

# Turnitin

*by* akun satu

---

**Submission date:** 09-Apr-2023 01:44AM (UTC+0900)

**Submission ID:** 1896864200

**File name:** ISBN\_Bahan\_Ajar\_Suplemen\_Dolanan\_Lokal.pdf (1.04M)

**Word count:** 12690

**Character count:** 81488

# **BAHAN AJAR SUPLEMEN DOLANAN LOKAL UNTUK KELAS 5 SD**

Oleh :

**Tety Nur Cholifah, M.Pd  
Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd**



# BAHAN AJAR SUPLEMEN DOLANAN LOKAL UNTUK KELAS 5 SD

© 2021

## Penulis

Tety Nur Cholifah, M.Pd

Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd

2

Desain Cover & Penata Isi

Tim MNC Publishing

Cetakan I, Desember 2021

Diterbitkan oleh :



Media Nusa Creative

Anggota IKAPI (162/JTI/2015)

Bukit Cemara Tidar H5 No. 34, Malang

Telp. : 0812.3334.0088

E-mail : [mncpublishing.layout@gmail.com](mailto:mncpublishing.layout@gmail.com)

Website : [www.mncpublishing.com](http://www.mncpublishing.com)

ISBN 978-602-462-829-1

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan/ atau Penerbit. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2000 tentang Hak Cipta, Bab XII Ketentuan Pidana, Pasal 72, Ayat (1), (2), dan (6)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah marilah senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT., yang telah memberikan memberikan kita kenikmatan, baik nikmat sehat maupun telah memberikan kesempatan nikmat beribadah setiap hari amin. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada nabi besar kita Muhammad SAW sebagai rahmatan lil'alamin yang telah membukakan jalan ilmiah yang mendorong kita untuk mengembangkan keilmuan di bidang masing-masing. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu penelitian ini, yaitu pihak Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah membiayai penelitian ini, pihak LPPM Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah membantu dalam bidang administrasi penelitian, dan rekan-rekan TIM peneliti yang secara kompak melaksanakan penelitian ini.

Penelitian tentang "Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19" merupakan sebuah penelitian R&D dengan luaran produk berupa media pembelajaran untuk menunjang tentang pengetahuan berbagai macam dolanan lokal Jawa Timur untuk siswa kelas V sekolah dasar. Gambaran dalam pembuatan produk media pembelajaran Flipbook berbasis Dolanan Lokal ini diharapkan agar menjadi pedoman bagi guru, praktisi, dan penggiat pendidikan di SD dalam pengajaran di kelas untuk tetap



menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung dalam dolanan lokal yang ada dan juga meningkatkan literasi membaca siswa SD. Selain itu, peneliti berharap produk yang dikembangkan dapat menjadi inspirasi para guru SD untuk mengembangkan dolanan lokal tempat tinggal masing-masing agar nantinya dolanan lokal tidak punah di telan oleh perkembangan zaman.

# DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| KATA PENGANTAR .....  | iii |
| DAFTAR ISI .....  | v   |
| KOMPETENSI INI DAN KOMPETENSI DASAR<br>TEMA 9 SUBTEMA 3 ..... | vii |
| <b>2</b><br>BAB 1. PENDAHULUAN .....                          | 1   |
| <br>BAB 2. HAKIKAT DOLANAN LOKAL.....                         | 5   |
| A. Pengertian Dolanan Lokal .....                             | 5   |
| B. Manfaat Dolanan Lokal .....                                | 6   |
| C. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Dolanan<br>Lokal .....   | 7   |
| <br>BAB 3. HAKIKAT LITERASI MEMBACA .....                     | 9   |
| A. Pengertian Literasi Membaca .....                          | 9   |
| B. Indikator Literasi Membaca .....                           | 10  |
| <br>BAB 4. MACAM-MACAM DOLANAN LOKAL.....                     | 13  |
| A. Dolanan Lokal Pengundian.....                              | 13  |
| 1. Dolanan Lokal SUT.....                                     | 13  |
| 2. Dolanan Lokal WODOWO .....                                 | 16  |
| 3. Dolanan Lokal HOMPIMPA.....                                | 18  |
| 4. Dolanan Lokal LEMPAR KOIN .....                            | 22  |
| Kumpulan Soal Dolanan Lokal Pengundian .....                  | 24  |
| B. Dolanan Lokal Luar Ruangan.....                            | 25  |
| 1. Dolanan Lokal GOBAK SODOR.....                             | 25  |
| 2. Dolanan Lokal BOY-BOYAN.....                               | 28  |

|     |  |            |
|-----|--|------------|
| 3.  | Dolanan Lokal KUCING-KUCINGAN.....           | 31         |
| 4.  | Dolanan Lokal DAM-DAMAN.....                 | 34         |
| 5.  | Dolanan Lokal ULAR NAGA.....                 | 37         |
| 6.  | Dolanan Lokal ENKLEK.....                    | 41         |
| 7.  | Dolanan Lokal GATRIK.....                    | 44         |
| 8.  | Dolanan Lokal BENTENGAN.....                 | 47         |
| 9.  | Dolanan Lokal EGRANG.....                    | 50         |
| 10. | Dolanan Lokal HOLAHOOP .....                 | 54         |
| 11. | Dolanan Lokal LAYANGAN.....                  | 56         |
| 12. | Dolanan Lokal JEMBLONG (PETAK<br>UMPET)..... | 59         |
| 13. | Dolanan Lokal NEKER (KELERENG).....          | 62         |
| 14. | Dolanan Lokal BEDIL-BEDILAN.....             | 65         |
| 15. | Dolanan Lokal CUBLAK-CUBLAK<br>SUWENG.....   | 67         |
| 16. | Dolanan Lokal JAMURAN .....                  | 71         |
| 17. | Dolanan Lokal LOMPAT KARET .....             | 75         |
|     | Kumpulan Soal Dolanan Lokal Luar Ruangan     | 78         |
| C.  | Dolanan Lokal dalam Ruangan .....            | 81         |
| 1.  | Dolanan Lokal CONGKLAK.....                  | 81         |
| 2.  | Dolanan Lokal DO MI KA DO .....              | 85         |
| 3.  | Dolanan Lokal CINGCRIPIT.....                | 88         |
| 4.  | Dolanan Lokal BEKEL .....                    | 91         |
|     | Kumpulan Soal Dolanan Lokal Dalam Ruangan    | 96         |
|     | <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                  | <b>97</b>  |
|     | <b>BIODATA PENULIS .....</b>                 | <b>103</b> |

## **KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR TEMA 9 SUBTEMA 3**

### **KOMPETENSI INTI:**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### **KOMPETENSI DASAR:**

#### **Bahasa Indonesia:**

- 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.

- 3.5 Memperagakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

### **IPS**

- 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
- 3.4 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

### **PPKn**

- 1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang social budaya.
- 3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.
- 4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

### **SBDP**

- 3.4 Memahami karya seni rupa daerah
- 4.4 Membuat karya seni rupa daerah.

# BAB 1.

## PENDAHULUAN

Dolanan lokal merupakan atau permainan tradisional yaitu suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Mulyani, 2016). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzon & Hamidi (2017) menyimpulkan bahwa "permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun.

Dolanan lokal di masyarakat saat ini hampir tidak ada yang memainkan lagi. Hal ini terlihat dari kegiatan anak-anak yang bermain dengan teknologi atau permainan modern. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki manfaat bagi masyarakat. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, bisa juga untuk menyehatkan badan, baik fisik dan mental, serta menumbuhkan rasa solidaritas sosial dengan tidak melunturkan nilai-nilai budaya yang ada pada masyarakat.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak

biaya dan bias juga untuk menyehatkan badan biasanya permainan tradisional juga digunakan sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Menurut Ignahardianti (2013) salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah dakon, karena motorik halus lebih digunakan dalam permainan ini, pada permainan ini pemain dituntut untuk memegang biji secara utuh sembari meletakkannya satu-satu di kotakkannya dengan satu tangan.

Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, mainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Mainan modern cenderung

bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini.

Dolanan lokal juga bisa meningkatkan literasi membaca hal ini dapat dilihat dari Baleiro (2011) yang menyatakan bahwa definisi literasi harus memperhitungkan sifat sebuah konsep yang mengkaji tentang keberadaan, kontekstual, akibatnya, relatif, dan terikat budaya. Hal ini mendorong para peneliti di era pandemi covid-19 untuk menggali dolanan lokal dengan mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.





## BAB 2. HAKIKAT DOLANAN LOKAL

### A. Pengertian Dolanan Lokal

Istilah dolanan berasal dari kata dasar "main yang mendapat ikbuan "permainan". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "main" adalah berbuat sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja (Tim penyusun, 2008). Sedangkan menurut Muliawan (2019) permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut "main" wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Kesimpulan pengertian permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan dan tujuan tertentu, untuk mencari suatu kesenangan dan kepuasan.

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017) menyimpulkan bahwa "permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun". Sejalan dengan pernyataan tersebut, "permainan tradisional

merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu" (Putri, 2016).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional/ dolanan lokal Malang adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

## **B. Manfaat Dolanan Lokal**

Melakukan kegiatan permainan merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak apalagi dengan dolanan lokal atau permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat dolanan lokal menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016) yaitu (1) anak menjadi lebih kreatif, (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8) mengembangkan kecerdasan spasial anak, (9) mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Aturan dalam permainan dolanan lokal biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan dolanan lokal diharapkan anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut. Dolanan lokal juga menerapkan konsep menang dan kalah sehingga dalam bermain anak-anak bisa melepaskan emosinya. Menurut Laksmitaningrum (2017) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat sosial, manfaat disiplin, dan manfaat budipekerti.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dolanan lokal memiliki banyak manfaat bagi anak yaitu dapat menanamkan nilai-nilai positif dan dapat membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Selain itu manfaat dolanan lokal juga bisa untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor bagi anak.

### **C. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Dolanan Lokal**

Setiap bentuk kegiatan dalam dolanan lokal atau permainan anak mempunyai nilai-nilai positif terhadap perkembangannya. Menurut Nugroho (2015) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah (1) Nilai demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai keberanian, (5) nilai kesehatan, (6) nilai persatuan, dan (7) nilai moral. Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional menurut (Dharmamulya 2016) yaitu (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) rasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) rasa tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu,

(8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakap dalam berhitung, dan (10) nilai kejujuran dan sportivitas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional/dolanan lokal memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak. Nilai-nilai tersebut yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin hubungan social sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan seperti petak umpet, congkak, egrang, engklek, gobak sodor dll.

## BAB 3. HAKIKAT LITERASI MEMBACA

### A. Pengertian Literasi Membaca

Literasi membaca dalam pengertian umum yaitu membaca, tetapi dalam arti luas literasi membaca tidak hanya membaca buku teks tetapi juga dengan memperoleh pemahaman atau makna dari kata atau kalimat dalam teks yang terucap saja.

Definisi literasi membaca menurut (Clay, 2016) adalah kegiatan mendapatkan pesan dan secara fleksibel yang digunakan untuk memecahkan masalah. Definisi tersebut diarahkan pada kode pencetak, bahasa dan respons persepsi visual sengaja diarahkan oleh bacaan dalam beberapa cara terintegrasi untuk menggali makna dari isyarat dalam teks, sehingga pembaca dapat memaksimalkan dalam memahami pesan penulis.

Definisi literasi membaca adalah penggunaan simbol-simbol tertulis pada praktik-praktik sosial. Dalam masyarakat pasca-industri, penggunaan media cetak meliputi aktivitas orang-orang selama masa hidup, mulai dari belajar di sekolah hingga mencari pekerjaan, berkomunikasi dengan teman dan kerabat, berbelanja online, dan berpartisipasi dalam masyarakat.

Beberapa definisi literasi membaca tersebut diadaptasi menjadi definisi literasi membaca OECD (2016)



yaitu memahami, menggunakan, merenungkan dan terlibat dengan teks tertulis, untuk mencapai tujuan seseorang, untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang, dan untuk berpartisipasi dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa literasi membaca tidak hanya sebatas membaca huruf/kata/kalimat/tulisan dalam selemba kertas ataubuku, namun lebih luas lagi ketika seseorang telah menggunakannya dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari.

