

**PENELITIAN PERMAINAN RAKYAT: KONTEN ANALISIS  
(CONTENT ANALYSIS) PADA WEBSITE GARUDA RISTEK-BRIN**

**Evi Nursanti Rukmana**

Universitas Padjadjaran

Email : evi.nursanti.rukmana@unpad.ac.id

**Samson CMS**

Universitas Padjadjaran

Email : samson.cms@unpad.ac.id

**Kusnandar**

Universitas Padjadjaran

Email : kusnandar@unpad.ac.id

***Abstract:** The folk games are the one development of object culture to must to the preserve. The researcher has researched traditional games from science various. The purpose this research to know folk games research through content analysis in Garuda RISTEK-BRIN website. The research method use analysis content with qualitative approach. The data collection through literature study from 13 folk games research. Based on result analysis found 5 sub themes consist of architecture desain, the type of traditional games analysis, school teaching materials, song traditional games analysis, and traditional games transformation. The research based on publication year has various year publication. The experience of publication year ups and down after sorted using journal names from the initial letters of journal names a to s. The language used in this study uses Indonesian with differences in the writing of the title, the use of Indonesian English titles, Indonesian titles, and Indonesian English titles. The research 13 studies has 63 types of traditional games with the number of games reaching 77. Folk games from an area become a cultural representation of the area itself. Hopefully this research will provide benefits for the reference and development of the next folk game research.*

***Keywords:** folk games, culture of object, analysis content, Garuda RISTEK-BRIN*

**Abstrak:** Permainan rakyat merupakan salah satu objek pemajuan kebudayaan yang wajib dilestarikan. Beberapa penelitian telah meneliti permainan rakyat dari berbagai bidang keilmuan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penelitian permainan rakyat melalui analisis konten pada website Garuda RISTEK-BRIN. Metode penelitian yang digunakan ialah konten analisis melalui pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui studi literatur dari 13 penelitian permainan rakyat. Berdasarkan hasil analisis dari 13 penelitian ditemukan 5 sub tema di antaranya desain arsitektur, analisis jenis permainan rakyat, bahan ajar sekolah, analisis lagu permainan rakyat, dan transpormasi

permainan rakyat. Penelitian dilihat dari tahun publikasi memiliki tahun terbitan yang beragam. Adapun tahun publikasi mengalami turun naik setelah diurutkan menggunakan nama jurnal dari huruf awal nama jurnal a hingga s. Bahasa yang digunakan dalam 13 penelitian ini menggunakan bahasa Indonesia dengan perbedaan dalam penulisan judul, adanya penggunaan judul bahasa Inggris Indonesia, judul bahasa Indonesia, dan judul bahasa Indonesia Inggris. Penelitian dari 13 penelitian memiliki 63 jenis permainan rakyat dengan jumlah permainan mencapai 77. Permainan rakyat dari suatu daerah menjadi representasi budaya daerah itu sendiri. Penelitian ini semoga memberikan manfaat bagi rujukan dan pengembangan penelitian permainan rakyat berikutnya.

**Kata Kunci:** permainan rakyat, objek budaya, konten analisis, Garuda RISTEK-BRIN

## **PENDAHULUAN**

Permainan rakyat merupakan hasil karya masyarakat di suatu daerah yang dapat bersumber dari tradisi lisan. Permainan rakyat di Indonesia menjadi warisan budaya yang perlu dilestarikan karena memuat makna dan falsafah budaya dari suatu daerah. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan<sup>1</sup> dalam Pasal 5 huruf (i), menyatakan bahwa permainan rakyat termasuk ke dalam 10 objek kebudayaan. Objek budaya permainan rakyat wajib dikembangkan, dimanfaatkan, dibina pemerintah dan masyarakat agar tetap lestari.

Adapun Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan<sup>2</sup> sendiri menyebutkan permainan rakyat termasuk ke dalam warisan budaya tak benda yang berbentuk kepercayaan dan tradisi. Menurut rujukan ini, data permainan rakyat di tiap provinsi Indonesia sejumlah 766 buah. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki permainan rakyat yang banyak sekali dari berbagai provinsi. Namun yang menjadi pertanyaan sekarang adalah apakah masyarakat masih aktif memainkan permainan rakyat tersebut?

Masyarakat mulai jarang memainkan permainan rakyat seiring kuatnya pengaruh gadget. Maka model bermain anak-anak, remaja, dan dewasa pun

---

<sup>1</sup> Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan," Pub. L. No. 24 Mei 2017. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104, Presiden Republik Indonesia I (2017).

<sup>2</sup> Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, *Statistik Kebudayaan* (Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2020).

berubah. Adit<sup>3</sup> menjelaskan kalau masyarakat dari golongan muda sudah terbiasa setiap hari memainkan *video games* dalam gadget sehingga mereka melupakan dan tidak mengetahui permainan rakyat daerahnya sendiri. Gadget memberikan pengaruh positif dan negatif. Pada dampak negatifnya, masyarakat berubah pola hidup, misalnya terlalu banyak duduk, membungkuk, dan jarak mata yang dekat ke gadget sehingga menimbulkan beberapa penyakit. Lain halnya masyarakat yang memainkan permainan rakyat akan terus menggerakkan tubuh sehingga membuat tubuh sehat. Tidak disangkal lagi bahwa permainan rakyat mulai dilupakan khususnya anak-anak dan remaja. Padahal permainan rakyat memiliki dampak positif bagi perkembangan anak-anak dan remaja.

Sesuai latar belakang ini, maka peneliti mencari sejumlah penelitian yang meneliti kajian permainan rakyat pada Garba Rujukan Digital (Garuda) RISTEK-BRIN. Penelitian yang didapatkan kemudian diuraikan dan dianalisis untuk melihat kajian permainan rakyat dari berbagai bidang ilmu. Garuda RISTEK-BRIN sendiri sebagai sumber informasi penelitian dari para akademisi dan peneliti di seluruh Indonesia. Pada portal ini telah ada, “222 lembaga pendidikan dengan 2214 jurnal/prosiding”<sup>4</sup>. Semua jurnal/prosiding yang dihasilkan lembaga pendidikan di Indonesia terkumpul pada portal ini sehingga memudahkan pengguna (*users*) mencari data penelitian dari semua bidang ilmu. Untuk kata kunci permainan rakyat, peneliti memperoleh 18 penelitian dari beberapa jurnal dalam Garuda RISTEK-BRIN.

Penelitian yang menggambarkan suatu kajian telah dilakukan beberapa peneliti. Pertama penelitian terdahulu dari Talan, Doğan, and Batdı<sup>5</sup> yang meneliti permainan (*games*) dalam bentuk digital dan non digital yang digunakan sebagai media belajar. Penelitian ini diteliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dari 180 permainan dari rentang waktu 2004-2019 dan 12800

---

<sup>3</sup> A. Adit, “8 Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak,” *edukasi.kompas.com*, 2020, <https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/14/23365621/8-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak?page=all>.

<sup>4</sup> Garuda RISTEK-BRIN, “Publishers,” Garuda RISTEK-BRIN, 2018, <https://garuda.ristekbrin.go.id/publisher>.

<sup>5</sup> V. Talan. T., Doğan, Y., & Batdı, “Efficiency of Digital and Non-Digital Educational Games: A Comparative Meta-Analysis and a Metathematic Analysis,” *Journal of Research on Technology in Education* 52, no. 4 (2020): 474–514, <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1743798>.

responden. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan yang digunakan sebagai media belajar di sekolah memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik siswa/siswi sekolah dan peningkatan bahasa.

Penelitian terdahulu kedua dari Saatci <sup>6</sup> mengenai analisis konten brosur festival lokal pada Provincial Directorates of Culture and Tourism Turki. Penelitian ini berfokus pada 73 iklan brosur festival lokal yang kemudian dipetakan menjadi 7 judul utama, di antaranya elemen rekreasi (*recreative elements*), elemen budaya-sosial (*socio-cultural elements*), elemen suasana (*general atmosphere*), elemen keberlanjutan (*sustainability*), elemen infrastruktur (*infrastructure*), elemen sumber daya alam (*natural resources*), dan elemen faktor ekonomi (*economic factors*). Hasil pemetaan dari 7 judul ini didapatkan hasil bahwa tujuan wisata ternyata dipengaruhi oleh berbagai konten yang ada dalam brosur. Brosur pariwisata semakin menampilkan konten yang beragam maka menarik banyak wisatawan untuk berkunjung ke Turki.

Ketiga penelitian terdahulu dari Evans et al.<sup>7</sup> mengenai analisis konten penelitian dalam semua jurnal kajian konseling. Peneliti menganalisis jurnal yang di bawah American Counseling Association (ACA), yang terdaftar pada *website Counseling.org* dan Chi Sigma Iota (CSI). Analisis kontennya berupa penulis, instansi, dan nama jurnal pada 21.287 pengarang jurnal dari Januari 2020 hingga Desember 2017. Hasil penelitian ini ialah para penulis yang meneliti mengenai bidang konseling pada berbagai jurnal konseling ternyata memiliki implikasi pada dunia profesionalisme konselor.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu di atas, memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya Talan et al.<sup>8</sup> memiliki kesamaan meneliti mengenai permainan (games). Perbedaannya terlihat dalam analisis dari jenis permainan yang ada dan responden pengguna permainannya. Adapun

---

<sup>6</sup> G. Saatci, "The Role of Local Festivals from the Brochure Layout Perspectives in Creating a Destination Image: A Content Analysis Research," *Journal of Yasar University* 15, no. 57 (2020): 24–37.

<sup>7</sup> C. Evans, A. M., Grey, C., Hanks, M., Barker, K., Sutton, M., Rogers, J., & Thomas, "Research Informs Practice: An 18 Year Content Analysis of Authorship in Counseling Journals," *Wisconsin Counseling Journal* 33, no. 1 (2020): 3–16.

