

## Praktikalitas Buku Saku Digital (*digital book pocket*) APE Tradisional

Nofrans Eka Saputra<sup>1</sup>, Yun Nina Ekawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departement of Psychology, Jambi University/nofransekasaputra@unja.ac.id

<sup>2</sup>Departement of Psychology, Jambi University/yunninaekawati@yahoo.com

### Abstrak

Eksistensi permainan tradisional yang semakin menghilang menjadi permasalahan yang ditemukan pemerhati kearifan lokal. Literatur yang terbatas serta rendahnya keinginan orangtua dan guru dalam memberikan materi mengenai permainan tradisional mendorong peneliti untuk membuat sebuah buku dalam bentuk digital yang mudah diakses oleh setiap orang, khususnya guru dan orangtua. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pendekatan yang digunakan dengan model 3-D dan praktikalitas yang terdiri pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), praktikalitas. Buku Saku Digital (*digital book pocket*) APE Tradisional telah divalidasi oleh pakar budaya melayu jambi, guru, teman sejawat, pakar bahasa. Praktikalitas diselidiki melalui observasi pelaksanaan praktik pemberian materi permainan tradisional melalui *digital book pocket* dan wawancara orangtua dan guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan hasil validasi yaitu valid secara substansi, dan konstruk. Pada tahap praktikalitas diperoleh hasil bahwa *digital book pocket* APE tradisional sudah praktis untuk digunakan.

Kata Kunci : Praktikalitas, *Digital Book Pocket*, Permainan Tradisional

### Pendahuluan

Eksistensi permainan tradisional yang semakin menghilang mendorong setiap pemerhati kearifan lokal dalam menghidupkan kembali semangat melestarikan permainan tradisional melalui kajian seperti seminar, temu ilmiah dan sebagainya. Beberapa diskusi dilakukan demi pengembangan kajian permainan tradisional yang diharapkan dapat mendorong terjadinya transfer nilai-nilai permainan tradisional khususnya dari pendidik dan orangtua.

Nilai-nilai yang terkandung melalui permainan tradisional sangat banyak yaitu nilai nilai kejujuran, nilai sportifitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan, kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, toleran (Kasnadi & Sutejo, 2017; Nugrahastuti et al, 2016; Sudrajat et al, 2015; Siagawati et al, 2007). Nilai-nilai ini sudah seharusnya ditumbuhkan pada anak-anak sembari bermain dan belajar dalam aktivitas sehari sehingga bukan hanya melestarikan budaya saja, namun juga bisa menjadi salah satu upaya

menumbuhkan kebiasaan.

Peran orangtua dan guru dalam membentuk kebiasaan anak sangat penting. Brofenbrenner (1986) menjelaskan bahwa hubungan timbal balik antara individu dan lingkungan akan membentuk tingkah laku individu tersebut. Dalam lingkungan mikrosistem yaitu keluarga khususnya orangtua merupakan agen sosialisasi yang sangat penting dalam kehidupan anak. Keluarga menjadi pembentuk pengalaman anak yang pertama kali serta menjadi penghubung ke lingkungan makrosistem yaitu sekolah (Mujahidah, 2015). Artinya proses take-give yang dilakukan oleh orangtua dirumah dan guru disekolah pada anak akan memperkuat tranfer nilai yang terjadi dalam interaksi tersebut.

Transfer nilai melalui bermain akan membuat anak-anak merasakan senang dan bahagia sehingga internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut dapat dengan mudah melekat pada anak. Kemudahan dalam bermain, kemudahan membuat alat permainan tradisional yang bisa didapatkan dari alam dan lingkungan sekitar, dan kemudahan aturan dalam pelaksanaan permainan membuat permainan tradisional praktis dilakukan dimana saja, kapan saja dan siapa saja. Namun disisi lain, meskipun kemudahan dan manfaat permainan tradisional, hanya sedikit orangtua yang mau melakukan permainan ini bahkan beberapa orangtua sangat jarang masih mengingat bagaimana jalannya bermain permainan tradisional ini dan jarang menceritakan permainan tradisional yang pernah di mainkan sewaktu mereka masih kanak-kanak pada buah hatinya. Hal ini tentu membuat eksistensi permainan tradisional semakin menghilang. Guru sebagai fasilitator utama disekolah juga masih terbatas pengetahuan mengenai permainan tradisional, sehingga perlu diberikan simulasi materi permainan tradisional yang lebih mudah dan efisien.

