



**Menggali nilai-nilai permainan tradisional  
(Cublak-cublak suweng, Kucing-kucingan, Boi-boi an dan Lurah-lurahan)  
Di Taman Kanak-kanak Al-I'dad An-Nuur Sleman Yogyakarta**

**Nur Cholimah**

Departemen Pendidikan Anak Usia Dini, FIPP, UNY  
Alamat Jl Colombo No 1, Yogyakarta Indonesia  
[nurcholimah@uny.ac.id](mailto:nurcholimah@uny.ac.id)

**ARTICLE INFO**

**Article**

**history:**

Received: 09-06-2023

Revised: 11-06-2023

Accepted: 15-06-2023

**Keywords:**

*Development, the value of traditional games, children*

**ABSTRACT**

Permainan tradisional tidak banyak dikenali oleh anak-anak zaman sekarang, terutama bagi anak yang tinggal di perkotaan. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di TK daerah Sleman yaitu TK Al-I'dad An-Nuur yang salah satu program pendidikannya adalah mengenalkan permainan tradisional seminggu sekali. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis induktif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dilakukan di pagi hari setiap minggu sekali pada jam 8 sampai 9 di TK Al-I'dad An-Nuur yaitu *Cublak-cublak suweng*, *Kucing-kucingan*, *Boi-boi an*, dan *Lurah-lurahan*. Permainan tersebut telah dimodifikasi sesuai dengan perkembangan anak. Nilai-nilai yang ada dalam permainan adalah kejujuran, ketangkasan, pantang menyerah, sportivitas, ketelitian, tanggung jawab, serta kerja sama.



[bit.ly/jpaUNY](https://bit.ly/jpaUNY)

*Traditional games are not widely recognized by children today, especially for children who live in urban areas. The author is interested in conducting research in a kindergarten in the Sleman area, namely Al-I'dad An-Nuur Kindergarten, where one of its educational programs is to introduce traditional games once a week. The method used to collect data through interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used is descriptive inductive analysis. The results of the study showed that the traditional games that were carried out in the morning once a week at 8 to 9 o'clock in Al-I'dad An-Nuur Kindergarten were cublak-cublak suweng, cat and mouse, boi-boi an, and village heads. The game has been modified according to the development of kindergarten children. The values in the game are honesty, dexterity, never give up, sportsmanship, thoroughness, responsibility, and cooperation.*

**PENDAHULUAN**

Anak-anak adalah individu yang aktif. Semakin interaktif suatu proses belajar, maka anak semakin menikmati dan menyerap banyak pengetahuan. Inilah sebabnya mengapa bermain merupakan sarana yang sangat mendukung proses belajar dan berkembang. Dengan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk memahami dunia, berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, serta mengembangkan kemampuan pemahaman simbol. Beberapa manfaat kegiatan bermain bagi anak yaitu: 1) Anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa melalui bermain. Sebelum memahami bahasa tertulis, anak belajar mengembangkan bahasa lisan terlebih



dahulu. Anak-anak bercakap-cakap dengan bonekanya dan teman-temannya (beserta bonekanya juga), 2) Anak belajar memahami simbol. Anak mulai belajar bahwa suatu benda dapat mewakili benda lain, contohnya: batu pipih dianggap sebagai meja ketika bermain masak-masakan, atau sepotong balok dapat dianggap sebagai mobil ketika bermain balapan mobil, 3) Anak belajar berkeaktifan dan menjadi lebih percaya diri, 4) Anak belajar mengungkapkan ide dan perasaannya, 5) Anak belajar peran-peran sosial, menyelami berbagai peran yang ada di masyarakat, serta 6) Anak belajar berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak kadangkala bertengkar dengan temannya karena perbedaan keinginan atau kurangnya pengendalian diri. Melalui kejadian tersebut, anak dapat belajar memahami bahwa setiap orang memiliki sifat, kebiasaan dan pemikiran yang berbeda. Selain itu, anak belajar menahan emosi, meminta maaf, dan menyesuaikan diri dengan keinginan orang lain.

Bermain merupakan hal penting bagi anak. Guru perlu menyediakan waktu khusus bagi anak-anak untuk bermain. Guru juga perlu memberikan tema permainan, menyediakan peralatan yang tepat, dan terlibat dalam permainan untuk membantu anak mengembangkan dan menggabungkan ide-ide. Anak-anak bermain di rumah, di sekolah dan dimanapun. Anak-anak bermain dengan orang dan ide (Whiren, 1995). Ketika kebutuhan yang lebih fundamental ditemukan (ketika anak-anak tidak tidur, makan atau mencari dukungan emosional dari yang lain) anak-anak memilih untuk bermain dan dapat memakan waktu berjam-jam pada satu waktu (Surrond-Smith, 1971).

