

**ANALISIS BEBERAPA PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DAN
IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Dasar



oleh :

RINALDI YUSUP

NIM 1602642

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

LEMBAR HAK CIPTA

**ANALISIS BEBERAPA PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DAN
IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh

Rinaldi Yusup

NIM 1602642

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan (M.Pd.) pada program studi pendidikan dasar pascasarjana

© Rinaldi Yusup 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

RINALDI YUSUP

ANALISIS BEBERAPA PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DAN
IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Prof. Dr. Bunyamin Maftuh, MA.,M.Pd

NIP. 196207021986011002

Pembimbing II

Dr. Mubiar Agustin, M.Pd

NIP. 197708282003121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Dasar,

Dr. paed Wahyu Sopandi, MA

NIP. 19660525199001100

ABSTRAK

Permainan tradisional Sunda merupakan salah satu warisan budaya yang mesti dijaga keberadaannya ditengah modernisasi dan arus global, bukan hanya sebagai warisan budaya akan tetapi permainan tradisional Sunda juga memiliki dampak positif dalam perkembangan anak, lebih khusus dalam aspek pendidikan. Pada saat ini anak-anak cenderung bermain dengan permainan modern dengan *gadget* dirumahnya tanpa ada aktivitas fisik, tanpa ada pertumbuhan sosial atau berbaur dengan teman sekitar, dan ini berdampak terhadap cara komunikasi dan interaksi anak-anak dalam membangun hubungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan tradisional Sunda beserta manfaatnya dalam aspek pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Adapun permainan tradisional Sunda yang menjadi fokus analisis penelitian ini adalah boy- boyan, bebentengan, oray-orayan, anjang -anjangan, sondah, dan congklak. Hasil yang didapatkan dari studi literatur ini adalah permainan tradisional Sunda memiliki aspek pendidikan bagi anak, khususnya dalam keterampilan sosial anak, seperti mengembangkan keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal dan logika. Selain itu, permainan tradisional Sunda di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum kelas tinggi dan rendah serta pada waktu luang di saat jam istirahat.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Sunda, Keterampilan Tradisional, Implementasi Permainan Tradisional

ABSTRACT

Sundanese traditional games are one of the cultural heritages that must be preserved in the midst of modernization and global currents, not only as a cultural heritage but Sundanese traditional games also have a positive impact on children's development, more specifically in the educational aspect, At this time children tend to play with modern games with gadgets at home without any physical activity, without social growth or mingling with friends around, and this has an impact on the way children communicate and interact in building social relationships. This study aims to analyze Sundanese traditional games. along with its benefits in the educational aspect. The method used in this research is literature study. The Sundanese traditional games that are the focus of this research analysis are boy-boyan, bebentengan, oray-orayan, anjang – anjangan, sondah, and congklak. The results obtained from this literature study are that Sundanese traditional games have educational aspects for children, especially in children's social skills, such as developing children's skills that include social, emotional, motoric, verbal and logical. In addition, Sundanese traditional games are implemented in learning activities that are included in the higher and lower class curriculum as well as in free time during recess.

Keywords: Sundanese Traditional Games, Traditional Skills, Implementation of Traditional Games

UCAPAN TERIMAKASIH	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.5. STRUKTUR ORGANISASI TESIS.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIS	7
2.1. PERMAINAN TRADISIONAL	7
2.1.1. Definisi Permainan Tradisional	7
2.1.2. Karakteristik Permainan Tradisional.....	10
2.1.3. Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya	12
2.1.4. Nilai Sosial Dalam Permainan Tradisional	13
2.1.5. Bermain Sebagai Sarana Belajar.....	15
2.2. PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR	16
2.2.1 Pembelajaran Abad 21	16
2.2.2 Aktif Learning	19
2.2.3 Pembelajaran Sekolah Dasar	21
2.2.4 Penelitian Terdahulu.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	24