Sebagai upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional, Saputra & Ekawati (2017) melakukan identifikasi ulang berbagai bentuk permainan ini yang pernah dilakukan oleh masyarakat, khususnya di Provinsi Jambi. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa ada 15 (lima belas) permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh anak, 4 (empat) diantaranya dibimbing oleh orang dewasa/ orangtua. Pada akhirnya, hasil identifikasi ini dijadikan draft buku yang dikonversikan menjadi media digital.

Format digital dalam penyusunan buku permainan tradisional ini berbentuk

*electronic book (ebook)* dengan format PDF (*Portable Document Format*). Dengan format digital setidaknya buku ini memiliki keunggulan daripada disusun melalui format buku bentuk konvensional misalnya saja tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar serta dapat disimpan dalam *gadget* seperti *smartphone*, tablet dan lain lain dan bersifat ramah lingkungan (*paperless*). Dalam menunjang keabsahan dari penggunaan buku digital permainan tradisional ini, peneliti berpendapat perlu kiranya buku ini diujikan terlebih dahulu. Uji yang dilakukan yaitu uji validitas dan praktikalitas. Hal ini diharapkan buku ini bukan hanya mudah diakses oleh setiap orang khususnya orangtua dan guru namun juga bersifat ilmiah.

### **Metode**

Metode yang digunakan studi deskriptif dengan model 3D (*define, design, develop*) serta praktikalitas. Data penelitian diperoleh dari tiga tahapan yaitu tahapan *define* yaitu analisa kebutuhan anak usia dini khususnya kemampuan dasar anak usia dini yang bisa disimulasi/ rancangan melalui permainan tradisional. Tahapan *design* yaitu merancang kerangka materi permainan tradisional dalam bentuk langkah-langkah pelaksanaan permainan. Tahapan *develop* yaitu melakukan validasi oleh validator yang sekaligus menjadi *profesional judgment* (pakar budaya Melayu Jambi, guru, teman sejawat, Pakar bahasa). Penetapan validator dilakukan secara purposive. Tahap validasi yang dilakukan yaitu 1) validasi isi yaitu apakah buku saku yang telah dirancang sesuai kebutuhan anak; 2) validasi konstruk yaitu apakah komponen buku saku digital yang disusun sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Buku saku digital yang sudah dirancang dikonsultasikan dan diskusikan dengan pakar budaya Melayu Jambi, dan teman sejawat yang kompeten dibidangnya. Saran dari pakar digunakan untuk menyempurnakan buku saku tersebut. Aktivitas validasi isi buku saku dilakukan melalui diskusi sampai diperoleh buku yang valid dan layak digunakan. Adapun aspek-aspek yang divalidasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Validasi Buku Saku

Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
Materi dalam Buku Saku	Memberikan lembar validasi kepada pakar, dan teman sejawat	Lembar validasi
Penyajian		
Bahasa dan keterbacaan		

Tahap praktikalitas merupakan menguji keterpakaian buku oleh guru dan orangtua, dengan melakukan uji coba buku saku digital APE permainan tradisional yang telah di revisi. Ujicoba dilakukan secara terbatas ditentukan oleh peneliti. Adapun aspek praktikalitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Praktikalitas Buku

Aspek yang dinilai	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
Pelaksanaan permainan tradisional dengan menggunakan buku saku digital	Observasi pelaksanaan kegiatan permainan tradisional	Lembar Observasi
Waktu yang dibutuhkan oleh guru dan orangtua dalam mempelajari buku saku digital	Wawancara guru dan orangtua	Pedoman Wawancara
Kemudahan dalam penggunaan buku saku digital	Wawancara guru, orangtua dan sejawat	Pedoman Wawancara
Bahasa dan keterbacaan	Wawancara pakar bahasa	Pedoman Wawancara

## Hasil

### Tahap Pertama (*define*)

Tahapan pertama ini dilakukan guna melihat kebutuhan akan permasalahan yaitu melakukan definisi serta melakukan identifikasi permainan tradisional yang mampu mensimulasi kemampuan dasar anak dengan melakukan analisis literatur mengenai permainan tradisional, kemampuan dasar anak usia dini dan analisis karakteristik permainan tradisional serta melakukan wawancara dengan pakar melayu Jambi, Guru, teman sejawat, pakar bahasa.