Seluruh aspek perkembangan ditingkatkan melalui aktivitas bermain anak-anak. Bermain merupakan alat yang fundamental dimana anak mengumpulkan dan memproses informasi, mempelajari keahlian baru dan mempraktikkan yang lama (Spodek, 1986; Sroufe dkk, 1996). Dalam konteks permainan, anak-anak menjadi mengerti, menciptakan dan memanipulasi symbol yang mereka ambil dalam peran dan mengubah objek ke bentuk yang lain. Anak-anak mengeksplorasi hubungan sosial dan bereksperimen dengan peran sosial yang berbeda, menemukan pendapat yang berbeda dengan pendapatnya, bekerja di luar kompromi, dan menegosiasikan perbedaan (Spodek, Saracho, dan Davis, 1991).

Permainan memungkinkan anak-anak untuk memperluas kemampuan fisik, kemampuan bahasa, *melek* huruf dan mengembangkan imajinasi kreatif (Fromberg, 1987). Permainan yang aman perlu dilakukan untuk melepaskan ketegangan, membantu anak mengekspresikan emosi, dan mengeksplorasi situasi yang menghasilkan keinginan (Santrock, 1994). Lebih lanjut, dinyatakan bahwa permainan dapat melatih fungsi sosial pada anak-anak, mengasah kemampuan komunikasi, dan fungsi kognitif yang dapat mendukung bidang akademik di sekolah (Chance, 1979; Fromberg, 1987). Penelitian lainnya juga mengembar-gemborkan nilai dari permainan dalam kehidupan anak-anak yang memiliki nilai substansial, dan sebagian besar ilmuwan setuju bahwa permainan merupakan sentral dalam pembelajaran anak-anak, termasuk permainan tradisional.

Seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan *video game*, *play station*, *game online* berbagai permainan yang tersedia di komputer, *handphone* maupun laptop, dan permainan modern lainnya (Fauziah, 2015). Pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *games station* dan komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah (Seriati dan Nur, 2012: 2).

Permainan tradisional sarat dengan berbagai nilai. Namun sayangnya saat ini posisi tersebut tergantikan oleh *gadget* dan media sosial. Dengan berbagai alasan, banyak orang tua lebih memilih memberikan *gadget* daripada mengajarkan permainan tradisional. Inilah salah satu penyebab mengapa permainan tradisional semakin tak dikenal. Permainan tradisional tidak banyak dikenali oleh anak-anak zaman sekarang, terutama anak yang tinggal di perkotaan. Padahal, memperkenalkannya pada anak dapat memperkaya wawasan berpikir dan keterampilan fisiknya. Tidak dapat disangkal, anak-anak generasi sekarang, terutama yang dibesarkan di perkotaan lebih mengenal permainan elektronik



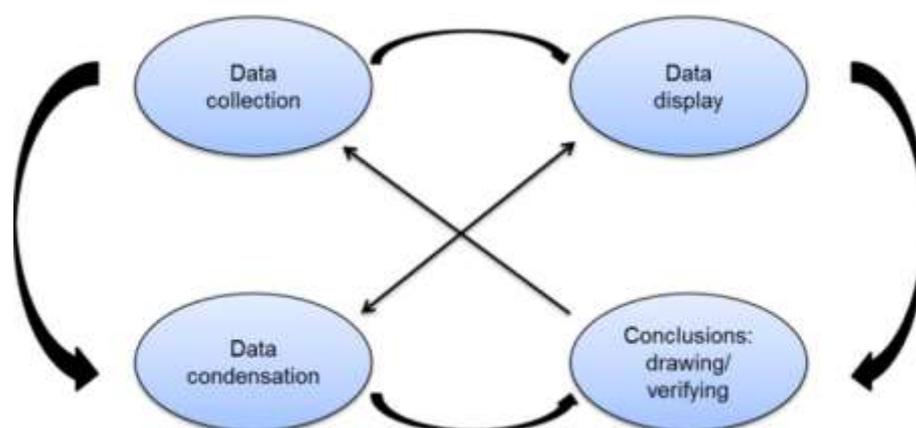
seperti komputer atau *video games*, daripada jenis permainan tradisional. Bermain *games online* sepertinya menjadi bagian dari keseharian dan gaya hidup anak masa kini dibanding permainan seperti *bekelan*, *gasing*, *engklek*, *gobak sodor* atau *congklak*. Keterbatasan lahan tempat bermain, terutama di kota menambah sebab bergesernya permainan tradisional ini.

Penulis tertarik melakukan penelitian di TK di daerah Sleman yaitu TK Al-I'dad An-Nuur yang salah satu program pendidikannya adalah mengenalkan permainan tradisional setiap minggunya. Permainan tradisional tersebut yaitu: *Cublak-cublak suweng*, *Kucing-kucingan*, *Boi-boi an*, dan *Lurah-lurahan*. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi akan dianalisis nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan tradisional tersebut.