3.1. Desain Penelitian.....	24
3.2. Sumber Data.....	24
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	25
3.4. Teknik Analisis Data.....	27
3.5. Work Flow.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Temuan Penelitian.....	29
4.1.1. Permainan Tradisional Sunda	29
4.1.2. Literatur Tambahan.....	43
4.1.3. Data Hasil Wawancara.....	66
4.2. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP	84
5.1. Simpulan.....	84
5.2. Implikasi.....	85
5.3. Rekomendasi	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR PUSTAKA

- [Permendiknas] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta: BSNP.
- _____. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- _____. 2012. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Ahyadi, Yadi. (2013) *Dolanan Anak Tembang Tradisional Banten*, Banten: Bantenologi.
- Ariani, C. (2006). *Mengembangkan Budaya Lokal Jawa Dalam Meredam Konflik Sosial*. [Jurnal] Vol. I, No. 1, Juni 2006 ISSN 1907 – 9605.
- Ariani, Christriyati dkk. 1997. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Proyek P2NB.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad-XXI*. Jakarta: BSNP
- Bishop, Julia & Curtis, Mavis. (2005) *Permainan anak zaman sekarang di sekolah dasar*. Terj. Agustina. Jakarta: Gramedia.
- Bonwell, C.C. (1995). *Active Learning : Creating excitement in the classroom*. Center for Teaching and Learning, St. Louis College of Pharmacy
- Danandjaja, J. 1997. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Direktorat permuseum. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Erika (2019) *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan “Maze” Kata Di Taman Kanak-Kanak Padang*. Jurnal Pesona PAUD Vol. I No. 1
- Gardner, H. (2000). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. London, England: Hachette UK.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Griffin, P., Care, E., & McGaw, B. (2012). The Changing Role of Education and Schools. In P. Griffin, E. Care, & B. McGaw (Eds.), *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (pp. 1–15). New York: Springer, Dordrecht.

- Griggs, L., Barney, S., Brown-Sederberg, Collins, E., Keith, S., & Ianacci, L., 2009. Varying pedagogy to address student Multiple Intelligence. *Human Architecture*. 7 (1). pp 55-60.
- Handayani P. 2017. *Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS*. [Jurnal] *Premiere Educandum* 7(1) 39 – 46 Juni 2017 P – ISSN: 2088-5350/E – ISSN: 25285173
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe & Sekar Ayu Aryani, (2007) *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD, IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Holis, A. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. Vol. 09; No. 01; 2016; 23-37
- Hoorn, Nourot, Alward. (1993). *Play at The Center of the Curriculum*. New York: Macmillan Publishing Company.
- http://repositori.kemdikbud.go.id/5136/1/Jantra_Vol_I_No_1_Juni_2006.pdf#page=44
- http://repositori.kemdikbud.go.id/5136/1/Jantra_Vol_I_No_1_Juni_2006.pdf#page=44
- <https://ernadwisusanti.com/2019/09/13/permainan-tradisional-sebagaipembangun-karakter-pm-lrsampk-darussaadah-di-aceh/> (diakses 10 10 2019).
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan> (diakses 7-6-2019)
- Huizinga. J. 1949. *Homo Ludens*. London: Routledge & Kegan Paul.
- HULTEEN, R. Dan RIDGERS etc *Children's Movement Skills When Playing Active Video Games. Perceptual & Motor Skills: Motor Skills & Ergonomics*, [Jurnal] *Vol III*. DOI 10.2466/25.10.PMS.121c24x5.
- Iswinarti. 2010. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar". Naskah Publikasi. Diakses tanggal 7 juni 2019. [www.google.com. http://rires2.umm.ac.id/publikasi/lama/Iswinarti%20PDK%2009-10.pdf](http://rires2.umm.ac.id/publikasi/lama/Iswinarti%20PDK%2009-10.pdf)
- Komara E (2018) *Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21*. [Jurnal] *Vol 4 no 1 April 2018 ISSN 2407-7348*
- Kurniati E (2016) *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Kusmiati M, Kurniati E, Aryaprasetya I. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini*. [Jurnal] *Edukid*, Vol. 13, Nomor 2, November 2016
- Lestari, Dwi Juniarti. 2016. *Model Pembelajaran Tematik "Kaulinan Barudak" untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Anak*. [Jurnal] *Pendidikan dan Kajian Seni Vol 1 No 1 April ISSN 2503-4626*.
- Luca, milani. (2015) *Violent video games and children's aggressive behaviors. Development and educational dynamics*. I 1-9