<sup>8</sup> Talan. T., Doğan, Y., & Batdı, "Efficiency of Digital and Non-Digital Educational Games: A Comparative Meta-Analysis and a Metathematic Analysis."

penelitian yang peneliti teliti meneliti data penelitian saja tanpa menggunakan kuesioner dan wawancara.

Saatci<sup>9</sup> memiliki persamaan dalam metode penelitian yakni konten analisis sedangkan perbedaannya pada subjek yang diteliti. Saatci meneliti brosur pariwisata di Turki untuk melihat ragam kontem pariwisata sedangkan penelitian ini menganalisis penelitian permainan rakyat pada Garuda RISTEK-BRIN. Kemudian Evans et al.<sup>10</sup> pun memiliki persamaan menganalisis daftar jurnal menggunakan konten analisis sedangkan perbedaannya pada kajian ilmu yang diteliti. Rujukan ini meneliti jurnal konseling sedangkan penelitian ini pada berbagai jurnal yang bertema permainan rakyat.

Adaptasi dari berbagai penelitian terdahulu, penelitian yang peneliti teliti memiliki kebaruan dalam kajian perpustakaan dan sains informasi. Bagaimana objek budaya permainan rakyat dapat diteliti melalui kajian konten analisis dalam penelitian yang dilakukan banyak peneliti. Konten analisis biasanya digunakan untuk menganalisis isi atau kandungan suatu literatur. Namun penelitian ini mencoba memetakan penelitian yang telah dilakukan di kajian permainan rakyat. Hal ini untuk melihat perkembangan penelitian permainan rakyat.

Dengan demikian penelitian ini meneliti bagaimana penelitian permainan rakyat dalam Garuda RISTEK-BRIN menggunakan konten analisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tema penelitian permainan rakyat, tahun publikasi penelitian, bahasa yang digunakan, jenis permainan rakyat yang diteliti, dan representasi budaya daerah permainan rakyat yang diteliti dalam Garuda RISTEK-BRIN. Sesuai penelitian ini, diharapkan menjadi pengembangan penelitian dari kajian permainan rakyat sehingga kajian ini dikenal dan menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap dampak positif permainan rakyat.

---

<sup>9</sup> Saatci, "The Role of Local Festivals from the Brochure Layout Perspectives in Creating a Destination Image: A Content Analysis Research."

<sup>10</sup> Evans, A. M., Grey, C., Hanks, M., Barker, K., Sutton, M., Rogers, J., & Thomas, "Research Informs Practice: An 18 Year Content Analysis of Authorsip in Counseling Journals."

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian konten analisis (*content analysis*) melalui pendekatan kualitatif. Bengtsson<sup>11</sup> mengatakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang melakukan interpretasi dalam suatu fenomena secara mendalam dan peneliti menganalisisnya tanpa berjarak. Metode penelitian konten analisis menjadi salah satu jenis metode dari pendekatan kualitatif.

Subjek penelitian ialah penelitian yang terdapat dalam portal Garuda RISTEK-BRIN. Kyngäs, Elo, Pölkki, Kääriäinen, & Kanste<sup>12</sup> mengatakan bahwa metode pemilihan responden yang paling umum digunakan dalam penelitian konten analisis adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* sangat sesuai digunakan pada penelitian kualitatif untuk menarik informan yang memiliki pengetahuan tentang topik yang sedang diteliti. Creswell<sup>13</sup> menambahkan kalau peneliti harus memiliki keputusan dalam pengambilan *sampling*, misalnya memperhatikan tujuan, apa yang dijadikan *sampling*, bentuk *sampling*, dan jumlah kebutuhan *sampling*. Responden penelitian ini ialah kumpulan penelitian permainan rakyat pada portal Garuda RISTEK-BRIN. Portal ini merupakan sumber informasi penelitian se-Indonesia. Adapun objek penelitian yang dikaji adalah permainan rakyat.

Penelitian permainan rakyat yang ditemukan pada Garuda RISTEK-BRIN berjumlah 13 penelitian dari beragam peneliti dan jurnal. Peneliti melakukan penelitian ini dimulai dari Februari hingga April 2021. Proses penelitian konten analisis adaptasi dari Bengtsson<sup>14</sup> di antaranya perencanaan (*planning*) dan pengumpulan data (*collection data*), analisis data (*data analysing*) dan penyajian data hasil analisis (*creating a report and presentation of results*).

---

<sup>11</sup> M. Bengtsson, "How to Plan and Perform a Qualitative Study Using Content Analysis," *NursingPlus Open* 2, no. 6 (2016): 8–14, <https://doi.org/10.1016/j.npls.2016.01.001>.

<sup>12</sup> O. Kyngäs, H., Elo, S., Pölkki, T., Kääriäinen, M., & Kanste, "Sisällönanalyysi Suomalaisessa Hoitotieteellisessä Tutkimuksessa [The Use of Content Analysis in Finnish Nursing Science Research]," *Hoitotiede* 23, no. 2 (2011): 138–48.

<sup>13</sup> J. W. Creswell, *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing among Five Approaches* (Thousand Oaks: Sage, 2013).

<sup>14</sup> Bengtsson, "How to Plan and Perform a Qualitative Study Using Content Analysis."

### **Perencanaan dan Pengumpulan Data**

Ada 5 hal yang dilakukan saat kegiatan perencanaan, yakni penetapan tujuan, sampel dan unit analisis, metode pengumpulan data, pilihan metode analisis, dan implikasi praktis. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui data penelitian permainan rakyat pada portal Garuda RISTEK-BRIN menggunakan konten analisis. Peneliti ingin melihat bagaimana arah kajian permainan rakyat diteliti dari berbagai bidang ilmu. Kemudian penelitian ini memiliki sampel penelitian permainan rakyat yang masuk ke dalam portal Garuda RISTEK-BRIN untuk dianalisis. Maka metode pengumpulan data menggunakan studi literatur, peneliti melakukan analisis pada literatur. Data penelitian yang terkumpul lalu dikumpulkan ke dalam format *Microsoft Excell* dan dianalisis ke dalam rangkaian kalimat. Implikasi praktis ialah menggunakan data penelitian secara etika dan legal. Peneliti dalam hal ini memasukkan data sitasi dari data setiap penelitian ke dalam aplikasi Mendeley. Hal ini memudahkan sitasi ke dalam laporan penelitian dan data bibliografi dari data penelitian. Peneliti dalam kegiatan pengumpulan data menemukan 18 penelitian permainan rakyat dari Garuda RISTEK-BRIN. Kemudian peneliti membaca tiap satu penelitian yang akhirnya mengurangi beberapa penelitian yang memiliki karakteristik, pertama penelitian tidak sesuai tema permainan rakyat misalnya permainan (*games*) modern, kedua penelitian tidak memiliki file artikel di *Online Journal Systems (OJS)*. Akhirnya peneliti menetapkan 13 penelitian untuk dianalisis berdasarkan beberapa pertanyaan penelitian di antaranya, sub tema penelitian, tahun publikasi penelitian, bahasa yang digunakan, jenis permainan rakyat yang diteliti, dan representasi budaya daerah permainan rakyat yang diteliti dalam Garuda RISTEK-BRIN.

**Tabel 1**  
**Data penelitian permainan rakyat**  
**Sumber: Garuda RISTEK-BRIN, 2021**

No	Bibliografi data penelitian permainan rakyat
1	Alianto, C., & Hidayatun, M. I. (2018). Fasilitas eduwisata permainan rakyat di Surabaya. <i>e-Dimensi Arsitektur Petra</i> . 6 (1), 601-608.
2	Djolo, C.C., & Sudijandoko, A. (2020). Analisis peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional: Studi kasus di Museum Negeri Mpu Tantular. <i>Jurnal Kesehatan Olahraga</i> . 8 (4), 9-24.
3	Edwar, S. N., Roza, Y., & Sakur. (2014). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis permainan tradisional rakyat daerah Riau untuk kelas IV SD. <i>Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan</i> . 1 (2), 1-11.
4	Humaira, M. A., (2019). Lagu permainan rakyat “layang-layang” sebagai sastra lisan. <i>Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i> . 3 (2), 25-32.
5	Kurniasih, N., Nurizzati, & Zulfikarni. (2012). Apresiasi masyarakat terhadap tradisi lisan permainan rakyat Jaran Kepang di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya. <i>Jurnal Bahasa dan Sastra</i> . 1 (1), 42-50.
6	Kurniawan, M. F., Atmadja, N. B., & Mudana, I. W. (2019). Permainan rakyat sebagai sumber belajar sosiologi di sma: Studi kasus tradisi Mageburan di Desa Adat Sekumpul, Sawan, Buleleng, Bali). <i>Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha</i> 1(2), 216-223. <a href="http://dx.doi.org/10.23887/jpsu.v1i2.26840">http://dx.doi.org/10.23887/jpsu.v1i2.26840</a>
7	Munawaroh, L. ., Budiono, A. N. ., & Mutakin, F. . (2019). Upaya meningkatkan karakter mandiri siswa tk b puspa melati jember melalui media permainan rakyat Engklek . <i>Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi</i> , 2(2), 42–48. <a href="https://doi.org/10.36835/jcbkp.v2i2.716">https://doi.org/10.36835/jcbkp.v2i2.716</a>
8	Nurmahanani, I. (2017). Penelitian folklor permainan rakyat Sunda di Kampung Cikondang Jawa Barat dan internalisasi nilai didaktisnya di sekolah dasar. <i>Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an</i> . 12 (2), 23-36.
9	Purwaningsih, D., & Suriyana. (2020). Edukasi konservasi penyu melalui permainan rakyat. <i>ARSY : Jurnal Aplikasi Riset kepada Masyarakat</i> . 1 (1), 51-57.
10	Ralibi, R., Syarief, A., & Irfansyah, I. (2018). Perancangan <i>mobile game</i> berdasarkan permainan rakyat dodombaan untuk membangun interaksi sosial antar pemain. <i>Serat Rupa Journal of Design</i> , 1(2), 343-354. <a href="https://doi.org/10.28932/srjd.v1i2.457">https://doi.org/10.28932/srjd.v1i2.457</a>
11	Rasyid, S., Saman, S., & Syahrani, A. (2016). Klasifikasi kosakata permainan rakyat Melayu Sambas: Pendekatan etnolinguistik. <i>Bahastra</i> . 35 (2), 75-101.
12	Sari, E. P., Roza, Y., & Solfitri, T. (2014) Pengembangan bahan ajar

matematika untuk kelas V SD berbasis permainan tradisional rakyat daerah Riau. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 1 (2).