### Permainan Tradisional Anak Usia Dini

Permainan tradisional Melayu Jambi merupakan permainan dilakukan secara turun-menurun yang di stimulasi menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang berfungsi untuk memberikan pendidikan pada anak dan membuat rasa puas/ senang bagi

pelaku. Bentuk-bentuk permainan tradisional yaitu terompa batok, serabut kelapa dorong, suruk-surukan batu, kalung tangkai ubi, rajo-rajoan atau ratu-ratuan, congklak/ dakon, peperangan/ bedil bambu, baling-baling terbang, gasing, kelereng/ ekal, permainan lompat karet/ main tali, setinjak/egrang, tangkup, cari-carian, cengkling/ engklek. Syarat permainan tradisional tersebut yaitu aman tidak berbahaya bagi anak (tidak tajam dan tidak beracun); menarik bagi anak, sederhana, murah, mudah penggunaannya; ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; sesuai dengan minat dan taraf pertumbuhan dan perkembangan anak; berfungsi mengembangkan kemampuan dasar anak (Saputra & Ekawati, 2017).

### Kemampuan Dasar Anak Usia Dini

Kemampuan dasar anak usia dini dijelaskan sebagai setiap potensi yang dimiliki oleh anak usia dini yang diberikan simulasi/ rangsangan melalui permainan tradisional meliputi kemampuan dasar (kinestetika, bahasa, logika-matematika, visual spasial, musik, natural/ alami, interpersonal, intrapersonal, dan spritual) (Saputra & Ekawati, 2017). Hubungan kemampuan dasar anak usia dini dengan permainan tradisional disusun melalui penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Saputra & Ekawati (2017) yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hubungan Permainan Tradisional dengan Kemampuan Dasar Anak

Permainan Tradisional	KK	KL	KVS	KM	KN	K Inter	K Intra	KS	KLM
Terompa Batok	√	√	-	√	-	√	√	√	√
Serabut Kelapo Dorong	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Suruk-surukan Batu	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Kalung Tangkai Ubi	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Rajo-rajoan/ Ratu-ratuan	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Congklak/ Dakon	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Peperangan/ Bedil Bambu*	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Baling-baling Terbang	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Gasing	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Kelereng/ Ekal	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Permainan Lompat Karet/ Main Tali	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Setinjak / Egrang*	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Tangkup	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Cari-carian*	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Cengkling/Engklek*	√	√	√	-	-	√	√	√	-

Keterangan :

- Kemampuan Kinestetika (KK)

- Kemampuan Linguistik (KL)
- Kemampuan Logika Matematika (KLM)
- Kemampuan visual- spasial (KVS)
- Kemampuan musikal (KM)
- Kemampuan Natural (KN)
- Kemampuan Interpersonal (K-inter)
- Kemampuan intrapersonal (K-intra)
- Kemampuan Spritual (KS)

\*Dengan bantuan dan pengawasan orang dewasa atau orangtua

### **Tahap Kedua (*design*)**

Tahap kedua dalam penyusunan buku ini yaitu menentukan jenis permainan, bahan dan alat pembuatan, cara membuat, cara memainkan permainan tradisional, langkah penggunaan yang bisa dilakukan oleh orangtua dan guru, serta kemampuan dasar yang dikembangkan, indikator keberhasilan permainan, tips keamanan dalam bermain serta gambar simulasi. Dalam tahap kedua setiap jenis permainan yang akan dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan simulasi/rangsangan kemampuan dasar anak usia dini. Dalam penelitian ini, rancangan permainan yang akan dilakukan ada 15 bentuk permainan tradisional. Adapun bentuk permainan yang disusun merupakan permainan yang telah diberikan penilaian oleh profesional yang ahli di bidangnya yaitu pakar budaya melayu jambi. Salah satu contoh rancangan permainan tradisional yang dijelaskan dalam buku saku dapat dilihat dalam gambar 1.