- Maftuh, B. (2010). *Memperkuat Peran IPS Dalam Membelajarkan Keterampilan Social dan Resolusi Konflik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mantri Y. 2019. *Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sunda Kaulinan Barudak Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah*. [Jurnal] Vol 6 No 2 Tahun 2019 ISSN. 2339-1820.
- Margarida Romero, Mireia Usart, and Michela Ott (2014) *Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills*. Reprints and permission: sagepub.com/journalsPermissions.nav DOI: 10.1177/1555412014548919 gac.sagepub.com Margarida Romero, Universite' Laval, 2320 rue des Bibliotheques, local 1112, Quebec, Canada G1V 0A6. Email: margarida.romero@fse.ulaval.ca
- Mega G & Mukaromah (2018) *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa* [Jurnal] Vol. 3, No. 2, Oktober 2018 : Journal Homepage. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/index>
- Misbach, I. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan
- Mubiar A dan Juntika (2013) *Dinamika Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mulyasa, 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Nataliya P 2015 *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswasekolah Dasar*. [Jurnal] ISSN: 2301-8267 Vol. 03, No.02, Januari 2015 343-358
- Nichols, J. 2013. 4 Essential Rules of 21st Century Learning. [Online]. Tersedia di: <http://www.teachthought.com/learning/4-essential-rules-of-21stcentury-learning/>. Diakses 26 April 2020.
- Novianisngsih H. 2016. *Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. [Jurnal] jurnal Pendidikan guru sekolah dasar Vol 1 No 1 Des 2016 1-11
- Noviati, Pupung Rahayu dan Giwangsa, Sendi Fauzi. 2018. *Analisis Permainan Oray-orayan Terhadap Aspek Perkembangan Anak*. [Jurnal] Lensa Pendas Vol 3 No 2 Hal 73-78 ISSN : 2541-6855
- Nugraha, Fajar dan Zahrah, Riza Fatimah. 2018. *Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak" untuk Meningkatkan Kemampuan Bersikap Empati Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. [Jurnal] Visipena Vol. 9 No 2 Desember 2018.
- Nur, H. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional* [Jurnal] Pendidikan karakter Tahun III, No 1, February 2013.