Nilai merupakan faktor yang mendukung untuk berbuat baik atau buruk, benar atau salah. Nilai mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk melakukan tindakan. Permainan lebih disukai anak dalam menanamkan nilai karena sifatnya yang bebas dan menyenangkan. Permainan tradisional dianggap mampu menanamkan sejumlah nilai positif pada anak. Namun sayangnya permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap nilai-nilai apa sajakah yang terkandung dalam permainan tradisional *Cublak-cublak suweng*, *Kucing-kucingan*, *Boi-boian*, dan *Lurah-lurahan*.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah para guru di TK Al-I'dad An-Nuur Sleman. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam yang dilakukan secara tatap muka, individu dan tidak terstruktur, dimana pertanyaan diajukan kepada sejumlah informan tentang permainan tradisional yang diterapkan di TK dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut. Analisis data secara umum dilakukan dengan model interaktif (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Dimulai dari proses pengumpulan data, dan dilanjutkan dengan kondensasi agar data lebih fokus. Data yang terkumpul kemudian disimpulkan, diberi kode, dibagi menjadi tema, dan dikategorisasikan. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil interpretasi data yang tersebar kemudian disimpulkan dan divalidasi terhadap data yang diekstraksi dari catatan lapangan atau dokumen yang ada. Verifikasi data dilakukan dengan menjabarkan temuan-temuan berdasarkan argumen promotor dan rekan kerja serta tinjauan untuk membentuk konsensus antar informan. Teknik analisis data disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Analisis Interaktif untuk Data Kualitatif  
(Sumber: Miles, Huberman, dan Saldana, 2014)



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi terhadap empat permainan yang telah dilakukan di TK Al-I'dad An-Nuur antara lain:

#### 1. Nilai-nilai dalam Permainan *Cublak-cublak uweng*

Dari Hasil Observasi Kegiatan permainan yang telah dilakukan di TK Al-I'dad An-Nuur yaitu Permainan *Cublak-cublak suweng* telah dimodifikasi sesuai dengan di lapangan. Hal yang terlihat adalah ada istilah "*Pak Empong*" adalah istilah bagi anak yang "jadi" dan berada di tengah. Namun Di TK Al-I'dad sebutan tersebut tidak ada. Hal ini dikarenakan kegiatan permainan *Cublak -cublak suweng* yang ada di sekolah hanya bersifat ingatan dari guru saja. Kegiatan ini tidak membaca dari sejarah maupun filosofinya, terbukti dari empat guru belum ada yang mengetahui filosofi dari *Cublak-cublak suweng*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, aspek perkembangan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *Cublak-cublak suweng* antara lain:

Aspek Perkembangan	Nilai-nilai yang terkandung
1. Kognitif yaitu memprediksi	1. Kejujuran
2. Motorik yaitu kemampuan menggenggam kerikil	2. Daya tahan (tidak <i>cengeng</i> bila "jadi")
3. Bahasa yaitu kemampuan melihat mimik wajah yang membawa kerikil	3. Tanggung jawab
	4. Sabar

#### 2. Nilai-nilai dalam dari Permainan *Kucing-kucingan*

Permainan *Kucing-kucingan* dimodifikasi yaitu mulai dari pemilihan pemeran kucing dan tikus. Di TK Al-I'dad An-Nuur penentuan pemeran dilakukan dengan cara bernyanyi *Bethet ting tong*, dan yang terakhir selama 2 kali maka akan memerankan sebagai kucing dan tikus. Cara lainnya adalah dengan diundi, dan kadangkala guru menunjuk seorang anak supaya menjadi kucing atau tikus agar terbangun kepercayaan diri.

Dalam permainan ini, terdapat kejadian beberapa anak kasihan dengan temannya yang menjadi kucing, akhirnya melakukan hal yang tidak jujur yaitu membantu teman memberikan jalan dengan cara melonggarkan tangan, sehingga kucing bisa masuk. Tentu hal ini menjadi catatan dan perhatian bagi guru, yaitu guru perlu menegaskan aturan main agar anak-anak taat pada aturan main, dan saat *recalling* kejadian apapun pasca bermain perlu dibahas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, aspek perkembangan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *Kucing-kucingan* antara lain:

Aspek Perkembangan	Nilai-nilai yang terkandung
1. Fisik motorik yaitu kekuatan	1. Ketangguhan
2. Kognitif yaitu membangun strategi	2. Sportivitas
3. Sosial emosional yaitu tidak mudah menyerah, kerjasama, taat aturan	3. Kejujuran
4. Bahasa yaitu kemampuan mengungkapkan pendapat	4. Kesabaran
	5. Kerjasama

Widi Astuti (2015) menyatakan bahwa nilai-nilai yang terdapat dari permainan *Kucing-kucingan* adalah: 1) Anak dapat belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan, 2) Anak dapat belajar bekerjasama, 3) Anak dapat menumbuhkan sikap sportif, 4) Anak dapat melakukan olahraga sederhana dengan berlari, dan 5) Anak dapat belajar untuk mengasah kreatifitasnya dengan menyusun berbagai strategi.