## B. Indikator Literasi Membaca

*Reading literacy* diartikan sebagai literasi membaca. Pada draf kerangka kerja PISA 2018 menjelaskan bahwa literasi membaca adalah memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan, dan terlibat dalam teks untuk mencapai tujuan seseorang, mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang serta untuk berpartisipasi dalam masyarakat (OECD/PISA, 2016b). Indikator literasi membaca ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Indikator aspek kognitif Literasi Membaca**

| No. | Indikator Aspek Kognitif                         | Kategori<br>Draf PISA<br>2018 | Kategori<br>PISA 2009-2015 |
|-----|--|-------------------------------|----------------------------|
| 1.  | Mengakses dan memperoleh informasi di dalam teks | Menempatkan informasi         | Mengakses dan memperoleh   |
| 2.  | Mencari dan memilih teks yang relevan            |                               |                            |

|    |                                       |                       |  |
|----|---------------------------------------|-----------------------|--|
| 3. | Menunjukkan makna harfiah             | Pemahaman             | Mengintegrasikan dan menginterpretasikan |
| 4. | Menggabungkan dan menyusun kesimpulan |                       |  |
| 5. | Menilai kredibilitas dan kualitas     | Refleksi dan evaluasi | Evaluasi dan refleksi                    |
| 6. | Merefleksikan susunan dan isi         |                       |  |
| 7. | Menemukan dan memecahkan konflik      |                       | Kompleks                                 |

(OECD/PISA, 2016b: 21)





## BAB 4. MACAM-MACAM DOLANAN LOKAL

### A. DOLANAN LOKAL PENGUNDIAN

#### 1. DOLANAN LOKAL SUT



Gambar A.1. Macam-macam Dolanan Lokal SUT

Dolanan lokal sut berasal dari negeri China yang dimainkan di Jawa Timur dan melekat sampai saat ini. **Suit**, **suwit**, atau **sut** adalah cara mengundi untuk dua orang dengan cara mengadu jari untuk menentukan siapa yang menang. Dalam permainan anak-anak, pemenang sut dapat lebih dulu bermain atau terbebas dari menjaga. Sebagai pengganti undian, suit dipakai untuk menentukan siapa yang

memperoleh sesuatu, atau siapa yang lebih dulu dapat memulai sesuatu (Murtadho, 2021).

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), Dolanan lokal ini bersifat kompetitif dan biasanya dilakukan di tanah lapang. Nilai-nilai yang diperoleh dari permainan antara lain nilai kompetitif, nilai rekreatif, serta mempererat tali pertemanan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek sosial, dan aspek moral. Berikut adalah ilustrasi dolanan lokal sut.



Gambar A.2. Ilustrasi Dolanan Lokal SUT

Menurut (Murtadho, 2021), Peraturan permainan SUT yaitu jari yang dipergunakan dalam sut adalah ibu jari yang diumpamakan sebagai gajah, jari telunjuk yang diumpamakan

sebagai manusia, dan jari kelingking yang diumpamakan sebagai semut. Dua orang yang bersuit secara serentak mengacungkan jari yang dipilihnya. Hasil seri terjadi bila kedua belah pihak yang bersuit mengacungkan jari yang berkekuatan sama, misalnya: kelingking melawan kelingking. Bila terjadi seri, suit diulang hingga ada pihak yang menang. Jari yang menjadi pemenang suit:

- Ibu jari versus telunjuk: pemenang adalah ibu jari.
- Telunjuk versus kelingking: pemenang adalah telunjuk.
- Kelingking versus ibu jari: pemenang adalah kelingking.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal SUT bersama teman sebangku kalian di depan kelas agar teman kalian memahami cara bermain permainan SUT!

## 2. DOLANAN LOKAL WODOWO

Ayo Membaca



Gambar A.3. Ilustrasi Dolanan Lokal WODOWO

Menurut (Nimah, 2019), Dolanan lokal WODOWO berasal dari Jawa Timur tepatnya dari dusun Semambung, Capang, Purwodadi, Kota Pasuruan. Dolanan lokal WODOWO dimainkan dengan cara para pemain berkumpul dan salah satu tangan pemain bergerak memanjang memendek. Jika salah satu diantara pemain ada yang berbeda maka ia kalah.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), Dolanan lokal ini bersifat kompetitif dan biasanya dilakukan di tanah lapang. Nilai-nilai yang diperoleh dari permainan antara lain nilai kompetitif, nilai rekreatif, serta mempererat tali pertemanan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam

permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek sosial, dan aspek moral.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal WODOWO bersama teman sekelas kalian di depan kelas!

### 3. DOLANAN LOKAL HOMPIMPA

Ayo Membaca



Gambar A.4. Ilustrasi Dolanan Lokal HOMPIMPA

Menurut (Rizky, 2021), dolanan Lokal HOMPIMPA atau biasa disebut *HOMPIMPA ALAIUM GAMBRENG* berasal dari Jawa Timur. Dolanan ini populer berkat serial "Si Unyil" di stasiun TV nasional TVRI 1981-1993. Arti dan asal usul *Hompimpa alaium gambreng* masih simpang siur. Namun, salah satu komunitas yakni Fakta Bahasa via akun Twitter @faktabahasa, menyebutkan "*Hompimpa Alaium Gambreng*" itu berasal dari bahasa Sansekerta yang artinya "Dari Tuhan kembali ke Tuhan, Ayo Bermain!".

**Hompimpa** atau **hompimpah** adalah sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan



menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga peserta. Biasanya hompimpa digunakan untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan oleh anak-anak. Sewaktu bermain petak umpet misalnya, anak yang kalah hompimpa mendapat giliran sebagai penjaga pos. Tetapi aturan ini dapat berubah sesuai kesepakatan dari para pemain.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), dolanan lokal ini bersifat kompetitif dan biasanya dilakukan di tanah lapang. Nilai-nilai yang diperoleh dari permainan antara lain nilai kompetitif, nilai rekreatif, serta mempererat tali pertemanan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek spiritual, aspek sosial, dan aspek moral.



Gambar A.5. Hompimpa Oleh Anak-Anak Di Desa Sukosari, Jawa Timur



Menurut (Rizky, 2021), cara bermain Secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata *hom-pim-pa*. Ketika mengucapkan suku kata terakhir (*pa*), masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas. Dalam budaya Jawa, *hompimpa* dilakukan dengan kalimat "*Hompimpa ALAIUM gambreng*", sedangkan dalam budaya Betawi, *hompimpa* dilakukan dengan kalimat lebih panjang, yakni "*Hompimpa ALAIUM gambreng. Mpok Ipah pakai baju rombeng*". Para pemain melakukan *hompimpa*. Para pemain yang menghadap ke arah yang sama dengan jumlah sedikit akan keluar meninggalkan permainan, biasanya dianggap menang. Proses itu dilakukan berulang-ulang hingga hanya terdapat dua pemain. Biasanya, mereka melakukan suten (*suit*) untuk menentukan siapa yang keluar permainan.

Menurut (Rizky, 2021), terdapat banyak cara dalam menentukan pemenang dari *hompimpa*, tergantung kesepakatan para pemain yaitu:

- **Tidak keluar permainan = kalah**

Dalam aturan ini, pemain yang tidak keluar permainan (kalah dalam *suten* terakhir) dianggap kalah. Cara ini merupakan cara umum dari permainan *hompimpa*.

- **Pertama keluar = kalah**

Dalam aturan ini, pemain yang pertama kali keluar dianggap kalah. Jika terdapat lebih dari satu pemain yang memperlihatkan telapak tangan yang sama, maka akan dilakukan *hompimpa* lagi (jika lebih dari dua) atau dengan *suten* (jika hanya dua pemain).

- **Variasi lainnya**

Banyak pemain yang sering mengombinasikan dua aturan tersebut ataupun mengubah salah satu aturan dari aturan tersebut. Misalnya, saat suten, pemain yang biasanya keluar permainan jika menang, dapat diganti menjadi jika kalah.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal HOMPIMPA bersama teman sekelas kalian di depan kelas!

#### 4. DOLANAN LOKAL LEMPAR KOIN

Ayo Membaca



Gambar A.6. Ilustrasi Dolanan Lokal LEMPAR KOIN

Menurut (Nugraha, 2020), dolanan lokal LEMPAR KOIN merupakan permainan yang berasal dari JAWA TIMUR dan masih digunakan untuk permainan sampai saat ini. Lempar koin ini juga digunakan dalam olahraga untuk menentukan start awal dalam permainan.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), dolanan lokal ini bersifat kompetitif dan biasanya dilakukan di mana saja. Nilai-nilai yang diperoleh dari permainan antara lain nilai kompetitif, nilai rekreatif, serta mempererat tali pertemanan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Cara bermainan dolanan lokal LEMPAR KOIN yaitu lempar koin terdiri dari dua orang yang memilih salah satu gambar dari koin tersebut kemudian koin dilemparkan. Ketika dilempar dan koin jatuh di lantai muncul gambar yang dipilih oleh salah satu pemain maka dia menang.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal LEMPAR KOIN bersama teman sebangku untuk menjawab soal dari guru!

**KUMPULAN SOAL  
DOLANAN LOKAL  
PENGUNDIAN**

**Ayo Berdiskusi**



Berdasarkan beberapa bacaan diatas terkait dolanan lokal yang dilakukan secara pengundian, diskusikan dengan teman untuk menentukan pikiran utama dari setiap paragraf beserta ciri dari setiap permainan.

| <b>No.</b> | <b>Jenis Dolanan Lokal</b> | <b>Pikiran Utama</b> | <b>Ciri-Ciri Permainan</b> |
|------------|----------------------------|----------------------|----------------------------|
| 1.         | Sut                        |                      |                            |
| 2.         | Wodowo                     |                      |                            |
| 3.         | Hompimpa                   |                      |                            |
| 4.         | Lempar Koin                |                      |                            |

## B. DOLANAN LOKAL LUAR RUANGAN

### 1. DOLANAN LOKAL GOBAK SODOR



Gambar B.1. Ilustrasi Dolanan Lokal GOBAK SODOR

Menurut (Kompas, 2020), sejarah dolanan lokal gobak sodor dikenal pula dengan nama galasin atau galah asin. Ada beberapa dugaan terkait dengan nama permainan ini. Permainan ini berasal dari Jawa Timur. Nama gobak sodor berasal dari kata gobag dan sodor. Kata gobag artinya bergerak dengan bebas. Sedangkan sodorn artinya tombak. Dahulu, para prajurit mempunyai permainan yang bernama sodoran sebagai latihan keterampilan dalam berperang. Sodor ialah tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya. Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan ini adalah kapur tulis atau pecahan genting untuk menggambar lapangan atau tempat permainan.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini adalah melatih kejujuran, melatih kepatuhan, melatih kerja sama dan kerja keras, membiasakan

diri untuk bertanggung jawab, mengasah ketangkasan, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, inovatif. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral. Menurut (Kompas, 2020) cara bermain *GOBAK SODOR* yaitu sebagai berikut:

- Permainan terdiri dari dua kelompok yang masing-masing memiliki anggota sebanyak tiga hingga lima orang. Cara bermainnya yaitu salah satu kelompok berperan sebagai 'Penjaga'. Ia bertugas mencegah anggota kelompok lain agar tidak mencapai garis tertentu.
- Satu kelompok lagi menjadi 'Penyerang' yang bertujuan mencapai garis belakang dari arena yang sudah ditentukan. Setiap kelompok nantinya akan memiliki peran masing-masing dan dapat saling bergantian.
- Permainan gobak sodor ini memerlukan adanya sebuah arena lapangan berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan setidaknya sebesar lapangan bulu tangkis.
- Lapangan ini nantinya akan dibagi menjadi enam bagian yang ditandai menggunakan kapur untuk mengetahui tiap bagian dengan jelas. Penjagaan akan dilakukan secara berlapis dan kaki dari para penjaga tidak dapat melebihi garis jaga yang sudah ada.

Manfaat dolanan lokal *GOBAK SODOR* tidak hanya membuat senang dan asyik, tetapi juga membawa banyak manfaat bagi anak. Salah satunya yaitu untuk melatih pergerakan secara aktif mengingat anak dituntut untuk bergerak secara cepat saat menjadi penjaga maupun juga

penyerang. Pergerakan yang cepat dan efisien membuat anak akan terhindar dari obesitas. Kecerdasan mereka pun akan terasah karena anak dituntut untuk bermain dengan cerdas dan *fair*. Permainan ini juga mengajarkan anak berkomunikasi dalam sebuah kelompok. Ia harus bisa menganalisis cara berkomunikasi dengan tiap anggota agar bisa mencapai kemenangan bersama. Hal terpenting dalam permainan ini adalah anak akan berlatih untuk berusaha dan tidak mudah untuk berputus asa.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal KOBAK SODOR bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!