- 13 Syahrani, A., Amir, A., & Rasyid, S. (2011). Makna leksikal permainan rakyat Melayu Sambas: Pendekatan etnolinguistik. *Jurnal Elektronik Wacana Teknik*. 2 (2), 225-252.
- 

Sumber: Garuda RISTEK-BRIN, 2021

### **Analisis dan Penyajian Data Hasil Analisis**

Kegiatan analisis data terdiri dari *the decontextualisation*, *the recontextualisation*, *the categorisation*, dan *the compilation*<sup>15</sup>. *The decontextualisation*, memiliki arti bahwa peneliti melakukan identifikasi makna pada data dan membuat daftar kode. Data penelitian permainan rakyat dalam format *Microsoft Excell* lalu dipecah sesuai pertanyaan penelitian, ditarik makna, dan diberikan kode sesuai pertanyaan penelitian. *The recontextualisation*, artinya peneliti membaca ulang kembali hasil data penelitian yang telah dituliskan maknanya dan diberikan kode. Peneliti membaca ulang untuk melihat apakah data yang dipecah ini telah sesuai jawaban dari pertanyaan penelitian. *The categorization*, kategorisasi artinya identifikasi data yang telah dikelompokkan di atas. Penelitian permainan rakyat berjumlah 13 penelitian kemudian dikelompokkan sesuai pertanyaan penelitian. Peneliti dalam *the categorization* melakukan identifikasi dari setiap kelompok data tersebut. *The compilation*, peneliti membuat kesimpulan dari setiap data yang telah dikelompokkan, diberikan makna dan kode. Terakhir, peneliti memberikan deskripsi dari setiap tabel dari data penelitian permainan rakyat.

### **KAJIAN TEORI**

Penelitian permainan rakyat pada *Website Garuda RISTEK-BRIN* menggunakan teori dokumentasi budaya. Dokumentasi budaya dapat diartikan sebagai kegiatan pengumpulan dan pengolahan data budaya atau prinsip dan teknik yang digunakan untuk melestarikan khasanah budaya tak benda (*intangible culture*) sebagai kearifan lokal dan ciri dari suatu suku bangsa

---

<sup>15</sup> Bengtsson.

melalui kegiatan perekaman (teks, audio, foto, video) dengan cara mengubah *tacit knowledge* (pengetahuan yang masih tersembunyi dalam benak manusia) menjadi *explicit knowledge* (pengetahuan yang sudah terwujud dalam bentuk tulisan, rekaman suara, rekaman gambar, ataupun rekaman video)".<sup>16</sup>

Dokumentasi budaya adalah prinsip dan teknik dalam melestarikan warisan budaya tak benda. Permainan rakyat sendiri termasuk warisan budaya takbenda yang wajib dilestarikan. Sebagian besar permainan rakyat di Indonesia masih berupa pengetahuan berdasarkan ingatan (*tacit knowledge*) yang masih rentan hilang atau terhapus dari ingatan. Untuk itu, permainan rakyat perlu dilestarikan dari ingatan ke dalam bentuk tertulis (*explicit knowledge*).

Dokumentasi budaya terdiri dari dua kegiatan, yakni inventarisasi dan perekaman. Inventarisasi budaya adalah dokumen berisi atau deskripsi yang mengidentifikasi budaya tak benda suatu suku bangsa yang dihimpun dalam basis data sebagai bahan rujukan bagi pengguna dokumen. Inventarisasi dokumentasi budaya merupakan data yang menyeluruh mengenai suatu budaya yang akan didokumentasikan.<sup>17</sup>

Adapun perekaman menurut Kusnandar, Erwina, and CMS<sup>18</sup> adalah prinsip dan teknik yang digunakan untuk menghasilkan dokumen berupa teks, grafis, foto, audio, ataupun video berisi rekaman budaya tak benda suatu suku bangsa yang mengandung materi yang dapat dipelajari dan diaplikasikan oleh pengguna dokumen." Perekaman budaya merupakan teknik merekan yang menghasilkan bentuk rekaman yang baru, seperti teks, garfish, foto, audio, atau video. Perekaman menjadi reproduksi bentuk lain dalam melestarikan budaya takbenda.

Penulis dalam penelitian ini menggunakan teknik inventarisasi dalam memetakan penelitian permainan rakyat yang terdapat dalam *Website Garuda*

---

<sup>16</sup> Kusnandar, Erwina, and Samson CMS, "Laporan Pekerti: Rencana Pembelajaran Semester, Rencana Tugas, Rencana Asessmen, Panduan Fasilitator, Bahan Ajar, Materi Dan Keterampilan Microteaching Dokumentasi Budaya." (Universitas Padjadjaran, 2020).

<sup>17</sup> Kusnandar, Erwina, and Samson CMS, "Laporan Pekerti: Rencana Pembelajaran Semester, Rencana Tugas, Rencana Asessmen, Panduan Fasilitator, Bahan Ajar, Materi Dan Keterampilan Microteaching Dokumentasi Budaya." (Universitas Padjadjaran, 2020).

<sup>18</sup> Kusnandar, Erwina, and Samson CMS.

Ristek-Brin. Pemetaan ialah langkah pertama dalam inventarisasi atau mendata deskripsi dari budaya yang akan didokumentasikan. Pemetaan yang dilakukan ialah mengumpulkan penelitian yang terkait permainan rakyat lalu diklasifikasi berdasarkan sub tema, tahun publikasi, bahasa, jenis permainan rakyat, dan representasi budaya daerah permainan rakyat.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Permainan rakyat merupakan merupakan salah satu objek kebudayaan yang bersumber dari tradisi lisan. Setiap daerah memiliki permainan rakyat yang khas dari daerahnya masing-masing. Permainan rakyat di masyarakat sering juga disebut permainan tradisional. Namun penelitian ini mengkhususkan mencari penelitian dari kata kunci “permainan rakyat” karena kata ini mengacu ke UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan<sup>19</sup>, bahwa permainan rakyat masuk ke urutan 9 objek kebudayaan yang wajib dilestarikan.

Selain itu, permainan rakyat secara teknis ada yang dilakukan untuk kegiatan bermain atau hiburan dan ketangkasan atau olah raga. Arti ketangkasan atau olah raga mengacu ke olah raga tradisional. Kata olah raga tradisional sendiri ke urutan 10 objek kebudayaan.

Berdasarkan hal ini, permainan rakyat dari penggunaan kata dan teknis permainan memiliki perspektif yang luas. Maka, peneliti memfokuskan penelitian ini menganalisis penelitian dari kata permainan rakyat yang isi penelitiannya membahas permainan rakyat dari berbagai bidang ilmu berupa jurnal. Peneliti uraikan hasil temuan penelitian di bawah ini.

### **Sub tema**

Berdasarkan 13 penelitian permainan rakyat, ditemukan 5 sub tema, di antaranya desain arsitektur, analisis jenis permainan rakyat, bahan ajar sekolah, analisis lagu permainan rakyat, dan transformasi permainan rakyat.

---

<sup>19</sup> Presiden Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan.

**Tabel 2**  
**Sub tema penelitian permainan rakyat**

No	Sub tema	Jumlah
1	Desain arsitektur	1
2	Analisis jenis permainan rakyat	7
3	Bahan ajar sekolah	3
4	Analisis lagu permainan rakyat	1
5	Transpormasi permainan rakyat	1
	Total	13

Sumber: Hasil penelitian, 2021

Penelitian Alianto and Hidayatun<sup>20</sup> merasa prihatin karena anak-anak di Surabaya mulai melupakan permainan rakyat. Maka, penelitian ini merancang gedung khusus permainan rakyat Surabaya sebagai eduwisata, anak-anak dapat berwisata sambil mendapatkan pendidikan. Adapun sub tema analisis jenis permainan rakyat berasal dari penelitian Djolo and Pramono<sup>21</sup>, Kurniasih, Nurizzati, and Zulfikarni<sup>22</sup>, Munawaroh, Budiono, and Mutakin<sup>23</sup>, Nurmahanani<sup>24</sup>, Purwaningsih and Suriyana<sup>25</sup>, Rasyid, Saman, and Syahrani<sup>26</sup>, Syahrani, Amir and Rasyid<sup>27</sup>.

Djolo and Pramono<sup>28</sup> dalam analisis jenis permainan rakyat hanya menggambarkan saja koleksi permainan rakyat di Museum Negeri Mpu Tantular. Di museum ini, peralatan permainan rakyat sedikit dan sudah mengalami

<sup>20</sup> M. I. Alianto, C., & Hidayatun, "Fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat Di Surabaya," *Jurnal EDimensi Arsitektur* 6, no. 1 (2018): 601–8.

<sup>21</sup> M. Djolo, C. C., & Pramono, "Analisis Peralatan Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional: Studi Kasus Di Museum Negeri Mpu Tantular," *Jurnal Kesehatan Olahraga* 8, no. 4 (2020): 9–24.