### 3. Nilai-nilai dalam Permainan *Boi-boi an*

Permainan *Boi-boi an* telah dimodifikasi yaitu mulai dari antri untuk menentukan siapa yang akan melempar bola terlebih dahulu, dan menentukan satu anak yang bertugas sebagai “penjaga”, dan menyusun lempengan keramik yang telah dirobokkan, dan anak lainnya melempar. Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 1 jam. Aturannya adalah bagi anak yang terkena lemparan maka akan menjadi penjaga, begitu seterusnya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, aspek perkembangan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *Boi-boi an* antara lain:

Aspek Perkembangan	Nilai-nilai yang terkandung
1. Sosial emosional yaitu kesabaran	1. Tanggung jawab
2. Kognitif yaitu kemampuan memprediksi lemparan)	2. Sportifitas
3. Fisik motorik yaitu ketangkasan, kekuatan otot)	3. Kerjasama
	4. Kejujuran
	5. Antri sabar
	6. Fokus

### 4. Nilai-nilai dalam Permainan *Lurah-lurahan*

Permainan ini telah dimodifikasi yaitu anak-anak bermain *Lurah-lurahan* dengan level satuan, dimana satu lidi bernilai 1, sehingga apabila anak memperoleh semua lidi, maka anak memperoleh nilai 10. Untuk lurah nilainya 2, dan ternyata saat bermain ketika anak-anak diberitahu bahwa nilai dari lurah 2, maka anak-anak bisa menggandakan sendiri. Contohnya ketika anak memperoleh lidi sejumlah 5 dan salah satunya adalah lurah, maka anak-anak bisa belajar menjumlah atau berhitung berapa total nilai yang diperolehnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, aspek perkembangan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan , antara lain:

Aspek Perkembangan	Nilai-nilai yang terkandung
1. Motorik halus yaitu melatih kematangan otot halus	1. Kejujuran
2. Kognitif yaitu belajar mengatur strategi dan kemampuan berhitung, dan pemecahan masalah	2. Tenang
3. Sosial emosional yaitu kemampuann mengendalikan diri	3. Sabar
	4. Tanggung Jawab

### Pembahasan

Permainan tradisional yang dimainkan anak-anak terbukti membuat anak-anak merasa senang. Hal tersebut dapat diamati dari hasil observasi, dimana anak-anak tampak antusias melakukan permainan. Apalagi permainan tradisional bersifat aktif, yang memungkinkan anak leluasa bergerak, bereksplorasi, mencoba hal baru, menyenangkan dan memenuhi rasa ingin tahunya. Anak-anak memang senang bermain untuk menyalurkan energinya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Surrond-Smith (1971) bahwa ketika kebutuhan yang lebih fundamental ditemukan (ketika anak-anak tidak tidur, makan atau mencari dukungan emosional dari yang lain), maka anak-anak memilih untuk bermain dan bisa bermain dengan waktu berjam-jam pada satu waktu.

Salah satu permainan tradisional yang digemari anak adalah permainan *Cublak-cublak suweng* yang merupakan karya Sunan Giri (1442 M), seorang ulama sekaligus budayawan yang sangat hebat. Dakwahnya tidak memaksa, namun justru menjadikan rasa untuk hanyut di dalamnya. Metode ini ternyata sangat ampuh untuk menjadikan daya tarik orang-orang Jawa awam terhadap Islam. Melalui seni budaya yang berupa gamelan, tembang, ataupun karya sastra lainnya menjadikan Sunan Giri sebagai sosok yang dikagumi hingga kini. Sumintarsih (2008) menyatakan



bahwa permainan Cublak-cublak suweng merupakan permainan yang dimainkan minimal 3 orang, dan akan semakin menarik jika dimainkan oleh 7 hingga 8 orang. Permainan ini dimulai dengan menentukan salah satu dari peserta permainan untuk menjadi *Pak Empo*, tokoh utama dalam permainan ini. *Pak Empo* bertugas mencari sebuah kerikil, atau batu kecil (diibaratkan suweng) yang akan disembunyikan peserta lain. Sebelumnya *Pak Empo* berbaring telungkup di tengah-tengah peserta, kemudian peserta lain menaruh telapak tangannya menghadap ke atas di punggung *Pak Empo*.

