*. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.

- Mawaddah, A., Sulastri, M., Magta, M., 2015. Penerapan metode demonstrasi dengan permainan tradisional jamur untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional. *Jurnal PAUD* 3.
- Novianti, N.G.A.K.F., Negara, I.G.A.O., Suara, I.M., 2015. Penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional engklek untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok b2 semester ii tk widya santhi. *Jurnal PAUD* 3.
- Nugraha, E., Suryadi, D., 2015. Peningkatan kemampuan berpikir matematis siswa sd kelas iii melalui pembelajaran matematika realistik berbasis permainan tradisional. *Eduhumaniora* 7. <https://doi.org/10.17509/eh.v7i1.2794>
- Nugroho, R., 2010. Memahami latar belakang pemikiran enterpreneurship ciputra, 2nd ed. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Nugroho, R.A., 2018. Hots (kemampuan berpikir tingkat tinggi: konsep, pembelajaran, penilaian, dan soal-soal). Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Pdspk kemdikbud, 2016. Statistik kebudayaan 2016. Setjen, Kemdikbud, Jakarta.
- Prince, E.-S., 2017. The advantage, 4th ed. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Puspitasari, R.N., 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Karetan terhadap Pembelajaran Motorik Kasar Atletik Lompat Jauh. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 3, 1–75.
- Putri, N.L.G.K., Parmiti, D.P., Asril, N.M., 2015. Penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional juru pencar dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. *Jurnal PAUD* 3.
- Sanjaya, W., 2013. Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan, 10th ed. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Saputra, H., 2016. Pengembangan mutu pendidikan menuju era global: Penguatan mutu pembelajaran dengan penerapan hots (high order thinking skills). SMILE's Publishing, Bandung.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., Russell, J.D., 2011. Instructional technology and media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar, 9th ed. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Sudrajat, Wulandari, T., WIjayanti, A.T., 2015. Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO* 2, 44–65.

- Sugiyanti, 2015. Pembelajaran dengan permainan tradisional jirak termodifikasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas vii f smp negeri 9 semarang. *Aksioma* 6, 1–8.
- Sumintarsih, 2008. Pengantar Editor, in: Permainan Tradisional Jawa; Sebuah Upaya Pelestarian. Kepel Press, Yogyakarta, pp. 2–11.
- Susanto, A., 2013. Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Tilaar, H.A., 2012. Perubahan sosial dan pendidikan: Pengantar pedagogik transformatif untuk indonesia. Rineka Cipta, Jakarta.
- Utama, T.F.P., Uhamisastra, 2013. Pengaruh pemanasan melalui permainan tradisional terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani* 1.
- Wulandari, R.S., Hurustyanti, H., 2016. Character building anak usia dini melalui optimalisasi fungsi permainan tradisional berbasis budaya lokal. *Journal Indonesian Language Education and Literature* 2, 22–31.
- Yanto, Sahputra, R., Hakim, A.F., 2014. Upaya meningkatkan tiga aspek kebugaran jasmani dalam permainan tradisional pada siswa kelas v sd negeri 06 liang pinoh utara. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi* 1, 79–85.
- Zed, M., 2008. Metode penelitian kepustakaan, 2nd ed. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.