### **Tahap Ketiga (*develop*)**

#### **Validitas buku Saku**

Tahapan ini menunjukkan bahwa buku saku digital yang disusun oleh tim telah di validasi oleh validator yaitu 8 orang validator ahli yang dipilih secara purposive (Pakar Budaya Melayu Jambi, Guru, Teman Sejawat, Pakar Bahasa). Hasil evaluasi dari validator digunakan untuk melakukan revisi buku saku baik secara substansi maupun teknis. Validator menilai bahwa rancangan permainan tradisional yang disusun dalam buku saku digital telah sesuai dengan tujuan untuk mendorong tercapainya kemampuan dasar anak usia dini. Hanya saja alat peraga digunakan untuk simulasi perlu disesuaikan syarat permainan tradisional yaitu aman, tidak berbahaya bagi anak (tidak tajam dan tidak beracun);

menarik bagi anak, sederhana, murah, mudah penggunaannya; ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; sehingga orangtua dan guru mudah untuk melakukan tranfer pengetahuan dan keterampilan yang sesuai kebutuhan bagi anak usia dini.

### **Praktikalitas Buku Saku**

Dalam menjawab “bagaimana praktikalitas buku saku APE permainan tradisional telah dilakukan observasi mengenai pelaksanaan permainan tradisional dan wawancara dengan guru dan orangtua sehingga diperoleh kesimpulan bahwa buku saku digital ini sudah praktis. Indikator praktikalitas adalah penggunaan waktu, penggunaan buku, serta manfaat.

- 1) Waktu yang direncanakan dalam buku saku digital sebaiknya ditentukan melalui tingkat kejenuhan anak usia dini dalam melakukan permainan tradisional tersebut. Secara umum orangtua dan guru sebaiknya-baiknya melakukan penjelasan yang berulang dalam memberikan instruksi yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak, sehingga permainan tradisional yang dilakukan bisa dengan mudah dilakukan oleh anak usia dini.
- 2) Penggunaan buku yang praktis membuat buku saku digital ini bisa dilakukan oleh siapa saja, bukan hanya guru dan orangtua saja namun bisa saja dilakukan oleh orang awam tanpa bimbingan khusus. Namun validator menyarankan bahwa fasilitator permainan tradisional yang menjadi pemandu kegiatan sebaiknya mampu menguasai lapangan dan menguasai informasi dan teknis permainan tradisional yang akan dilakukan.
- 3) Manfaat yang dirasakan terhadap penggunaan buku saku digital APE tradisional yaitu kemudahan dalam mengakses materi APE permainan tradisional yang bisa dilihat langsung melalui gadget.

### **Diskusi**

Identifikasi Permainan tradisional Melayu Jambi telah lama dilakukan yaitu pada tahun 1979/1980 dengan menemukan 20 (dua puluh) bentuk permainan rakyat daerah Jambi. Namun buku/sumber tulisan ini bisa dikatakan yang pertama kali yang pernah disusun. Saputra & Ekawati (2017) melalui penelitian studi entnografi untuk melakukan

upaya identifikasi berbagai bentuk permainan tradisional yang bisa dilakukan oleh anak usia dini, khususnya permainan yang pernah dilakukan oleh masyarakat, Provinsi Jambi. Hasilnya menunjukkan bahwa ada 15 (lima belas) bentuk-bentuk permainan tradisional bagi anak usia dini dan 4 (Empat) diantaranya harus dengan bimbingan orang dewasa/ orang tua. Bentuk-bentuk permainan tradisional ini lebih sedikit ditemukan dari  $\pm$  20 bentuk permainan. Permainan-permainan tradisional yang teridentifikasi yaitu terompa batok, serabut kelapa dorong, suruk-surukan batu, kalung tangkai ubi, rajo-rajoan atau ratu-ratuan, congklak/ dakon, peperangan/ bedil bambu, baling-baling terbang, gasing, kelereng/ ekal, permainan lompat karet/ main tali, setinjak/ egrang, tangkup, cari-carian, cengkling/ engklek (Saputra & Ekawati, 2017).

