



Penerapan Permainan Tradisional Berbahan Dasar Alam Di RA (Raudatul Athfal) Di Bangkalan Madura

Dwi Nurhayati Adhani¹, Fikri Nazarullail²

Universitas Trunojoyo Madura

Email: dwinadhani@gmail.com, fikrinazarullail@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini berlokasi di Satuan PAUD (Roudlotul Athfal) yang berada di Kabupaten Bangkalan dengan meneliti permainan tradisional yang menggunakan bahan alam. Permainan tradisional merupakan permainan yang menggunakan alat-alat yang masih tradisional dan merupakan ciri khas dari daerah tertentu atau menjadi ciri khas tersendiri di Indonesia. Permainan tradisional menggunakan alat sederhana yang berasal dari bahan sederhana maupun bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan tradisional menggunakan bahan alam yang berada di Bangkalan. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah wawancara dan observasi serta tahapan analisis data menggunakan model interaktif. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa alat-alat yang digunakan untuk memainkan permainan tradisional sangat bergantung dari daerah dimana memainkannya yaitu jika memainkan permainan tradisional di daerah pesisir maka alat yang digunakan berasal dari laut seperti kulit kerang, karang kecil, biji pohon asam yang tumbuh di dekat pantai, dan jika memainkan permainan tradisional yang terletak di dekat area persawah dan perkebunan, maka alat permainan yang digunakan menggunakan daun-daunan, serta pohon bambu. Permainan tradisional menggunakan bahan alam tersebut dapat mengoptimalkan perkembangan anak, seperti kemampuan komunikasi, kreativitas, motorik halus dan kasar.

Kata Kunci : permainan tradisional, bahan alam, perkembangan anak

Abstract:

This research is located at the Early Childhood Education Unit (Roudlotul Athfal) in Bangkalan Regency by examining traditional games that use natural ingredients. Traditional games are games that use traditional tools and are characteristic of certain regions or have become a distinctive feature in Indonesia. Traditional games use simple tools derived from simple materials and natural materials available in the environment. The purpose of this study was to describe traditional games using natural materials in Bangkalan. Researchers used a qualitative research approach with a type of case study. The data collection methods used by researchers were interviews and observations and the stages of data analysis used an interactive model. The results of this study indicate that the tools used to play traditional games are very dependent on the area where they are played, namely when playing traditional games in coastal areas, the tools used come from the sea such as shells, small corals, tamarind seeds that grow near the beach, and if you play traditional games located near rice fields and plantations, the game tools used use leaves and bamboo trees. Traditional games using natural materials can optimize children's development, such as communication skills, creativity, fine and gross motives.

Keywords: traditional games, natural ingredients, child development

Penerapan Permainan Tradisional (Adhani, Nazarullail) 369



PENDAHULUAN

Madura adalah salah satu pulau di Indonesia yang kaya akan budaya dan memiliki ciri khas tertentu. Pulau Madura memiliki banyak nilai budaya seperti batik, senjata tradisional, kuliner tradisional, karapan sapi dan juga permainan tradisional yang saat ini masih terus di lestarikan. Madura terdiri dari empat kabupaten, keempat kabupaten tersebut memiliki beberapa ciri khas budaya seperti motif batik di Bangkalan tidak sama dengan motif batik di Sumenep, begitu pula dengan permainan tradisionalnya. Permainan tradisional Madura memiliki banyak sekali jenisnya, dan juga memiliki perbedaan nama, aturan, alat permainan yang digunakan di beberapa daerah di Madura. misal untuk permainan *tanjan (engklek)* maka di daerah yang tertentu di Madura memiliki nama berbeda yaitu *ta'lombeng*. Tidak hanya nama yang berbeda, untuk alat yang digunakan dalam permainan *tanjan (engklek)*, penggunaan alat yang digunakan dalam permainan *tanjan (engklek)* juga berbeda di beberapa daerah, misalnya di daerah Bangkalan ada yang memakai batu, genting, karang kecil sebagai *gaco* atau pion. *Gaco* atau pion adalah alat yang digunakan untuk bermain dan mewakili seorang pemain saat memainkan *tanjan (engklek)*. Setiap daerah memiliki sebutan yang berbeda-beda untuk penyebutan *gaco* atau pion yang biasa digunakan anak untuk bermain.

Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan tradisional juga dapat dilakukan dengan diiringi nyanyian tradisional sambil dimainkan secara beramai-ramai, selain itu permainan tradisional menggunakan alat sederhana bahkan alat tersebut dapat dibuat dengan menggunakan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar pemainnya. Kabupaten Bangkalan terdiri dari beberapa wilayah yang beradai di wilayah pesisir dan perkebunan serta persawahan. Letak geografis tersebut juga menentukan alat permainan yang digunakan tidak lepas dengan bahan yang terkait daerah pesisir seperti kulit kerang, perkebunan yang terdapat tumbuhan kacang, pohon bambu dan pohon kelapa, serta area persawahan seperti daun-daunan dan biji-bijian.

Permainan tradisional menurut seorang budayawan bukanlah hanya sekedar bermain, namun di dalam permainan tradisional terdapat nilai filosofis dan suatu keindahan yang memiliki dinamika sendiri (Ferdian, K: 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional terdapat suatu nilai yang mendalam dan di dalam permainan tradisional tidak jauh dengan perilaku dan kehidupan masyarakat sehari-hari. Maksud dari pernyataan tersebut adalah hal-hal yang terkait dalam permainan tradisional mencerminkan sebuah kehidupan yang ada di masyarakat dimana permainan tradisional dimainkan. Misalnya alat-alat permainan tradisional yang digunakan berasal dari lingkungan sekitar seperti pecahan genting, kulit kerang, kulit keong, karang-karang kecil, biji-bijian, bambu, daun-daun, serta nyanyian yang digunakan dalam permainan tradisional kental dengan kehidupan dalam masyarakat. Seperti halnya pada anak-anak di madura bermain *kucheng-tekos* (kucing tikus) saat bulan sedang terang di malam hari sambil bernyanyi nyanyian khas Madura.

Manfaat bermain untuk anak usia dini adalah memberikan stimulus kepada anak, salah satunya adalah berbicara yaitu bermain dapat membuat anak mengembangkan kosa kata baru, sehingga akan memudahkan anak untuk dapat berkomunikasi dengan temannya. Bermain juga dapat membantu fungsi kognitif anak yaitu dengan bermain maka anak dapat melatih tentang perhatiannya, fokus, daya ingat, belajar memecahkan



masalah. Melalui bermain anak bisa dilatih untuk memecahkan masalah sederhana, serta mencari solusi yang dihadapi saat bermain seperti membuat alat permainan sederhana menggunakan bahan alam. (menjelaskan bahwa bermain menggunakan bahan alami dapat mempengaruhi pengetahuan anak, mengekspresikan ide serta bahan alam yang digunakan dapat menstimulasi kreatifitas dan imajinasi anak.

Bermain permainan tradisional baik untuk melatih fisik anak yaitu bermain dapat melatih organ fisik untuk lebih bugar dan anak dapat terhindar dari rasa lemas dan obesitas. bermain bisa digunakan untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. perkembangan fisik pada anak usia emas memang sangat berpengaruh sekali karena pada masa itulah fisik yang dimiliki oleh anak mulai bertumbuh dengan pesat (Musfiroh 2012; Malichah and Rahmawati 2018; Novitasari, Nasirun, and D. 2019).

Bermain juga dapat mengasah kemampuan sosial emosional pada anak usia dini, yaitu pada saat anak berlatih untuk melakukan komunikasi dengan teman sebayanya, dan juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. bermain juga dapat membantu anak menemukan minatnya yaitu anak dapat memilih ia menyukai kegiatan yang melibatkan motorik halus atau kasar, dan dalam bermain juga melatih daya imajinasi anak dalam menggunakan alat saat bermain. Manfaat bermain lainnya juga dapat melatih anak untuk perkembangan moral yaitu kepatuhan, karena didalam bermain anak diminta untuk mematuhi aturan dalam suatu permainan, dan hal ini terbukti dapat merubah perilaku anak untuk menjadi patuh pada aturan dalam dua setting yaitu setting rumah dan di sekolah (Adhani, DN & Nazarullail, F: 2019).

