

**EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL  
DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RA AL-FAYUNASRA  
DESA DANAU PULAI INDAH KECAMATAN KEMPAS**



Oleh:

**Fitri Febri Handayani**

**NIM: 20204032014**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**TESIS**  
**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**  
**untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh**  
**Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**

**YOGYAKARTA**

**2022**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3466/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL  
DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RA AL-FAYUNASRA DESA  
DANAU PULAI INDAH KECAMATAN KEMPAS

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FITRI FEBRI HANDAYANI, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 20204032014  
Telah diujikan pada : Jumat, 16 Desember 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

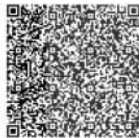
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.  
SIGNED

Valid ID: 63a4234860eda



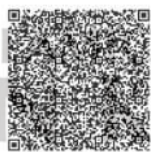
Penguji I  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63a3a6c1b8b17



Penguji II  
Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 63a3e0d53a2bf



Yogyakarta, 16 Desember 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63a54845ca67f

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI**

**UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA  
TEKNOLOGI DIGITAL DALAM LEMBAGA  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RA AL-  
FAYUNASRA DESA DANAU PULAI INDAH  
KECAMATAN KEMPAS

Nama : Fitri Febri Handayani  
NIM : 20204032014  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

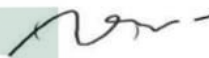
telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.



Penguji I : Dr. Sigit Purnama, S.Pd.L., M.Pd.



Penguji II : Dr. Rohinah, S.Pd.L., M.A



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 16 Desember 2022

Waktu : 10.00-11.00 WIB.  
Hasil/ Nilai : 91/A-  
IPK : 3,95  
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul **“Eksistensi Permainan Tradisional di Era Teknologi Digital dalam Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulai Indah Kecamatan Kempas”**

Yang ditulis oleh:

Nama : Fitri Febri Handayani

NIM : 20204032014

Jenjang : Magister (S2)

Progam Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Taribyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M.Pd.).

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 12 Desember 2022

Pembimbing



**Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM**

NIP: 19570918 199303 2 002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Febri Handayani  
NIM : 20204032014  
Jenjang : Magister (S2)  
Progam Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Tesis : Eksistensi Permainan Tradisional di Era Teknologi Digital di Lembaga Pendidikan Islam Anak Usia Dini RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulai Indah Kecamatan Kempas

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Desember 2022

Saya yang menyatakan



Fitri Febri Handayani

NIM.20204032014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Febri Handayani  
NIM : 20204032014  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Taribyah dan Keguruan  
Judul Tesis : Eksistensi Permainan Tradisional di Era Teknologi Digital di Lembaga Pendidikan Islam Anak Usia Dini RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulai Indah Kecamatan Kempas

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya Saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 12 Desember 2022

Saya yang menyatakan



Fitri Febri Handayani

NIM.20204032014

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Febri Handayani  
NIM : 20204032014  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Taribyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa pas foto yang diserahkan dalam daftar munaqosyah adalah pas foto saya. Apabila dikemudian hari terjadi sesuatu yang tidak diinginkan saya bersedia menanggung akibatnya.

.Demikian surat permohonan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatian dan kebijakan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 12 Desember 2022

Saya yang menyatakan



Fitri Febri Handayani

NIM.20204032014

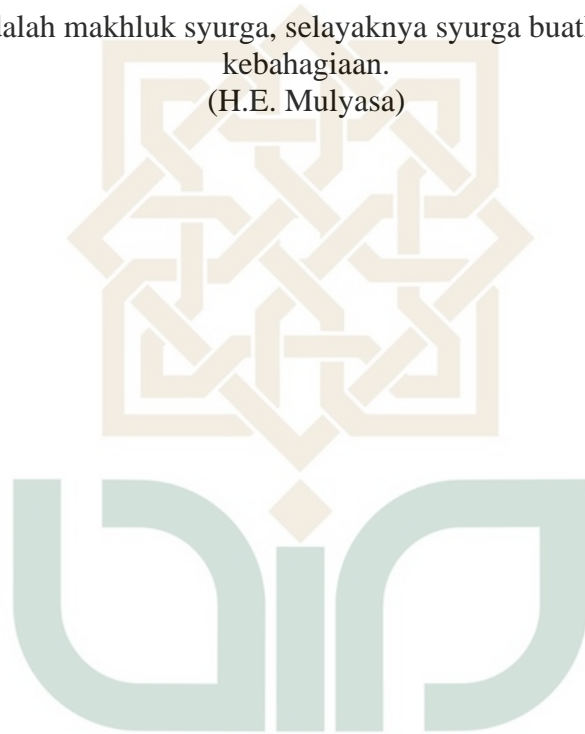
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

Masa kanak-kanak itu tidak harus pintar, yang terpenting adalah bahagia  
Karena pintar itu ada waktunya.  
(Bunda Elly Risman)

Bermain adalah dunai anak, itu kunci utama yang harus kita ketahui ketika kita ingin  
memahami bagaimana dunia anak.  
(Penulis)

Anak usia dini adalah makhluk syurga, selayaknya syurga buatlah dunianya penuh  
kebahagiaan.  
(H.E. Mulyasa)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta:

Program Magister

Pendidikan Islam Anak usia Dini

Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Fitri Febri Handayani.** 20204032014. *Eksistensi Permainan Tradisional Di Era Teknologi Digital Dalam Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulai Indah Kempas.* Tesis. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai luhur. Warisan tersebut hendaknya selalu dijaga dan dilestarikan. Namun, seiring perkembangan zaman dan majunya teknologi permainan tradisional kurang diminati. Era digital saat menyebabkan anak lebih dekat dengan permainan berbasis teknologi. Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang tepat untuk memperkenalkan permainan tradisional, agar eksistensi permainan tradisional dapat dirasakan oleh generasi penerus bangsa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi permainan tradisional di RA Al-Fayunasra, faktor yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional di RA Al-Fayunasra dan implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak.

Metode penelitian adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian berlokasi di RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulai Indah Kecamatan Kempas. Subjek penelitian: kepala sekolah 1 orang, guru 3 orang dan anak didik 22 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Milles & Huberman yang meliputi: pengumpulan data, reduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi data berupa triangulasi metode dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, implementasi permainan tradisional dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Terdapat 11 bentuk permainan tradisional yang diterapkan di RA Al-Fayunasra, yaitu: hompimpa dan uset, lu lu cina buta, cuk cuk bimbi, engklek, ABC lima dasar, tam tam buku, petak umpet, engrang batok kelapa, congklak, mejikuhibiniu dan domikado. Kedua, faktor yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional di RA Al-Fayunasra: 1) Kerja sama antar sesama guru, 2) Peran Sekolah, 3) Antusias anak-anak yang tinggi terhadap permainan tradisional dan 4) Permainan tradisional mudah dimainkan dan mudan diterapkan sehingga mudah berbaur dalam aktivitas bermain anak. Ketiga, implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak, berimplikasi terhadap perkembangan fisik motorik, sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Implikasi terhadap perkembangan fisik motorik, meliputi: anak bergerak, berkeringat, berlari, melatih keseimbangan, melatih kekuatan otot-otot kaki dan membuat anak menjadi bugar. Implikasi terhadap perkembangan sosial, meliputi: Implikasi terhadap perkembangan sosial, meliputi: berinteraksi kepada teman dan guru, berteman, mengkomunikasikan apa hendak disampaikan, bekerja sama dan berlaku sesuai yang diharapkan. Implikasi terhadap perkembangan emosional anak mengenai ekspresi spontan yang anak hadirkan saat bermain, namun didominasi oleh ekspresi bahagia. Implikasi terhadap perkembangan kognitif pada pengetahuan anak mengenai permainan tradisional itu sendiri, seperti nama permainan, aturan main dan cara bermain, belajar memecahkan masalah dan berdiskusi, membuat anak aktif bertanya dan meniru. Implikasi terhadap perkembangan bahasa, anak didorong untuk lebih aktif berkomunikasi. Berkomunikasi baik antar sesama anak maupun guru, anak terbiasa mengungkapkan apa yang hendak diungkapkannya, terbiasa berbicara secara lisan dan terbiasa mendengarkan orang lain berbicara, memperbanyak kosakata dan memperlancar pengucapan.