## 2. DOLANAN LOKAL BOY-BOYAN

Ayo Membaca



Gambar B.2. Ilustrasi Dolanan Lokal BOY-BOYAN

Menurut (Sumiyati, 2018), boy-boyan adalah dolanan lokal dari Jawa Timur yang populer di kalangan anak-anak hingga akhir tahun 2000-an. Boy-boyan ini memiliki banyak nama lain di berbagai daerah, di daerah Sunda disebut bebencaran, ada juga yang menyebutnya pecah piring. Permainan ini membutuhkan pecahan genting atau batu pipih, serta bola yang terbuat dari kumpulan kertas yang diikat dengan karet.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini adalah melatih kesabaran, kerja sama, dan konsentrasi anak. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Sumiyati, 2018), cara bermain dolanan lokal BOY-BOYAN adalah sebagai berikut.

- Dibentuk 2 kelompok, kemudian melakukan suit atau hompimpah untuk menentukan kelompok mana yang berhak melempar bola lebih dulu ke tumpukan pecahan genteng.
- Kelompok yang menang akan melempar bola terlebih dahulu ke arah tumpukan pecahan genteng, sementara kelompok yang kalah bertugas jaga
- Jika tumpukan genteng tersebut berhasil dihancurkan maka kelompok yang melempar tadi harus segera berlari untuk menghindari bola yang ditangkap dan dilemparkan oleh penjaga ke arah mereka
- Penjaga harus menghalangi kelompok pelempar yang diharuskan menyusun kembali tumpukan pecahan genteng yang hancur, sambil menghindari lemparan bola dari kelompok yang berjaga
- Jika kelompok pelempar berhasil menyusun tumpukan sebelum semua anggotanya terkena lemparan bola, maka mereka menjadi pemenang dan berhak melempar bola lagi ke tumpukan pecahan genteng
- Apabila semua kelompok menang terkena lemparan bola atau gagal menghancurkan tumpukan pecahan genteng, maka kelompok penjaga ganti melempar bola ke arah genteng.

Manfaat dolanan lokal BOY-BOYAN yaitu dapat membangun kerjasama tim, mempererat persahabatan, melatih kejujuran, melatih konsentrasi, melatih ketangkasan, dan menyehatkan tubuh.

## Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal BOY-BOYAN bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

### 3. DOLANAN LOKAL KUCING-KUCINGAN

Ayo Membaca



Gambar B.3. Ilustrasi Dolanan Lokal Kucing-Kucingan  
Sumber: Tim PlayPlus (2016)

Menurut (Kumparan, 2021), dolanan lokal KUCING-KUCINGAN berasal dari Jawa Timur. Dolanan lokal kucing-kucingan adalah permainan menirukan gerakan kucing yang sedang saling berebut suatu benda. Selain itu pada tahap terakhir permainan ini diakhiri dengan menyanyikan lagu dengan syair „Dha nggu wang kucing gering” mari kita membuang kucing sakit. Di tempat lain permainan ini dikenal dengan nama Kus-kusan atau Alih Lintang. Permainan kucing-kucingan dapat dilakukan kapan saja asal tidak mengganggu pekerjaan atau sekolah anak-anak.

Permainan ini merupakan tempat pertemuan dan pergaulan anak-anak sebaya. Permainan ini disebut kucing-

kucingan karena melihat dari kata pertama, kucing adalah binatang piaraan. "Ngucing" berarti sifat yang kurang baik yaitu nafsu suka memiliki terhadap sesuatu. Kucing-kucingan yaitu permainan yang menyerupai sifat seekor kucing, yaitu permainan dengan peragaan yang di dalamnya berisi gerakan saling berebutan untuk dapat memiliki sesuatu tempat. Permainan kucing-kucingan ini membutuhkan paling sedikit lima orang pemain. Pemain biasanya laki-laki saja atau perempuan saja. Permainan ini dapat dilakukan oleh segala lapisan masyarakat baik kota maupun desa. Tidak terdapat lagu pengiring dalam permainan ini. Hanya ada sebaris kalimat yang diucapkan secara berirama pada akhir permainan yaitu: "Dha mbuwang kucing gering" Mari bersama-sama membuang kucing sakit (Kumparan, 2021).

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang diperoleh dari permainan ini adalah melatih konsentrasi, melatih kerja sama, dan menambah kekompakan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Kumparan, 2021), cara bermain dolanan lokal KUCING-KUCINGAN yaitu biasa dimainkan oleh lebih dari 8 anak dan akan dipilih 1 anak yang nantinya menjadi kucing (kucing) dan 1 anak yang menjadi bikul (tikus). Mula-mula, peserta permainan menunjuk seorang pemimpin, kemudian membentuk barisan sambil bernyanyi mengelilingi pemimpin. Apabila lagu selesai, para pemain berhenti dan menghadap ke tengah yaitu ke arah pemimpin. Lalu pemimpin akan mengundi

siapakah yang akan menjadi meng dan bikul. Pemain lainnya menjadi benteng lingkaran dan saling bergandengan tangan. Sarana yang dibutuhkan dalam permainan ini hanyalah lapangan luas yang ukurannya sesuai dengan jumlah pemain.

Manfaat dolanan lokal KUCING-KUCINGAN yaitu melatih kelincahan, kecepatan, kekompakan, dan kejujuran.

**Ayo Berlatih**

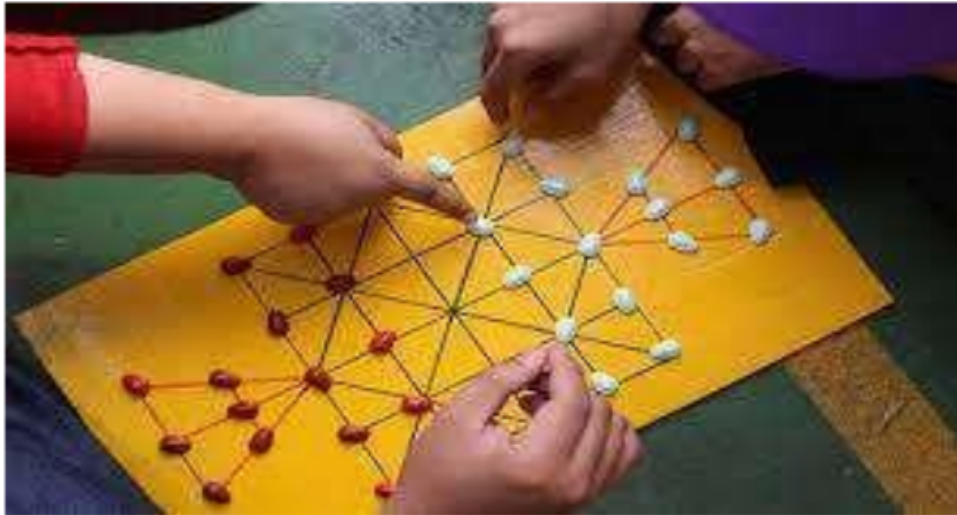


Praktikkan dolanan lokal KUCING-KUCINGAN bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!



#### 4. DOLANAN LOKAL DAM-DAMAN

Ayo Membaca 



Gambar B.4. Ilustrasi Dolanan Lokal DAM-DAMAN

Menurut (Sumafta, 2014), dolanan lokal DAM-DAMAN berasal dari Jawa Timur. DAM-DAMAN merupakan salah satu permainan tradisional yang membentuk bidang petak-petak semacam papan catur, yang disebut dam-daman atau ada juga yang menyebut dengan nama bas-basan. Permainan dam-daman ini mirip permainan catur, setiap pemain harus bergantian menjalankan pionnya. Cuma disini nggak ada skak math, adanya, cuma makan atau dimakan.

Petaknya dapat di gambar di atas tanah, tegel atau yang lain. Satu petak dibagi untuk dua pemain. Yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah gambar petak dan biji, kerikil atau yang lainnya tetapi antara dua pemain tersebut tidak boleh sama agar dapat di bedakan mana milik si A dan

mana milik si B (misalnya pemain A menggunakan batu kerikil dan pemain B menggunakan biji asam). Jumlah biji yang dibutuhkan oleh setiap pemain adalah 16 biji (Sumafta, 2014).

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang diperoleh dari permainan ini adalah melatih konsentrasi dan melatih kepehaman. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Sumafta, 2014), cara bermain dolanan lokal DAM-DAMAN yaitu sebagai berikut:

- Langkah setiap buah dam hanya satu langkah ke depan, samping atau diagonal mengikuti garis, tidak boleh mundur.
- Cara memakan biji dam lawan yaitu dengan cara melompatinya (melompat 1 biji dam lawan), boleh beruntun dan boleh mundur (hanya untuk memakan).
- Apabila lawan tidak mau/lupa memakan biji dam kita (padahal ada kesempatan) maka lawan kena penalti atau Istilahnya "DAM" , apabila terjadi seperti itu kita berhak mengambil 3 buah dam lawan secara gratis dan bebas, pada saat mengambil penalti sebaiknya dipilih dengan benar agar bisa memakan biji dam lawan secara beruntun. Katakan dengan keras kata DAM kepada lawan ketika kejadian seperti itu.
- Setelah mengambil biji dam lawan ketika terjadi DAM kita boleh melanjutkan langkah.
- Bila salah satu pihak berhasil menyarangkan biji damnya mengelilingi daerah ekor (segitiga) lawan maka biji dam



menjadi buah dam sakti yang bebas bergerak kemanapun sesuai garis.

- Apabila biji dam kita tinggal 3, maka ketiga biji dam tersebut sudah menjadi bijidam sakti yang bebas bergerak kemanapun sesuai garis.
- Pemain dinyatakan menang bila berhasil menghabisi biji dam lawan.
- Dinyatakan seri/draw bila biji dam kita dan biji dam lawan menyisakan 1 biji dam

Manfaat dolanan lokal DAM-DAMAN ini yaitu dapat mengenalkan konsep bangun datar pada anak dan membantu mencegah demensia.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal DAM-DAMAN bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 5. DOLANAN LOKAL ULAR NAGA

Ayo Membaca



Gambar B.5. Ilustrasi Dolanan Lokal ULAR NAGA

Menurut (Dinas Kebudayaan, 2021), dolanan lokal ULAR NAGA merupakan dolanan lokal yang berasal dari Jawa Timur, dolanan lokal ini biasanya dimainkan di bawah sinar rembulan. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan khusus, hanya membutuhkan lapangan terbuka yang dapat menampung cukup banyak anak. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan total pemain minimal empat orang. Permainan terasa lebih seru dan menantang jika semakin banyak yang bermain. Keunikan dari permainan ini adalah penggunaan lagu yang dinyanyikan beramai-ramai dengan lirik sebagai berikut: "Ular Naga panjangnya bukan kepalang,

menjalar-jalar selalu kian kemari, umpan yang lezat itulah yang dicari, ini dianya yang terbelakang. Kosong-isi-kosong-isi”.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang diperoleh dari permainan ini antara lain melatih sportivitas anak, melatih keberanian anak untuk berpendapat, dan mampu mengambil keputusan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Dinas Kebudayaan, 2021), cara bermain dolanan lokal ULAR NAGA yaitu sebagai berikut:

- Dipilih tiga orang pemain dengan tugas: dua orang menjadi gerbang dengan posisi berhadapan serta kedua tangan di atas saling menggenggam, akan terlihat seperti membentuk terowongan. Satu orang menjadi induk untuk barisan anak-anak lain yang mengular di belakangnya. Barisan anak-anak tersebut mengikuti induk dengan memegang buntut yang dapat berupa baju atau pinggangnya.
- Barisan anak-anak berjalan melewati “gerbang” yang berdiri di tengah-tengah halaman dengan iringan lagu yang dinyanyikan bersama dengan gerakan melingkar. Saat dendang lagu habis, anak yang berada di barisan paling belakang ditangkap oleh dua orang yang membentuk terowongan.
- Setelah ini terdapat beberapa versi permainan, yang pertama adalah anak yang ditangkap harus memilih satu diantara dua nama samaran (dapat berupa nama orang, buah, hewan, dll). Nama samaran tersebut merepresentasikan masing-masing nama pemain yang

bertugas menjadi terowongan. Dari sini, pemain yang ditangkap akan dimasukkan ke dalam salah satu kelompok dari dua pemain yang membentuk terowongan.