<sup>22</sup> & Zulfikarni Kurniasih, N., Nurizzati, "Apresiasi Masyarakat Terhadap Tradisi Lisan Permainan Rakyat Jaran Kepang Di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya," *Jurnal Bahasa Dan Sastra* 1, no. 2 (2012): 42–50.

<sup>23</sup> F. Munawaroh, L., Budiono, A. N. ., & Mutakin, "Upaya Meningkatkan Karakter Mandiri Siswa TK B Puspa Melati Jember Melalui Media Permainan Rakyat Engklek," *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 2, no. 2 (2019): 42–48, <https://doi.org/10.36835/jcbkp.v2i2.716>.

<sup>24</sup> I. Nurmahanani, "Penelitian Folklor Permainan Rakyat Sunda Di Kampung Cikondang Jawa Barat Dan Internalisasi Nilai Didaktisnya Di Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 12, no. 2 (2017): 23–36.

<sup>25</sup> & Suriyana Purwaningsih, D., "Edukasi Konservasi Penyus Melalui Permainan Rakyat," *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*. 1, no. 1 (2020): 51–57.

<sup>26</sup> A. Rasyid, S., Saman, S., & Syahrani, "Klasifikasi Kosakata Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik," *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 35, no. 2 (2016): 75–101.

<sup>27</sup> S. Syahrani, A., Amir, A., & Rasyid, "Makna Leksikal Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik," *Jurnal Elektronik Wacana Teknik* 2, no. 2 (2011): 225–52.

<sup>28</sup> Djolo, C. C., & Pramono, "Analisis Peralatan Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional: Studi Kasus Di Museum Negeri Mpu Tantular."

kerusakan. Padahal permainan rakyatnya berasal dari semua daerah di Jawa Timur. Berbeda halnya dengan Kurniasih, Nurizzati, and Zulfikarni<sup>29</sup> yang menganalisis apresiasi masyarakat terhadap permainan Jaran Kepang di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya. Masyarakatnya ternyata memiliki apresiasi yang sedikit mengenai permainan rakyat ini sehingga Jaran Kepang terancam kepunahan.

Munawaroh, Budiono, and Mutakin<sup>30</sup> mempraktikkan permainan *engklek* sebagai media belajar di Siswa TK B Puspa Melati Jember. Siswa setelah bermain *engklek* ternyata menumbuhkan dan meningkatkan nilai kemandiriannya sehingga *engklek* sebagai salah satu media belajar karakter siswa sekolah. Selain itu, Nurmahanani<sup>31</sup> pun merinci dan menggambarkan permainan rakyat yang masih digunakan masyarakat Kampung Cikondang Jawa Barat. Masyarakat ini memainkan permainan rakyat disertai lagu (*ngawih*). Masyarakat yang masih memainkan permainan rakyat ternyata menimbulkan nilai-nilai didaktis dalam kehidupan sosial budaya masyarakatnya, terutama anak-anak dan remaja.

Selain itu, praktik permainan rakyat dibuat juga oleh Purwaningsih and Suriyana<sup>32</sup> sebagai media edukasi konservasi penyu di SD Negeri 16 Temajuk Kalimantan Barat. Penyu terancam punah di daerah tersebut sehingga masyarakat terutama anak-anak perlu diberikan pendidikan mengenai perawatan dan pelestarian penyu. Anak-anak mudah sekali memahami materi ini melalui permainan rakyat ular tangga.

Berbeda halnya dengan penelitian Purwaningsih and Suriyana<sup>33</sup>, penelitian Syahrani, Amir, and Rasyid<sup>34</sup> meneliti makna leksikal dan penelitian Rasyid, Saman, and Syahrani<sup>35</sup> meneliti kosakata pada permainan rakyat Melayu Sambas

---

<sup>29</sup> Kurniasih, N., Nurizzati, "Apresiasi Masyarakat Terhadap Tradisi Lisan Permainan Rakyat Jaran Kepang Di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya."

<sup>30</sup> Munawaroh, L., Budiono, A. N. ., & Mutakin, "Upaya Meningkatkan Karakter Mandiri Siswa TK B Puspa Melati Jember Melalui Media Permainan Rakyat Engklek."

<sup>31</sup> Nurmahanani, "Penelitian Folklor Permainan Rakyat Sunda Di Kampung Cikondang Jawa Barat Dan Internalisasi Nilai Didaktisnya Di Sekolah Dasar."

<sup>32</sup> Purwaningsih, D., "Edukasi Konservasi Penyu Melalui Permainan Rakyat."

<sup>33</sup> Purwaningsih, D.

<sup>34</sup> Syahrani, A., Amir, A., & Rasyid, "Makna Leksikal Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik."

<sup>35</sup> Rasyid, S., Saman, S., & Syahrani, "Klasifikasi Kosakata Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik."

pada 19 kecamatan di Kabupaten Sambas. Penelitian pertama seperti melanjutkan penelitian kedua dengan subjek penelitian yang sama. Hasil data penelitian diklasifikasikan sesuai alat, teknik, nama pemain, dan nama permainan rakyat Melayu Sambas dan dibahas sesuai makna leksikal dan kosakata pada permainan Melayu Sambas tiap kecamatan.

Sub tema bahan ajar sekolah berasal dari 3 penelitian, di antaranya Edwar, Roza, and Sakur<sup>36</sup>, Sari, Roza, and Solfitri<sup>37</sup>, Kurniawan, Atmadja, and Mudana<sup>38</sup>. Edwar, Roza, and Sakur<sup>39</sup> memiliki kesamaan penelitian dengan Sari, Roza, and Solfitri<sup>40</sup>, membuat bahan ajar matematika berbasis permainan rakyat daerah Riau yang dipraktikkan pada siswa SD Negeri 163 Pekanbaru.

Edwar, Roza, and Sakur<sup>41</sup> mempraktikkan bahan aja matematika pada siswa kelas IV SD melalui permainan *rimau* dan guli sedangkan Sari, Roza, and Solfitri<sup>42</sup> mempraktikkannya pada siswa kelas V SD melalui permainan guli saja. Berdasarkan kedua penelitian ini, siswa SD dapat belajar memahami soal-soal matematika melalui ilustrasi permainan rakyat. Adapun Kurniawan, Atmadja, & Mudana<sup>43</sup> meneliti permainan rakyat pada tradisi *mageburan* sebagai sumber belajar sosiologi pada siswa SMA. Tradisi *mageburan* prosesi acara masyarakat Bali yang salah satu bagian prosesinya terdapat permainan rakyat berupa lempar lumpur antara kelompok *teruna* dan kelompok *pesaren*. Tradisi ini memiliki unsur-unsur sosiologis yang membangun karakter siswa sekolah.

---

<sup>36</sup> & Sakur Edwar, S. N., Roza, Y., "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau Untuk KelaS IV SD," *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 1–11.

<sup>37</sup> T. Sari, E. P., Roza, Y., & Solfitri, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Kelas V SD Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau," *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 1–15.

<sup>38</sup> I. W. Kurniawan, M. F., Atmadja, N. B., & Mudana, "Permainan Rakyat Sebagai Sumber Belajar Sosiologi Di Sma: Studi Kasus Tradisi Mageburan Di Desa Adat Sekumpul, Sawan, Buleleng, Bali," *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha* 1, no. 2 (2019): 216–23, <https://doi.org/10.23887/jpsu.v1i2.26840>.

<sup>39</sup> Edwar, S. N., Roza, Y., "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau Untuk KelaS IV SD."

<sup>40</sup> Sari, E. P., Roza, Y., & Solfitri, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Kelas V SD Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau."

<sup>41</sup> Edwar, S. N., Roza, Y., "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau Untuk KelaS IV SD."

<sup>42</sup> Sari, E. P., Roza, Y., & Solfitri, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Kelas V SD Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau."

<sup>43</sup> Kurniawan, M. F., Atmadja, N. B., & Mudana, "Permainan Rakyat Sebagai Sumber Belajar Sosiologi Di Sma: Studi Kasus Tradisi Mageburan Di Desa Adat Sekumpul, Sawan, Buleleng, Bali."

Sub tema analisis lagu permainan rakyat dilakukan oleh Humaira<sup>44</sup> yang melakukan analisis lagu dari permainan rakyat layang-layang. Penelitian ini meneliti lagu layang-layang dari analisis struktur, proses penciptaan, konteks penuturan, fungsi, dan makna. Lagu layang-layang ditujukan bagi anak-anak sehingga irama lagunya spontan dan bernada gembira,

Sub tema transformasi permainan rakyat muncul pada penelitian Ralibi, Syarief, and Irfansyah<sup>45</sup>. Peneliti menyatakan bahwa penelitian ini memiliki sub tema transformasi permainan rakyat karena hasil penelitiannya adalah membuat reproduksi ulang dari permainan rakyat *dodombaan* secara konvensional ke bentuk digital. Penelitian ini merancang permainan digital melalui perancangan elemen penyusunan *game* dan pola interaksinya yang memuat sama dengan versi *dodombaan* secara konvensional.

Sesuai 5 sub tema yang ditemukan dalam 13 penelitian permainan rakyat, memberikan pengetahuan bahwa permainan rakyat dapat digunakan untuk hiburan, pendidikan, dan pembelajaran lingkungan bagi kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. Masyarakat mendapatkan hiburan berupa permainan rakyat yang dimainkan dan dilagukan. Selain itu, permainan rakyat yang dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah ternyata membantu siswa sekolah memahami materi belajar yang selama ini diyakini sulit dipahami. Masyarakat pun dapat mudah menerima literasi lingkungan misalnya dalam pelestarian penyu di daerahnya melalui permainan rakyat. Jadi, permainan rakyat dapat diteliti dari berbagai bidang ilmu dengan dampak positif yang sangat banyak bagi masyarakat.