Makna lagu dolanan anak-anak di Jawa karya Sunan Giri ini ternyata mengandung makna luhur tentang nilai-nilai keutamaan hidup manusia, makna yang mengajarkan tindak anti korupsi atau anti keserakahan. Makna lagu dolanan *Cublak-cublak suweng* yaitu: *Cublak-cublak suweng* = tempat *suweng*. *Suweng* adalah anting perhiasan wanita Jawa. Dengan demikian, *Cublak-cublak suweng*, artinya ada tempat harta berharga, yaitu *Suweng* (suwung, sepi, sejati) atau harta Sejati. *Suwenge teng gelenter* = *suweng* berserakan. Harta sejati itu berupa kebahagiaan sejati sebenarnya sudah ada berserakan di sekitar manusia. *Mambu ketundhung gudel* (baunya) *ketundhung gudel* (anak Kerbau). Maknanya yaitu banyak orang berusaha mencari harta sejati. Bahkan orang-orang bodoh (diibaratkan *Gudel*) mencari harta itu dengan penuh nafsu ego, korupsi dan keserakahan. Tujuannya adalah untuk menemukan kebahagiaan sejati. *Pak empo lera-lera* (bapak ompong) *lera-lera* (menengok kanan kiri). Orang-orang bodoh itu mirip orang tua *ompong* yang kebingungan. Meskipun hartanya melimpah, ternyata itu harta palsu, bukan Harta Sejati atau kebahagiaan sejati. Orang-orang yang serakah kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu keserakahannya sendiri. *Sopo ngguyu* (siapa tertawa) *ndhelikake* (dia yang menyembunyikan), menggambarkan bahwa barang siapa bijaksana, dialah yang menemukan Tempat Harta Sejati atau kebahagiaan sejati. Dia adalah orang yang tersenyum-*sumeleh* dalam menjalani setiap keadaan hidup, sekalipun berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah. *Sir-sir pong dele kopong* (hati nurani) *pong dele kopong* (kedelai kosong tanpa isi). Artinya di dalam hati nurani yang kosong. Maknanya bahwa untuk sampai kepada tempat harta sejati (*cublak suweng*) atau kebahagiaan sejati, orang harus melepaskan diri dari kecintaan pada harta benda duniawi, mengosongkan diri, rendah hati, tidak merendahkan sesama, serta senantiasa memakai rasa dan mengasah tajam Sir-nya atau hati nuraninya.

Permainan tradisional *Cublak-cublak suweng* memiliki sarat nilai. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Herawati (2014: 4), bahwa dalam permainan *Cublak-cublak suweng* mengandung nilai kerjasama, nilai kerukunan, dan nilai kreativitas. Lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara guru menambahkan bahwa nilai yang terkandung dalam permainan *Cublak-cublak suweng* terdapat nilai kejujuran, daya tahan, tanggungjawab dan kesabaran.

Permainan kedua adalah Kucing-kucingan yang sudah dikenal lama oleh masyarakat Jawa, setidaknya pada tahun 1913 (menurut sebuah sumber pustaka Serat Karya Saraja). Permainan ini menyebar di berbagai daerah di Jawa, meliputi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. *Dolanan* ini juga sering disebut *dolanan* Kus-Kusan atau Alih Lintang. Mengapa lebih dikenal dengan nama *dolanan* kucing-kucingan? Pada prinsipnya, pada *dolanan* ini ada sebuah syair yang sering dilantunkan berirama secara bersama-sama oleh semua pemain, yang bunyinya "Dha mbuwang kucing gering". Selain itu, dalam *dolanan* ini juga banyak dijumpai anak-anak berlari-lari dalam permainannya. Itulah sebabnya, masyarakat Jawa menamai *dolanan* ini dengan *dolanan Kucing-kucingan*.

Sumintarsih (2008) menyebutkan bahwa *dolanan Kucing-kucingan* adalah sebuah permainan anak yang melibatkan 5 pemain (bisa laki-laki semua atau perempuan semua). Umumnya yang bermain *dolanan* kucing-kucingan adalah anak laki-laki, karena membutuhkan kekuatan fisik untuk berlari. Sementara alat yang digunakan untuk *dolanan* ini, hanya membutuhkan halaman yang luas, bisa halaman rumah, halaman kebun, atau lapangan. Di halaman inilah, anak-anak mulai membuat garis silang tegak lurus dengan panjang garis masing-masing sekitar 2,5 meter. Kemudian, keempat



ujung garis dibuat lingkaran kecil dengan kaki yang melingkar. Sementara tengah garis, nantinya dipakai untuk pemain dadi. *Dolanan* kucing-kucingan mengajarkan kepada anak untuk bermain secara sportif. Apabila menjadi pemain atau “*dadi*”, maka anak harus berani menghadapinya, dan tidak boleh *cengeng*. Sebab jika tidak sportif, tentu akan ditinggal oleh teman bermain lainnya. Selain itu, dolanan ini juga menuntut ke para pemainnya untuk cekatan berlari. Anak yang tidak cepat berlari tentu akan selalu menjadi pemain dadi. Tetapi kadangkala juga ditemui anak yang justru suka menjadi pemain dadi. Anak seperti itu kadang kebal terhadap ejekan teman lainnya. Jika hal itu terjadi, permainan akan tambah seru.