**Kata Kunci** : permainan tradisional, era teknologi digital, lembaga PAUD.

## ABSTRACT

**Fitri Febri Handayani.** 20204032014. *The Existence of Traditional Games in the Digital Technology Era in RA Al-Fayunasra Early Childhood Education Institutions, Danau Pulai Indah Kempas Village.* Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences, State Islamic University (UIN) Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2022.

Traditional games are a cultural heritage that contains noble values. This heritage should always be maintained and preserved. However, as time goes by and the advancement of technology, traditional games are less desirable. The digital era is now bringing children closer to technology-based games. Early childhood education is the right institution to introduce traditional games, so that the existence of traditional games can be felt by the nation's next generation. The purpose of this research is to know the implement traditional games at RA Al-Fayunasra, factors that influence the existence of traditional games at RA Al-Fayunasra and implicit traditional games on child development.

The research method is descriptive qualitative research. The research was located at RA Al-Fayunasra, Danau Pulai Indah Village, Kempas District. Research subjects: 1 school principal, 3 teachers and 22 students. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. Data analysis techniques use the Milles & Huberman model which includes: data collection, data reduction, presenting data and concluding data. Test the validity of the data using data triangulation in the form of method triangulation and source triangulation.

The results of the study show that: First, the implementation of traditional games is carried out in three stages, namely: planning, implementing and evaluating. There are 11 forms of traditional games that are implemented in RA Al-Fayunasra, namely: hompimpa and uset, lu lu china blind, cuk cuk bimbi, engklek, five basic ABC, tam tam book, hide and seek, coconut shell stilts, congklak, mejikuhibiniu and domikado. Second, the factors that influence the existence of traditional games in RA Al-Fayunasra: 1) Collaboration between fellow teachers, 2) Role of the School, 3) Children's high enthusiasm for traditional games and 4) Traditional games are easy to play and easy to apply so they are easy to play. participate in children's play activities. Third, the implications of traditional games on children's development, implications for physical-motor, social, emotional, cognitive and language development. Implications for motor-physical development, including: children moving, sweating. running, practicing balance, training the strength of the leg muscles and making the child fit. Implications for social development, including: Implications for social development include: interacting with friends and teachers, making friends, communicating what you want to convey, working together and acting as expected. The implications for children's emotional development regarding spontaneous expressions that children present while playing, but are dominated by happy expressions. The implications for cognitive development are in children's knowledge of traditional games themselves, such as the name of the game, the rules of the game and how to play, learning to solve problems and discuss, making children active in asking questions and imitating. The implications for language development, children are encouraged to be more active in communicating. Communicating well between fellow children and teachers, children are used to expressing what they want to express, are used to speaking orally and are used to listening to other people talk, increase vocabulary and expedite pronunciation.

**Keywords:** traditional games, digital technology era, PAUD institutions.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, tiada hal yang lebih layak selain mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT, sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia dan nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita. Sholawat beriringan salam tidak lupa kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul Eksistensi Permainan Tradisional Di Era Teknologi Digital Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Ra Al-Fayunasyra Desa Danau Pulai Indah Kecamatan Kempas.

Dalam Proses penyelesaian tesis ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga dengan penuh rasa penghormatan penulis mengucapkan terimakasih yang tiada terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al-Makin M.A, selaku Rektor dan para wakil rector UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada peneliti selama menempuh studi.
3. Dr. Suyadi, S.Ag., M.A., selaku Ketua Program Studi Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada peneliti selama menempuh studi.
4. Dr. Hj. Nai'mah, M.Hum., selaku Sekertaris Program Studi Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada peneliti selama menempuh studi.
5. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM, selaku dosen pembimbing tesis sekaligus ketua siding yang telah sabar membimbing serta memberikan banyak ilmu arahan, masukan serta dukungan demi terselesaikannya penulisan tesis ini.
6. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku penguji tesis I
7. Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A. selaku penguji tesis II

8. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.
9. Segenap karyawan Program Magister yang telah membantu mempermudah dalam berbagai hal demi kelancaran studi.
10. Segenap civitas RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulau Indah yang selalu mendo'akan, mensupport dan memotivasi sehingga terselesaikan studi ini.
11. Kedua orangtua tercintaku, Abah Abdul Hamid dan Mamak Fauziah yang selalu mendo'akan, mensupport dan memotivasi baik dalam hal moril maupun materil yang telah memberi kesempatan dalam menempuh pendidikan hingga jenjang magister saat ini.
12. Saudari-saudari tercintaku kak Khairunnisa, kak Rini, kak Ida, kak dewi, kak imah dan adikku Nur annisa yang selalu mendo'akan, mendukung dan memotivasi sehingga terselesainya studi ini.
13. Teman-teman tercinta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu, mendo'akan dan mendukung sehingga terselesainya studi ini
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendo'akan, mendukung dan memotivasi atas kelancaran terselesainya studi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan keberkahan untuk kita semua.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih banyak sekali kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan demi perbaikan lebih lanjut. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 12 Desember 2022



Fitri Febri Handayani

NIM. 20204032014

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB 1 : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
1. Tujuan Penelitian.....	11
2. Manfaat Penelitian.....	11
D. Penelitian Relevan.....	13
E. Metode Penelitian.....	15
1. Jenis Penelitian.....	15
2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	16
3. Subjek dan Objek Penelitian.....	16

4. Sumber Data .....	16
5. Teknik Pengumpulan Data .....	17
6. Teknik Analisis Data .....	19
7. Uji Keabsahan Data .....	19
F. Sistematika Pembahasan.....	20
<b>BAB II : KAJIAN TEORI .....</b>	<b>21</b>
A. Teori Bermain.....	21
B. Eksistensi Permainan Tradisional.....	24
C. Era Teknologi Digital .....	27
1. Pengertian Era Digital .....	27
2. Sejarah Era Digital.....	28
3. Dampak Positif dan Negatif Era Digital.....	31
D. Pendidikan Anak Usia Dini .....	33
<b>BAB 111 : GAMBARAN UMUM RA AL-FAYUNSRA .....</b>	<b>36</b>
A. Profil RA Al-Fayunasra.....	36
B. Letak Geografis .....	37
C. Visi, Misi dan Tujuan RA Al-Fayunasra.....	37
D. Kegiatan Pembelajaran di RA Al-Fayunasra.....	38
E. Program Pelestarian Permainan Tradisional .....	39
F. Pendidik dan Anak Didik RA Al-Fayunasra .....	41
G. Alat dan Sarana Bermain .....	42
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Implementasi Permainan Tradisional di RA Al-Fayunasra.....	43
1. Perencanaan .....	43
2. Pelaksanaan .....	50
3. Penilaian .....	71
B. Faktor Yang Mempengaruhi Keberadaan Permainan Tradisional Di RA Al-Fayunasra.....	76
1. Kerja Sama Antar Sesama Guru.....	76
2. Peran Sekolah .....	81
3. Antusias Anak-Anak Yang Tinggi Terhadap Permainan Tradisional .....	84
4. Permainan Tradisional Mudah Dimainkan Dan Mudah Ditemukan .....	86
C. Implikasi Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak ..	89
1. Implikasi Terhadap Perkembangan Fisik Motorik .....	90
2. Implikasi Terhadap Perkembangan Sosial .....	92
3. Implikasi Terhadap Perkembangan Emosional .....	94
4. Implikasi Terhadap Perkembangan Kognitif.....	96
5. Implikasi Terhadap Perkembangan Bahasa.....	99
D. Pembahasan .....	101

<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>106</b>
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran .....	107
C. Penutup .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>118</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI.....</b>	<b>157</b>





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Pedoman Wawancara.....	118
Lampiran II	Pedoman Observasi.....	119
Lampiran III	Dokumentasi.....	120
Lampiran IV.A	Data Lapangan Hasil wawancara.....	121
Lampiran IV.B	Data Lapangan Hasil Observasi.....	131
Lampiran V	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	146
Lampiran VI	Penilaian Permainan Tradisional.....	151
Lampiran VII	Dokumentasi Foto Hasil Penelitian.....	153