- Versi kedua dengan ketentuan: sang induk akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan dua orang pembentuk terowongan perihal anak yang ditangkap. Sampai pada akhirnya, apabila induk menang dalam perbantahan tersebut maka ia dapat mengambil kembali si anak yang tertangkap. Namun, bila ia kalah, maka si anak akan ditempatkan di belakang salah satu dari pembuat terowongan berdasarkan pilihannya.
- Permainan pun dilanjutkan kembali dengan mengulang lagu dan barisan berputar ke sana kemari sampai semua anak ditempatkan ke masing-masing kelompok yang dikepalai penjaga terowongan.
- Setelah itu, dua kelompok yang dikepalai masing-masing dua orang penjaga terowongan berdiri berhadapan. Anak-anak yang sudah ditangkap berbaris membuntuti induk mereka tersebut. Sang induk harus berusaha merebut anak-anak yang berada di kelompok lawannya, dimulai dari yang paling belakang. Induk dan anak-anak lainnya berusaha untuk melindungi anak yang berada di paling belakang. Pada bagian ini dibutuhkan strategi agar dapat menjaga anak-anak di barisan sekaligus merebut anak-anak di kelompok main lawan. Yang menang adalah kelompok yang dapat bertahan sampai akhir.

Manfaat dari dolanan lokal ULAR NAGA yaitu dapat menumbuhkan kekompakan, kerja sama, membuangrasa egois,

dan yang tidak kalah penting adalah mengatur strategi.

kecerdasan dalam

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal ULAR NAGA bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 6. DOLANAN LOKAL ENKLEK

Ayo Membaca



Gambar B.6. Ilustrasi Dolanan Lokal ENKLEK

Menurut (Kumaran, 2021), dolanan lokal ENKLEK atau disebut juga *sunda manda*, *ingkling*, *jlong jling*, *lempeng*, atau *dampu* merupakan permainan yang biasa ditemukan di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Terdapat dugaan kalau nama permainan ini berasal dari bahasa Belanda "*zondag-maandag*" dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial. Menurut Zaini Alif, pendiri komunitas Hong dalam presentasinya di TedxJakarta mengatakan permainan engklek atau *sunda manda* yang berarti *Sunday Monday* melambangkan jumlah hari dalam seminggu dan mengajarkan bagaimana kita harus bekerja keras setiap harinya. Permainan

yang dimainkan oleh dua sampai lima orang ini menggunakan petak-petak yang digambar di tanah dan setiap anak harus berbekal pecahan genting yang disebut gacuk sebagai lambang kepemilikan mereka.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain melatih sportivitas anak, melatih keberanian anak, dan mampu mengambil keputusan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Kumparan, 2021), cara bermainan dolanan lokal ENKLEK yaitu sebagai berikut;

- Pemain menggambar petak petak atau kotak-kotak.
- Semua pemain melakukan hompimpa, yang menang mendapatkan giliran pertama. Pemain pertama melemparkan gaco dan tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan. Jika gaco melebihi kotak, maka pemain dinyatakan gugur.
- Pemain pertama melompat dengan satu kaki, kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak 1 dengan posisi kaki satu masih diangkat.
- Setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut ke kotak 2. Jika keluar dari kotak 2, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun jika berhasil, pemain bisa melanjutkan permainannya.
- Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco. Pergiliran dilakukan jika pemain pelempar gaco melewati sasaran atau menapak dua kaki di satu kotak.



- Kemudian jika semua kotak sudah dilewati oleh pemain, maka pemain tersebut bisa melemparkan gaco dengan membelakangi engkleknya. Jika gaco jatuh pada kotak yang dikehendaki, maka kotak itu akan menjadi rumahnya.
- Pemain yang mendapatkan kotak boleh berhenti dikotak tersebut dengan dua kaki. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh pemain, maka permainan dinyatakan telah selesai. Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada engklek yang digambar.

Manfaat dolanan lokal ENKLEK yaitu dapat melatih kekuatan otot kaki anak. Selain itu juga dapat melatih keseimbangan kaki dan ketepatan lemparan. Permainan ini juga membantu melatih anak untuk berpikir strategis agar dapat memenangkan permainan.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal ENKLEK bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 7. DOLANAN LOKAL GATRIK

Ayo Membaca



Gambar B.7. Ilustrasi Dolanan Lokal GATRIK

Menurut (Gerakan Literasi Nasional, 2021), dolanan lokal GATRIK merupakan permainan yang berasal dari Jawa Timur. Permainan tradisional di setiap daerah memiliki kesamaan bentuk pada beberapa jenis permainan, namun cenderung berbeda penamaan permainannya. Gatrik adalah permainan tradisional yang menggunakan dua batang bambu yang tipis dengan panjang 30 cm dan 15 cm. Selain itu menggunakan 2 batu bata sebagai penunjang. Gatrik dimainkan dilapangan terbuka dan tempat yang datar, ini berfungsi untuk

memudahkan menangkap bambu. Permainan yang satu ini adalah permainan yang menjadi permainan favorit bagi anak laki-laki. Permainan ini juga pernah menjadi permainan tradisional yang populer pada masanya. Alat yang digunakan untuk dolanan lokal *GATRIK* yaitu 1 buah bambu atau kayu kecil berukuran 75 cm hingga 1 meter dan 2 buah batu bata atau batu sebagai tempat bambu atau kayu kecil.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain melatih sportivitas anak, melatih keberanian anak, dan mampu menanamkan kerjasama yang baik. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Gerakan Literasi Nasional, 2021), cara bermain dolanan lokal *GATRIK* yaitu sebagai berikut:

- Bagilah pemain menjadi 2 kelompok. Kemudian lakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang menjadi penjaga dan mana yang menjadi pemain.
- Letakkan bambu yang pendek diatas batu bata yang disusun sejajar, kemudian kait sekuatnya dengan bambu panjang hingga melayang jauh.
- Penjaga akan berusaha menangkap bambu atau kayu itu, Apabila tertangkap akan terjadi pergantian kelompok penjaga, namun bila tidak penjaga akan melemparkannya kearah kayu bambu panjang yang dilentangkan di atas batu dari tempat jatuhnya bambu atau kayu kecil. Apabila mengenainya maka terjadi pergantian, bila tidak pemain akan melakukan langkah selanjutnya dengan melakukan

"getok lele" yaitu dengan mengetok bambu atau kayu pendek kemudian memukulnya kearah penjaga. Penjaga akan melakukan hal seperti sebelumnya.

- Penilaian permainan ini adalah dengan mengukur jarak jatuhnya bambu atau kayu pendek dengan yang panjang.
- Hadiah bagi pemain ia akan digendong penjaga dari tempat jatuhnya bambu kearah tempat pemain memukul.

Manfaat dolanan lokal GATRIK yaitu melatih ketangkasan, keterampilan memukul bambu, kelincahan, kecepatan, dan fokus, sedangkan secara mental yaitu, mengajarkan bersosialisasi dengan lingkungan, melatih berjiwa besar (ketika menerima kekalahan), kejujuran untuk mengikuti peraturan permainan, menghormati lawan main, dan melatih jiwa sportifitas.

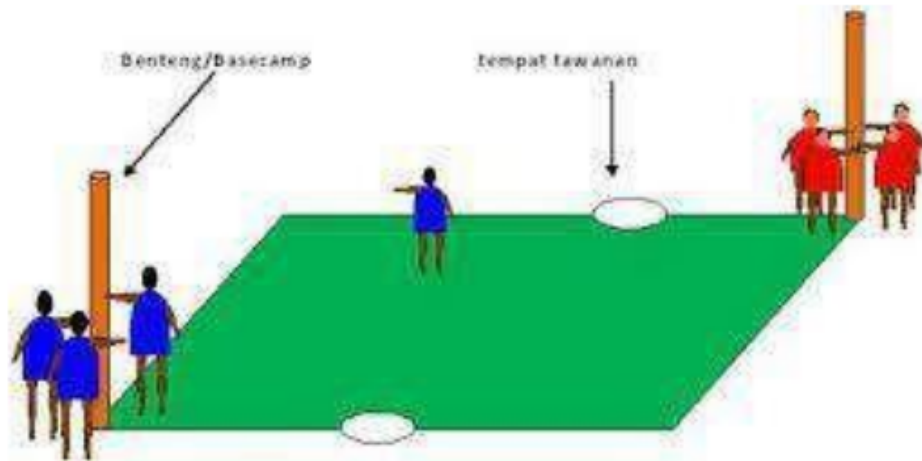
**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal GATRIK bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 8. DOLANAN LOKAL BENTENGAN

Ayo Membaca 



Gambar B.8. Ilustrasi Dolanan Lokal BENTENGAN

Menurut (Kumaran, 2021), dolanan lokal BENTENGAN berasal dari Jawa Timur. Benteng/Bentengan adalah salah satu permainan tradisional berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang handal. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat baik digunakan untuk berolahraga. Hal ini karena setiap pemain harus berlari untuk menjagabenteng dan menangkap lawan. Tujuan utama dari permainan benteng ini adalah menyerang dan mengambil alih 'benteng/markas' lawan.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang diperoleh dari permainan ini antara lain melatih kerjasama dalam kelompok, kejujuran, kesabaran, perencanaan strategi yang matang, dan komunikasi efektif. Kompetensi yang dapat

dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Kumparan, 2021), cara bermain dolanan lokal BENTENGAN yaitu sebagai berikut:

- Permainan ini dimulai dengan dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang.
- Masing-masing kelompok memilih tiang atau pilar sebagai 'benteng/markas'. Disekitar benteng tersebut terdapat area aman untuk kelompok yang memiliki tiang atau pilar tersebut. Bila berada di area aman, mereka tidak perlu takut terkena lawan.
- Para anggota kelompok akan berusaha menyentuh lawan dan membuatnya 'tertawan/tertangkap'.
- Pemain harus sering kembali dan menyentuh bentengnya karena 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir menyentuh 'benteng'.
- Orang yang paling dekat waktunya menyentuh benteng berhak menjadi 'penawan'. Mereka bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikan tawanan. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat menyentuh tiang atau pilar lawan dan meneriakkan kata 'benteng'.

Terdapat strategi dolanan lokal BENTENGAN yaitu membagi anggota kelompok menjadi 'penyerang', 'mata-mata', 'pengganggu', dan 'penjaga benteng'. Penyerang bertugas mencari celah agar dapat menyentuh benteng lawan. Mata - mata bertugas mencari lawan yang telah lama tidak menyentuh benteng. Pengganggu bertugas memancing lawan untuk keluar



dari daerah aman. Penjaga banteng harus menjaga benteng mereka dari pihak lawan yang ingin menyentuh banteng (Kumpanan, 2021).

Manfaat dolanan lokal BENTENGAN yaitu melatih kecepatan dan kelincahan berlari. Meningkatkan daya tahan tubuh, karena bentengan merupakan permainan yang melatih fisik dan sama seperti melakukan olahraga, memupuk kerja sama dan kekompakan dalam kelompok, serta membuat anak lebih aktif bergerak dan mengurangi risiko obesitas akibat kurang bergerak (Kumpanan, 2021).

Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal BENTENGAN bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!



## 9. DOLANAN LOKAL EGRANG

Ayo Membaca



Gambar B.9. Ilustrasi Dolanan Lokal EGRANG

Menurut (Nugroho, 2021), dolanan lokal EGRANG merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Timur. Egrang atau Engrang adalah tongkat panjang yang terbuat dari bambu di mana seseorang bisa berdiri di atasnya, kemudian berjalan dalam jarak atau waktu tertentu. Permainan Egrang ini sebenarnya cukup unik dan cukup menguras tenaga. Karena pemain harus terampil dalam menjaga keseimbangan tubuh dan berjalan dengan stabil di atas tongkat kayu panjang. Permainan berkembang dan cukup populer di tahun 1900-an. Ada beberapa yang

menjadikan Egrang sebagai permainan tradisional, tetapi juga ada yang menganggapnya sebagai olahraga tradisional. Saat ini, egrang hanya bisa ditemui pada saat merayakan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia tanggal 17 Agustus.