- Nur, Lutfi dkk. 2017. *Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini*. [Jurnal] PAUD Agapedia Vol 1 No 2 Desember 2017 Hal 170-180
- Nuriman R, Kusmaedi N & Sumardiyanto *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun* [Jurnal] Vol 01 No. 01 Halaman 29-33
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JTIKOR/article/view/1550>
- Nurseto T (2009) *Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Pendekatan Aktif Learning Dalam Pelajaran Ekonomi Pada SMU Di Yogyakarta*. [Jurnal] Vol 6 Nomor 2 November 2009
- Pitaloka A (2013) *Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar* :
<https://media.neliti.com/media/publications/13630-ID-perilaku-konsumsi-game-online-pada-pelajar-studi-fenomenologi-tentang-perilaku-k.pdf> tidak di terbitkan :
Surakarta: Universitas sebelas maret
- Plummer, D. (2008) *Social skills game for children*. London and Philadelphia: Jesica Kingsley Publishers.
- Prensky, M. (2006). “Don’t bother me mom—I’m *learning* :” How computer and video games are preparing your kids for 21st century success—And how you can help! Saint Paul, MN: Paragon House.
- Prisia E & Handoyo P (2014) *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*. [Jurnal] Vol 2 No 3 2014
- Purwaningsih, E. (2006). *Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan*. Vol. I, No. 1, Juni 2006 ISSN 1907 – 9605.
- Putro K, (2016) *Mengembangkan kreativitas melalui bermain*. [Jurnal] Vol 16 Nomor 1 2016 P 19-27 ISSN 1411-8777.
- Ramadan A & Hasibuan R. 2018. *Pengaruh permainan boy-boyan terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun* [Jurnal] Jurnal PAUD Teratai. Volume 7 Nomor 2 Tahun 2018
- Rodziah, Siti dkk. 2019. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Boy-boyan dalam Perkembangan Sosial Emosional*. [Jurnal] Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD Vol. IV ISSN 2528-3367.
- Rosita T & Sumiati A. 2019. *The Role of Traditional Games Anjang-anjangan in Developing Character of Early Childhood Students*. [Jurnal] International Conference of Science Education on Industrial Revolution 4.0(Iconseir 4.0) December 17th, 2019
- Saepudin E, dan Damayani A. 2016. *Nilai-Nilai Budaya Sunda Dalam Permainan Anak Tradisional Di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya*. [Jurnal] JISPO VOL. 6 No. 1 Edisi: Januari-Juni Tahun 2016.

- Saleh, Yopa Taufik dkk. 2017. *Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD*. [Jurnal] Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Vol. 1 No 2b Desember 2017.
- Sari A 2015. *Efektivitas Permainan Sondah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Huruf Dental Alveolar Bagi Anak dengan Hambatan Pendengaran*. [Jurnal] <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu> Vol 4 no 3 sep 2015
- Sri, M. (2013). *45 Permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhartini (2019) *Kajian Kearifan Lokal Masyarakat Dalam Pengelolaan Sumberdaya Alam Dan Lingkungan* : Journal homepage : social%20skill/jurnal%20baru/Bio_Suhartini2%2520UNY.pdf
- Supriatna, N (2016) *Ecopedagogy membangun kecerdasan ekologis dalam pembelajaran IPS*. Bandung: Rosdakarya.
- Susanti E (2019) *Permainan tradisional sebagai pembangunan karakter PM lrsampk Darussa'adah di aceh*
- Sutardi, dan Sudirdjo. (2007). *Pembaharuan Dalam PBM di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Sutiswo.2017. *Pengaruh Permainan Tradisional Bebetengan Terhadap Kecepatan Lari Sprint Siswa Sd*” [Jurnal] Vol. 1, No 2, November 2017 (29-34) ISSN: 2549-421X
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Taufik Y, dkk (2017) *Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Sd*. [Jurnal] Vol 1 Nomor 2b Desember 2017 P-ISSN: 2581-1800 E-ISSN: 2597-4122
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Trilling, B. and Fadel, C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, Calif., Jossey-Bass/John Wiley & Sons, Inc.
- Utami S, Disman, Sapriya. 2018. *Tradisional Boy-boyan Games to improve civic competence of student* [Jurnal] *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 251
- Utami, S. 2019. *Multiple intelligences: Platform Global Paling Efektif Untuk Pendidikan Abad Ke-21 Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran* [Jurnal] *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikologi, Aula C1, 13 April 2019 251-257*
- Waluyo A, dkk, 2017. *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional*. [Jurnal] Vol 4, No 2 November 2017.
- Widjajanti C dkk (2018) *Peningkatan Proses Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK* : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Widodo P & Lumintuarso R (2017) *Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas*. [Jurnal] Vol 5 (2), September 2017 – 185 ISSN 2339-0662.
- Wijaya E, Sudjimat D & Nyoto A (2016) *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global*. [Jurnal] Vol 1 tahun 2016 ISSN 2528-259X.
- Yudiwinata H & handoyo P. 2014. *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*. [Jurnal] Paradigma. Vol 02 No 03 Tahun 2014
- Yunus Ahmad, (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.