### **Tahun publikasi**

Berdasarkan 13 penelitian dari berbagai jurnal memiliki tahun terbitan yang beragam. Setelah diurutkan dari huruf awal nama jurnal a hingga s, terlihat tahun terbitannya sempat mengalami turun naik. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan menerbitkan 2 artikel permainan rakyat

---

<sup>44</sup> M. A. Humaira, "Lagu Permainan Rakyat 'Layang-Layang' Sebagai Sastra Lisan," *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2019): 25–32.

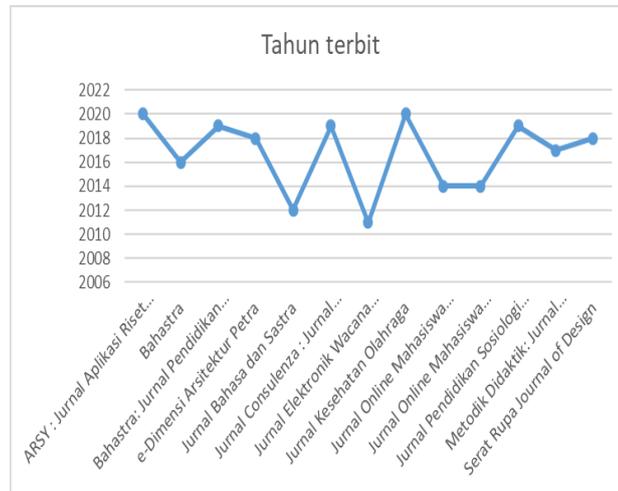
<sup>45</sup> I. Ralibi, R., Syarief, A., & Irfansyah, "Perancangan Mobile Game Berdasarkan Permainan Rakyat Dodombaan Untuk Membangun Interaksi Sosial Antar Pemain," *Serat Rupa Journal of Design* 1, no. 2 (2018): 343–54, <https://doi.org/10.28932/srjd.v1i2.457>.

pada 2014. Jurnal ini merupakan hasil karya ilmiah mahasiswa dari universitas tersebut sehingga beberapa pendekatan penelitiannya hampir sama. Kemudian di 2018 jurnal e-Dimensi Arsitektur Petra dan Serat Rupa Journal of Design menerbitkan artikel mengenai perancangan arsitektur gedung permainan rakyat dan perancangan *game online* adaptasi permainan rakyat *dodombaan*. Pada 2019 pun terbit 3 artikel permainan rakyat dari Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mengenai analisis lagu permainan rakyat, Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha mengenai analisis permainan rakyat sebagai belajar sosiologi dalam sebuah tradisi, dan Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi mengenai praktik permainan rakyat pada siswa TK. Tahun publikasi yang beragam dari 2011 hingga 2020 ini memperlihatkan perkembangan tema permainan rakyat diteliti oleh berbagai peneliti.

**Tabel 3**  
**Tahun publikasi penelitian permainan rakyat**

<b>Tahun publikasi</b>	<b>Jumlah</b>
2011	1
2012	1
2014	2
2016	1
2017	1
2018	2
2019	3
2020	2
Total	13

Sumber: Hasil penelitian, 2021



Gambar 1. Grafik penerbitan 13 jurnal penelitian permainan rakyat  
Sumber: Hasil penelitian, 2021

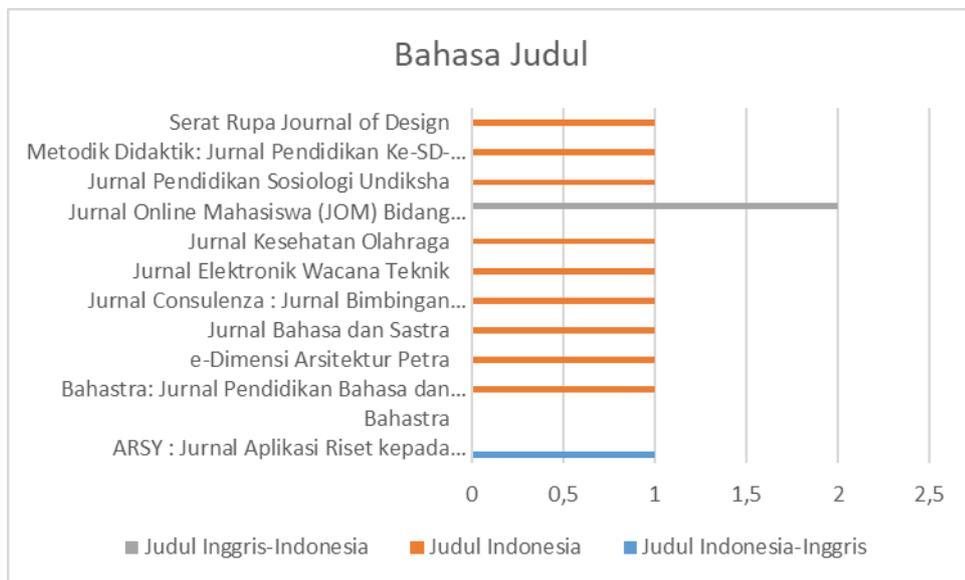
Tahun publikasi dari 13 penelitian ini memperlihatkan bahwa penelitian permainan rakyat yang diterbitkan mengalami naik turun. Pada tahun 2014, 2018, dan 2020 dihasilkan penelitian sejumlah 2 penelitian tiap tahunnya. Adapun tahun 2019 memiliki 3 publikasi penelitian. Keempat tahun ini menjadi tahun produktif publikasi penelitian yang terbit di *Website* Garuda Ristek-BRIN. Walaupun demikian, jumlah publikasi masih sedikit dibandingkan jumlah permainan rakyat yang banyak tersebar di Indonesia.

### **Bahasa**

Setelah peneliti membaca semua 13 penelitian permainan rakyat, penulisan judul ada yang berbeda, penulisan abstrak sama, dan penulisan pendahuluan-daftar pustaka pun ditulis sama. Maka, dari perbedaan penulisan judul ini, peneliti membuat 3 kategori, di antaranya penggunaan judul bahasa Inggris Indonesia, judul bahasa Indonesia, dan judul bahasa Indonesia Inggris. Jurnal yang menuliskan judulnya menggunakan bahasa Inggris lalu diikuti bahasa Indonesia adalah *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.

Adapun jurnal yang menggunakan judul bahasa Indonesia di antaranya *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *e-Dimensi Arsitektur Petra*, *Jurnal Bahasa dan Sastra*, *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling*

Dan Psikologi, Jurnal Elektronik Wacana Teknik, Jurnal Kesehatan Olahraga, Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha, Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, dan Serat Rupa Journal of Design. Lalu jurnal yang menggunakan judul bahasa Indonesia diikuti bahasa Inggris ialah ARSY: Jurnal Aplikasi Riset kepada Masyarakat. Judul merupakan bagian pertama yang dibaca oleh pembaca. Penulisan judul yang berbeda merupakan aturan dari jurnal tersebut. Bisa jadi hal ini sebagai daya tarik pembaca untuk membaca artikel secara keseluruhan. Maka, penulisan judul di tiap jurnal pun tidak seragam.



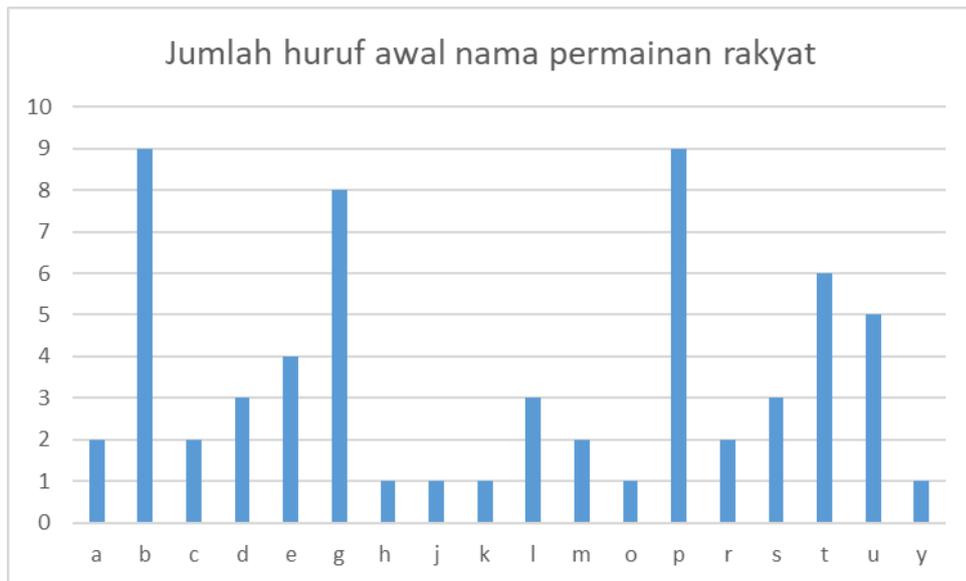
Gambar 2. Grafik penggunaan bahasa 13 jurnal penelitian permainan rakyat  
Sumber: Hasil penelitian, 2021

Sebagian besar jurnal dari 13 penelitian yang diteliti menggunakan bahasa Inggris hanya untuk judul saja. Adapun isi artikel penelitian dipaparkan dalam bahasa Indonesia. Penelitian permainan rakyat dapat menarik untuk dikenal masyarakat dari luar Indonesia sehingga beberapa artikel dapat diterbitkan dalam bahasa Inggris. Artikel yang ditulis dalam bahasa Inggris memudahkan pembaca dari kalangan internasional dalam mengenal permainan rakyat dari Indonesia.