Menurut (Nugroho, 2021), Peraturan dolanan lokal EGRANG yaitu peserta Egrang minimal terdiri dari tiga orang. Sebelum mulai permainan, peserta tidak boleh memegang atau berada di posisi siap di atas Egrang. Berjalan pada lintasannya masing-masing, sebelum pergantian pemain, pemain sebelumnya harus melewati garis pergantian beserta dengan Egrangnya. Pemain selanjutnya berada di luar garis pergantian. Tim yang menang adalah tim yang ketiga anggotanya berhasil melewati garis *finish*.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain melatih sportivitas, kerja keras, dan keuletan sangat kental tercermin dalam nilai budaya pada permainan Egrang ini. Nilai sportivitas tercermin pada pemain yang bisa menerima kekalahan dengan lapang dada, dan pemain tidak berbuat curang selama permainan berlangsung. Nilai kerja keras tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar bisa berjalan dengan cepat dan stabil hingga sampai ke tempat yang sudah ditentukan. Kemudian, nilai keuletan dapat terlihat pada proses pembuatan tongkat kayu yang akan digunakan untuk Egrang, di mana bambu harus dibuat sebaik mungkin supaya tidak patah atau rusak ketika dinaiki oleh pemain. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini

yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Nugroho, 2021), cara bermain dolanan lokal EGRANG yaitu sebagai berikut:

- Menyiapkan Egrang: langkah pertama pastikan Egrang sudah berada di sisi kalian sebelum kalian memainkan salah satu permainan tradisional Indonesia ini.
- Posisikan Egrang sedikit condong ke depan: posisi Egrang yang sedikit condong berguna agar para pemain dapat dengan mudah menaiki Egrang.
- Atur satu Egrang di depan, dan satu Egrang lainnya di belakang: posisi Egrang yang seperti bertujuan agar para pemain saat mulai berlomba mendapatkan keseimbangan.
- Injak Egrang yang sudah diposisikan paling depan: sebelum melangkah saat permainan dimulai pastikan Egrang yang berada di depan sudah diinjak dengan kuat. Terinjaknya Egrang yang depan bertujuan untuk kamu menyiapkan diri saat permainan sudah dimulai.
- Mulai berjalan di tempat hingga posisi seimbang: langkah lainnya sebelum aba-aba dimulai adalah menjaga keseimbangan di atas Egrang. Sebab jika tidak dalam keadaan seimbang akan berpotensi cedera.
- Menuju garis *finish*: kalau semuanya sudah siap dan permainan tengah berlangsung pastikan menjadi yang tercepat diantara peserta lain saat menuju garis *finish*.

Manfaat dolanan lokal EGRANG yaitu melatih tanggung jawab, sportivitas, mengasah keberanian, dan belajar keseimbangan.

## Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal EGRANG bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 10. DOLANAN LOKAL HOLAHOOP

Ayo Membaca



Gambar B.10. Ilustrasi Dolanan Lokal HOLAHOOP

Menurut (Kompas, 2019), dolanan lokal HOLAHOOP dimainkan di Jawa Timur. HOLAHOOP merupakan permainan menggunakan gelang berukuran besar, yang diputar di area perut dan pinggul. Pemain hula hoop harus menggerakkan pinggul agar gelang tersebut tidak jatuh. Tak mudah memainkan hula hoop. Jika sudah bisa, maka akan ketagihan karena serunya menjaga keseimbangan gelang besar tersebut di pinggul kita.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain melatih konsentrasi, kesabaran, perencanaan strategi yang matang, dan komunikasi efektif.

Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Kompas, 2019), cara bermain HOLAHOOP yaitu pilih HOLAHOOP yang sesuai dengan tubuh anda. Gerakan pinggul melingkar ke depan dan ke belakang berlawanan arah jarum jam, setelah HOLAHOOP berputar, posisikan kedua tangan anda berdiri ke atas kepala. Atur pernapasan secara teratur dan jaga hula hoop anda agar tetap berputar.

Manfaat dolanan lokal HOLAHOOP yaitu menyehatkan jantung, membakar kalori, dan mengajari anak untuk hidup sehat.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal HOLAHOOP bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!



## 11. DOLANAN LOKAL LAYANGAN

Ayo Membaca



Gambar B.11. Ilustrasi Dolanan Lokal Layangan

Menurut (Ayyasy, 2020), dolanan lokal LAYANGAN berasal dari Jawa Timur. LAYANGAN merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Dikenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan. Layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing atau menjerat, menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternatif.



Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain melatih konsentrasi, kesabaran, perencanaan strategi yang matang, melatih mental untuk menjadi kuat, dan dapat mengendalikan diri dalam kehidupan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motoric, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, aspek spiritual, dan aspek moral.

Menurut (Ayyasy, 2020), cara bermain dolanan lokal LAYANGAN yaitu sebagai berikut:

- Peganglah gulungan benang, sementara seorang teman Anda memegang layang-layang. Layang-layang harus menghadap ke arah Anda, sedangkan punggung Anda menghadap arah datangnya angin. Jika angin bertiup dari arah belakang layang-layang maka layang-layang tersebut akan jatuh.
- Lepaskan benang dari gulungannya kira-kira sepanjang 20 meter. Mintalah teman Anda mundur menjauhi Anda sejauh panjang benang yang Anda lepas. Pastikan tidak ada gangguan di sekitar lokasi di mana layang-layang akan dilepaskan.
- Beri isyarat kepada teman Anda untuk melepaskan layang-layang. Anda mungkin perlu menunggu tiupan angin untuk membuat layang-layang Anda mengangkasa. Anda harus menarik benang untuk memberi sedikit tegangan dan meluncurkan layang-layang ke udara.
- Perhatikan arah angin. Jika arah angin berubah maka Anda perlu beradaptasi.
- Pastikan angin bertiup dalam arah lurus dari posisi Anda ke teman Anda, si peluncur. Jika Anda tetap mewaspada

kondisi demikian, Anda akan dapat menerbangkan layang-layang jauh lebih lama.

- Lepaskan benang untuk membuat layang-layang mengangkasa lebih tinggi. Berhati-hatilah untuk memantau ujung benang. Jika layang-layang Anda berkualitas buruk, benang terbang mungkin putus dan terlepas dari tali kekang sehingga Anda bisa kehilangan layang-layang tersebut.
- Tariklah benang dengan ringan untuk menurunkan atau membuat layang-layang terbang lebih rendah. Lilitkan benang pada gulungan sebagaimana kondisi awal.

Manfaat dolanan lokal LAYANGAN yaitu menjaga kesehatan, mengasah kreativitas, melatih kesabaran, meningkatkan kreativitas, meningkatkan kepercayaan diri, dan memupuk jiwa sosial.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal LAYANGAN bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 12. DOLANAN LOKAL JEMBLONG SENGET (PETAK UMPET)

Ayo Membaca



Gambar B.12. Ilustrasi Dolanan Lokal JEMBLONG SENGET (PETAK UMPET)

Menurut (Andri, 2021), dolanan lokal JEMBLONG SENGET (PETAK UMPET) berasal dari Jawa Timur. JEMBLONG SENGET (PETAK UMPET) adalah sejenis permainan cari dan sembunyi yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya dilakukan di luar ruang. Petak Umpet pernah populer di kalangan anak angkatan 70-an hingga 80-an. Permainan Petak Umpet ini menjadi favorit saat "keluar main" di sekolah dan setelah mandi sore di rumah. Permainan

ini biasanya dimainkan di lapangan yang luas jika tersedia, namun kini lebih banyak dimainkan di sekitar rumah bahkan dalam rumah mengingat sudah sedikit sekali tempat atau halaman yang luas.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain menjadikan anak lebih kuat dan tangkas, dan juga dapat mengembangkan intelektual dan sosialnya. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Andri, 2021), cara bermainan dolanan lokal JEMBLONG SENGET (PETAK UMPET) yaitu sebagai berikut:

- Gambreng, anak yang kalah menjadi 'pencari'. Ia menutup mata sambil bersender ke tiang/dinding sebagai "benteng" dan menghitung 1 sampai 10. Anak-anak lain cepat-cepat bersembunyi.
- Pada hitungan ke-10, pencari membuka mata dan mencari teman-temannya. Setiap menemukan persembunyian seorang teman, pencari meneriakkan nama teman itu lalu lari ke benteng untuk menepuk benteng sambil berkata "hong!"
- Jika ada satu anak yang bisa mendahului pencari untuk menepuk benteng dan berteriak "hong!", artinya anak-anak menang dan pencari kalah. Pencari harus menutup mata kembali sambil bersender ke tiang/dinding, dan permainan diulang dari awal.

- Jika tidak anak yang bisa melakukan "hong", maka pencari menang. Anak yang ditemukan pertama kali, gantian menjadi pencari.

Manfaat dolanan lokal jemblong senget (petak umpet) yaitu menyenangkan, anak-anak bisa bersosialisasi, membuat anak aktif, belajar menghadapi hitungan, melatih sportivitas dan fair play, melatih kreativitas, berdiskusi, belajar mentaati aturan.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal JEMBLONG SENGET (PETAK UMPET) bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

### 13. DOLANAN LOKAL NEKER (KELERENG)

Ayo Membaca



Gambar B.13. Ilustrasi Dolanan Lokal NEKER (KELERENG)

Menurut (Kumparan, 2021), dolanan lokal NEKER (KELERENG) permainan yang berasal dari Jawa Timur. Kelereng dengan berbagai sinonim keneker adalah bola kecil dibuat dari tanah liat, marmer atau kaca untuk permainan anak-anak. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam. Umumnya  $\frac{1}{2}$  inci (1,25 cm) dari ujung ke ujung. Kelereng kadang-kadang dikoleksi, untuk tujuan nostalgia dan warnanya yang estetik.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain melatih keterampilan motorik tangan dan keahlian dalam berstrategi. Selain itu, permainan



ini dapat membantu menjalin hubungan yang lebih akrab dengan anak-anak di lingkungan sekitar. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Kumparan, 2021), cara bermain dolanan lokal NEKER KELERENG yaitu sebagai berikut:

- Semua anak menaruh sebutir kelereng di dalam lingkaran.
- Lalu semua anak berdiri kira-kira satu meter dari lingkaran, di belakang sebuah garis. Secara bergantian, lemparkan sebutir kelereng lainnya ke arah lingkaran. Anak yang kelerengnya paling jauh dari lingkaran, boleh main lebih dulu.
- Dia harus memakai kelereng yang ada di luar lingkaran sebagai "Penyerang" untuk memukul kelereng di dalam lingkaran keluar. Kalau berhasil melakukannya, maka ia boleh menyimpan setiap kelereng yang kena jentik.
- Cara menjentik kelereng: pertemukan ibu jari dengan jari tengah. Sentilkan kedua jari tepat pada gunduk.
- Kelereng 'penyerang' harus tetap tinggal di dalam lingkaran. Jika tidak, maka anak yang memilikinya akan kehilangan kelereng tersebut.
- Pemenang adalah anak yang mengumpulkan kelereng terbanyak.

Manfaat dolanan lokal NEKER (KELERENG) yaitu melatih keterampilan motorik, melatih kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berhitung, mengasah keterampilan



sosial, melatih anak mengendalikan emosi, dan melatih kecermatan dan ketelitian.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal NEKER (KELERENG) bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 14. DOLANAN LOKAL BEDIL-BEDILAN

Ayo Membaca 



Gambar B.14. Ilustrasi Dolanan Lokal Bedil-Bedilan

Menurut (Warisan Budaya, 2021), dolanan lokal BEDIL-BEDILAN berasal dari Jawa Timur. Permainan BEDIL-BEDILAN dapat ditemukan hampir di seluruh wilayah nusantara. Biasanya dilakukan oleh anak laki-laki pada rentang usia 9-15 tahun. Akan tetapi, tak jarang orang dewasa juga ikut meramaikan permainan ini.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang didapat dari permainan ini antara lain melatih keterampilan motorik tangan dan keahlian dalam berstrategi. Selain itu, permainan ini dapat membantu menjalin hubungan yang lebih akrab

dengan anak-anak di lingkungan sekitar. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, aspek spiritual, dan aspek moral.