Widi Astuti (2015) mengungkapkan bahwa nilai-nilai yang terdapat dari permainan *Kucing-kucingan* adalah: 1) Anak dapat belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan, 2) Anak dapat belajar bekerjasama, 3) Anak dapat menumbuhkan sikap sportif, 4) Anak dapat melakukan olahraga sederhana dengan berlari, dan 5) Anak dapat belajar untuk mengasah kreatifitasnya dengan menyusun berbagai strategi. Lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara guru menambahkan bahwa nilai yang terkandung dalam permainan Kucing-kucingan adalah ketangguhan, sportivitas, kerjasama, kejujuran, kesabaran, dan fokus. Hasil observasi juga menunjukkan saat bermain anak-anak dalam kegiatan tersebut menikmati dengan dengan senang.

Permainan ketiga adalah *Boi-boi an* yang merupakan permainan tradisional yang berasal dari propinsi Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Tentu saja bukan dikhususkan untuk anak laki-laki, anak perempuan juga bisa bermain boi-boian. Sebenarnya, permainan ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Misalnya, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama Gaprek Kempung. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya boi-boian, ada juga yang menyebutnya Bebencaran. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut Gebokan, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola karet yang digunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkan suara “*Gebok*”. Walaupun memiliki sebutan yang berbeda-beda, pada intinya permainan boi-boian ini adalah sama.

Permainan tradisional dari Jawa Barat ini memadukan kerja motorik anak dan juga mengasah kemampuan membuat strategi. Boi-boian sendiri biasanya terdiri dari lima hingga sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua kelompok dan dilakukan di lapangan yang cukup luas. Alat yang digunakan pecahan genteng atau gerabah, pecahan asbes, potongan kayu, atau pecahan batu bata, atau kaleng susu, dan sebagainya. Bola plastik, bola tenis atau buat sendiri bolanya dari kumpulan kertas yang dibungkus kantong kresek dan diikat dengan karet. Tempat permainan dalam permainan boi-boian ini, biasanya dilakukan di tempat yang luas, misalnya halaman rumah, halaman sekolah atau lapangan. Permainan boi-boian ini biasanya dimainkan oleh anak-anak yang berusia antara 8 sampai 15 tahun. Tetapi tidak ada larangan bagi anak di bawahnya atau atasnya. Adapun aturan permainannya yaitu: 1) Permainan dimulai dengan melakukan *HomPimPa*, yang kalah akan menyusun pecahan genteng, gerabah, atau pecahan asbes, atau potongan kayu, atau pecahan batu bata, atau kaleng susu dan yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 meter, 2) Pelempar harus melempar pecahan genteng itu hingga rubuh, dan jika sudah rubuh maka pihak penjaga (kalah) harus mengejar pihak yang melempar (menang), kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, juga anak yang menjadi pemenang harus menata kembali pecahan genteng yang telah dirobokkan, 3) Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahangenteng, gerabah, atau pecahan asbes, atau potongan kayu, atau pecahan batu bata, atau kaleng susu tersebut utuh kembali, dan berhasil menghindari lemparan bola dari penjaga, hingga skor 1-0 untuk pelempar.

Asyiyah (2015) menyatakan manfaat dari permainan Boi-boian adalah: 1) Melatih gerak karena ada empat gerak dasar yang ada dalam permainan boi-boian yaitu: berlari, menggelinding bola, melempar bola, dan menembak bola, 2) Melatih kreativitas dalam berpikir dan mampu meningkatkan semangat dan motivasi yang melakukan permainan, 3) Melatih sportivitas para



pemainnya. Manfaat lain dari permainan Boi-boian yaitu melatih kekompakan, konsentrasi, dan mengasah kemampuan strategi yang tepat. Lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara guru menambahkan bahwa nilai yang terkandung dalam permainan Boi-boian yaitu tanggungjawab, sportifitas, kerjasama, kejujuran, kesabaran dan fokus saat melempar bola.

Permainan terakhir adalah Lurah-lurahan termasuk permainan tradisional ini termasuk salah satu *dolanan* yang memakai alat, yaitu lidi atau istilah bahasa Jawa, *biting*, ada juga yang menggunakan memakai kayu. Namun pada umumnya memakai lidi karena mudah diperoleh. Selain itu, juga menggunakan bantuan alat kapur atau sejenisnya untuk menggaris kotak sebagai pembatas permainan. *Dolanan* ini dikenal di berbagai daerah dan cukup merata. Biasanya yang bermain dolanan ini adalah kelompok anak-anak sekolah dasar usia 7-12 tahun, baik laki-laki, perempuan, atau campuran. Jenis dolanan ini tidak banyak menguras tenaga, hanya membutuhkan ketekunan dan kesabaran. Waktu yang sering dipakai untuk bermain dolanan ini adalah waktu senggang, bisa pagi, siang, atau sore hari.