### **Jenis permainan rakyat**

Tiap penelitian dari 13 penelitian permainan rakyat menceritakan tentang beberapa permainan rakyat. Setelah dibaca, dikumpulkan, dan diolah dalam

*Microsoft Excel* ada 63 nama permainan rakyat dengan jumlah permainan mencapai 77. Peneliti menyusun daftar nama permainan rakyat dari huruf a hingga huruf y. Adapun grafik jumlah permainan rakyat yang dihitung dari huruf awal di bawah ini.



Gambar 3. Grafik jumlah huruf awal nama permainan rakyat  
Sumber: Hasil penelitian, 2021

Permainan rakyat yang dimulai huruf a ada 2 nama, permainan *aasinan* dan *anyang-anyangan*. Permainan *aasinan* ialah permainan antara 2 kelompok di mana 1 kelompok menghadang lawannya agar tidak masuk ke wilayah kelompoknya. Adapun permainan *anyang-anyangan* ialah bermain anak perempuan saat memasak menggunakan alat masak mainan. Permainan rakyat yang dimulai huruf b berjumlah 9 nama, di antaranya *bakiak*, lomba jalan cepat menggunakan sandal besar alas kayu yang memuat 2 atau 3 orang dalam 1 *bakiak*. *Balap karung* ialah lomba lompat menggunakan karung. *Balap ngala lauk (nyieur lauk)* ialah lomba menangkap ikan menggunakan tangan kosong atau menggunakan alat tangkap ikan (sair). *Bebedilan/peperangan* adalah lomba menggunakan pistol mainan dari kayu secara berkelompok menyerupai tentara. *Bekel/beklen* ialah permainan menggunakan bola bekel kecil berbahan karet dan kulit kerang (biji kewuk). *Bobonekaan* ialah permainan anak perempuan yang mengajak berbicara boneka dan memperlakukan boneka seperti teman atau

anaknya sendiri. Bola tangkap ialah permainan menangkap bola antar kelompok. *Boy-boyan* adalah permainan melempar lawan menggunakan pecahan genting yang awalnya memecahkan tumpukan genting terlebih dahulu. *Buncik* ialah istilah dalam bermain kelereng.

Permainan rakyat yang dimulai huruf c ada 2 nama, *cingciripit* ialah permainan awalan sebelum berlari atau petak umpet. Biasanya satu orang menadahkan tangan dan teman-teman lainnya memasukkan telunjuk ke atas tengah tersebut sambil bernyanyi (*ngawih*). Ketika lagu berhenti dan satu telunjuk tertutup tangan maka dia yang kalah dan harus menemukan teman lainnya. *Congkak* ialah permainan kulit kerang (biji kewuk) ke dalam sebuah kayu yang berlubang berjajar 7 atau 8. Setiap lubang harus dimasuki kulit kerang dengan cara berhitung. Permainan rakyat yang dimulai huruf d ada 3, *Dodombaan* ialah permainan mengadu bunga seperti bulu domba. Jadi bunga tersebut disimpan di dalam karet yang terbentang dan dipancangkan pada dua paku. Dua anak yang bertanding menggores kepala paku menggunakan pecahan genting hingga kedua bunga domba bertubrukan. *Dogdogan* hampir mirip dengan permainan *aasinan*, di mana tiap lawan kelompok menjaga wilayahnya tidak termasuk lawan kelompok lainnya. *Dokter-dokteran* adalah permainan berlaku seperti dokter, biasanya dimainkan anak perempuan menggunakan mainan perlengkapan *dokter-dokteran*.

Permainan rakyat yang dimulai e ada 4, *egrang/jajangkungan* ialah permainan menggunakan sepasang bambu yang di bagian atasnya diberikan pijakan bagi kaki. Bambu terkadang memiliki ketinggian 2-3 meter. *Engklek* adalah permainan melompat dengan satu kaki pada tanah yang telah digarisi dari kotak 1 hingga 9. *Endog-enogan* ialah permainan kelompok dengan cara mengepal tangan dan menumpuknya di tangan 1 teman yang diiringi lagu (*ngawih*). *Etek-etek*, permainan beberapa bola karet yang saling beradu.

Permainan rakyat yang dimulai dari huruf g ada 8. Permainan *galah* teknik permainannya sama dengan *dogdogan*, *aasinan*, dan *gobag sodor* di mana tiap lawan mempertahankan wilayahnya tidak termasuk lawan. *Gamparan (sorodot)* ialah permainan kelompok juga menggunakan media batu. Kaki menopang batu untuk dialungkan ke bagian lawan. *Gangsing* ialah mainan yang berporos dan

memutar. *Gangsing* yang berputar lama menjadi pemenangnya. *Gatrik* sebagai permainan kelompok juga yang teknik bermainnya menggunakan dua batang bambu. *Gebug bantal* adalah permainan yang disimpan di atas kolam ikan. Jadi dua orang duduk di atas bambu yang disimpan di atas kolam. Kemudian dua orang tersebut saling menggebuk satu sama lain dengan bantal. Bila ada yang terjatuh ke kolam dialah yang kalah. *Guli* adalah permainan bole kelereng. *Guru-guruan*, ialah berperan sebagai guru.

Permainan rakyat yang dimulai dari huruf h yaitu *hahayaman*, yaitu permainan ayam dan musang. Jadi ayam harus berlari menghindari musang yang mengejanya. Musang tidak bisa mengejar jika ayam masuk ke dalam lingkaran tangan. Permainan rakyat yang dimulai dari huruf j hanya *jaran kepang*, yaitu permainan kuda lumping. Permainan rakyat yang dimulai dari huruf k yaitu kelereng, mirip permainan *guli* dari melayu yakni menggunakan bola kelereng.

Permainan rakyat yang dimulai dari huruf l memiliki 3 nama, di antaranya *layang-layang*, ialah permainan media layang-layang yang diterbangkan secara lomba. *Lolodehan* ialah permainan masak-masakan antara anak perempuan. *Lompat tali* ialah permainan dari karet gelang yang dikepangkan kemudian diangkat berhadapan. Permainan rakyat yang dimulai dari huruf m ada 2 nama. *Mamasakan* ialah permainan mirip *anyang-anyangan*, menyerupai seperti masak di dapur. *Mobil-mobilan* ialah memainkan mobil yang terbuat dari kayu atau plastik.

Permainan rakyat yang dimulai dari huruf o memiliki 1 nama, *oray-orayan* ialah permainan sekelompok anak-anak yang bermain seperti ular sambil bernyanyi (*ngawih*). Permainan rakyat yang dimulai dari huruf p memiliki 9 nama. *Pa cici putri* ialah permainan berkelompok dengan menempelkan tangan yang terbuka ke lantai dan saling bertanya dan menjawab. *Paciwit-ciwit lutung* adalah permainan berkelompok juga dengan tangan saling mencubit bertumpukan sambil bernyanyi (*ngawih*). *Patiti-titi poci* sama dengan permainan putri adalah permainan menggunakan wayang (Nurmahanani, 2017). *Panjat pinang* ialah permainan kelompok di mana tiap orang memanjat bambu panjang mengambil hadiah yang digantungkan di atas bambu. *Perepet jengkol* adalah permainan

beberapa orang yang berdiri dengan 1 kaki dan kaki sebelahnya ke belakang saling mengaitkan dengan kaki temannya. Permainan Surabaya dapat misalnya gasing, tarik tambang dll. *Prang-pring* ialah permainan mirip guli, kelereng. *Punten mangga* merupakan permainan yang menyenandungkan lagu (ngawih) sambil bertepuk tangan dengan teman yang duduk berhadapan.

Permainan rakyat yang dimulai dari huruf r ada 2 nama. Rimau merupakan permainan mirip *hahayaman*, di mana *rimau* dimainkan tokoh harimau yang mencari mangsanya manusia. *Roundes* ialah permainan kelompok yang memainkan bola kecil. Permainan rakyat yang dimulai dari huruf s ada 3 nama. *Sapintrong* mirip dengan permainan loncat tali. *Sasalimpetan* mirip dengan permainan *paciwit-ciwit lutung*, tiap anak mengepalkan tangan dan menumpuk dengan kepalan tangan lainnya sambil bernyanyi. *Susumputan/ucing sumput* ialah permainan petak umpet. Tiap anak yang kalah maka harus menghitung memberikan waktu bagi temannya untuk bersembunyi.

Permainan rakyat yang dimulai dari huruf t memiliki 6 nama. Permainan *tarik tambang* merupakan permainan 2 kelompok yang saling menarik tambang. Kelompok yang menjatuhkan tambangnya maka kalah. *Tatarucingan* ialah permainan menebak sejumlah pertanyaan atau tebakan kata/kalimat. *Tenjen* ialah istilah permainan dalam guli (kelereng) saat posisi kelereng di atas tanah. *Terompah panjang* mirip dengan permainan bakiak, beberapa orang menggunakan sandal besar dan berjalan cepat bersama-sama. *Tilako* ialah permainan mirip dengan *egrang/jajangkungan*, satu orang bertumpu pada penahan kaki pada 2 batang bambu dan berjalan cepat. Tradisi Mageburan dengan melempar lumpur ialah permainan melempar lumpur antara 2 kelompok.

Permainan rakyat yang dimulai dari huruf u ada 5 nama. Permainan ular tangga ialah permainan menggunakan papan yang memiliki ragam warna dan perintah mengocok dadu. *Ucing baledog* ialah permainan berkejaran menggunakan bola yang dilempar. Anak yang terkena bola harus mengejar temannya supaya kalah. *Ucing sandal/sandal* adalah permainan yang konsepnya masih berkejaran, anak-anak saling berkejaran dengan sebelumnya mengatur dulu 3 sandal menjadi bentuk A. Ketika ada satu anak merobohkan 3 sandal ini, maka

sandal dilemparkan ke satu orang sambil berlarian. *Ucing udag* pun sama bermain sambil berlari, di mana satu orang yang menjadi kucing harus mengejar temannya dan menepak punggungnya. *Ucing-ucingan* mirip dengan *rimau* dan *hahayaman*, bahwa satu anak mengejar anak yang lain layaknya ayam dikerja musang atau harimau mengejar manusia. Permainan rakyat terakhir dari huruf y ada 1 nama, *yoyo*, ialah permainan menarik ulur benang dalam satu cakram yang terbuat dari kayu atau plastik. Semakin lentur benang yang ditarik ulur dan kembali masuk ke dalam cakram maka permainan *yoyo* berhasil.