Menurut (Warisan Budaya, 2021), cara bermain dolanan lokal BEDIL-BEDILAN yaitu dengan cara membentuk menjadi 2 kelompok yaitu kelompok yang membawa BEDIL dan kelompok yang bersembunyi. Jika kelihatan anak yang bersembunyi lalu kelompok yang membawa BEDIL bersuara dor maka anak yang bersembunyi tadi kalah.

Manfaat dolanan lokal BEDIL-BEDILAN yaitu dapat meningkatkan konsentrasi anak dan kreativitas anak.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal BEDIL-BEDILAN bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 15. DOLANAN LOKAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG

Ayo Membaca



Gambar B.15. Ilustrasi Dolanan Lokal CUBLAK-CUBLAK SUWENG

Menurut (Kumparan, 2019), dolanan lokal CUBLAK-CUBLAK SUWENG berasal dari Jawa Timur. Cublak-cublak Suweng diciptakan oleh salah satu anggota Wali Songo yaitu Syekh Maulana Ainul Yakin atau yang dikenal sebagai Sunan Giri pada tahun 1442 M di Jawa Timur. Pada waktu itu Sunan Giri aktif menyebarkan agama Islam di Indonesia, terutama di pulau jawa lewat jalur kebudayaan. Karena itulah Sunan Giri menciptakan lagu Cublak-cublak Suweng yang akhirnya di

jadikan lagu *dolanan* pengiring permainan tradisional anak-anak.

Menurut (Kumparan, 2019), 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. Peralatan yang diperlukan adalah biji-bijian atau uang koin sebagai anting (*suweng*).

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai yang didapat dari permainan ini adalah memberikan pemahaman pada anak bahwa memperoleh harta berupa kebahagiaan sejati membutuhkan rasa rendah hati dan tidak serakah. Selain itu, permainan ini dapat melatih keterampilan motorik halus, membaca bahasa tubuh, dan melatih kerja sama. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, aspek spiritual, dan aspek moral.

Menurut (Kumparan, 2019), cara bermain dolanan lokal CUBLAK-CUBLAK SUWENG yaitu sebagai berikut:

- Pertama, lakukan hompimpa atau gambeng terlebih dahulu dan yang kalah menjadi Pak Empo berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo.

- Lalu, semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo. Salah satu anak memegang biji/kerikil dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng. Lirik Cublak-cublak Suweng berbunyi, '*CUBLAK CUBLEk SUWENG, SUWENG ting gelenter, mambu ketUNDUNG gudel, Pak empo lirak-lirik, sapa GUYU ndhelikake, sir-sir pong dele kopong, sir-sir pong dele kopong.*'
- Setelah itu pada kalimat sapa mau sing delekke dinyanyikan, salah satu anak harus menyerahkan biji atau kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggaman tangan.
- Lalu di akhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.
- Kemudian, Pak Empo bangun dan menebak tangan siapa yang menyembunyikan biji atau kerikil. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji atau kerikil harus bergantian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

Manfaat dolanan lokal CUBLAK-CUBLAK SUWENG yaitu anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

## Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal CUBLAK-CUBLAK SUWENG bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!



## 16. DOLANAN LOKAL JAMURAN

Ayo Membaca



Gambar B.16. Ilustrasi Dolanan Lokal Jamuran

Menurut (Dinas Kebudayaan, 2014), dolanan lokal JAMURAN merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Timur. Jamuran dikreasikan oleh seorang ahli pendidik yang berjiwa demokratis yaitu Sunan Giri (salah satu Wali Songo). Beliau mendidik dengan jalan membuat melalui bermacam-macam permainan, salah satunya Jamuran. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak di daerah perdesaan. Ketika itu listrik belum menjamah kehidupan masyarakat desa, Jamuran biasa dimainkan oleh anak-anak yang berjumlah 4-12 orang. Jamuran biasanya diadakan di

waktu sore dan malam saat bulan purnama. Anak-anak yang ikut bermain pada umumnya berumur antara 6 sampai 13 tahun. Bermain jamuran bisa dimainkan oleh siapa saja baik anak lelaki maupun anak perempuan. Bermain jamuran tidak membutuhkan perkakas warna-warni, hanya membutuhkan tanah lapang yang agak luas. Umumnya di halaman rumah.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang diperoleh dari permainan adalah melatih kerukunan dan kebersamaan dengan saling bergandengan tangan, sehingga anak-anak belajar untuk rukun dan bersatu meskipun memiliki perbedaan. Selain itu, permainan ini akan meningkatkan inisiatif dan kreativitas. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, aspek spiritual, dan aspek moral.

Menurut (Dinas Kebudayaan, 2014), cara bermain dolanan lokal JAMURAN yaitu sebagai berikut:

- Contohnya yang bermain berjumlah 10 orang (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J). Diantara kesepuluh anak ini ada seorang yang harus **jadi batang jamur (JADI)**, untuk menjadikannya melalui undian, biasanya dilakukan dengan *pingsUT* (bahasa Jawa). *PingsUT* adalah menjulurkan jari tangan, kalau banyak dimulai dengan *hompimpah*, saat *hompimpah* juga dinyanyikan, bila tinggal dua orang hanya menjulurkan jari tangan, dan siapa yang kalah akan **JADI**.
- Contohnya yang **JADI** adalah si B, lalu A, C, D, E, F, G, H, I, dan J membentuk barisan yang berbentuk lingkaran dengan bergandengan tangan untuk berputar

mengelilingi B yang ada di tengah. Kemudian A sampai J tadi mulai berjalan dan terus berputar memutar B, sambil menyanyikan tembang Jamuran.

*JamURAN ya gégéthok*

*JamUR apa ya gégéthok*

*JamUR gajah mbejjih sa ara-ara*

*Siram badhé jamUR apa*

- Ketika tiba di akhir lagu, A sampai J berhenti mengelilingi B. Kemudian B menjawab pertanyaan anak-anak yang mengelilinginya. Misalnya B menjawab *pithik klURUK* (ayam berkokok), semua anak harus menirukan layaknya ayam berkokok. Ketika ada anak yang tidak bisa menirukan ayam berkokok, itu artinya ia yang jadi.
- Anak yang jadi bisa menyebutkan apa saja yang ia kehendaki, dan itu artinya anak-anak yang mengelilinginya harus memeragakan apa yang dimaksudkan oleh anak yang jadi. Begitu seterusnya.
- Karena permainan ini, membuat lingkaran yang bergerak dan di tengahnya ada orang yang diibaratkan sebagai batang, sehingga terbentuklah seperti jamur, maka kemudian permainan ini dinamakan Jamuran.

Manfaat dolanan lokal JAMURAN yaitu anak menjadi lebih kreatif, mengembangkan kecerdasan musikal anak, mengembangkan kecerdasan spiritual anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan intelektual anak, dan mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak.

## Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal JAMURAN bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## 17. DOLANAN LOKAL LOMPAT KARET

Ayo Membaca



Gambar B.17. Ilustrasi Dolanan Lokal LOMPAT KARET

Menurut (Dinas Kebudayaan, 2021), dolanan lokal LOMPAT KARET merupakan permainan yang berasal dari Jawa Timur yang dikenal juga dengan istilah main karet atau sapintrong. Pada umumnya, tali yang digunakan terbuat dari kumpulan karet gelang yang dianyam. Permainan ini dapat dimainkan seorang diri maupun secara berkelompok.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai yang diperoleh dari permainan adalah melatih fungsi motorik kasar pada anak dalam hal melompat, serta melatih anak untuk bersosialisasi jika dimainkan secara berkelompok. Kompetensi yang dapat

dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Dinas Kebudayaan, 2021), cara bermainan dolanan lokal LOMPAT KARET yaitu sebagai berikut:

- Melompat tali karet berputar. Permainan ini bisa dimainkan satu orang atau lebih. Apabila dimainkan sendiri, kedua ujung tali karet harus diikat pada tiang. Sementara apabila dimainkan bersama-sama, dua orang harus memegang tali karet dari ujung ke ujung. Dua orang itu akan memutar tali karet. Dapat searah jarum jam atau berlawanan. Anggota yang lain akan melompati tali karet tersebut secara bergantian. Pemain yang pada saat melompat terkena tali karet dianggap kalah atau harus berhenti dari permainan.
- Melompati tali karet semakin tinggi. Dua orang yang memegang ujung tali akan merentangkan tali karet tersebut. Dimulai dari posisi yang terendah misalnya lutut lalu ke pinggang, ketiak, bahu, telinga, dan seterusnya.
- Karet berlilit. Dimainkan oleh tiga orang atau lebih. Dua orang memegang ujung tali. Mereka akan membuat tinggi karet hanya sepinggang. Para pelompat akan bergantian memainkan tali karet dengan kakinya dan dibuat sehingga meliliti kakinya. Kemudian pemain tersebut melompat mengikuti lilitan tali karet tersebut.
- Karet melingkar di kepala. Pemain dapat bermain sendiri dengan memutar tali karet dari bawah hingga kepala sambil melompat mengikuti putaran tali karetnya.

- Karet tangan membentuk pola. Permainan ini yang paling sederhana, dan dimainkan oleh satu orang. Pemain menjalin sehelai karet di jemari tangannya membentuk gambar tertentu.

Menurut (Dinas Kebudayaan, 2021), manfaat dolanan lokal LOMPAT KARET yaitu dapat melatih otot kaki meningkatkan koordinasi tubuh, meningkatkan fungsi kognitif, meningkatkan kepadatan tulang. Dilihat dari aspek perkembangan anak yang memainkan permainan tali karet dapat melatih syaraf motorik. Lompat tali karet merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan tersendiri. Lama-kelamaan, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Lompat tali karet juga dapat membantu mengurangi kejadian obesitas pada anak.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal LOMPAT KARET bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!



## KUMPULAN SOAL DOLANAN LOKAL LUAR RUANGAN

Ayo Berdiskusi



Berdasarkan beberapa bacaan diatas terkait dolanan lokal luar ruangan, diskusikan dengan teman untuk menentukan pikiran utama dari setiap paragraf beserta ciri dari setiap permainan.

| No. | Jenis Dolanan Lokal | Pikiran Utama | Ciri-Ciri Permainan |
|-----|---------------------|---------------|---------------------|
| 1.  | Gobak Sodor         |               |                     |
| 2.  | Boy-Boyan           |               |                     |
| 3.  | Kucing-Kucingan     |               |                     |
| 4.  | Dam-Daman           |               |                     |

|     |                                     |  |  |
|-----|-------------------------------------|--|--|
| 5.  | Ular Naga                           |  |  |
| 6.  | Engklek                             |  |  |
| 7.  | Gatrik                              |  |  |
| 8.  | Bentengan                           |  |  |
| 9.  | Egrang                              |  |  |
| 10. | Holahoop                            |  |  |
| 11. | Layangan                            |  |  |
| 12. | Jemblong<br>Senget (Petak<br>Umpet) |  |  |
| 13. | Neker<br>(Kelereng)                 |  |  |
| 14. | Bedil-Bedilan                       |  |  |

|     |                         |  |  |
|-----|-------------------------|--|--|
|     |                         |  |  |
| 15. | Cublak-Cublak<br>Suweng |  |  |
| 16. | Jamuran                 |  |  |
| 17. | Lompat Karet            |  |  |

## C. DOLANAN LOKAL DALAM RUANGAN

### 1. DOLANAN LOKAL CONGKLAK

Ayo Membaca



Gambar C.1. Ilustrasi Dolanan Lokal Congklak

Menurut (Prabandari, 2021), dolanan lokal CONGKLAK merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Timur. CONGKLAK bisa dibilang sebagai board game atau permainan papan tradisional. Papannya sudah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga memiliki 16 lubang sebagai wadah. Terdapat tujuh lubang di masing-masing sisi dan satu lubang di kedua ujung papan. Selain papan permainannya, benda lain

yang digunakan dalam permainan ini adalah 98 biji-bijian atau kerikil. Kedua pemain nantinya akan mulai memindahkan biji-biji dari satu lubang ke lubang lainnya. Bagi yang belum pernah memainkannya, pasti sangat bingung mengapa permainan ini begitu menarik bagi pemainnya. Dulu, permainan congklak menggunakan papan kayu dengan ukiran hanya dimainkan oleh para bangsawan saja. Sementara rakyat jelata biasanya bermain congklak dengan cara membuat lubang di tanah. Umumnya congklak memang dimainkan oleh anak-anak perempuan daripada laki-laki.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai yang diperoleh dari permainan adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, menghargai prestasi serta anak dapat belajar matematika. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Prabandari, 2021), cara bermaian dolanan lokal CONGKLAK yaitu sebagai berikut:

- Congklak dimainkan dengan papan Congklak, dengan 14 lubang kecil yang ditata memanjang dan saling berhadapan. Terdapat dua lubang besar di ujung kanan dan kiri papan Congklak. Biji Congklak berjumlah 98 buah yang semuanya dibagikan secara merata ke dalam 14 lubang kecil, di mana masing-masing lubang berisi 7 buah biji Congklak.
- Permainan Congklak hanya dimainkan oleh dua orang, yang mana masing-masing pemain mendapat 7 lubang kecil dan 1 lubang besar yang saling berhadapan.