Anak usia dini adalah anak dalam rentang usia dari nol sampai 8 tahun, pada usia ini terdapat pertumbuhan otak pada puncaknya. Usia ini memperlihatkan bahwa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan orang-orang yang sangat penting yang hadir di sekitarnya (Unesco: 2019). Sujiono juga menjelaskan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, Y.N: 2012). Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang hidupnya atau dalam kata lain usia emas. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun. Hal tersebut sesuai dengan UU sisdiknas yang mengartikan anak usia dini pada usia 0 sampai 6 tahun.

Karakteristik anak usia dini terdiri dari (1) Anak suka meniru, yaitu anak akan mengamati dan meniru yang dilakukan oleh orang tua dan lingkungan sekitar sehingga pola asuh orang dewasa kepada anak harus memperlihatkan konsisten dan memberikan keteladanan kepada anak, (2) Dunia anak adalah dunia bermain, yaitu anak dapat mengeksplorasi lingkungan seperti bermain pasir, bermain basah-basahan, bermain dengan alat namun dengan batas dan aturan. Pembelajaran anak dilakukan dengan bermain dan orang dewasa menerapkan pola hokum, aturan, sanksi, dan hadiah, (3) Anak masih berkembang artinya anak masih dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang cepat tidak hanya secara fisik namun juga mental. Perkembangan ini meliputi kematangan syaraf dengan organ tubuh yang dipengaruhi syaraf tersebut, (4) anak tetaplah anak maka orang tua harus mampu memberikan kepada anak kesempatan untuk bermain dan belajar sehingga membantu perkembangan yang



dimiliki, (5) Anak adalah sosok yang kreatif yaitu anak melakukan eksplorasi lingkungan dan bermain dengan menggunakan daya imajinasi yang dimiliki dengan dilengkapi dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga anak akan bertanya kepada orang dewasa tentang sesuatu,(7) Tumbuhkan rasa percaya diri ada anak dengan mendengarkan keluhan anak, tertawa bersama anak, memuji anak, memberikan kepercayaan pada anak untuk mengerjakan tugas rumah ,(8)kenali karakter anak, yaitu peran orang dewasa tidak menbandingkan anak, namun mampu dan peka akan potensi anak dan memberikan stimulasi yang baik pada anak usia dini, (9) Pahami dunia anak yaitu , orang dewasa harus tahu akan karakter anak serta memahami dunia anak, misalnya saat anak sedih maka orang tua menghibur serta menenangkan, kemudian setelah tenang maka anak diminta untuk membicarakan penyebab yang membuatnya sedih, (10) Melibatkan anak, yaitu kegiatan yang dilakukan orang tua untuk daily activity memerlukan keterlibatan anak, dan anak diajak untuk membuat kesepakatan bersama ((Novitasari, Nasirun, and D. 2019; Rini and Fatmawati, 2017.)).

Aktivitas bermain memiliki beragam manfaat, diantaranya adalah meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh yang ditandai dengan terampilnya anak menggunakan fisik dan motoriknya. Seperti halnya penelitian yang dilaksanakan oleh (Hasanah, 2016) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain permainan tradisional dapat meningkatkan aspek perkembangan motorik pada anak usia dini. bermain permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak. berdasarkan dari 2 hasil penelitian tersebut aktivitas bermain anak dengan menggunakan permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini (Latifah,2014).

Bermain memiliki beberapa manfaat lain diantaranya adalah (1) Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik yaitu dalam bermain anak dalam melatih dua gerak reflex sehingga gerakannya dapat terkoordinasi, (2) Bermain mengembangkan kemampuan kognitif yaitu dengan bermain maka anak dapat belajar dalam konstruksi pengetahuan dan eksplorasi lingkungan, (3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif kemampuan afektif dapat dilatih dengan kegiatan bermain, misalnya anak diminta untuk menaati aturan dalam permainan sedikit demi sedikit dan disnilah tolak ukur kesuksesan dalam perkembangan moral,(3) Bermain mengembangkan kemampuan bahasa, yaitu dalam bermain maka anak akan melakukan komunikasi, yaitu disini anak menggabungkan pikiran dan bahasa yang kemudian disampaikan pada teman sebayanya saat bermain, (4) Bermain mengembangkan kemampuan sosial, yaitu anak melakukan interaksi sosial dengan maka lain, yang didalam kegiatan bermain terdapat kesepakatan ataupun penolakan, dan cara untuk melakukan negosiasi dengan teman sebayanya. (Fadillah, 2017).