Literatur permainan tradisional yang terbatas membuat kebutuhan akan informasi mengenai permainan tradisional perlu disajikan dalam bentuk yang bisa di akses oleh siapa saja dan dimana saja yaitu buku digital. Buku digital merupakan publikasi teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya (Andina, 2011). Buku digital sangat banyak diminati oleh masyarakat dimana teknologi digital menggunakan tiga dimensi dikenal sebagai *flip book* (Riyanto & Subagyo, 2012). Awalnya buku digital lebih dikembangkan dalam pembelajaran disekolah (Ramdania & Waslaluddin, 2007). Namun tidak salahnya teknologi ini bisa dimanfaatkan dalam pengembangan sumber informasi yang lain, termasuk informasi mengenai permainan tradisional.

Sisi lain, Gagasan penyusunan buku saku digital dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan gadget oleh setiap orang, termasuk orangtua, bahkan sampai anak-anak. Hal ini ditunjukkan oleh studi yang dilakukan pada kawasan asia tenggara oleh theAsianparent Insights (2014), dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3 – 8 tahun pada 5 negara yakni Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand dan Philipina. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3 – 8 tahun. 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun merupakan pengguna gadget, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gadget milik sendiri. Dengan merujuk pada hal ini, maka sebenarnya orangtua dan guru semakin mudah mendapatkan informasi mengenai

permainan tradisional ketika informasi tersebut disajikan dalam bentuk digital. Hal ini juga dapat membantu dan mempermudah bagi setiap orang khususnya orangtua dan guru dalam mencoba menerapkan permainan tradisional yang telah lama tidak dimainkannya.

Penyajian konten permainan tradisional dalam buku digital dengan tampilan yang lebih menarik yaitu berupa teks, gambar diharapkan mendorong orangtua dan guru lebih mudah dalam memberikan penjelasan mengenai permainan tradisional. Beberapa materi yang disajikan mengenai permainan tradisional antara lain yaitu jenis permainan, bahan dan alat pembuatan, cara membuat, cara memainkan permainan tradisional, langkah penggunaan yang bisa dilakukan oleh orangtua dan guru, serta kemampuan dasar yang dikembangkan, indikator keberhasilan permainan, tips keamanan dalam bermain serta gambar simulasi. Materi-materi ini disusun melalui hasil penelitian sebelumnya. Bentuk informasi yang dibuat dalam buku saku digital disusun dengan praktis dan sederhana. Pemanfaatan unsur-unsur multimedia seperti animasi dan video dalam penyusunan buku saku digital masih diupayakan untuk dilakukan sehingga lebih mampu memberikan *reinforcement* pada anak yang terpapar buku saku digital ini.

Upaya menyusun buku saku APE permainan tradisional yang valid dan praktis maka perlu dilakukan studi deskriptif dengan pendekatan 3 D dan praktikalitas (*define, design, develop*). Dengan kajian yang dilakukan oleh profesional dibidangnya diharapkan isi dan konstruksi dari buku tersebut sesuai dengan kajian ilmiah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka buku saku APE permainan tradisional dalam bentuk digital memiliki kriteria valid baik secara validitas isi dan validitas konstruk, dengan berbagai saran dari validator yang dapat digunakan untuk memperbaiki kelemahan buku. Buku saku APE permainan tradisional yang telah dinilai oleh validator dianggap sudah menyajikan materi yang mampu mendorong tercapainya kemampuan dasar anak. Materi telah disajikan dengan sistematis sehingga anak yang menjadi sasaran dapat mengetahui informasi serta instruksi bermain dengan sederhana dan tepat. Sisi lain, Buku saku APE Tradisional dinilai juga telah menggunakan kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Bentuk kalimat berupa instruksi dasar dibuat dengan sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Dalam penerapannya sudah sebaiknya buku saku permainan tradisional ini terlebih dahulu diujicobakan melalui pendekatan quasi eksperimen,

sehingga buku saku ini tidak hanya teruji secara kualitatif namun juga kuantitatif.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil validasi buku saku APE Permainan Tradisional untuk meningkatkan kemampuan dasar anak termasuk dalam kriteria valid ditinjau dari validitas isi dan validitas konstruk menurut validator yang merupakan profesional yang ahli dibidangnya. Kriteria validitas dan praktikalitas yang dimaksud dinilai dari aspek materi, penyajian dan bahasa serta termasuk dalam kriteria praktis terkait dalam kemudahan dalam penggunaannya.