Adapun persiapan yang harus dilakukan untuk melaksanakan permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan tempat minimal seluas 1 sampai 4 meter persegi tergantung jumlah pemain.
- 2) Membuat kelompok terdiri atas 2 sampai 4 orang.
- 3) Membuat lahan untuk lurah-lurahan luas 30 x 30 cm untuk satu kelompok, bisa dilakukan di atas keramik atau lantai yang digarisi dengan kapur.
- 4) Permainan di mulai dengan “*sut*” atau “*hompimpah*” untuk urutan siapa yang akan mulai terlebih dahulu
- 5) Setelah itu, mempersiapkan batang lidi sebanyak 9 buah, dengan rincian, 8 buah dengan panjang 10 cm dan 1 buah dengan panjang 12 cm. Panjang lidi 12 cm berfungsi sebagai “*lurah*” atau alat untuk mengambil (istilah bahasa Jawa: “*nyuthik*”). Panjang lidi 12 cm harus ditekuk pada ujungnya, kira-kira di antara panjang 10 dan 2 cm.

Adapun cara bermain Lurah-Lurahan adalah sebagai berikut:

- 1) Semua pemain harus menyepakati peraturan bersama, yang biasanya disepakati secara lisan. Di antara kesepakatan lisan adalah: jika ada batang lidi setelah dilempar berada di luar kotak atau di atas garis, tidak diikutkan; saat mengambil sebuah lidi menyebabkan lidi lain bergerak, berarti mati; batang lidi “*lurah*” bisa dipakai untuk mengambil “*nyuthik*” batang lidi lainnya; nilai sebatang lidi, misalkan 10, 20, dan seterusnya; batas nilai finish (mendapat sawah) disepakati bersama, misalkan 500, 1.000, dan sebagainya); bagi yang paling sedikit mendapat nilai, dianggap kalah (boleh dengan hukuman atau tanpa hukuman, sesuai kesepakatan).
- 2) Apabila dalam 1 kelompok dimainkan oleh 2 pemain, misal A dan B, maka keduanya bisa bermain saling berhadap-hadapan. Apabila B mendapat giliran pertama bermain, maka ia memegang 9 batang lidi. Dengan jarak sekitar 30 cm di atas lantai, pemain B melemparkan batang-batang lidi tersebut ke dalam kotak yang ada di hadapannya. Maka batang-batang lidi akan terlempar dan bertebaran di dalam kotak. Jika ada lidi yang terlempar di luar kotak atau berada di atas garis kotak, maka batang lidi tersebut dianggap diskualifikasi atau tidak diikutkan dalam penilaian saat itu juga. Seluruh lidi digenggam lalu dilempar menyamping agar menyebar dan tidak boleh keluar area main. Lidi yang tidak bertumpuk langsung diambil dan menjadi milik pemain. Lidi lain yang bertumpuk diambil dengan cara menempelkan jari telunjuk di ujung lidi lalu diambil dengan tangan yang lain, agar tidak menyentuh lidinya. Bila mendapatkan lidi yang berbentuk L dapat digunakan untuk membantu mengambil lidi yang bertumpuk. Semakin banyak lidi yang bisa terambil, semakin banyak skor yang diperoleh. Pemain diganti oleh yang lain bila menyentuh lidi yang tidak diambil. Begitu seterusnya sampai lidi yang ada habis terambil.

Hasil penelitian selaras dengan Nur Cholimah (2015) bahwa dengan permainan tradisional Jawa “*Lurah-lurahan*” melalui permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak kelas



awal sekolah dasar dalam hal berhitung dari mulai satuan, puluhan, dan ratusan, disamping itu dapat juga meningkatkan keterampilan hubungan dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, serta kecermatan. Nilai-nilai dari hasil wawancara adalah kejujuran, tenang/fokus, dan tanggungjawab.