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang menggabungkan nilai budaya yang merupakan warisan leluhur. Permainan ini sarat akan makna budaya dan kebiasaan yang dilakukan oleh leluhur (Hasanah, N: 2017). Permainan tradisional ini adalah permainan yang memiliki sejarah di daerah atau nilai budaya dan juga memiliki nilai-nilai kemanusiaan yang dimiliki dalam permainan tradisional (Iswinarti, 2017). Iswinarti juga mengklasifikasi permainan tradisional berdasarkan karakteristiknya yaitu: (1) Bermain dan bernyanyi, yaitu dalam permainan ini para pemainnya melakukan dialog dan bernyanyi di tengah-tengah permainan, permainan ini melibatkan interaksi sosial antar pemainnya, (2) Bermain dan berpikir, yaitu pada permainan ini pemainnya



lebih banyak fokus dan konsentrasi dalam menyusun strategi dalam memecahkan masalah, (3) Bermain dan berkompetisi, yaitu pada permainan ini lebih banyak berdasar pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok (Iswinarti, 2017).

Bermain permainan tradisional juga tidak terlepas dari alat-alat dengan jenis berbahan alami. Bahan alam merupakan bahan atau material yang bisa di temukan di alam sekitar, seperti daun-daunan, biji-bijian, dahan pohon, kerikil, kayu, dan bahan lain yang mudah di temukan di alam. Bahan alam banyak ditemukan di tanah atau bagian dari hewan atau tumbuhan (Whittaker, 2004). Bermain menggunakan bahan alam lebih mudah diterapkan karena alat dan bahan dapat ditemukan disekitar lingkungan anak. Bahan alam yang bisa diperoleh anak sebenarnya bisa didapatkan tergantung lingkungan dimana dia tinggal (Yudiwinata and Handoyo 2014; Hasanah 2016). Bahan alam yang dimaksud meliputi batang, ranting, daun, batu, biji-bijian, pasir, lumpur dan air. Anak dapat melakukan eksperimen dan eksplorasi dengan menggunakan bahan alam ((Wang 2015; Nugrahastuti, Puspitaningtyas, and Puspitasari 2012)).

Memfaatkan lingkungan alam sebagai wahana untuk anak bermain akan merangsang bakat dan potensi yang dimiliki anak. Lingkungan alam akan membantu anak mengembangkan potensinya dikarenakan: (1) alam bersifat universal dan tidak terbatas, (2) alam tidak dapat diprediksi, (3) alam sangat berlimpah, (4) alam memiliki keindahan, (5) alam menciptakan banyak tempat dan, (6) alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi (Varner, G: 2006).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Tujuan menggunakan studi kasus untuk penelitian ini adalah untuk mengetahui secara nyata tentang kehidupan yang terjadi yaitu permainan tradisional menggunakan bahan alam di Raudatul athfal di Bangkalan Madura. Sumber data yang digunakan menggunakan wawancara dan observasi di lapangan, serta dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan model interaktif. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan satu sumber data dengan sumber data yang lain dan melakukan *member checking*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil menunjukkan bahwa terdapat dua Raudatul Athfal (RA) di Bangkalan Madura yang menggunakan bahan alam sebagai alat permainan tradisional yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada sekolah yang pertama yaitu pada RA Raudatul Muhtadin memakai daun pohon aren dan kayu dari pohon bambu untuk membuat alat mainan seperti kincir angin yang bernama *enteran* dan kasti. Kasti adalah permainan yang menggunakan alat yang dibentuk seperti bola terbuat dari daun pohon lontar atau pohon kelapa/janur, dan dilempar ke salah satu pemain kemudian pemain yang terkena akan mengejar pemain lainnya, permainan ini dilakukan berkelompok. Sedangkan Kincir angin/*enteran* adalah suatu atau untuk digunakan sebelum bermain layang-layang sebagai penanda datangnya angin. untuk cara bermainnya dengan memegang kincir angin/*enteran* dan berlari maka kincir yang terbuat dari daun aren tersebut akan berputar. Hal tersebut dikarenakan di lingkungan sekolah tersebut banyak sekali pohon aren yang tumbuh di dekat sekolah, dan juga banyak pohon bambu.