### **Daftar Pustaka**

- Andina, E. (2011). Buku Digital dan Pengaturannya. *Aspirasi 2* (1), 119-146
- Bronfenbrenner, U. (1986). "Ecology of the family as a context for human development Research perspectives", *Developmental Psychology*, 22 (6).
- Kasnadi., Sutejo. (2017). Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Prosiding Seminar Nasional PPKn III*.
- Mujahidah, (2015). Implementasi Teori Ekologi Bronfenbrenner dalam Membangun Pendidikan Karakter yang Berkualitas. *Lentera*, Vol. IXX, No. 2, 171-185
- Nugrahastuti, E., Puspitaningtyas, E., Puspitasari, M., Salimi, M. (2016). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. 265-273.
- Ramdania, S., Waslalluluddin. (2007). Penggunaan media flash flip book dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*. I (1), 1-6
- Riyanto, L., Subagyo. (2012). Pengembangan *digital library local content* pekalongan dalam format buru 3 dimensi. *Jurnal LIPI* (I), 1-13
- Saputra, N. E., Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*. Vol. 2, No. 1, 45-73
- Siagawati, M., Prastiti, W, D., Purwati. (2007). Mengungkap Nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi Indigenous*. Vol 9, No 1, 83-95
- Sudrajat, Wulandari, T, Wijayanti, A, T. (2015). Muatan Nilai-nilai Karakter melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon Bantul. *Jipsindo*, No. 1, Vol. 2, 44-65

**Gambar 1. Rancangan Permainan Tradisional dalam buku Saku Digital**

2. Tentukan giliran bermain dengan melakukan "song atau suit". Pemain pertama yang bertugas bermain adalah yang memenangkan "song atau suit"
3. Pemain yang kalah "song atau suit" akan bertugas menunggu pemain lain yang sedang bermain cengkleng. Ketika pemain pertama berhenti/mati/gugur bermain karena salah jalan (melemparkan kuku/koin yang tidak sesuai dengan aturannya atau kaki melewati batas petak) maka pemain selanjutnya akan bermain.
4. Cengkleng dimainkan dengan aturan tertentu seperti menggunakan kaki satu untuk melalui kotak pertama (a) dan menginjak petak seperti rok (b) dengan kaki dua juga, petak selanjutnya (c) diinjak dengan menggunakan kaki satu, selanjutnya petak (e) dan (d) di injak serempak dengan kedua kaki, sembari pemain mempersiapkan diri untuk menginjak serempak antara (d) dan (f) dengan mengangkat kaki satu di petak (d). Setelah itu petak leher (g) selanjutnya yang diinjak menggunakan kaki satu, dan yang terakhir kepala/lingkaran (h) menggunakan kaki dua.
5. Saat bermain cengkleng, pemain yang kalah dari "song atau suit" tadi dapat melihat atau memperhatikan teman yang sedang bermain cengkleng apakah saat sedang bermain kaki pemain mengenai garis yang telah dibuat (gambar orang)
6. Jika mengenai garis (gambar orang tersebut) maka pemain satu gugur atau mati untuk bermain, maka dilanjutkan oleh pemain kedua. Jika pemain kedua berhasil makan terselamatkanlah kelompoknya untuk bermain dan melanjutkan ke bagian berikutnya. Apabila pemain dua tadi mati maka dilanjutkan oleh pemain yang kalah dalam "song atau suit"
7. Pemain yang menang dinilai dari melewati setiap potongan gambar orang yang digaris-garis, melewati gambar orang itu dari bawah (kotak awal paling bawah) sampailah gambar orang di bagian atas (kepala). Setelah sampai di atas (gambar kepala) maka pemain melemparkan batu kearah