### **Representasi budaya daerah permainan rakyat**

Berdasarkan 13 penelitian permainan rakyat, setiap judul penelitian mewakili permainan dari daerahnya sendiri. Penelitian Alianto and Hidayatun<sup>46</sup> bercerita mengenai rancangan gedung khusus wisata permainan rakyat anak-anak Surabaya. Namun penelitian ini lebih banyak desain gedung dan tidak menjelaskan jenis permainan yang akan dihadirkan di gedung tersebut. Secara sekiloh, permainan anak-anak di Surabaya berupa *gasing*, *tarik tambang*, dll. Berbeda halnya dengan penelitian Djolo and Pramono<sup>47</sup> yang menggambarkan jenis-jenis permainan rakyat yang tersimpan di Museum Negeri Mpu Tantular, seperti *egrang*, *terompah panjang*, *etek-etek*, *gobak sodor*, *bekel*, *gasing dan dakon*, *balap karung*, *yoyo*, *tilako*, *lompat tali*, *gasing*. Permainan ini menjadi khas permainan rakyat dari Jawa Timur.

Penelitian Edwar, Roza, and Sakur<sup>48</sup> pun yang membuat bahan ajar matematika menggunakan ilustrasi permainan rakyat khas Riau yakni *rimau* dan *guli*. Di beberapa soal matematika siswa dapat menghitung dari contoh nyata di keseharian anak-anak Riau. Selain itu, penelitian Humaira<sup>49</sup> yang meneliti permainan dan lagu layang-layang menjadi kekhasan sendiri dari wilayah Sunda

---

<sup>46</sup> Alianto, C., & Hidayatun, "Fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat Di Surabaya."

<sup>47</sup> Djolo, C. C., & Pramono, "Analisis Peralatan Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional: Studi Kasus Di Museum Negeri Mpu Tantular."

<sup>48</sup> Edwar, S. N., Roza, Y., "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau Untuk KelaS IV SD."

<sup>49</sup> Humaira, "Lagu Permainan Rakyat 'Layang-Layang' Sebagai Sastra Lisan."

di Jawa Barat. Kurniasih and Nurizzati<sup>50</sup> juga meneliti aspirasi masyarakat terhadap permainan *Jaran Kepang*. Permainan ini sama dengan permainan *kuda lumping* di Jawa. Di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya sendiri *Jaran Kepang* sudah mulai jarang diadakan.

Penelitian Edwar, Roza, and Sakur<sup>51</sup> yang menceritakan bahwa *tradisi mageburan* syarat bentuk permainan rakyat, salah satunya bagian melempar lumpur pada peserta dari 2 kelompok. Permainan ini menambah daya tarik *tradisi mageburan* di Bali. Munawaroh Budiono, and Mutakin<sup>52</sup> pun melestarikan permainan *engklek* yang dijadikan media belajar di siswa TK B Puspa Melati Jember. *Engklek* dilestarikan dan dikembangkan menjadi media belajar yang mudah bagi anak-anak TK Jember.

Nurmahanani<sup>53</sup> menceritakan jenis-jenis permainan rakyat di masyarakat Cikondang Jawa Barat yang banyak dan masih dimainkan, di antaranya *aasinan, anyang-anyangan, bakiak, balap karung, balap ngala lauk (nyieur lauk), bebedilan/peperangan, beklen, bobonekaan, bola tangkap, boy-boyon, pa cici putri, cingciripit, dogdogan, dogongan, dokter-dokteran, egrang / jajangkungan, enog-enogan, galah, gamparan (sorodot)*. Permainan ini menjadi khas wilayah Jawa Barat dan memperlihatkan bahwa masyarakat adat berperan menjaga dan melestarikan permainan rakyat. Begitu pun penelitian Purwaningsih and Suriyana<sup>54</sup> yang mengenalkan kembali permainan ular tangga kepada siswa SD Negeri 16 Temajuk, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat dalam rangka edukasi pelestarian penyu di wilayah ini. Permainan ular tangga dapat menjadi media belajar dalam pengenalan lingkungan di daerah pesisir.

Berbeda halnya dengan penelitian Ralibi, Syarief, and Irfansyah<sup>55</sup> yang menghadirkan permainan rakyat *dodombaan* dalam bentuk *game online*.

---

<sup>50</sup> Kurniasih, N., Nurizzati, "Apresiasi Masyarakat Terhadap Tradisi Lisan Permainan Rakyat Jaran Kepang Di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya."

<sup>51</sup> Kurniawan, M. F., Atmadja, N. B., & Mudana, "Permainan Rakyat Sebagai Sumber Belajar Sosiologi Di Sma: Studi Kasus Tradisi Mageburan Di Desa Adat Sekumpul, Sawan, Buleleng, Bali."

<sup>52</sup> Munawaroh, L., Budiono, A. N. ., & Mutakin, "Upaya Meningkatkan Karakter Mandiri Siswa TK B Puspa Melati Jember Melalui Media Permainan Rakyat Engklek."

<sup>53</sup> Nurmahanani, "Penelitian Folklor Permainan Rakyat Sunda Di Kampung Cikondang Jawa Barat Dan Internalisasi Nilai Didaktisnya Di Sekolah Dasar."

<sup>54</sup> Purwaningsih, D., "Edukasi Konservasi Penyu Melalui Permainan Rakyat."

<sup>55</sup> Ralibi, R., Syarief, A., & Irfansyah, "Perancangan Mobile Game Berdasarkan Permainan Rakyat Dodombaan Untuk Membangun Interaksi Sosial Antar Pemain."

*Dodombaan* menjadi salah satu permainan anak-anak Jawa Barat yang memanfaatkan dedaunan dan alam sekitar. Penelitian Rasyid, Saman, and Syahrani<sup>56</sup>; Syahrani, Amir, and Rasyid<sup>57</sup>; dan Sari Roza, and Solfitri<sup>58</sup> fokus meneliti permainan rakyat asli Riau seperti *guli*, *tenjen*, *buncik*, dan *gasing* yang direproduksi kembali ke dalam metode belajar di sekolah.

**Tabel 4**  
**Representasi budaya**

<b>Judul artikel</b>	<b>Nama permainan rakyat</b>
Fasilitas eduwisata permainan rakyat di Surabaya	Permainan Surabaya, <i>gasing</i> , <i>tarik tambang</i> dll.
Analisis peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional: Studi kasus di Museum Negeri Mpu Tantular	<i>egrang</i> , <i>terompah panjang</i> , <i>etek-etek</i> , <i>gobak sodor</i> , <i>bekel</i> , <i>gasing</i> dan <i>dakon</i> , <i>balap karung</i> , <i>yoyo</i> , <i>tilako</i> , <i>lompat tali</i> , <i>gasing Papan rimau</i> dan <i>guli</i>
Pengembangan bahan ajar matematika berbasis permainan tradisional rakyat daerah Riau untuk kelas IV SD	
Lagu permainan rakyat “layang-layang” sebagai sastra lisan	<i>Layang-Layang</i>
Apresiasi masyarakat terhadap tradisi lisan permainan rakyat Jaran Kepang di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya	<i>Jaran Kepang</i>
Permainan rakyat sebagai sumber belajar sosiologi di SMA: Studi kasus tradisi Mageburan di Desa Adat Sekumpul, Sawan, Buleleng, Bali	<i>Tradisi mageburan</i> dengan melempar lumpur
Upaya meningkatkan karakter mandiri siswa TK B Puspa Melati Jember melalui media permainan rakyat engklek	<i>Engklek</i>
Penelitian folklor permainan rakyat Sunda di Kampung Cikondang Jawa Barat dan internalisasi nilai didaktisnya di sekolah dasar	<i>Aasinan</i> , <i>anyang-anyangan</i> , <i>bakiak</i> , <i>balap karung</i> , <i>balap ngala lauk</i> ( <i>nyieur lauk</i> ), <i>bebedilan/peperangan</i> , <i>beklen</i> , <i>bobonekaan</i> , <i>bola tangkap</i> , <i>boy-boy</i> , <i>pa cici putri</i> , <i>cingciripit</i> ,

<sup>56</sup> Rasyid, S., Saman, S., & Syahrani, “Klasifikasi Kosakata Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik.”

<sup>57</sup> Syahrani, A., Amir, A., & Rasyid, “Makna Leksikal Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik.”

<sup>58</sup> Sari, E. P., Roza, Y., & Solfitri, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Kelas V SD Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau.”