Dua permainan tersebut lebih banyak menggunakan otot besar sehingga permainan ini dapat melatih kemampuan motorik kasar pada anak, sedangkan pada motorik halus yaitu saat anak melipat daun menjadi bentuk yang diinginkan sehingga berbentuk bola kasti, dan kincir angin. Selain itu melalui dua permainan tersebut juga meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bermain berkelompok, melatih anak untuk menyusun strategi dan memecahkan masalah saat bermain kasti.

Bermain *enteran* dan bermain kasti yang biasa dilakukan oleh anak-anak tidak lepas dari adanya aktivitas fisik, dan sosial serta terjadi pembentukan kognitif. Secara sederhana, aktivitas yang biasa dilakukan oleh anak-anak di daerah dengan lingkungan perkebunan dan persawahan akan secara alami terbentuk kegiatan bermain dengan menggunakan bahan-bahan alam yang tersedia. Dengan memanfaatkan bahan alam tersebut juga dapat membiasakan anak untuk tidak memiliki sifat konsumtif dan mengaktifkan imajinasinya untuk menghasilkan sebuah karya yang kreatif dan bermanfaat.

Sekolah kedua yang menerapkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajarannya di kelas maupun di luar kelas adalah RA At-Taharyiah Modung. Bahan alam yang digunakan memakai cangkang kerang, biji pohon asam, dan batang bambu. Lingkungan alam yang terdapat di Satuan PAUD kedua berada di lingkungan pesisir pantai sehingga bahan alam yang digunakan oleh anak untuk bermain menyesuaikan dengan lingkungan anak. lingkungan pesisir pantai memiliki ekosistem tumbuhan dengan jenis kayu yang keras dan biasanya banyak dijumpai pohon kelapa.

Permainan pertama adalah *otek* (dalam bahasa Madura), permainan ini menggunakan bahan alam berupa kulit kerang atau tutup botol bekas yang digunakan sebagai alat bermain, yaitu bagi pemain yang mampu menembakkan kerang satu ke kerang lain dengan menggunakan jari telunjuk dan jempol di lantai maka akan menjadi pemenang, dan pemain lain akan membayar dengan satu kulit kerang sebagai *reward*, permainan ini dapat melatih motorik halus pada anak dengan penggunaan jari-jari tangan. Koordinasi jari jemari anak untuk menembak sasaran dapat meningkatkan aspek perkembangan motorik anak, terutama pada motorik halus. Pada saat akan menembak kerang, anak harus membidik dengan tepat sasaran yang akan dituju, sehingga dengan melakukan hal tersebut anak akan belajar untuk fokus dalam melakukan sesuatu.

Permainan kedua yang biasa dilakukan oleh Satuan PAUD tersebut adalah *serok* (dalam bahasa Madura) yang terdiri dari bahan kertas karton bekas/plastik bekas dan biji buah asam atau biji dari pohon trembesi. Biji pohon asam digunakan seperti biji dakon tetapi memiliki perbedaan dalam tata cara bermainnya dan disini anak diajari untuk menghitung dengan menggunakan biji pohon asam tersebut. Cara bermain permainan tradisional tersebut adalah biji-biji buah asam dan biji pohon trembesi di letakkan di lantai secara acak. Kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mengambil biji-biji tersebut dengan menggunakan media karton bekas atau plastik bekas yang berbentuk seperti sekop. Pada saat anak mengambil biji-biji tersebut, tidak boleh menyentuh biji-biji lain selain yang di tuju. Semakin banyak anak mengambil biji-biji tersebut maka dia akan menjadi pemenangnya, dan jika pada saat anak-anak mengambil biji tersebut dan jatuh maka giliran akan berganti ke anak selanjutnya. Perkembangan yang di peroleh melalui aktivitas bermain tersebut adalah melatih motorik halus dan

emosional anak, dimana anak harus fokus dan melatih kesabaran ketika mengambil biji-bijian tersebut.