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1	Melakukan hompimpa sebelum melaksanakan permainan.....	55
Gambar IV.2	Melakukan uset untuk mengantri mengaji .....	56
Gambar IV.3	Guru bersama anak bermain permainan lulu cina buta.....	57
Gambar IV.4	Guru bersama anak bermain cuk cuk bimbi sebelum menunggu dijemput pulang.....	59
Gambar IV.5	Anak bermain engklek putar .....	60
Gambar IV.6	Guru bersama anak melaksanakan permainan ABC lima dasar ...	62
Gambar IV.7	Anak bermain tam tam buku .....	63
Gambar IV.8	Anak bermain petak umpet .....	64
Gambar IV.9	Anak bermain egrang batok kelapa.....	65
Gambar IV.10	Anak bermain congklak .....	67
Gambar IV.11	Guru bersama anak memainkan permainan mejikuhibiniu sebelum melakukan ekstrakurikuler.....	69
Gambar IV.12	Guru bersama anak-anak memainkan permainan domikado sebelum melakukan ekstrakurikuler.....	71

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Program Pelestarian Permainan Tradisional di RA AL-Fayunasra ...	40
Tabel IV.2	Perencanaan Permainan Tradisional di RA Al-Fayunasra.....	44
Tabel IV.3	Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Anak Didik Terhadap Permainan Tradisional Di RA Al-Fayunasra.....	73



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permainan tradisional merupakan warisan bangsa yang mengandung nilai-nilai luhur budaya dan mencerminkan kearifan lokal. Warisan bangsa tersebut hendaknya selalu dijaga dan dilestarikan. Namun, seiring perkembangan zaman dan majunya teknologi membuat permainan tradisional lama kian ditinggalkan. Zaman dahulu permainan tradisional selalu mewarnai aktivitas bermain anak, mulai dari saat jam istirahat di sekolah, saat pulang sekolah bahkan sampai malam hari. Namun, fenomena yang dijumpai saat ini, anak-anak lebih cenderung dekat dengan hal-hal bebau teknologi seperti TV, Internet dan gadget. Oleh karena itu penting sekali untuk melestarikan permainan tradisional kepada generasi penerus bangsa agar warisan budaya tersebut tidak hilang ditengah kemajuan zaman dan canggihnya teknologi.

Menurut koleksi perpustakaan Universitas Indonesia terdapat 22 naskah permainan tradisional anak-anak, baik itu naskah berupa gambar, nyanyian, syair, puisi maupun naskah deskripsi. Dari 22 naskah tersebut terdapat 240 jenis permainan tradisional yang dituliskan. Sementara itu menurut Susilo, berdasarkan hasil mengumpulkan dan pencatatan, terdapat 750 jenis permainan tradisional Indonesia. Dari 750 permainan yang tercatat masih banyak

permainan tradisional yang belum terinventarisasi.<sup>1</sup> Hal tersebut mengidentifikasi bahwa Indonesia memiliki permainan tradisional yang melimpah.

Permainan tradisional lahir dari kebiasaan masyarakat dan dipercaya mengandung nilai-nilai luhur budaya yang mencerminkan kearifan lokal.<sup>2</sup> Dengan demikian permainan tradisional sangat baik untuk diwariskan kepada generasi selanjutnya, khususnya kepada anak usia dini. Pada era 80-an, 90-an dan awal 2000-an permainan tradisional begitu digemari anak-anak. Permainan tradisional dimainkan disekolah, saat pulang sekolah hingga malam hari.<sup>3</sup> Namun, kenyataan yang dihadapi dewasa ini permainan tradisional perlahan memudar bahkan ada yang hilang digeser oleh perkembangan zaman.<sup>4</sup> Terpaan permainan modern serta daya tarik media elektronik seperti film kartun dan *game* yang dapat dimainkan dari gadget seringkali membuat permainan tradisional dianggap ketinggalan zaman.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup>Rustan Edhy and Ahmad Munawir, "Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasinya The Existence Of Traditional Game Among Digital Natives Generation In Luwu Raya And Its Integration Into Learning." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, hlm. 182.

<sup>2</sup>Lenny Verawati, Ali Formen, and Yuli Utanto, "Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, no. 20 (2020), hlm. 180.

<sup>3</sup>Dwijyanthi, N., M., A. "Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Pengembangan Karakter Anak Usia Dini", *dalam Jurnal Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1 Nomor 1 2020, hlm. 90.

<sup>4</sup>Septiyani, A., Resmadi, I., & Hidayah, S., "Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda" *e-Proceeding of Art & Design*, Vol.7, No.2 Agustus 2020, hlm. 2016.

<sup>5</sup>Giri, G., A., R., C., & Susilawati, N., L., "Nilai-nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional Juru Pencar" *dalam Jurnal PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni - Vol, 1 No, 2 Oktober 2021*.

Selain semakin berkembangnya teknologi, situasi Covid-19 juga ikut mempengaruhi daya tarik anak terhadap permainan tradisional. Akibat dari covid-19 anak diharuskan belajar *online* menggunakan alat elektronik.<sup>6</sup> Sistem pembelajaran menjadi kacau, guru harus mampu menanggulangi hal tersebut guru harus mampu berjuang untuk mengatasi dampaknya.<sup>7,8</sup>

Noer Adenany mengatakan, “15 jenis permainan tradisional Kaltim yang mulai hilang antara lain: begasing, paku lele, engrang, kelereng, asinan, lompat tali, asinan naga, petak umpet, telepon kaleng, cangklok, ular naga, bekel, sentokan, mariam bambu dan cina boy. Permainan ini sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern seperti permainan video game, playstation, game online serta berbagai permainan yang tersedia di laptop, handpone bahkan gawai.”<sup>9</sup> Didukung hasil survey luar negeri yang dilakukan oleh perusahaan retail Sainsbury’s di Inggris terhadap 1.000 anak yang berusia 7-12 tahun, dalam survey tersebut dijelaskan kegiatan menonton YouTube dan televisi lebih populer daripada membaca buku atau bermain

<sup>6</sup>Erni Munastiwi, “Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic,” *Al-Ta lim Journal* 27, no. 3 (2020): 227–235, hlm. 227.

<sup>7</sup>E Munastiwi et al., “Coping with the Impact of Covid-19 Pandemic on Primary Education: Teachers’ Struggle (Case Study in the Province of Yogyakarta, Indonesia),” *International Journal of Educational Management* (2022), [https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus\\_id/85142261456](https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85142261456).

<sup>8</sup>Erni Munastiwi and Sri Puryono, “Unprepared Management Decreases Education Performance in Kindergartens during Covid-19 Pandemic,” *Heliyon* 7, no. 5 (2021): e07138, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07138>, hlm. 1.

<sup>9</sup>Seputar Kaltim, “Permainan Tradisional Mulai Ditinggalkan” dalam [m.kaltimprov.go.id](http://m.kaltimprov.go.id), (2019), <https://seputarkaltim.kaltimprov.go.id/2019/09/20/utama/permainan-tradisional-mulai-ditinggalkan/>. Akses tanggal 27 Februari 2022.

fisik. Dalam daftar 10 hobi yang digemari anak-anak, 9 diantaranya didominasi oleh kegiatan menggunakan alat digital.<sup>10</sup>

Sementara itu, dalam penelitian Sriwati yang dilaksanakan tahun 2022 menunjukkan keterampilan memainkan dan pengetahuan anak didik mengenai permainan tradisional bisa dikatakan minim. Hal ini terbukti dari hasil tes terhadap 9 permainan tradisional di seluruh daerah Indonesia. Hasil pengetahuan anak terhadap permainan tradisional menunjukkan angka yang cukup rendah hanya mencapai 62%. Begitu juga dengan kemampuan memainkan permainan tradisional juga masih tergolong rendah. Beberapa kasus menunjukkan, ada anak yang tidak mengenal permainan tersebut sehingga tidak bisa memainkannya, namun ada juga yang ternyata tidak tau nama permainannya tetapi pernah atau mampu memainkannya.<sup>11</sup>

Tidak mengherankan di zaman yang semakin canggih dalam bidang teknologi sekarang ini banyak anak-anak yang tidak asing memainkan permainan modern seperti permainan modern yang dapat dikoneksikan ke *smartphone* maupun internet.<sup>12</sup> Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional telah digeser keberadaannya oleh permainan modern bernuansa

---

<sup>10</sup>Rini, "Survei: Permainan Tradisional Kian Ditinggalkan" dalam Sultrakini.com, 2019, <https://sultrakini.com/survei-permainan-tradisional-kian-ditinggalkan/>. Akses tanggal 27 Februari 2022.