Dalam penelitian tersebut juga ditemukan aspek-aspek yang berkembang melalui permainan tradisional ini yaitu: 1) Permainan “*Cublak-cublak suweng*” mengembangkan aspek kognitif yaitu dengan menebak atau bermain prediksi, aspek motorik halus yang nampak pada saat mengenggam batu dari salah satu pemain, serta kemampuan bahasa melihat mimik wajah yang membawa, 2) Permainan kucing-kucingan dimana permainan “*Cublak-cublak suweng*” mengembangkan aspek fisik motorik bahwasanya anak-anak bergerak saat bermain, kemudian aspek kognitif dengan menebak atau bermain prediksi, selanjutnya sosial emosional yaitu jika saat bermain tangguh tidak mudah menangis, serta bahasa ekspresif saat menyanyi *Cublak-cublak suweng*, 3) Permainan selanjutnya adalah *Boi-boian* yang dapat meningkatkan aspek sosial emosional berupa sabar saat anak-anak berlari dengan cepat, kemudian kemampuan kognitif berupa memprediksi lemparan bola kesaratan, serta aspek fisik motorik berupa ketangkasan, dan kekuatan otot, dan 4) Permainan dimana aspek yang muncul adalah motorik halus saat anak-anak mengambil lidi dengan sangat cermat, kemudian aspek kognitif berupa menghadapi tantangan dan memecahkan problem solving supaya tidak menyentuh, serta aspek sosial emosional berupa mengendalikan diri.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Di bawah ini merupakan pengertian bermain menurut para ahli, yaitu sebagai berikut: Menurut Piaget (Mayesty, 1990: 42), Piaget menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang diulang-ulang yang menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri sendiri. Buhler dan Danziger (Roger dan Sawyers, 1995: 95) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Hurlock (Rita Kurnia, 2011: 2). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Lebih lanjut Dockett dan Flear (2000: 41-43) menambahkan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

## SIMPULAN

Kegiatan permainan tradisional di TK Al-I'dad An-Nuur dilakukan setiap seminggu sekali pada pukul 0800-09.00 WIB, yaitu *Cublak-cublak suweng*, *Kucing-kucingan*, *Boi-boian*, dan *Lurah-lurahan*. Permainan-permainan tersebut telah dimodifikasi dan dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan, serta sarat dengan berbagai nilai. Adapun nilai-nilai yang ada dalam permainan *Cublak-cublak suweng*, *Kucing-kucingan*, *Boi-boian*, dan *Lurah-lurahan* adalah kejujuran, ketangkasan, pantang menyerah, sportivitas, ketelitian, tanggung jawab, serta bekerja sama. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusi pada anak-anak untuk menghindari *gadget*, sehingga orang tua perlu mengenalkan permainan tersebut. Jika permainan tradisional tidak dijaga dan dilestarikan, maka lama-lama akan punah, dan sangat disayangkan jika tidak dimainkan karena permainan tradisional memiliki berbagai manfaat untuk perkembangan anak.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih pada Kepala Sekolah dan Guru-Guru TK Al-I'dad An-Nuur yang bersedia menjadi subjek penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Cet. 1. Yogyakarta: Javalitera.
- Baihaqi, A. (2015). *Pengertian nilai dan karakteristik nilai*. Diakses 5 januari 2018  
Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. Indig
- Docket, S dan Marlyn Fleeer. (2000). *Play and pedagogy in early childhood-bending the rules*. Sidney: Harcourt.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Fajarwati, E. (2008). *Permainan tradisional yang tergerus zaman*. Diakses tanggal 2 Mei 2023 di [www.nasimaedu.com](http://www.nasimaedu.com).
- Fauziah, D. (2015). *Nilai edukatif dalam permainan tradisional anak*. Diakses pada tanggal 5 Januari 2023
- Herawati, E. N. (2014). Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam dolanan anak
- Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut  
<http://aisyahppkn.blogspot.co.id/2015/06/makalah-permainan-tradisional.html>, Diakses pada tanggal 5 Januari 2023.
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan anak jilid II-edisi ke 6*. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, M. (2005). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta, Program PAUD UN.
- Mayesty, M. (1990). *Creative activities for young children 4th Ed: Play, development, and creativity*. New York: Delmar Publisher Inc.
- Misbach, I. H. (2006). Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. Diakses pada tanggal 5 Januari 2023.
- Murfi, S. A. (2015). Permainan tradisional cublak-cublak suweng. Diakses pada tanggal 6 Januari 2023.
- Pengertian Bermain Menurut Para Ahli <http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-bermain-menurut-beberapa-ahli.html> (Akses: 5 Januari 2018).
- Siagawati, M, Wiwin, D. P, Purwati. (2007). Mengungkap nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.
- Soe, D dan Flead, Marilyn. (2000). *Play and pedagogy in early childhood*. Australia: Harcourt.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan (untuk pendidikan anak usia dini)*. PT. Grasindo. Jakarta.
- Sugianto, M. (1995). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: PT Indeks..
- Darmamulya, S. (2008). *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Suwandi, <http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/lurah-lurahan-1--dolanan-anak-tradisional-25--4196.html>, Diakses pada tanggal 25 Februari 2023.
- Tim Play Plus Indonesia. (2014). *Permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta. [tradisional-anak/](http://www.tradisional-anak/)
- Wahyuningsih, S. (2009). *Permainan tradisional*. Bandung: PT Sandiarta Suks
- Waroka, W. (2012). *Bermain dan permainan*: <http://widyawarokaa.blogspot.com/2012/12/bermain-dan-permainan.html>. Diakses pada tanggal 7 Januari 2023.