Permainan selanjutnya dari RA At-Taharyah adalah *sotel* (dalam bahasa Madura) yang terdiri dari bahan alam berupa bambu yang sudah di potong dan di serut menjadi lidi dan berukuran 15 Centimeter. Batang bambu tersebut digunakan seperti permainan *patil lele* yaitu permainan dengan *menyutil* antara satu batang bambu ke bambu yang lain, jika anak dapat menyutil dengan jarak yang jauh maka dia menjadi pemenangnya. Permainan ini melatih motorik kasar dan motorik halus serta dengan bermain berkelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak.

Berikut ini merupakan hasil dokumentasi terkait permainan-permainan tradisional berdasarkan bahan alam yang digunakan pada saat bermain di sekolah maupun bermain bebas, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 1. Alat mainan kasti yang terbuat dari daun aren



Gambar 2. Kincir Angin/*enteran* yang terbuat dari daun aren atau kelapa dan batang bamboo



Gambar 3. Batang bambu sebagai permainan *sotel* dan *patil lele*



Gambar 4. Biji pohon asam yang digunakan untuk bermain *serok*

KESIMPULAN

Bermain adalah kegiatan yang sangat diperlukan untuk anak usia dini, karena di dalam bermain anak juga belajar dengan cara mengeksplorasi lingkungan. Bermain memiliki banyak manfaat untuk anak usia dini. Salah satu bermain yang berguna adalah dengan cara memainkan permainan tradisional karena dalam memainkan permainan tradisional dapat meneruskan warisan budaya kepada anak, serta alat-alat permainan tradisional menggunakan alat sederhana yang mudah didapat dari lingkungan sekitar. Permainan tradisional dengan bahan alam adalah salah satu alternatif untuk permainan anak usia dini, karena menggunakan bahan alam anak memberikan manfaat anak dapat melatih kemampuan motorik kasar seperti berlari, dan motorik halus seperti *menyuntit*, melipat, serta melatih kemampuan komunikasi anak dengan teman sebaya

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Nazarullail, F. (2020). Compliance In Early Childhood (Ages 5-6 Years) In School and Home Settings. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 5(1).
- Dhofir, D. H., Nisa, S., & Zayyadi, M. (2019). Loteng (Selodor Bhenteng): Media Nostalgia dalam Menanamkan Konsep Matematika pada Anak Madura. *Jurnal Elemen*, 5(2), 220-230.



- Hasanah, Uswatun. 2016. “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5 (1): 717–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39-44.
- Fauziah, N. (2018). Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *JIV*, 8 (1), 23–30.
- Hasanah, Nor Izatil. (2017). Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Isenberg, J.P., & Jalongo, M.R. (2010). *Creative thinking and arts-based learning*. New Jersey: Pearson
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177-186.
- Malichah, Lilik, And Nur Ika Sari Rakhmawati. 2018. “Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *PAUD Teratai* 7 (2): 1–9.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool (Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini)*, 1(1).
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2012. “Teori Dan Konsep Bermain.” *PAUD4201/Modul 1*, 1–44.
- Novitasari, Reni, M Nasirun, and Delrefi D. 2019. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong.” *Jurnal Ilmiah POTENSIA* 4 (1): 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>.
- Nugrahastuti, Eka, Endah Puspitaningtyas, and Mega Puspitasari. 2012. “Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional.” *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*, 265–73. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8942>.
- Rini, Riswanti, and Nia Fatmawati. n.d. “Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung,” no. 1.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Widyastuti, I., Savitri, A. M., Tyas, D. A. P., Nistiani, S., & Zuliyanti, Z. (2020). Optimalisasi Sekolah Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *JURNAL PANJAR: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 2(2), 42-47.
- Wang, Jui-Ching. 2015. “Games Unplugged! Dolanan Anak , Traditional Javanese Children’s Singing Games in the 21st-Century General Music Classroom .”



General Music Today 28 (2): 5–12. <https://doi.org/10.1177/1048371314551412>.

Yudiwinata, Hikmah Prisia, and Pambudi Handoyo. 2014. “Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak.” *Paradigma* 02: 1–5.