<sup>11</sup>Sriwati, & Putra, H., P., N., "Revitalisasi Permainan Tradisional: Sebuah Upaya Pembentukan Mental Anti Korupsi Anak Sejak Dini", dalam *Jurnal Ilmiah*, Universitas Batanghari Jambi, 22(1), Februari 2022, hlm. 47.

<sup>12</sup>Suyadi, & Selvi, I., D., "Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 Issue 1 (2020), hlm. 374.

teknologi gadget.<sup>13</sup> Selain itu pembangunan yang menyebabkan lahan kosong juga memiliki pengaruh,<sup>14</sup> ditambah kondisi wabah virus corona yang terjadi sejak 2019 hingga saat ini yang mengharuskan anak-anak bersekolah daring melalui laptop/komputer atau handpone sehingga membuat anak lebih dekat dengan media elektronik tersebut dibanding permainan tradisional.<sup>15</sup>

Indonesia merupakan negara keempat pengguna *smartphone* setelah China, India dan Amerika dengan perhitungan 170,4 juta jiwa dengan penetrasi 61,7% dari total populasi.<sup>16</sup> Sementara itu menurut laporan data reportal dengan tema “Digital 2022 Indonesia”, mengatakan, penggunaan internet hingga Januari 2022 mencapai 73,7% dari jumlah populasi atau setara dengan 204,7 juta jiwa banding 277,7 juta jiwa. Artinya hanya 7305 juta jiwa dengan persentase 26,3% orang Indonesia yang tidak menggunakan internet.<sup>17</sup>

---

<sup>13</sup>Zakiya, Mayar, F., " Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional" *Dalam Jurnal Ensiklopedia Of Journal*, Vol. 2 No.2 Edisi 1 Januari 2020, hlm 29.

<sup>14</sup>Karina, C., D., Supardi U., S., & Suparman, I., A., “Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas TGR ( Traditional Games Return )” dalam *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 05, No. 02, Juli 2021, hlm. 1600.

<sup>15</sup>Widaty, C., Apriati, Y., Mektika, T., & Asmin, E., "Pergeseran Permainan, Tradisional Menjadi, Permainan Virtual, et al. “Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin”, *dalam jurnal PADARINGAN: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, Vol.3 No. 2 Mei 2021, hlm. 390.

<sup>16</sup>Pusparisa, Yosepha, “Daftar negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?; 10 Negara dengan Pengguna Smarthpone Terbanyak (2020)” *dalam databooks.katadat.aco.id* (2021), <https://databooks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>, Akses tanggal 12 Maret 2022.

<sup>17</sup>Liberty Jamadu & Dicky Prastya, “Jumlah Pengguna Internet Indonesia Capai 204,7 Juta Di Tahun 2022” *dalam suara.com* (2022). <https://www.suara.com/teknologi/2022/02/21/163932/jumlah-pengguna-internet-indonesia-capai-2047-juta-di-tahun-2022>. akses tanggal 2 Maret 2022.



Menurut laporan Badan Pusat Statistik mengenai penggunaan teknologi pada anak usia dini dibedakan dalam tingkatan usia. Usia 5-6 tahun menduduki peringkat terbesar, yakni dengan persentasi 47%, usia 1-4 tahun sebesar 5,6% dan yang lebih mengejutkan, anak berusia kurang dari 1 tahun sudah diberikan media teknologi yakni sebesar 3,5%.<sup>18</sup> Hal ini menandakan bahwa, anak yang hidup di zaman sekarang ini menjadikan teknologi seperti ponsel, gadget dan alat elektronik lainnya sebagai teman keseharian mereka.<sup>19</sup>

Mulyani dalam jurnal Karina mengatakan ketika anak bermain gadget dalam rentang waktu yang wajar, bukanlah masalah. Namun, ketika anak sudah kecanduan dengan permainan alat elektronik tersebut dan bisa memakan waktu berjam-jam, tentunya bukan perkara sederhana.<sup>20</sup> Berbagai penelitian telah dilakukan mengenai dampak negatif penggunaan gadget bagi anak, mulai dari bidang kedokteran hingga psikologi, dimana pada masa anak-anak merupakan masa emas, jika masa emas tersebut anak mengalami

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>18</sup>Andrea Lidwina, "Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel" dalam oks.katadata.co.id (2020). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>. akses tanggal 3 Maret 2022.

<sup>19</sup>Zaini, M., & Soenarto, "Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Issue 1 2019, hlm 255.

<sup>20</sup>Karina, C., D., Supardi U., S., & Suparman, I., A., "Eksplorasi Etnomatematika,... hlm. 1600.

kecanduan atau terkena dampak gadget, maka perkembangan anak akan terhambat khususnya dari segi prestasi.<sup>21</sup>

Bukan hanya itu, ketika anak bermain gadget tubuh menjadi pasif dan memiliki kecenderungan terkena obesitas.<sup>22</sup> Tidak hanya berdampak pada perkembangan fisik anak, tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial emosional dan mental anak.<sup>23</sup> Menurut Subarkah, gadget mampu membuat anak menjadi pribadi tidak sabaran, mudah marah, sulit dalam pengendalian emosi bahkan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa anak.<sup>24</sup> Gadget membuat anak lupa atau tidak peduli pada lingkungan sekitarnya dan menjauhkan anak dari interaksi sosial antar sesama.<sup>25</sup>

Jika dibandingkan dengan permainan modern khususnya gadget. Permainan tradisional memiliki sejuta manfaat untuk anak. Menurut Subagiyo dalam Santi dan Bachtiar, permainan tradisional menjadi tempat bagi anak berekspresi secara fisik, psikis dan kejiwaan.<sup>26</sup> Dari segi fisik membuat tubuh menjadi sehat dan bugar karena permainan tradisional cenderung melibatkan

---

<sup>21</sup>Febriati, L., D., & Fauziah, A., "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Yogyakarta", dalam *Jurnal TSJKeb\_Jurnal*, Vol.5 No.1 Tahun 2020, hlm. 3.

<sup>22</sup>Adi, B., S., Sudaryanti, & Muthmainnah, "Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa", dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 9 ( 1 ), 2020, hlm. 34.

<sup>23</sup>Husain, M., "Lunturnya Permainan Tradisional", dalam *Jurnal Aceh Anthropological Journal*, Volume 5, No. 1, 1-15, April 2021, hlm.

<sup>24</sup>Subarkah, M. A., "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak", dalam *Jurnal Rausyan Fikr*, Vol. 15 No.1 Maret 2019, hlm. 126.

<sup>25</sup>Maghfiroh, Y., "Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun", dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 6, No. 1 April 202, hlm. 3.

<sup>26</sup>Santi, & Bachtiar, M., Y., "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng", dalam *Jurnal TEMATIK*, Volume 6 Nomor 1 Tahun 2020, Hlm. 23.

olah fisik atau ketahanan fisik.<sup>27</sup> Dari segi psikis, meluapkan emosi seperti berteriak bahagia, tertawa, sedih, marah dan kecewa karena kalah dalam bermain.<sup>28</sup> Dari segi kognitif seperti berimajinasi, kreativitas, memecahkan masalah dan kecerdasan jamak,<sup>29</sup>

Kegiatan permainan tradisional juga sebagai wariskan nilai-nilai luhur dan pesan moral yang dapat membangun karakter anak seperti kejujuran, kebersamaan dan persatuan, kerja keras, sportif, tanggung jawab, lapang dada dorongan untuk berprestasi dan menaati aturan.<sup>30</sup> Dari hal-hal tersebut, permainan tradisional sangat baik untuk diwariskan kepada generasi selanjutnya. Dalam hal ini campur tangan orang dewasa sangat diperlukan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak.<sup>31</sup>

Mengenalkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk dilakukan,<sup>32</sup> karena selain melestarikan warisan budaya,

---

<sup>27</sup>Handoko, D., & Gumantan, A., "Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di Sma Negeri 1 Baradatu", *dalam Jurnal of Physical Education*, Vol. 2, No. 1, Juni 2021, hlm. 2.