- Permainan dimulai dengan menentukan siapa yang bermain lebih awal. Untuk menentukannya biasanya dilakukan dengan 'suit'. Pemain pertama memulai dengan memilih lubang mana yang akan diambil bijinya dan biji dari lubang tersebut diletakkan di lubang setelahnya secara berurutan dengan arah berlawanan dengan arah jarum jam. Tidak hanya lubang kecil, lubang yang besar milik sendiri pun juga harus diisi dengan biji saat bermain.
- Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, pemain tersebut dapat mengambil biji tersebut dan melanjutkan permainan dengan mengisi lubang kecil hingga biji tersebut habis kembali.
- Bila pemain berhenti di lubang yang kosong di sisi lawan (sisi yang berhadapan) maka pemain berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa serta lawannya mendapat giliran bermain.
- Permainan congklak selesai jika sudah tidak ada biji Congklak yang berada di lubang kecil yang artinya semua biji terkumpul di lubang besar milik masing-masing pemain.
- Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah biji yang terbanyak.

Menurut (Kurniawan, 2021), manfaat dolanan lokal congklak yaitu melatih saraf motorik, belajar berhitung, belajar jujur, dan belajar menaati aturan.

## Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal CONGKLAK bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!



## 2. DOLANAN LOKAL DO MI KA DO

Ayo Membaca



Gambar C.2. Ilustrasi Dolanan Lokal DO MI KA DO

Menurut (Veronica, 2017), dolanan lokal DO MI KA DO merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Timur. Permainan Domikado adalah permainan berkelompok dimana permainan tersebut terdiri dari sekumpulan anak yang membuat lingkaran dan tangannya saling menyambung. Tangan kiri berada di bawah tangan kanan rekan yang berdiri di kiri, dan tangan kanan berada di atas tangan kiri rekan yang berdiri di kanan. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Domikado sambil menepukkan tangan kanan ke tangan kiri rekan yang di sebelah kirinya, secara berantai. Ronde berakhir saat lagu berakhir dan anak yang terkena bagian akhir lagu harus keluar.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai yang diperoleh dari permainan adalah ketangkasan, keberanian, tolong-menolong, kejujuran, dan kreativitas. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Veronica, 2017), cara bermain dolanan lokal DO MI KA DO yaitu buat lingkaran kemudian kedua tangan kita letakkan di atas paha teman kita yang berada disamping. Kemudian teman disampingmu itu akan menepukkan tangannya ke tanganmu sambil menyanyikan lagu domikado, akan ada orang yang terkena hukuman jika tepukan tangan tadi kena kita pas di akhir nyanyian Domikado. Berikut lagu DO MI KA DO:

***Domikado.. Mikado.. Eska..  
Eskado.. Eskado.. Beaa-beaa  
Sim-sim.. One.. Two.. Three..  
FOUR.. Five.. Six.. Seven..  
Eight.. Nine.. Teeeeeen!!!***

Ronde berakhir saat lagu berakhir dan anak yang terkena bagian akhir lagu harus keluar. Telapak tangannya kena tepukan saat "ten" dia bakal dihukum, hukumannya pun macam-macam tergantung teman-temannya mau dihukum apa.

Manfaat dolanan lokal DO MI KA DO yaitu melatih anak untuk konsentrasi, keakraban, dan kebersamaan di antara anak.

## Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal DO MI KA DO bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

### 3. DOLANAN LOKAL CINGCRIPIT

Ayo Membaca



Gambar C.3. Ilustrasi Dolanan Lokal Cingcripit

Menurut (Wisata Jabar, 2021), dolanan lokal CINGCRIPIT merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak Jawa Timur. Cingcripit dijelaskan dalam buku Peperenian Urang Sunda bisa di sebut kucing-kucingan atau permainan sentuh berlarian merupakan permainan berasal dari daerah Jawa Barat yang dimainkan dengan cara bernyanyi saat permainan dimulai.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang diperoleh dari permainan adalah melatih kerukunan dan kebersamaan dengan saling bergandengan tangan, sehingga anak-anak belajar untuk rukun dan bersatu meskipun memiliki perbedaan. Selain itu, permainan ini akan meningkatkan inisiatif dan

kreativitas. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Wisata Jabar, 2021), cara bermainan dolanan lokal CINGCRIPIT yaitu sebagai berikut:

- Anak-anak berkumpul dan membuat posisi seperti lingkaran
- Salah seorang anak meletakkan telapak tangannya dengan posisi terbuka ke tengah lingkaran dan posisikan badan tidak duduk melainkan sambil berdiri. Biasanya anak yang lebih tua yang meletakkan telapak tangannya ke tengah lingkaran.
- Anak-anak yang lain meletakkan jari telunjuknya keatas telapak tangan seorang anak tadi sambil mereka bernyanyi lagu Cingciripit.

***Lirik lagu versi Daerah Kecamatan Cicalengka***

*Cing Ciripit*

*Toke Jeng Kadal*

*Duit Saringgit*

*Di Pake Modal*

*Jol Pa Dalang Mawa Wayang*

*Jrek Jrek Nong*

- Setelah anak-anak yang meletakkan jari telunjuknya masing-masing tadi sebelum lagunya selesai harus cepat mengangkat dan menurunkan jari telunjuknya keatas telapak tangan sambil menyanyikan lagu cingciripit. Jari yang tertangkap yang akan menjadi kucing karena kalah.

Menurut (Wisata Jabar, 2021), manfaat dolanan lokal CINGCRIPIT yaitu akan membuat tubuh anak menjadi sehat

kerena dalam permainan ini ada aktivitas berlari, otot-otot akan tumbuh menjadi kuat, belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman.

**Ayo Berlatih**



Praktikkan dolanan lokal *CINGCRIPIT* bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

#### 4. DOLANAN LOKAL BEKEL

Ayo Membaca 



Gambar C.4. Ilustrasi Dolanan Lokal BEKEL

Menurut (Novitasari, 2018), dolanan lokal BEKEL merupakan permainan yang berasal dari Jawa Timur. Bekel adalah sebuah permainan anak-anak. Permainan tersebut adalah sebuah permainan kuno yang biasanya dimainkan dengan lima benda kecil, atau sepuluh dalam kasus berkelompok. Permainan bola bekel adalah permainan dengan menggunakan bola karet serta beberapa biji bekel. Permainan bola bekel biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Namun tidak sedikit pula anak laki-laki yang memainkan permainan bola bekel. Permainan bola bekel biasanya dimainkan oleh dua



orang atau lebih. Permainan bola bekel biasanya dimainkan secara perorangan. Permainan bola bekel adalah tipe permainan kompetisi. Permainan bola bekel dilakukan secara bergilir antar pemain. Untuk menentukan urutan pemain biasanya dilakukan melalui hompilah, jika hanya dua orang anak yang memainkannya maka dilakukan suit. Anak yang belum mendapat giliran main harus menunggu temannya yang sedang main.

Menurut (Tim PlayPlus, 2016), nilai-nilai yang diperoleh dari permainan adalah melatih kecermatan dan ketepatan. Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosional, aspek ekologis, aspek sosial, dan aspek moral.

Menurut (Novitasari, 2018), cara bermain dolanan lokal BEKEL yaitu sebagai berikut:

- Siapkan biji dan bola. Anda hanya membutuhkan bola pantul kecil dan satu set biji, yang berupa bidak logam berujung enam. Jumlah biji yang dimainkan bergantung pada variasi permainan yang dimainkan, tetapi umumnya dipakai 10 biji.
- Bermainlah di permukaan keras. Permainan ini membutuhkan permukaan keras, rata, dan halus supaya bola bisa memantul baik. Kalau Anda bermain di luar ruangan, cobalah di teras kayu atau permukaan berbeton seperti trotoar. Jika bermain di dalam ruangan, lantai kayu atau linoleum paling ideal.
- Kumpulkan pemain, kalau mau. Walaupun permainan ini bisa dilakukan sendiri, akan lebih seru kalau bermain melawan pemain lain. Bekel biasanya dimainkan satu lawan satu,

tetapi silakan menambah pemain supaya lebih menyenangkan. Tidak ada aturan yang membatasi jumlah pemain, tetapi ingat bahwa semakin banyak pemain, permainan akan berlangsung lebih lama. Anda bisa bermain dalam 2 tim jika jumlah pemain melebihi 6 orang.

- Tentukan siapa yang mulai lebih dahulu. Cara penentuan yang paling tradisional dinamakan *flipping*. Letakan bekel di kedua tangan yang ditangkupkan, lempar ke udara, lalu tangkap sebanyak mungkin dengan punggung kedua tangan yang ditautkan dengan jempol. Lempar ke udara, dan kembali tangkap sebanyak mungkin, kali ini dengan kedua tangan ditangkupkan lagi. Pemain yang menangkap paling banyak biji berhak memulai duluan.
- Sebarkan biji ke permukaan tempat bermain. Siapa pun yang bermain pertama melempar biji-biji persis di depannya. Coba sebarkan secara merata, tidak terlalu dekat, dan tidak terlampau jauh terpisah.
- Lemparkan bola ke udara. Lemparkan bola lurus ke atas cukup tinggi sehingga Anda memiliki waktu untuk mengambil biji, tetapi tidak terlalu tinggi sampai jauh di luar jangkauan.
- Pungut satu biji. Ambil biji sebelum bola sempat memantul.
- Biarkan bola memantul sekali dan tangkap. Bola hanya dapat memantul satu kali; kalau dibiarkan lebih, giliran Anda selesai. Pakai tangan yang sama dengan tangan penangkap bola untuk mengambil biji.
- Lemparkan bola kembali dan ambil satu biji. Pakai tangan yang sama dengan tangan pelempar bola untuk mengambil

biji. Tangkap bola setelah memantul sekali. Pindahkan biji ke tangan lainnya dan ulangi proses sampai Anda mengambil semua biji atau melakukan pelanggaran. Ronde pertama diberi nama "*mihiji*"

- Beralihlah ke pemain berikutnya setelah pelanggaran. Kalau melakukan pelanggaran, giliran Anda berakhir dan berlanjut ke pemain berikutnya berlawanan dengan arah jam. Ketika giliran Anda selesai, kembalikan semua biji yang diambil supaya menyebar. Operkan bola ke pemain berikutnya. Pelanggaran dapat terjadi karena beberapa hal yaitu bola gagal diambil, atau memantul lebih dari sekali. Gagal mengambil jumlah biji yang tepat. Jumlah biji yang diambil salah. Menjatuhkan biji yang diambil. Tanpa sengaja menggeser biji di lantai (dinamakan '*tipping*').
- Lanjutkan ke ronde berikutnya. Setelah mengambil semua biji satu per satu, sebar kembali. Ikuti rangkaian yang sama, lemparkan bola, ambil biji, dan tangkap bola. Namun, kali ini ambil dua biji setiap kalinya. Ronde ini dinamakan "*midua*". Setelah semua biji diambil dalam ronde ini, lanjutkan dengan mengambil tiga biji, kemudian empat, lalu lima, dan seterusnya sampai sepuluh.
- Lanjutkan dari titik pelanggaran Anda. Ketika giliran Anda datang kembali, mulailah dari kondisi sebelum pelanggaran. Sebagai contoh, jika pelanggaran terjadi selama ronde '*midua*', Anda memulai giliran dengan melempar bola dan mengambil dua biji, kemudian lanjutkan ke ronde '*mitiga*' kalau sukses.