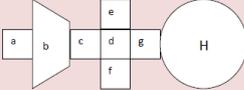
**Cengkleng/ Engklek**

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Permainan ini banyak dimainkan di perkarangan rumah. Permainan ini dimainkan pada anak-anak baik di Kota maupun Kabupaten di Wilayah Provinsi Jambi. Cengkleng/Engklek terkadang juga masih ini dimainkan juga oleh anak dengan bantuan dan pengawasan orang dewasa yang bertugas untuk menetapkan/ menjalankan aturan. Jumlah pemain yang bermain bisa sebanyak kurang lebih 3-6 orang, bisa berkelompok maupun perorangan. Anak-anak yang bermain sebaiknya didampingi oleh orang dewasa.

**Bahan dan Alat Pembuatan**

1. Kayu atau batu untuk membuat petak dan lingkaran seperti gambar orang (lihat contoh)
2. Kuku atau batu

Contoh gambar :



**Bagaimana membuat permainan cengkleng/engklek**

1. Buat pola berbentuk gambar orang (lihat contoh) diatas tanah yang datar menggunakan kayu atau batu
2. Gunakan koin atau batu untuk sebagai kuku/ alat bermain bermainnya

**Ayo Bermain**

1. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok

belakang sehingga petak yang ada didalamnya batu tersebut makan dijadikan menjadi rumah. Artinya rumah yang telah kita dapati dilarang di injak oleh pemain yang bukan dari kelompok kita atau yang dari musuh. Rumah yang terpilih bisa diinjak dengan menggunakan kaki dua.

8. Pemain yang banyak mengumpulkan rumah itulah pemenangnya.

**Penting Bagi Orangtua dan Guru**

1. Orangtua/guru memperkenalkan permainan cengkleng/ engklek pada anak
2. Orangtua/guru bersama anak-anak dapat mengajarkan pada anak aturan dan alur bermain
3. Orangtua/guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain cengkleng yang membutuhkan kecepatan dalam melangkah disetiap kotak yang dilewati.
4. Orangtua/ guru dapat memberi motivasi pada anak yang bermain untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain cengkleng.
5. Orangtua/ guru dapat meminta anak untuk mengingat dan menceritakan kembali pengalaman mereka saat bermain.
6. Orangtua/ guru dapat menjelaskan pentingnya membaca doa sebelum bermain dan selesai bermain.

**Kemampuan Dasar yang dikembangkan**

1. Kemampuan Kinestetika
  - (a) Melatih motorik kasar dengan melatih gerakan tangan dan kaki dalam memainkan cengkleng
2. Kemampuan Interpersonal
  - (a) Anak mau bermain secara bersama-sama dengan teman
  - (b) Anak mau bermain secara bergantian dengan temannya

3. Kemampuan Linguistik
  - (a) Berkomunikasi atau berdialog dengan teman sebaya atau dengan orang dewasa selama permainan
4. Kemampuan Intrapersonal
  - (a) Mengekspresikan perasaan senang dalam bermain
  - (b) Mengembangkan motivasi anak untuk dapat bermain cengkleng
  - (c) Mengembangkan keterampilan anak dalam mengelola kesabaran untuk menunggu gilirannya bermain
5. Kemampuan Visual dan Spasial
  - (a) Melatih anak untuk dapat menentukan jarak antara petak yang satu dengan yang lainnya
6. Kemampuan Spritual
  - (a) Melatih anak untuk membiasakan diri untuk berdoa sebelum dan sesudah bermain

**Indikator Keberhasilan**

1. Anak terlibat aktif dalam permainan
2. Anak dapat menikmati permainan
3. Anak dapat bersosialisasi, berkomunikasi atau berdialog dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa selama permainan
4. Anak dapat berbagi rasa dan pengalamannya dengan teman
5. Anak dapat melakukan eksplorasi saat bermain cengkleng
6. Anak mampu mengingat proses bermain cengkleng

**Kiat Aman Bermain**

Permainan ini bisa dikatakan permainan yang cukup aman buat anak. Namun perlu diingatkan pada anak-anak bahwa melompat juga dapat mengakibatkan cedera pada anak.