<sup>28</sup>Sonjaya, A., R., Z., A., & Pratiwi, R., A., "Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak", *dalam Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut, Vol. 15; No. 01; 2020, hlm.386.

<sup>29</sup>Aqobah,Q., J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A., T., "Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", *dalam Jurnal* Vol. 5 No 2. Agustus 2020, hlm. 136.

<sup>30</sup>M., R., H., M., "Luntarnya Permainan Tradisional", *dalam Jurnal, Aceh Anthropological*, Program Studi Sosiologi, Universitas Malikussaleh Lhokseumawe, Volume 5, No. 1, April 2021 hlm. 3.

<sup>31</sup> Monica Nilsson and Beth Ferholt, "Vygotsky ' s Theories of Play , Imagination and Creativity in Current Practice : Gunilla Lindqvist ' s ' Creative Pedagogy of Play ' in U . S . Kindergartens and Swedish Reggio-Emilia Inspired Preschools," *PERSPECTIVA, Florianópolis* 32, no 3 (2014): 919–950, hlm. 920.

<sup>32</sup>Rozana, Salma, "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional 'Engklek' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab.

didalamnya terkandung nilai-nilai moral dan karakter, memiliki banyak manfaat dari berbagai segi, termasuk dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.<sup>33</sup> Selain itu bermain merupakan hidup dan kehidupan anak yang artinya bermain dan permainan tidak terlepas dari anak.<sup>34</sup>

Pendidikan memiliki perana penting sebagai wahana untuk melestarikan warisan budaya, yaitu permainan tradisional. Pihak sekolah harus mampu berupaya melaksanakan hal tersebut, terutama di lembaga pendidikan anak usia dini. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan, RA Al-Fayunasra merupakan sebuah lembaga PAUD yang terletak di Desa Danau Pulai Indah, Kecamatan Kempas. Desa Danau Pulai Indah merupakan wilayah yang memiliki keragaman suku, seperti banjar, bugis, jawa, melayu, batak, minang dan lainnya. Dari keragaman suku tersebut berimplikasi pada penerapan permainan tradisional dilingkungan bermain anak. Dalam lingkungan bermain, masih bisa menjumpai anak-anak yang melakukan permainan tradisional seperti layang-layang, gasing, kelereng, lempar sandal, petak umpet, boy-boyan, engklek, lompat tali dan lainnya.

Salah satu lembaga PAUD di Desa Danau Pulai Indah menerapkan sebuah program yang diberi nama program pelestarian permainan tradisional.

---

Deli Serdang” Fakultas, Agama Islam, Universitas Pembangunan, Vol. 13 No. 1 Juni 2020, hlm. 44.

<sup>33</sup>Richma Hidayati and Indah Lestari, “Permainan Tradisional Jawa Tengah Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini” (2014): 14–24.

<sup>34</sup>Nurhayati, S., Pratama, M., M., & Wahyuni, I., W., ”Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *dalam Jurnal Buah Hati*, Volume 7, Nomor 2, September 2020, hlm. 129.

Program ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak. Sekaligus dijadikan sebagai media pengembangan diri anak, seperti fisik motorik, sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Selain itu permainan tradisional dihadirkan di sekolah sebagai tempat anak untuk bermain bersama-sama. RA Al-Fayunasra sangat menarik untuk diteliti karena adanya kekhasan mengenai eksistensi permainan tradisional lewat pelestarian permainan tradisional dilembaga pendidikan yang hampir punah.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait ekistensi permainan tradisional oleh beberapa peneliti. Oleh Farida Maricar dan Rudi S tahun 2018,<sup>35</sup> Edhy Rustan & Ahmad Munawir (2020),<sup>36</sup> dan Gustiana Mega Anggita dkk, 2018.<sup>37</sup> Penelitian-penelitian tersebut mengkaji mengenai faktor keberadaan permainan tradisional, bentuk permainan yang diterapkan dan integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran sebagai upaya dari pelestarian budaya. Sementara peneliti mengkaji hal yang lebih komprehensif, yaitu mengenai faktor yang menyebabkan keberadaan permainan tradisional, implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak dan implementasi permainan tradisional dalam kegiatan bermain anak, baik dalam

---

<sup>35</sup>Farida Maricar and Rudi S. Tawari, "Nilai Dan Eksistensi Permainan Tradisional Di Ternate," *Jurnal ETNOHISTOR* V, no. 2 (2018): 162–184.

<sup>36</sup>Edhy Rustan and Ahmad Munawir, "Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasinya The Existence Of Traditional Game Among Digital Natives Generation In Luwu Raya And Its Integration Into Learning," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5, no. Vol. 5, Nomor 2, (2020): 181–196.

<sup>37</sup>G. M. Anggita, S. B. Mukarromah, and M. A. Ali, "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa," *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)* 3, no. 2 (2018).

hal perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan bentuk permainan yang diterapkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti menganggap fenomena tersebut penting untuk dikaji lebih lanjut. Mengingat permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan bangsa yang mulai dilupakan di masa teknologi digital saat ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai eksistensi permainan tradisional di era teknologi digital dalam lembaga pendidikan anak usia dini RA Al-Fayunasra Desa Danau Pulau Indah Kecamatan Kempas.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi permainan tradisional di RA Al-Fayunasra?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional di RA Al-Fayunasra?
3. Bagaimana implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak di RA Al-Fayunasra?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diambil beberapa tujuan penelitian yang hendak dicapai, antara lain:.

- a. Untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional di RA Al-Fayunasra.

- b. Untuk mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional yang dimainkan di RA Al-Fayunasra
- c. Untuk mengetahui bagaimana implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak di RA Al-Fayunasra.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

- 1) Menambah wawasan mengenai permainan tradisional di lembaga Pendidikan Anak usia Dini.
- 2) Memperkuat teori-teori sebelumnya mengenai permainan tradisional lembaga Pendidikan Anak usia Dini
- 3) Memberikan informasi mengenai eksistensi permainan tradisional di era teknologi digital baik di lembaga pendidikan maupun di masyarakat.
- 4) Memberikan informasi mengenai implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak.
- 5) Sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk peneliti, dengan adanya penelitian ini mampu memberikan pengalaman peneliti mengenai eksistensi permainan tradisional di era teknologi digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

- 2) Untuk pendidik, dengan adanya penelitian ini peneliti berharap bisa menjadi referensi sekolah-sekolah lain agar mampu menerapkan permainan tradisional dalam lingkungan belajar anak.

#### **D. Penelitian Relevan**

Tujuan dari penelitian yang relevan untuk menghindari adanya plagiasi antar sesama peneliti. Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait judul penelitian yang diteliti. Yang pertama, oleh Farida Maricar dan Rudi S. Tawari, tahun 2018. Penelitian bertujuan mengungkapkan nilai dan makna yang terdapat pada permainan tradisional di Ternate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di Ternate, terdapat puluhan permainan tradisional. Dari puluhan itu, penelitian ini menemukan bahwa permainan yang masih dipraktikkan kurang lebih hanya tujuh permainan tradisional dan sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional yang diterapkan mengandung berbagai nilai seperti: kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Edhy Rustan dan Ahmad Munawir, pada tahun 2020. Tujuan penelitian untuk mengetahui jumlah permainan tradisional yang masih dilestarikan di Luwu Raya, faktor penyebab permainan tradisional tidak diminati oleh anak digital natives, serta desain pembelajaran yang sesuai untuk menjadikan permainan tradisional sebagai sarana edukatif untuk melestarikan budaya bangsa. Hasil penelitian