Edukasi konservasi penyu melalui permainan rakyat	<i>dogdogan, dogongan, dokter-dokteran, egrang / jajangkungan, enog-enogan, galah, gamparan (sorodot)</i> <i>Ular tangga</i>
Perancangan <i>mobile game</i> berdasarkan permainan rakyat <i>dodomba</i> untuk membangun interaksi sosial antar pemain.	<i>Dodomba</i>
Klasifikasi kosakata permainan rakyat Melayu Sambas: Pendekatan etnolinguistik	<i>Guli, tenjen, buncik, gasing</i>
Pengembangan bahan ajar matematika untuk kelas V SD berbasis permainan tradisional rakyat daerah Riau	<i>Guli</i>
Makna leksikal permainan rakyat Melayu Sambas: Pendekatan etnolinguistik	<i>Guli, tenjen, buncik, gasing</i>

---

Sumber: Hasil penelitian, 2021

Berdasarkan penelitian permainan rakyat di atas, terlihat bahwa setiap permainan rakyat menjadi representasi suatu daerah. Ketika berbicara mengenai budaya Riau, maka masyarakat akan mengingat permainan rakyat *rimau* atau *guli*. Ketika masyarakat berkunjung ke wilayah Jawa Barat, maka masyarakat akan mengingat dan malah mencari permainan *bakiak*, *gamparan/sorodot* dan permainan lainnya. Adanya beberapa penelitian yang meneliti permainan rakyat telah mengangkat kembali beberapa permainan rakyat yang sudah mulai dilupakan masyarakat, misalnya *Jaran Kepang* di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya, *Jaran Kepang* sendiri banyak dimainkan di beberapa wilayah Jawa karena teknik bermainnya sama. Namun di wilayah Kanagarian Simalidu, *Jaran Kepang* sudah jarang diadakan. Permainan rakyat dengan banyaknya dampak positif bagi anak-anak, remaja, dan dewasa ternyata dapat menjadi daya potensial wisata suatu daerah.

Analisis dari 13 penelitian berupa analisis sub tema, tahun publikasi, bahasa, jenis permainan rakyat, dan representasi budaya daerah permainan rakyat memperlihatkan bahwa permainan rakyat merupakan tema penelitian yang menarik untuk dikaji dari berbagai bidang ilmu. Permainan rakyat dapat diceritakan dari bidang arsitektur, pendidikan, dan budaya. Hal ini

memperlihatkan bahwa permainan rakyat merupakan khazanah Indonesia yang tidak pernah pudar tergilasnya perkembangan jaman.

Selain itu, eksistensi permainan rakyat di Indonesia terbukti dengan adanya publikasi penelitian di setiap tahunnya. Permainan rakyat merupakan penelitian yang menarik untuk diteliti karena memuat nilai filosofi yang dianut masyarakat Indonesia. Ragam permainan rakyat yang dipetakan dari huruf a sampai y menunjukkan bahwa Indonesia dari setiap daerah memiliki kekayaan yang tidak ternilai harganya.

Permainan rakyat tentunya merupakan hasil karya dan kreasi nenek moyang Indonesia sejak dulu yang hingga kini masih dipergunakan. Hal ini membuat setiap daerah memiliki permainan rakyat dengan nama dan penggunaan yang sama dengan nama yang berbeda. Permainan rakyat merupakan sumber pemersatu bangsa Indonesia. Apabila permainan rakyat tidak digunakan lagi, datanya hilang, dan tidak diteliti, maka permainan rakyat rentan terjadinya di Indonesia jati diri masyarakat Indonesia pun hilang. Budaya adalah representasi jati diri suatu bangsa. Begitu pun dengan objek pemajuan kebudayaan permainan rakyat sebagai bentuk representasi masyarakat Indonesia. Dengan demikian, permainan rakyat wajib dilestarikan dalam berbagai upaya, misalnya penelitian yang dipublikasikan.

## **PENUTUP**

Sesuai pemaparan hasil dan pembahasan di atas, penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, dari 13 penelitian ditemukan 5 sub tema di antaranya desain arsitektur, analisis jenis permainan rakyat, bahan ajar sekolah, analisis lagu permainan rakyat, dan transpormasi permainan rakyat. Kedua, berdasarkan 13 penelitian dari berbagai jurnal memiliki tahun terbitan yang beragam. Setelah diurutkan dari huruf awal nama jurnal a hingga s, terlihat tahun terbitannya sempat mengalami turun naik. Ketiga, bahasa yang digunakan dalam 13 penelitian ini menggunakan bahasa Indonesia dengan perbedaan dalam penulisan judul, adanya penggunaan judul bahasa Inggris Indonesia, judul bahasa Indonesia, dan judul bahasa Indonesia Inggris. Keempat, penelitian dari 13

penelitian memiliki 63 jenis permainan rakyat dengan jumlah permainan mencapai 77. Terakhir, permainan rakyat dari suatu daerah menjadi representasi budaya daerah itu sendiri. Untuk penelitian selanjutnya, dikembangkan lagi pencarian penelitian permainan rakyat dari portal sumber informasi lainnya dengan jenis koleksi yang beragam melalui metode bibliometrik. Penelitian pengumpulan dan analisis kajian permainan rakyat dapat bermanfaat bagi pengembangan objek pemajuan budaya dari bidang perpustakaan dan sains informasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adit, A. "8 Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak." *edukasi.kompas.com*, 2020. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/14/23365621/8-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak?page=all>.
- Alianto, C., & Hidayatun, M. I. "Fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat Di Surabaya." *Jurnal EDimensi Arsitektur* 6, no. 1 (2018): 601–8.
- Bengtsson, M. "How to Plan and Perform a Qualitative Study Using Content Analysis." *NursingPlus Open* 2, no. 6 (2016): 8–14. <https://doi.org/10.1016/j.npls.2016.01.001>.
- Creswell, J. W. *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing among Five Approaches*. Thousand Oaks: Sage, 2013.
- Djolo, C. C., & Pramono, M. "Analisis Peralatan Permainan Rakyat Dan Olahraga Tradisional: Studi Kasus Di Museum Negeri Mpu Tantular." *Jurnal Kesehatan Olahraga* 8, no. 4 (2020): 9–24.
- Edwar, S. N., Roza, Y., & Sakur. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau Untuk KelaS IV SD." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 1–11.
- Evans, A. M., Grey, C., Hanks, M., Barker, K., Sutton, M., Rogers, J., & Thomas, C. "Research Informs Practice: An 18 Year Content Analysis of Authorsip in Counseling Journals." *Wisconsin Counseling Journal* 33, no. 1 (2020): 3–16.
- Garuda RISTEK-BRIN. "Publishers." Garuda RISTEK-BRIN, 2018. <https://garuda.ristekbrin.go.id/publisher>.
- Humaira, M. A. "Lagu Permainan Rakyat 'Layang-Layang' Sebagai Sastra Lisan." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2019): 25–32.

- Kurniasih, N., Nurizzati, & Zulfikarni. "Apresiasi Masyarakat Terhadap Tradisi Lisan Permainan Rakyat Jaran Kepang Di Kanagarian Simalidu Kecamatan Koto Salak Kabupaten Dharmasraya." *Jurnal Bahasa Dan Sastra* 1, no. 2 (2012): 42–50.
- Kurniawan, M. F., Atmadja, N. B., & Mudana, I. W. "Permainan Rakyat Sebagai Sumber Belajar Sosiologi Di Sma: Studi Kasus Tradisi Mageburan Di Desa Adat Sekumpul, Sawan, Buleleng, Bali." *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha* 1, no. 2 (2019): 216–23. <https://doi.org/10.23887/jpsu.v1i2.26840>.
- Kusnandar, Erwina, and Samson CMS. "Laporan Pekerti: Rencana Pembelajaran Semester, Rencana Tugas, Rencana Asessmen, Panduan Fasilitator, Bahan Ajar, Materi Dan Keterampilan Microteaching Dokumentasi Budaya." Universitas Padjadjaran, 2020.
- Kyngäs, H., Elo, S., Pölkki, T., Kääriäinen, M., & Kanste, O. "Sisällönanalyysi Suomalaisessa Hoitotieteellisessä Tutkimuksessa [The Use of Content Analysis in Finnish Nursing Science Research]." *Hoitotiede* 23, no. 2 (2011): 138–48.
- Munawaroh, L., Budiono, A. N. ., & Mutakin, F. "Upaya Meningkatkan Karakter Mandiri Siswa TK B Puspa Melati Jember Melalui Media Permainan Rakyat Engklek." *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 2, no. 2 (2019): 42–48. <https://doi.org/10.36835/jcbkp.v2i2.716>.
- Nurmahanani, I. "Penelitian Folklor Permainan Rakyat Sunda Di Kampung Cikondang Jawa Barat Dan Internalisasi Nilai Didaktisnya Di Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 12, no. 2 (2017): 23–36.
- Presiden Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan, Pub. L. No. 24 Mei 2017. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104, Presiden Republik Indonesia 1 (2017).
- Purwaningsih, D., & Suriyana. "Edukasi Konservasi Penyu Melalui Permainan Rakyat." *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*. 1, no. 1 (2020): 51–57.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. *Statistik Kebudayaan*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2020.
- Ralibi, R., Syarief, A., & Irfansyah, I. "Perancangan Mobile Game Berdasarkan Permainan Rakyat Dodombaan Untuk Membangun Interaksi Sosial Antar Pemain." *Serat Rupa Journal of Design* 1, no. 2 (2018): 343–54. <https://doi.org/10.28932/srjd.v1i2.457>.
- Rasyid, S., Saman, S., & Syahrani, A. "Klasifikasi Kosakata Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 35, no. 2 (2016): 75–101.

- Saatci, G. "The Role of Local Festivals from the Brochure Layout Perspectives in Creating a Destination Image: A Content Analysis Research." *Journal of Yasar University* 15, no. 57 (2020): 24–37.
- Sari, E. P., Roza, Y., & Solfitri, T. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Kelas V SD Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Daerah Riau." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 1–15.
- Syahrani, A., Amir, A., & Rasyid, S. "Makna Leksikal Permainan Rakyat Melayu Sambas: Pendekatan Etnolinguistik." *Jurnal Elektronik Wacana Teknik* 2, no. 2 (2011): 225–52.
- Talan. T., Doğan, Y., & Batdı, V. "Efficiency of Digital and Non-Digital Educational Games: A Comparative Meta-Analysis and a Metathematic Analysis." *Journal of Research on Technology in Education* 52, no. 4 (2020): 474–514. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1743798>.