- Terus bermain sampai memperoleh pemenang. Pemenang biasanya adalah pemain yang pertama kali menyelesaikan ronde 'misepULUH'. Bagi para pemain ahli, pemenang adalah pemain yang pertama kali menyelesaikan 'misepULUH' dan kemudian bermain mundur sampai 'misiji'.

Menurut (Novitasari, 2018), manfaat dolanan lokal BEKEL yaitu melatih gerak motorik serta keterampilan si Kecil dalam mengatur ritme antara waktu pemantulan bola dan mengambil atau membetulkan biji bekel, koordinasi antara indera penglihatan dengan kecepatan tangan, serta kemampuannya untuk fokus dan berkonsentrasi.

### Ayo Berlatih



Praktikkan dolanan lokal BEKEL bersama teman untuk memahami dolanan lokal dan makna dari dolanan lokal tersebut!

## KUMPULAN SOAL DOLANAN LOKAL DALAM RUANGAN

Ayo Berdiskusi



Berdasarkan beberapa bacaan di atas terkait dolanan lokal dalam ruangan, diskusikan dengan teman untuk menentukan pikiran utama dari setiap paragraf beserta ciri dari setiap permainan.

| No. | Jenis Dolanan Lokal | Pikiran Utama | Ciri-Ciri Permainan |
|-----|---------------------|---------------|---------------------|
| 1.  | Congklak            |               |                     |
| 2.  | DO MI KA DO         |               |                     |
| 3.  | Cingcripit          |               |                     |
| 4.  | Bekel               |               |                     |

## DAFTAR PUSTAKA

- Andri, W. 2021. *Petak Umpet, permainan tradisional dunia yang tak lekang zaman*, (<https://www.lensaindonesia.com/2021/05/16/petak-umpet-permainan-tradisional-dunia-yang-tak-lekang-zaman.html>), diakses Tanggal 9 November 2021.
- Ayyasy, Jihan Atha. 2020. *Mengenal Permainan Layang-Layang, Ini Fungsi dan Jenisnya*, (<https://menara62.com/mengenal-permainan-layang-layang-ini-fungsi-dan-jenisnya/>), diakses tanggal 9 November 2021.
- Baleiro, R. 2011. A Definition of Literary Literacy: A Content Analysis of Literature Syllabuses and Interviews with Portuguese Lecturers of Literature. *JOURNAL of New HORIZONS in EDUCATION*, (1) 4. Retrieved 27 Maret 2016, from <http://www.tojned.net/pdf/tojnedv01i04-02.pdf>.
- Clay, M. M. (2001). *Change over time in children's literacy development*. Porthsmouth: Heinemann dalam Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dinas Kebudayaan. 2014. *Dolanan JamURAN*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Yogyakarta.

- Dinas Kebudayaan. 2021. *Permainan Lompat Tali Karet: Melatih Ketangkasan dan Membuat TUBUH Anak Jadi Cekatan*. Jakarta: Dinas Kebudayaan.
- Dinas Kebudayaan. 2021. *Permainan Ular Naga*. Jakarta: Dinas Kebudayaan.
- Gerakan Literasi Nasional. 2021. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman DULU Permainan Gatrik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iqnahardianti, *Permainan Tradisional Indonesia*, (<http://iqnahardianti91.blogspot.com/2013/01/permainan-tradisional-Indonesia.html>), diakses 9 November 2021.
- Kompas. 2019. *Hari Ini dalam Sejarah, Permainan "HULA Hoop" Mendapatkan Paten*, (<https://internasional.kompas.com/read/2019/03/05/10541251/hari-ini-dalam-sejarah-permainan-hula-hoop-mendapatkan-paten?page=all>), diakses Tanggal 9 November 2021.
- Kompas. 2020. *Permainan Galasin atau Gobak Sodor*, (<https://www.kompas.com/skola/read/2020/06/12/162241969/permainan-galasin-atau-gobak-sodor>), diakses tanggal 9 november 2021.
- Kumparan. 2019. *Makna Filosofis di Balik Permainan Tradisional CUBLAK-CUBLAK SUWENG*, (<https://kumparan.com/tugujogja/makna-filosofis-di-balik-permainan-tradisional-cublak-cublak-suweng-1sODfFaLMEX>), diakses Tanggal 9 November 2021.



Kumparan. 2021. *Mengenal Permainan Kelereng: Cara Bermain dan Model Permainannya*, (<https://kumparan.com/kabar-harian/mengenal-permainan-kelereng-cara-bermain-dan-model-permainannya-1wSJv54W22J>), diakses Tanggal 9 November 2021.

Kumparan. 2021. *Permainan Bentengan: AtURAN, Strategi, dan Manfaatnya*, (<https://kumparan.com/info-sport/permainan-bentengan-aturan-strategi-dan-manfaatnya-1wS1Q6Gz6Vc>), diakses tanggal 9 November 2021.

Kumparan. 2021. *Permainan Engklek: Pengertian, Sejarah, dan Cara Bermainnya*, (<https://kumparan.com/berita-hari-ini/permainan-engklek-pengertian-sejarah-dan-cara-bermainnya-1v3f5s42nOP>), diakses tanggal 9 November 2021.

Kumparan. 2021. *Permainan Tradisional Boy-Boyan yang Dimainkan di LUAR RUMah*, (<https://kumparan.com/berita-update/permainan-tradisional-boy-boyan-yang-dimainkan-di-luar-rumah-1wEVlxqq2N5>), diakses tanggal 9 November 2021.

Kurniawan, Andre. 2021. *Manfaat Permainan Congklak bagi Anak, Begini Cara Mainnya*, (<https://www.merdeka.com/jabar/manfaat-permainan-congklak-bagi-anak-begini-cara-mainnya-klh.html>), diakses Tanggal 9 November 2021.

Kusumo, Rizky. *Permainan Hompimpa, Ternyata Cara Leluhur Dekatkan Anak-Anak dengan Tuhan*,

(<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/06/16/permainan-hompimpa-alaium-gambreng-cara-leluhur-dekatkan-anak-kecil-dengan-tuhan>), diakses tanggal 8 November 2021.

Laksmitaningrum, Ade Ayu. 2017. *Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik KABUPATEN Sleman TAHUN Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Marzoan & Hamidi. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *JOURNAL An-Nafs*. Vol. 2(1):62-82.

Muliawan, Jasa Ungguh. 2019. *Tips jitu memilih mainan positif & kreatif UNTUK anak-anak*. Jogjakarta: Divapress.

Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.

Murtadho, Asep Rizal. 2021. *SUIT, Permainan Tradisional Pembuka Permainan Lain*, (<https://referensiberita.pikiran-rakyat.com/budaya/pr-1212291347/suit-permainan-tradisional-pembuka-permainan-lain>), diakses tanggal 9 November 2021 .

Nimah, Nihayatun. 2019. *Upaya KomUNITas Kampoeng Dolanan SURABAYA Dalam Melestarikan Permainan Tradisional*. Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga.

Novitasari, Anita Putri. 2018. *Apa yang Dimaksud Permainan Bola Bekel*, ([https://www.dictio.id/t/apa-yang-di-](https://www.dictio.id/t/apa-yang-di)

- maksud-dengan-permainan-bola-bekel/20715), diakses Tanggal 9 November 2021.
- Nugraha, Jevi. 2020. *9 Jenis Permainan Tradisional Indonesia yang Perlu Dilestarikan*, (<https://www.merdeka.com/jateng/9-jenis-permainan-tradisional-indonesia-yang-perlu-dilestarikan-klm.html>), diakses tanggal 8 November 2021.
- Nugroho, Agung Setio. 2021. *Permainan Tradisional Egrang Ternyata Memiliki Arti yang Dalam Tentang Nilai Kehidupan*, (<https://kabarwonosobo.pikiran-rakyat.com/edukasi/pr-1562683532/permainan-tradisional-egrang-ternyata-memiliki-arti-yang-dalam-tentang-nilai-kehidupan>), diakses Tanggal 9 November 2021.
- OECD/PISA. 2016a. *PISA 2015 Assessment and Analytical Framework: Science, Reading, Mathematic and Financial Literacy*. Paris: OECD Publishing.
- Olson, Veronica. 2017. *Permainan Tradisional Domikado*, (<http://muvidah2597.blogspot.com/2017/05/permainan-tradisional-domikado.html>), diakses Tanggal 9 November 2021.
- Prabandari, Ayu Isti. 2021. *Mengenal Congklak dan Cara Bermainnya, Perlu Diketahui*, (<https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-congklak-dan-cara-bermainnya-perlu-diketahui-klm.html>), diakses Tanggal 9 November 2021.
- Putri, Aulia Rifki Nurovita. 2013. *Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian*

- Sosial Pada Usia Anak 4-5 Tahun Di Kecamatan SURUH. Early Childhood Education Papers (Belia) 2. 2013 (1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>.*
- Sumafta, Ikhwan Baidlowi. 2014. *Rancang Bangun Board Game "Dam-Daman" sebagai Media Pembelajaran HURUF Hijaiyah Menggunakan Linier Congruential Generator sebagai Pembangkit Permainan". Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.*
- Sumiyati, 2018. Implementasi Turnamen Dalam Permainan Boy-Boyan Materi "Greeting, Taking Leave, Thanking And Apologizing" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP. *JURNAL Pendidikan dan Kebudayaan, 4(2): 167-175.*
- Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia edisi keempat. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.*
- Tim PlayPlus Indonesia, *Ensiklopedia Permainan Tradisional, Penerbit Erlangga, 2016.*
- Warisan Budaya. 2021. *Warisan Budaya Takbenda. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*
- Wisata Jabar. 2021. *Mengenal Permainan Tradisional Anak-Anak Cingciripit, (https://www.wisatajabar.com/2021/07/jawaban-tugas-bahasa-sunda-kelas-v.html), diakses Tanggal 9 November 2021.*

## BIODATA PENULIS



**Tety Nur Cholifah, M. Pd**

Penulis lahir di Blitar, tanggal 18 Agustus 1992 . Saat ini, penulis merupakan dosen di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Raden Rahmat. Penulis tergerak untuk menulis ini dikarenakan minimnya media yang menarik digunakan guru untuk pembelajaran di Sekolah Dasar dengan materi-materi yang mengangkat dolanan lokal.



**Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd**

Penulis lahir di Blitar, tanggal 4 Juni 1987 . Saat ini, penulis merupakan dosen di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Raden Rahmat. Penulis tergerak untuk menulis ini karena ingin mengenalkan berbagai macam dolanan lokal, manfaat dolanan lokal, dan nilai yang terkandung dalama dolanan lokal.



# Turnitin

## ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)

Internet Source

4%

2

[repo.uniramalang.ac.id](http://repo.uniramalang.ac.id)

Internet Source

2%

3

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Internet Source

2%

4

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On



# Turnitin

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---

PAGE 15

---

PAGE 16

---

PAGE 17

---

PAGE 18

---

PAGE 19

---

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---

PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---

PAGE 51

---

PAGE 52

---

PAGE 53

---

PAGE 54

---

PAGE 55

---

PAGE 56

---

PAGE 57

---

PAGE 58

---

PAGE 59

---

PAGE 60

---

PAGE 61

---

PAGE 62

---

PAGE 63

---

PAGE 64

---

PAGE 65

---

PAGE 66

---

PAGE 67

---

PAGE 68

---

PAGE 69

---

PAGE 70

---

PAGE 71

---

PAGE 72

---

PAGE 73

---

PAGE 74

---

PAGE 75

---

PAGE 76

---

PAGE 77

---

PAGE 78

---

PAGE 79

---

PAGE 80

---

PAGE 81

---

PAGE 82

---

PAGE 83

---

PAGE 84

---

PAGE 85

---

PAGE 86

---

PAGE 87

---

PAGE 88

---

PAGE 89

---

PAGE 90

---

PAGE 91

---

PAGE 92

---

PAGE 93

---

PAGE 94

---

PAGE 95

---

PAGE 96

---

PAGE 97

---

PAGE 98

---

PAGE 99

---

PAGE 100

---

PAGE 101

---

PAGE 102

---

PAGE 103

---

PAGE 104

---

PAGE 105

---

PAGE 106

---

PAGE 107

---

PAGE 108

---

PAGE 109

---

PAGE 110

---

PAGE 111

---

PAGE 112

---