menunjukkan bahwa terdapat 15 permainan tradisional yang masih dilestarikan di Luwu Raya. Penyebab anak-anak tidak memainkan lagi permainan tradisional karena kekurangan teman bermain, bertengkar atau berbeda pendapat dengan sesama pemain, kekurangan alat bermain, tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional, dilarang oleh orang tua dan warga sekitar, serta kelelahan saat bermain. Desain pembelajaran yang sesuai adalah memilih karakteristik permainan yang dapat menunjang pencapaian kompetensi dasar siswa dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran dengan menjadikannya sebagai metode dan media pembelajaran.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Gustiana Mega Anggita dkk, pada tahun 2018. Tujuan penelitian untuk mengetahui keberadaan, jumlah dan jenis permainan tradisional di kabupaten Semarang. Hasil penelitian menunjukkan Jenis permainan tradisional yang ada di kabupaten Semarang ada bermacam-macam, meliputi: bentengan, gobak sodor, sunda manda, bakiak, bintang bergilir, bola bakar, egrang, rok dodok, kucing tikus dan ular naga.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang telah dikemukakan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian. Persamaannya, sama-sama meneliti mengenai faktor keberadaan permainan tradisional, bentuk permainan yang diterapkan dan integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran sebagai upaya dari pelestarian budaya. Perbedaannya terletak pada Implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak dan implementasi permainan tradisional dalam kegiatan bermain anak, baik dalam

hal perencanaan, pelaksanaan penilaian dan bentuk permainan yang diterapkan.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metodologi penelitian kualitatif digunakan apabila peneliti ingin menerangkan dan melihat suatu keadaan maupun suatu objek dalam konteksnya menemukan makna (*meaning*) atau pemahaman yang mendalam tentang sesuatu masalah yang dihadapi, yang nampak dalam bentuk data kualitatif, baik berupa gambar, kata-kata tulisan dan lisan maupun kejadian serta dalam setting yang alami dari orang-orang dan perilaku yang bisa diamati.<sup>38</sup>

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang saat ini sedang terjadi berupa informasi sedetail mungkin mengenai eksistensi permainan tradisional anak usia dini di era digital dalam lembaga RA Al-Fayunasra. Dalam penelitian ini terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, menginterpretasikan keadaan yang sedang terjadi. Oleh karena itu penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan sebanyak-banyaknya data dengan cara

---

<sup>38</sup>Yusuf, A., M., Metode Penelitian *Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, cet. Ke-4, (Jakarta: Kencana, 2017, hlm. 334.

melibatkan diri secara langsung dilapangan, berinteraksi secara baik dengan subjek sehingga peneliti benar-benar berhubungan langsung dan mengerti keadaan yang ada.

## **2. Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 18 Juli 2022 sampai 22 Oktober 2022. Tempat penelitian dilaksanakan di RA Al-Fayunasra yang berlokasi di jalan Madrasah Al-Afiyah, Dusun Mekar Serumpun, RT 020, RW 005, Desa Danau Pulau Indah, Kecamatan Kempas, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau.

## **3. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dan objek merupakan dua hal yang harus diperhatikan dalam penelitian. Objek penelitian ini berupa eksistensi permainan tradisional anak usia dini di RA Al-Fayunasra. Subjek dalam penelitian ini kepala sekolah 1 orang, guru 3 orang yang meliputi 1 guru kelas dan 2 guru pendamping dan anak didik 22 orang.

## **4. Sumber Data**

Sumber data merupakan dari mana data penelitian diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini berupa sumber primer dan sumber sekunder, sumber primer yakni data yang peneliti peroleh secara langsung. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua atau diperoleh secara tidak langsung seperti buku, jurnal, majalah, ebook, koran dan sumber lainnya yang dapat membantu proses penelitian.

Adapun sumber data primer dalam penelitian ini di bedakan menjadi dua, meliputi:

- a. Kepada Sekolah, terkait sejarah RA, visi dan misi RA dan hal-hal yang berkaitan dengan kelembangaan RA Al-Fayunasra.
- b. Guru dan anak didik yang terlibat dalam kegiatan permainan tradisional.

## **5. Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Observasi**

Observasi merupakan suatu cara mengumpulkan data secara sistematis kepada objek yang diteliti.<sup>39</sup> Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengamatan secara langsung, yakni peneliti ikut terlibat dan merasakan secara langsung, mencatat peristiwa yang dianggap penting yang sesuai dengan fokus penelitian. Observasi yang peneliti lakukan dalam penelitian ini bersifat non partisipan, artinya peneliti hanya berperan sebagai pengamat, tidak ikut secara aktif terhadap kegiatan permainan tradisional yang dilaksanakan.

### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan proses pengumpulan data dengan cara lisan yang diajukan kepada dua orang atau lebih dengan tujuan untuk

---

<sup>39</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 203.

menggali informasi-informasi tentang fokus penelitian.<sup>40</sup> Wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dengan cara menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan dan menggali lebih dalam pertanyaan tersebut agar tidak keluar dari fokus penelitian. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, 1 guru kelas dan 1 guru pendamping. Wawancara dengan kepala sekolah terkait RA Al-Fayunasra, sementara wawancara dengan guru kelas dan guru pendamping terkait tentang focus penelitian yang sedang diteliti.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam fokus penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian.<sup>41</sup> Dokumentasi berupa foto, video, catatan dan dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi yang peneliti lakukan dengan cara mengambil foto dan video ketika anak dan guru atau anak sedang melakukan permainan tradisional, mengambil foto dan merekam ketika melakukan wawancara bersama guru dan mengumpulkan hal-hal yang berkenaan dengan RA Al-Fayunasra seperti sejarah berdirinya, visi dan misi,

---

<sup>40</sup>Salim & Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan*, ed. Haldir (Bandung: Citapustaka Media, 2012), hlm. 119.

<sup>41</sup>Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 149.

sarana dan prasarana, jumlah guru, jumlah anak didik didik dan lainnya.

## **6. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan analisis data Miles & Huberman. Miles & Huberman mengemukakan aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan secara tuntas hingga data-datanya jenuh (data sama),<sup>42</sup> terdapat 4 tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini, diantaranya: berupa pengumpulan data (observasi, wawancara dan dokumentasi), mereduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data.

## **7. Uji Keabsahan Data**

Penelitian ini menggunakan triangulasi data. Triangulasi merupakan suatu cara mendapatkan data yang benar-benar valid dengan menggunakan pendekatan metode ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode digunakan untuk memperoleh data mengenai dengan cara membandingkan data dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Triangulasi sumber digunakan untuk memperoleh data dengan cara membandingkan data dengan sumber satu ke sumber lainnya.

---

<sup>42</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 50.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dibuat dengan maksud untuk memberikan gambaran tersistem mengenai pembahasan terkait tesis yang dibuat. Sistematika pembahasan dalam tesis ini mencakup 5 bab.

Bab I mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian relevan, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisikan kajian teori yang dipecah menjadi beberapa sub judul, meliputi: teori bermain, eksistensi permainan tradisional, era teknologi digital dan pendidikan anak usia dini,

Bab III membahas mengenai gambaran umum RA Al-Fayunasra yang meliputi: profil RA Al-Fayunasra, letak geografis RA Al-Fayunasra, visi, misi dan tujuan RA Al-Fayunasra, program lembaga, kegiatan pembelajaran di RA Al-Fayunasra, program pelestarian permainan tradisional RA Al-Fayunasra, pendidik dan anak didik RA Al-Fayunasra, dan alat dan sarana bermain.

. Bab IV membahas mengenai hasil penelitian yang meliputi: Implementasi permainan tradisional di RA Al-Fayunasra, faktor yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional RA Al-Fayunasra dan implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Bab V berisi kesimpulan, saran dan penutup.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai ekistensi permainan tradisional di era teknologi digital dalam lembaga PAUD, khususnya RA Al-Fayunasra di Desa Danau Pulai Indah Kecamatan Kempas yang telah peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan tradisional di RA Al-Fayunasra diimplementasikan dalam beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Terdapat 11 jenis bentuk permainan tradisional yang diterapkan di RA Al-Fayunasra, baik permainan yang dimainkan tanpa alat maupun permainan yang dimainkan menggunakan alat. 11 jenis permainan tersebut antara lain: hompimpa dan uset, lu lu cina buta, cuk cuk bimbi, engklek, abc lima dasar, tam tam buku, petak umpet, engrang batok kelapa, congklak, mejikuhibiniu dan domikado.
2. Faktor yang mempengaruhi keberadaan permainan tradisional di RA Al-Fayunasra dipengaruhi oleh kerja sama antar sesama guru, peran sekolah, Antusias anak-anak yang tinggi terhadap permainan tradisional dan permainan tradisional mudah dimainkan dan mudan diterapkan sehingga mudah berbaur dalam aktivitas bermain anak.



3. Implikasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak di RA Al-Fayunasra berimplikasi pada 5 perkembangan anak, yaitu: perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial, perkembangan emosional, perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan terdapat beberapa saran yang bisa dipergunakan sebagai bahan evaluasi demi kemajuan di masa mendatang, berikut merupakan beberapa saran yang peneliti berikan untuk lembaga RA Al-Fayunasra.

1. Penerapan permainan tradisional sudah cukup baik, hanya saja ketika anak mampu memainkan permainan tradisional antar sesama anak, misalnya permainan petak umpet, tam tam buku dan lainnya, diharapkan guru selalu hadir kebersamai anak untuk mengawasi anak dalam bermain.
2. Di RA Al-Fayunasra hanya terdapat 2 alat permainan tradisional, yaitu congklak dan egrang, semoga kedepannya bisa memperbanyak alat main seperti ular tangga raksasa, bakiak, lompat tali dan lainnya karena dengan memperbanyak alat main anak tidak akan merasa kebosanan.
3. Dalam pelaksanaan permainan tradisional terkadang guru tidak mengharuskan seluruh anak turut serta dalam bermain. Sebaiknya guru turut mengharuskan anak berpartisipasi dalam bermain agar kesadaran

anak untuk bermain bersama-sama semakin besar, karena dari bermain bersama akan semakin menstimulus interaksi sosial anak.

### **C. Penutup**

*Alhamdulillahirobbil'aalain*, Segala puji bagi Allah atas segala nikmat dan berkah-Nya sehingga penulisan tesis ini terselesaikan dengan baik. Dalam penulisan tesis ini peneliti sangat menyadari banyak sekali kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu peneliti membutuhkan saran, masukan, arahan dan bimbingan yang membangun agar penulisan tesis ini menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Banu Setyo, Sudaryanti, and Muthmainnah. "Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa." *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 1 (2020): 33–39.
- Adhani, Dwi Nurhayati, and Inmas Toharoh Hidayah. "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014): 137–146.
- Aji, R, "Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)" *dalam Jurnal Islamic Communication Journal*, ol. 01, No. 01, Mei-Oktober 2016.
- Amania, M., Nugrahanta, G., A., & Kurniastuti, I., "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun" *dalam Jurnal Elementary School*, Volume 8 nomor 2 Juli 2021.
- Andayani, S., "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *dalam Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021
- Andrea Lidwina, "Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel" *dalam* oks.katadata.co.id (2020).  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>. akses tanggal 3 Maret 2020
- Andriyani, I., N., "Pendidikan Anak Dalam Keluarga Di Era Digital" *dalam Jurnal FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam* Volume 7, Nomor 1, Juli 2018.
- Ardianti, Lili. "Implementasi Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun." *Walada: Jurnal of Primary Education* 1, no. 20 (2022).
- Anggita, G. M., S. B. Mukarromah, and M. A. Ali. "Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa." *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)* 3, no. 2 (2018).
- Anzani, R., W., & Insan, I., K., "Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah", *dalam jurnal Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Volume

2, Nomor 2, Mei 2020 2 (2020), hlm. 182.

Aqobah, Q., J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A., T., "Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", *dalam Jurnal* Vol. 5 No 2. Agustus 2020.

Ardianti, Lili. "Implementasi Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun." *Walada: Jurnal of Primary Education* 1, no. 20 (2022)

Basori, I., S. "Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Era Digital Dengan Google Suite", (Malang, 2021), hlm. 3, <https://books.google.co.id/books?id=32svEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl-id#v=onepage&q&f=false>.

Bodrova, Elena, and Deborah J. Leong. "Vygotskian and Post-Vygotskian Views on Children's Play." *American Journal of Play* 7, no. 3 (2015): 371–388.

Cendana, Herliana, and Dadan Suryana. "Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini" 6, no. 2 (2022): 771–778

Dehkordi, Mitra Rouhi. "The Educational Impact of Traditional Games : The Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children." *International Journal of Science Culture and Sport* 5, no. September (2017): 134–139.

Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010).

Dwijayanthi, Ni Made Ari. "Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Pengembangan Karakter Anak Usia Dini." *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 105–112.

Fadlillah, Muhammad, *Desain pembelajaran PAUD: Panduan Untuk Pendidik, Mahasiswa, & Pengelola Anak Usia Dini*, cet. Ke-3, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017),

Fadlillah, Muhammad & Lilif M.H, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, cet. Ke-3, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020).

Febriati, L., D., & Fauziah, A., "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Yogyakarta", *dalam Jurnal TSJKeb\_Jurnal*, Vol.5 No.1 Tahun 2020.

- Fika, Yubariku, Sri Martini Meilanie, and Lara Fridani. "Peningkatan Kemampuan Bicara Anak Melalui Bermain Peran Berbasis Budaya." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 50–57
- Giri, G., A., R., C., & Susilawati, N., L., "Nilai-nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional Juru Pencar" *dalam Jurnal PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni - Vol, 1 No, 2 Oktober 2021*
- Handayani, Fitri Febri. "Permainan Tradisional Lulu Cina Buta: Stimulasi Keterampilan Sosial Emosional Anak." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2022): 1–13.  
<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/9609%0A>  
<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/download/9609/4281>.
- Handayani, Fitri Febri, and Erni Munastiwi. "Implementasi Permainan Tradisional Di Era Digital Dan Integrasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5 (2022): 11–20.
- Handayani, Fitri Febri, Faridatul Munawaroh, Nova Adi Kurniawan, and Rika Devianti. "Metode Bermain: Upaya Menstimulusi Perkembangan Matematika Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 02 (2022): 73–84
- Handayani, F., F., Hibana, & Surahman, S., "Implementasi Pembelajaran Daring Dan Luring Bagi Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19" *dalam Jurnal Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No. 02 (2021)*.
- Handoko, D., & Gumantan, A., "Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di Sma Negeri 1 Baradatu", *dalam Jurnal of Physical Education, Vol. 2, No. 1, Juni 2021*.
- Heleni Filtri. "Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia* 1, no. 1 (2003): 32–37
- Hidayati, R., & Lestari, I., "Permainan Tradisional Jawa Tengah Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini" *dalam Prosding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Malang.(2021)*
- Husain, M., "Lunturnya Permainan Tradisional", *dalam Jurnal Aceh Anthropological*

*Journal*, Program Studi Sosiologi, Universitas Malikussaleh Lhokseumawe  
Volume 5, No. 1, 1-15, April 2021

- Husain, R., I., & Walangadi, H., "Permainan Awuta, Ponti dan Kainje Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Issue 2 (2021), hlm. 1353
- Juwairiah. "Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini." *Pendidikan Anak* I, no. 2 (2016): 119–133
- Karina, C., D., Supardi U., S., & Suparman, I., A., "Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas TGR ( Traditional Games Return )" dalam *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 05, No. 02, Juli 2021
- Khoir, M., "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak MI Dengan Media Permainan Tradisional Di Kampung Main Mojopahit", dalam *Jurnal SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 3, Nomor 1, Mei 2021.
- Kistanto, N., H., "Tentang Konsep Kebudayaan" dalam *Jurnal Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, Volume 10, No. 2, Februari 2017.
- Liberty Jamadu & Dicky Prastya, "Jumlah Pengguna Internet Indonesia Capai 204,7 Juta Di Tahun 2022" dalam *suara.com* (2022). <https://www.suara.com/tekno/2022/02/21/163932/jumlah-pengguna-internet-indonesia-capai-2047-juta-di-tahun-2022>. Akses tanggal 2 Maret 2022
- Maghfiroh, Y., "Peran Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun", dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 6, No. 1 April 2020.
- Maricar, F., & Tawari, R., S. "Nilai Dan Eksistensi Permainan Tradisional Di Ternate", dalam *Jurnal ETNOHISTORI*, Vol. V, No. 2, Tahun 2018,
- Maulidiyah, E., C., "Penanaman Nilai-nilai Agama Dalam Penanaman Nilai-Nilai Agama Dalam Pendidikan Anak Di Era Digital" dalam *Jurnal Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 02, No. 01, Juli 2018.
- Muhammad Iqbal dan Janner Simarmata Feriyansyah, "Kewargaan Digital: Warga Digital Dalam Kepungan Hiperkoneksi", Yayasan Kita Menulis, 2019, <https://google.co.id/books?id=hkDGDwAAQBAJ&peinsec=copyright&hl=id#v=onepage&p&f=false>

- Muhtarom, M., “Nilai-Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Pada Masyarakat Lokal Di Sumedang”, *dalam Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung*, Volume XIII Nomor 1 Tahun 2019.
- Mulyasa, H., E., *Manajemen PAUD*, cet, ke-6, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019).
- Munastiwi, E. “Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic.” *Al-Ta lim Journal* 27, no. 3 (2020): 227–235.
- Munastiwi, E. “Manajemen Ekstrakurikuler Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),”, *dalam Jurnal MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 3, Nomor 2, November 2018.
- Munastiwi, E, Ali Murfi, Sri Sumarni, Sigit Purnama, Naimah, Istiningsih, and Annisa Dian Arini. “Coping with the Impact of Covid-19 Pandemic on Primary Education: Teachers’ Struggle (Case Study in the Province of Yogyakarta, Indonesia).” *International Journal of Educational Management* (2022). [https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus\\_id/85142261456](https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85142261456).
- Munastiwi, Erni, and Sri Puryono. “Unprepared Management Decreases Education Performance in Kindergartens during Covid-19 Pandemic.” *Heliyon* 7, no. 5 (2021): e07138. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07138>.
- Naafi, M., & Irawan, R., J., "Studi Literatur : Efektivitas Modifikasi dalam Permainan Tradisional Pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z", *dalam Jurnal Kesehatan Olahraga*, Vol. 10. No. 01, March 2022.
- Nilsson, Monica, and Beth Ferholt. “Vygotsky ’ s Theories of Play , Imagination and Creativity in Current Practice : Gunilla Lindqvist ’ s ‘ Creative Pedagogy of Play ’ in U . S . Kindergartens and Swedish Reggio-Emilia Inspired Preschools.” *PERSPECTIVA, Florianópolis* 32, no 3 (2014): 919–950..
- Nurhayati, S., Pratama, M., M., & Wahyuni, I., W., ”Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *dalam Jurnal Buah Hati*, Volume 7, Nomor 2, September 2020
- Nurwahidah, Maryati, S., W., Nurlaela, & Cahyana, “Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini”, *dalam Jurnal PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, No 2, April

2021.

Piaget, Jean, and Barbel Inhelder. *Psikologi Anak*. Edited by Eka Edinugraha and Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.

Purnasari, P., D., & Sadewo, D., D. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan pada Era Digital" *dalam Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 5 Tahun 2021,

Rahayu, Dika Putri. "Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piaget." *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 49–56.

Rahayu, D., S., Nurhasanah, & Suarta, I., N., "Penerapan Permainan Tradisional Pada Main Pembukaan Pembelajaran Anak Usia Dini", *dalam Jurnal Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, Vol. 2 No. 1. 2021

Rini, "Survei: Permainan Tradisional Kian Ditinggalkan" dalam Sultrakini.com, 2019, <https://sultrakini.com/survei-permainan-tradisional-kian-ditinggalkan/>. Akses tanggal 27 Februari 2022.

Rizqiyatunnisa, & Mahdi, N., I., "Penyelenggaraan Paud Formal, Non Formal Dan Informal DI KB TK IK Keluarga Ceria" *dalam Jurnal BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* Vol. 1 No. 1 Juni 2021.

Rozana, Salma, "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional ' Engklek ' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang" Fakultas, Agama Islam, Universitas Pembangunan, Vol. 13 No. 1 Juni 2020.

Rustan, Edhy, and Ahmad Munawir. "Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasinya The Existence Of Traditional Game Among Digital Natives Generation In Luwu Raya And Its Integration Into Learning." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5, no. Vol. 5, Nomor 2, (2020): 181–196.

Salim & Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan*, ed. Haldir (Bandung: Citapustaka Media, 2012)

Santi, & Bachtiar, M., Y., "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng", *dalam Jurnal TEMATIK*, Volume 6 Nomor 1 Tahun



2020.

- Sari, Nur Holija, and Juli Yanti Harahap. "Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usiadini Di TK Al-Iklas." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 455–460. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2911%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2911/2480>.
- Sekarningrum, H., R., V., Nugrahanta, G., A., & Kurniastuti, I., "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun", *dalam Jurnal Elementary School*, Volume 8 nomor 2 Juli 2021.
- Setiawan, W. "Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menghadapi Isu-Isu Strategis Terkini Di Era Digital" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (2017).
- Septiyani, A., Resmadi, I., & Hidayah, S., "Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda" *e-Proceeding of Art & Design*, Vol.7, No.2 Agustus 2020.
- Seputar Kaltim, "Permainan Tradisional Mulai Ditinggalkan" dalam [m.kaltimprov.go.id](http://m.kaltimprov.go.id), (2019), <https://seputarkaltim.kaltimprov.go.id/2019/09/20/utama/permainan-tradisional-mulai-ditinggalkan/>. Akses tanggal 27 Februari 2022
- Sonjaya, A., R., Z., A., & Pratiwi, R., A., "Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak", *dalam Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut, Vol. 15; No. 01; 2020
- Sriwati, & Putra, H., P., N., "Revitalisasi Permainan Tradisional: Sebuah Upaya Pembentukan Mental Anti Korupsi Anak Sejak Dini", *dalam Jurnal Ilmiah*, Universitas Batanghari Jambi, 22(1), Februari 2022
- Subarkah, M. A., "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak", *dalam Jurnal Rausyan Fikr*, Vol. 15 No.1 Maret 2019
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Sujiono, Y., N., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, cet. Ke-6, (Jakarta Barat: Indeks, 2012)

- Suyadi, & Selvi, I., D., "Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini", *dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 Issue 1 (2020)
- Suyawan, J., A., "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa", *dalam Jurnal Genta Hredaya*, Volume 2, No. 2, September 2018.
- Syakira, O., Z., Bhatari, R., P., I., Alifa, K., K., & Aflah, H., "Dampak Era Modernisasi Terhadap Permainan Tradisional Di Daerah Bandung" no. Desember 2021.
- Trismahwati, D., & Sari, N., I., "Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", *dalam Jurnal Azzahra*, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2020.
- Verawati, Lenny, Ali Formen, and Yuli Utanto. "Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, no. 20 (2020).
- Vygotsky, L S. "Play and Its Role in the Mental Development of the Child." *International Research in Early Childhood Education* 7, no. 2 (2016): 3–25.
- Wahyuni, Ida Windi, Ajriah Muazimah, and Misda. "Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 8, no. 1 (2020): 61–68.
- Wibowo, A., *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Untuk membangun Karakter Di Usia Emas)*, cet. Ke-3, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017)
- Widaty, C., Apriati, Y., Mektika, T., & Asmin, E., "Pergeseran Permainan, Tradisional Menjadi, Permainan Virtual, et al. "Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin", *dalam jurnal PADARINGAN: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, Vol.3 No. 2 Mei 2021.
- Wijayanti, Rina. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak." *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan nak usia Dini* Vol. 5 No. (2014): 51–56
- Wuryanta, AG., E., W., "Digitalisasi Masyarakat : Menilik Kekuatan Dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital Dan Masyarakat Informasi" *DALAM Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1, No. 2, Desember.

Yusuf, A., M., Metode Penelitian *Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, cet. Ke-4, (Jakarta: Kencana, 2017)

Zaini, M., & Soenarto, "Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Issue 1 2019.

Zakiya, Mayar, F., " Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional" *Dalam Jurnal Ensiklopedia Of Journal*, Vol. 2 No.2 Edisi 1 Januari 2020.

Zamroni, M., "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan" *dalam Jurnal Dak wah*, Vol. 10, No.2, Juli-Desember 2009



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA