



PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI SEBAGAI BAHAN AJAR PROGRAM STUDI PIAUD FTIK IAIN PONTIANAK



PENGEMBANGAN
PERMAINAN TRADISIONAL
KALIMANTAN BARAT
UNTUK PERKEMBANGAN BAHASAANAK USIA DINI
SEBAGAI BAHAN AJAR PROGRAM STUDI PIAUD
FTIK IAIN PONTIANAK

Penulis:
Rahnang, S.Pd.I., M.Pd
Farninda Aditya, S.Pd.I., M.Pd
Merna
Lidya

Prodi PIAUD FTIK IAIN Pontianak
Tahun 2022



Pengembangan Permainan Tradisional Kalimantan Barat
untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Sebagai Bahan Ajar
Program Studi PIAUD FTIK IAIN Pontianak

Penulis:

Rahnang
Farninda Aditya
Merna
Lidya

Desain Sampul:

Farninda Aditya

Editor:

Tim Enggang Media

Cetakan Pertama, September 2022

Diterbitkan:

Enggang Media

  Enggang Media  enggangmedia@gmail.com

  0895-3791-44553  www.enggangmedia.com

 Jalan Ampera, Komplek Villa Permata Asri No. E1
Pontianak - Kalimantan Barat

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, ww. Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang meridai penyusunan Buku Pengembangan Permainan Tradisional Kalimantan Barat untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Sebagai Bahan Ajar Program Studi PIAUD FTIK IAIN Pontianak dapat digunakan pada Mata Kuliah Bermain dan Permainan yang membahas tentang Permainan Tradisional. Salawat dan Salam dihaturkan pada Nabi Besar Muhammad SAW, yang memberikan petunjuk akan pentingnya ilmu pengetahuan.

Buku ini disusun secara khusus untuk mencapai tujuan agar mahasiswa dapat praktik langsung mendata Permainan Tradisional yang sesuai dengan Perkembangan Anak Usia Dini, terutama permainan lokal yang ada di sekitar lingkungan mahasiswa. Keberadaan buku ini menjadi penting guna menjadi panduan

mahasiswa untuk menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni mahasiswa dapat dengan Mampu Merancang Permainan yang Mendidik Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan Bernuansa Islam dan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini.

Pada penggunaannya, diharapkan mahasiswa dapat melakukan praktik langsung untuk membuat koleksi Permainan Tradisional di Kalimantan-Borneo atau Kalimantan Barat khususnya. Dari permainan yang didata tersebut dapat dianalisis stimulus yang diperoleh oleh ANak Usia Dini melalui Permainan tersebut. Kami meyakini ada banyak permainan tradisional di lingkungan kita yang membantu perkembangan AUD, dalam buku ini dicontohkan dan dianalisis adalah perkembangan bahasa anak.

Permainan Tradisional sebagaimana konsepnya disampaikan secara turun-menurun dalam proses tersebut terdapat pengembangan permainan yang menyesuaikan kondisi di lingkungannya atau kebutuhan. Permainan yang dijadikan bahan dalam buku ini diketahui tidak

hanya ada di Tanjung Satai, Pulau Maya, Kabupaten Kayong Utara, namun juga tersebar di daerah lain di Kalimantan Barat. Berdasarkan temuannya permainan tersebut tetap dimainkan oleh anak-anak di Tanjung Satai dan dipahami oleh orang tua yang ada di sana.

Kami meyakini bahwa banyak Permainan Tradisional Kalimantan Barat yang dapat dihimpun oleh mahasiswa untuk menguat konsep Bermain dan Permainan yang menyenangkan untuk dan dengan langsung dapat mengklasifikasikan permainan yang sesuai untuk perkembangan AUD berdasarkan usia dan kondisi lingkungan yang mendukung.

Melalui buku ini terdapat penggunaan jelajah permainan dengan Barcode yang dibantu Menggunakan Aplikasi Metaverse App dapat diunduh melalui App Store dan Google Play. Setelah mengunduh klik kamera yang bertuliskan Scan QR Code. Setiap Metaverse yang dibuat akan menghasilkan QR Code yang berbeda yang akan diarahkan pada hasil dari desain. Penggunaan aplikasi ini menyesuaikan kebutuhan

mahasiswa untuk mendata secara audiovisual dan digital sehingga dapat tersebar dengan mudah.

Akhir kata, sukses untuk mahasiswa di lingkungan Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) FTIK IAIN Pontianak khususnya yang secara langsung mengikuti pembelajaran serta mahasiswa yang dapat meluaskan informasi buku ini kepada khalayak ramai agar terasa kebermanfaatnya, mencapai tujuan pembelajaran, dan melengkapi referensi sebagai bagian dari kebaruaran ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.

Wassalamualaikum, Wr.wb.

Pontianak, Agustus 2022

Penulis

Rahnang

Farninda Aditya

Merna

Lidya



Permainan Mimi melalui Video berikut

Permainan Mimi dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dimainkan oleh dua orang saling berhadapan.

Scan the code with your phone to open this experience



DAFTAR ISI

Kata Pengantar **03**

Pendahuluan:

Tinjauan Mata Kuliah **09**

Gambaran Umum:

Berman dan Permainan Tradisional **12**

Permainan Tradisional

di Tanjung Satai dengan Nyanyian **24**

Permainan Tradisional Mimi

di Tanjung Satai, Pulau Maya **33**

Permainan Tradisional Kotaplus

Di Tanjung Satai, Pulau Maya **41**

Permainan Tradisional untuk

Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini **45**

Permainan Tradisional Mimi

dengan *Augmented Reality* **54**

Pendahuluan: Tinjauan Mata Kuliah

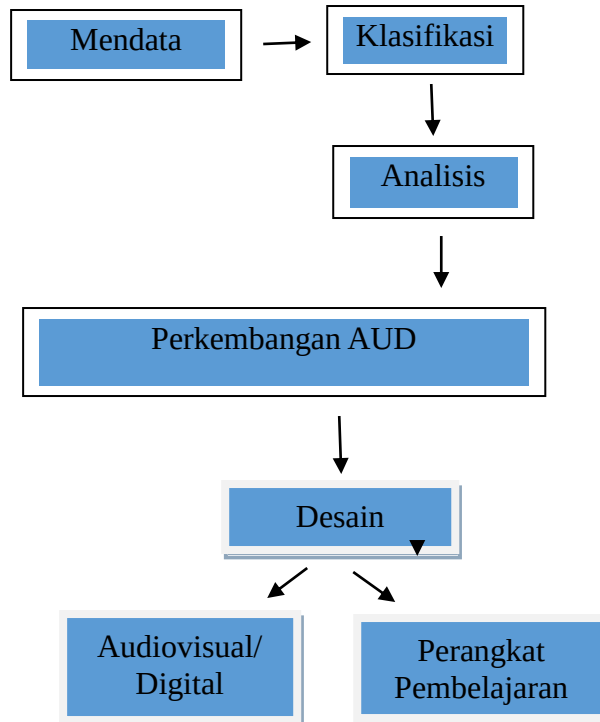
A. Kompetensi yang Harus Dicapai

Melalui buku ini mahasiswa secara umum dapat meningkatkan kemampuan Merancang Permainan yang Mendidik Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan Bernuansa Islam dan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini:

Secara khusus diharapkan mahasiswa mampu:

1. Mengetahui berbagai macam permainan tradisional yang sesuai dengan perkembangan AUD;
2. Dapat mengkreasikan Permainan Tradisional dalam Perangkat Pembelajaran;
3. Membuat Pendataan Permainan Tradisional dengan perangkat Audiovisual/Digital.

B. Peta Konsep



C. Petunjuk Penggunaan Buku Pengembangan Permainan Tradisional untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini sebagai Bahan Ajar di Prodi PIAUD FTIK IAIN Pontianak

Agar tujuan yang diharapkan tercapai dalam penggunaan buku ini, diperlukan kecermatan dalam membaca. Baca

dengan seksama diskusi bersama teman, tambah referensi, dan lakukan umpan balik dengan Dosen atau Instruktu penyampai pemateri. Berikut langkah yang dilakukan:

1. Baca saksama isi materi;
2. Apabila ada yang kurang dipahami ajak teman untuk berdiskusi, kekuatan 2 kepala tentu lebih baik;
3. Jika ada kata atau istilah yang belum diketahui dapat gunakan kamus atau Tanya langsung dengan penyampai materi;
4. Kerjakan tugas yang diberikan agar kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman bearti dan hasil/produksi.

D. Langkah Kegiatan

1. Baca materi yang ada di buku;
2. Kerjakan tugas dan instruksi yang disampaikan oleh Dosen atau Instruktur;
3. Hasilkan produk dari praktik yang diberikan.

Gambaran Umum

Bermain dan Permainan Tradisional

Assalamualaikum, ww. Bagaimana perkuliahan pada Bermain dan Permainan? Pada pertemuan perkuliahan Bermain dan Permainan ini kita akan membahas tentang Permainan Tradisional. Saat membaca *Permainan Tradisional* apa gambaran yang ada di benak Anda? Bermain Permainan masa kecil kah? Tampaknya benar!

Ada banyak Permainan Tradisional di lingkungan kita, khususnya di Kalimantan Barat. Permainan dengan khas tradisi dan kondisi alam, baik daerah Pesisir dan Pedalaman. Permainan tersebut sebelum kalian mempelajari tentang Bermain dan Permainan mungkin saja menganggapnya sebagai kegiatan menyenangkan untuk menghabiskan waktu luang. Anggapan tersebut tentu benar adanya namun, ada yang lebih menarik bahwa Permainan

Tradisional mendukung Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini (AUD).

Tentu saja esensi dari Perkuliahan Bermain dan Permainan (*Play In Early Childhood Education*) tidak sekadar untuk menjelaskan teori-teori tentang Bermain dan Permainan. Kami berharap bahwa anda memberikan kontribusi dengan memberikan pendataan langsung Permainan Tradisional Kalimantan Barat atau di lingkungan lokal anda yang sesuai dengan perkembangan AUD.

Mata Kuliah Bermain dan Permainan pada buku ini mengharapkan anda untuk Mampu Merancang Permainan yang Mendidik Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan Bernuansa Islam dan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini. Tujuan Pembelajarannya mahasiswa dapat mengetahui ciri-ciri Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini, Permainan yang sesuai dengan Perkembangan AUD, dan mengkreasikan Permainan Tradisional Lokal untuk Perkembangan AUD.

Buku ini memberikan informasi tentang Permainan Tradisional *Mimi* dan *Kotaplus* yang berasal dari Desa Tanjung Satai, Kecamatan Pulau

Maya, Kabupaten Kayong Utara. Permainan *Mimi* dan *Kotaplus* menjadi bukti bahwa di daerah masing-masing terdapat permainan yang mendukung edukasi di lingkungan akademik maupun non akademik untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak-anak. Permainan Tradisional *Mimi* dan *Kotaplus* telah dianalisis oleh penyusun sebagai permainan yang cocok untuk dimainkan oleh anak usia dini berusia 5 sampai dengan 6 tahun.

Melalui buku ini, Mahasiswa mendapatkan gambaran dan pengalaman tentang pendataan koleksi permainan yang ada di lingkungannya yang dapat dilakukan dengan pengamatan sendiri; Observasi, Wawancara, dan Studi Dokumentasi kemudian mampu untuk menganalisis kesesuaian permainan tradisional untuk anak usia dini. Permainan Tradisional sebagai bagian dari Bermain dan Permainan yang menyenangkan kerap membutuhkan perlengkapan yang akrab dengan situasi lokalnya atau dengan perlengkapan seadanya dapat mendukung anak aktif dalam berkegiatan. Sebagaimana ciri dari Permainan

Tradisional sendiri, bahwa permainan dapat meningkatkan komunikasi dan sosial anak, dimainkan secara turun-temurun (regenerasi), alat yang digunakan mudah didapati. Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini dapat dalam modul ini merupakan permainan yang bukan untuk diterapkan dalam pertandingan namun memuat kegiatan yang menjadikan anak memahami aturan permainan dan kebertahan diri sebagaimana ciri khas dari Bermain dan Permainan.

Buku Pengembangan Permainan Tradisional Kalimantan Barat untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini sebagai Bahan Ajar di Lingkungan Prodi PIAUD ini diharapkan dapat digunakan dan diterapkan sehingga dari Prodi untuk Prodi, Mahasiswa, Institut dan Stakeholder yang mendukung pembelajaran lainnya, terutama dalam mata kuliah di lingkungan Prodi, seperti: Perkembangan Literasi dan Bahasa Anak, Pengembangan Permainan Edukatif, Pengembangan Media Pembelajaran, dan Mata Kuliah Konsentrasi Menulis yang memuat tentang

bahan bacaan Anak Usia Dini. Permainan Tradisional *Mimi* dan *Kotaplus* dalam modul ini hasil analisis permainan untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini namun, dengan memperhatikan keamanan dan aspek perkembangan anak usia dini lainnya, seperti agama dan moral, Pancasila, sosial, bahasa, psikologi, dan seni. Aspek-aspek itu pula yang dapat digali oleh mahasiswa-mahasiswa yang telah menyusun Permainan Tradisional di Kalimantan Barat.

Selamat, melalui kegiatan tersebut Anda juga menjadi bagian dari pendata warisan budaya tak benda, menyelamatkan kekayaan daerah. Mewujudkan visi dan misi “Ulung dan terbuka dalam kajian dan riset keilmuan, keislaman, serta kebudayaan Borneo”

Permainan Tradisional

Di Desa Tanjung Satai, Pulau Maya

A. Mengetahui dan Memaparkan Permainan Tradisional di Daerah Pulau Maya

Setiap dari kita pernah melakukan kegiatan Bermain dan Permainan dalam bentuk Permainan Tradisional maupun Modern. Bermain Permainan Tradisional memang sangat unik karena berkaitan langsung dengan ciri khas daerah, jika pun sudah mengalami perkembangan kegiatan tetapi tetap menjaga kedaerahan tersebut. Pengantar ini mengajak mahasiswa untuk kilas balik terkait pengalamannya pada Permainan Tradisional.

Melalui bagian ini paparan ini mahasiswa mendeskripsikan Permainan Tradisional di daerahnya atau tempat yang dijadikan pengamatan, dapat pula berdasarkan pengalaman pribadi. Mahasiswa dapat

mengenalkan dan menggambarkan permainan tersebut dalam bentuk table pendataan. Namun, sebelum melakukan pendataan deskripsi Mengenal dan Memaparkan Permainan Tradisional dapat dilakukan sebagaimana Permainan Tradisional dari Desa Tanjung Satai, Kecamatan Pulau Maya, Kabupaten Kayong Utara.

B. Permainan Tradisional di Tanjung Satai, Pulau Maya, Kabupaten Kayong Utara

Berdasarkan data yang ditemukan terdapat banyak permainan tradisional di Desa Tanjung Satai, Pulau Maya terdapat 35 Permainan Tradisional dengan klasifikasi; Nama Permainan, Dimainkan berdasarkan jenis kelamin, Musim, Alat permainan, Jumlah Pemain, Regu, dan usia. Permainan yang dihimpun tersebut adalah:

No	Nama	L/P	Musim, Lokasi, dan Waktu	Alat	Jumlah Pemain	Regu / Tidak	Usia
1.	<i>Cong Unai</i>	L/P	Musim: tidak tergantung Waktu dimainkan: Malam & siang.	anggota tubuh yaitu tangan.	Minimal 2 orang maksimal tidak	Tidak beregu	5-8 tahun

			Tempat: di rumah (ruang tamu, teras), & dilapangan.		ditentukan makin ramai makin seru.		
2.	Tapak Kude	L/P	Waktu dimainkan: musim panas atau musim kemarau, dimainkan pada siang hari. Tempat: di tanah yang tidak ada rumputnya dan di pasir.	Keramik kecil, pecahan beling, batu yang rapi berbentuk segi empat pipih.	Minimal 2 orang, maksimal bebas dan berjumlah genap.	Beregu	5-8 tahun
3.	Campak Gelang	L/P	Waktu: tidak tergantung Musim: tidak tergantung Waktu dimainkan: Malam & siang Tempat: Lapangan	Karet/ getah	Minimal 2 maksimal 3 pemain	Tidak beregu	9 -12 tahun
4.	Kacok	L	Musim : panas/kemarau Waktu: siang hari Tempat : lapangan	Getah/karet gelang	Minimal 2 orang maksimal bebas berapa orangpun.	Tidak beregu	10-15 tahun
5.	Oles	L/P	Musim: panas/kemarau Waktu: siang hari Tempat : pasir & tanah lapangan tanpa rumput.	Guli/ kelereng	Minimal 2 orang	Tidak beregu	7-12 tahun
6.	Pal	L/P	Musim: panas Waktu: siang hari Tempat: pasir dan lapangan tanpa rumput	Guli/ Kelereng	Minimal 2 orang	Tidak beregu	7-12 tahun
7.	Gaseng	L	Musim:panas Waktu: siang-sore Tempat: Lapangan luas tanpa rumput, dan lapangan pasir.	Gaseng+ tali (gaseng terbuat dari kayu belian, tali nya terbuat dari bekas kain)	Minimal 2 orang	Tidak beregu	9-17 tahun
8.	Kelayang	L	Musim: musim barat (musim angin kencang) Waktu: sore hari Tempat: Lapangan Luas/ lapangan bola	Layang layang dan tali	Minimal 1 orang	Tidak beregu	8-20 keatas
9.	Letop-Letop	L	Musim: jambu merah & jambu putih berputik Waktu: sore hari Tempat: lapangan luas	Letop letop yang terbuat dari bambu dan pelurunya adalah buah jambu yang masih berbunga	Minimal 2 orang	Beregu dan tidak beregu	5-12 tahun

10.	<i>Taji</i>	L	Musim: durian waktu: siang tempat: rumah/ lapangan	Biji durian	2 orang	Tidak beregu	9 – 12 tahun
11.	<i>Bola Lima</i>	L/P	Musim: tidak tergantung Waktu: siang Tempat: rumah dan sekolah	Batu atau siput pantai	Minimal 2 orang	Beregu	7-12 tahun
12.	<i>Maen Tunggang</i>	L/P	Musim: tidak tergantung Waktu: sore Tempat: Halaman tanah tanpa rumput	Pecahan beling/ keramik	Minimal 2 orang	Beregu	9-17 tahun
13.	<i>Main Babi</i>	L/P	Musim: tidak tergantung Waktu: malam Tempat: rumah	Kain sarung	4 orang	individu	11 -17 tahun
14.	<i>Cop Gendom</i>	L/P	Musim: tidak tergantung Waktu: tengah hari dan malam hari	-	Minimal 2 orang	individu	8-17 tahun
15.	<i>Perahu Cungkak</i>	L/P	Musim: selatan (gelombang besar) Waktu: malam hari Tempat: dirumah	Perahu kecil yang dilobangi terbuat dari kayu, dan buahnya dari siput yang dipantai	2orang	individu	10-17 tahun
16.	<i>Kandang Kepoh</i>	L/P	Musim : panas Waktu: Sore Tempat: dilapangan	Batas wilayah yang dibatasi dengan bambu yang didirikan/ di cacakkan ketanah	Minimal 2 orang	beregu	6 -17 tahun
17.	<i>Tukar Tempat</i>	L/P	Musim: Panas/kemarau Waktu: sore Tempat: lapangan	Tidak menggunakan alat	5 pemain	individu	5-12 tahun
18.	<i>Kaki Antu Bambu</i>	L/P	Musim: panas Waktu: siang hari Tempat: lapangan tanah keras dan dijalan terbuka.	Bambu yang dibuat kaki antu untuk diperagakan gerakan berjalan.	Minimal 2 pemain	individu	8-17 tahun
19.	<i>Kaki Antu Tempurung Kelapa</i>	L/P	Musim: Kelapa Waktu: siang hari Tempat: Lapangan yang keras dan jalan terbuka	Tempurung kelapa dan tali	Minimal 2 orang	Tidak beregu	5-12 tahun
20.	<i>Ampak Pisang</i>	L/P	Musim : tidak tergantung Waktu: siang dan malam Tempat : rumah atau dalam ruangan	Tidak menggunakan alat	Minimal 2 pemain	Tidak beregu	5-12 tahun

21.	<i>Campak Lambong</i>	L/P	Musim : tidak bergantung Waktu : sore dan pagi Tempat: rumah atau diruangan	Batu/ siput pantai	Minimal 2 pemain	Bisa beregu dan tidak beregu	7-15 tahun
22.	<i>Gurah</i>	L/P	Musim: panas Waktu: sore Tempat: lapangan	Daun kelapa yang dianyam menjadi bola kecil	Minimal 6 pemain	beregu	8-17 tahun
23.	<i>Tompuyak</i>	L/P	Musim : tidak bergantung Waktu: kapanpun Tempat: dimanapun	-	Minimal 2 orang	Tidak beregu	5-8 tahun
24.	<i>Tapak Kaleng</i>	L/P	Musim: panas Waktu: sore Tempat: lapangan depan rumah	Kaleng bekas dan bambu	Minimal 4 orang	Tidak beregu	9-15 tahun
25.	<i>Yeye (Getah)</i>	L/P	Musim: tidak bergantung Waktu: siang Tempat: dalam ruangan luas dan lapangan luas	Karet gelang	Minimal 4 orang	beregu	7-15 tahun
26.	<i>Tutup Mata</i>	L/P	Musim: tidak bergantung Waktu: siang dan sore Tempat: lingkungan sekolah dan rumah	Kain penutup mata	Minimal 4 orang	Tidak beregu	6-8 tahun
27.	<i>Tuan Jansip</i>	L/P	Musim: tidak bergantung Waktu: siang dan sore Tempat: lingkungan sekolah dan rumah		Minimal 5 orang	Tidak beregu	7-15 tahun
28.	<i>Tapak Buah</i>	L/P	Musim: tidak bergantung Waktu: siang dan sore Tempat: lingkungan sekolah dan rumah	Pecahan beling kecil	4 pemain	Tidak beregu	7-15 tahun
29.	<i>Bola Cungket</i>	L/P	Musim: tidak bergantung Waktu: siang dan sore Tempat: lingkungan sekolah dan rumah	Bambu atau kayu kecil berukuran panjang 25 cm dan 10 cm	Minimal 3 pemain	Tidak beregu	9-17 tahun
30.	<i>Wak Ungkuk</i>	L/P	Musim: tidak bergantung Waktu: siang dan malam Tempat: dirumah		Minimal 4 orang	individu	6-8 tahun
31.	<i>Lemlemta k</i>	L/P	Musim: panas Waktu: sore Tempat: lapangan luas	Penutup mata untuk yang jaai	Minimal 3 pemain	Individu	8-12 tahun
32.	<i>Sepiring Dua Piring</i>	L/P	Musim: panas Waktu: sore Tempat: lapangan luas	Hanya menggunakan tangan	Minimal 2 pemain	Individu	5-8 tahun
33.	<i>Mimi</i>	L/P	Musim: tidak bergantung	Hanya menggunakan	2 pemain	individu	5-8 tahun

			Waktu: siang dan malam Tempat: dalam ruangan	akan tangan			
34.	<i>Senapang Senebu</i>	L/P	Musim: tidak bergantung Waktu: siang dan malam Tempat: dalam ruangan	Hanya menggunakan tangan	Minimal 2 orang	individu	6-12 tahun
35.	<i>Sabong</i>	L/P	Musim: keranji Waktu: jam sekolah (istirahat), sore, dan malam. Tempat: dirumah atau disekolah	keranji	2 orang	Tidak beregu	6-12 tahun keatas

Dari pendataan permainan tradisional yang ada di Tanjung Satai terdiri permainan laki-laki dan perempuan. Dalam hal ini, permainan tradisional yang didata diarahkan pada permainan untuk anak-anak sampai dengan dewasa usia 18 tahun. Permainan dilakukan sesuai dengan musim dan tidak musim, baik menyesuaikan musim alam maupun musim buah. Uniknya permainan ini dengan penamaan bahasa daerah di Tanjung Satai yang ikut serta melestarikan bahasa Ibu atau bahasa daerah setempat.

C. Pendataan Permainan Tradisional

Silahkan Mahasiswa membuat pendataan Permainan Tradisional berdasarkan pengalaman atau di lingkungan tempat tinggal. Berikan

paparan dan pengenalan umum lokasi tempat permainan tradisional tersebut, silakan anda menyesuaikan tabel sebagaimana kolom berikut:

No	Nama Permainan	L/P	Musim, Lokasi, dan Waktu	Alat	Jumlah Pemain	Regu / Tidak	Usia	Aspek perkembangan	Sejarah	Deskripsi singkat permainan

Permainan Tradisional di Tanjung Satai, dengan Nyanyian

A. Permainan Tradisional dengan Nyanyian

Dari sembilan permainan Tradisional yang ada di Tanjung Satai, Kecamatan Pulau Maya, Kabupaten Kayong Utara, permainan yang menggunakan Nyanyian adalah *Cong Unai*, *Ampak Pisang*, *Tompuyak*, *Kotaplus*, dan *Mimi*. Bernyanyi atau melakukan Nyanyian menjadi bagian dari stimulus perkembangan bahasa anak. Permainan dengan nyanyian dipilih sebagai tindak lanjut untuk mendapat gambaran perkembangan bahasa yang diperoleh dari kegiatan bermain permainan Tradisional dengan Nyanyian di Tanjung Satai, Pulau Maya.

Permainan tradisional nyanyian ini dapat dimainkan di dalam ruangan dan di luar ruangan tanpa dibatasi oleh musim sehingga permainan tradisional tersebut dapat dimainkan

oleh anak usia dini baik di rumah maupun di sekolah. Permainan ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang menyesuaikan kondisi ruang belajar, permainan tradisional sebagaimana yang disebutkan dapat dilakukan dari rumah untuk mendukung kegiatan jarak jauh seperti yang terjadi ketika Pandemi.

Dari permainan tersebut berikut lirik lagu atau nyanyian dari permainan tradisional yang dimainkan di dalam lapangan dan di luar lapangan:

Cong Unai:

*Cong-Cong Unai
Tepaot Ujong Nibong
Di Mane Nek Berinai
Di Ujong Tanjung
Kipak Junjong*

Pada lirik Kipak Junjong nyanyian diberhentikan kemudian pemain memberi pertanyaan:

*“Ade jumpe anak kucing aku dak?
“Ade”
“Ade beri makan dak?
“Ade”.*

Permainan ini juga dilakukan dengan gerakan. Pemain atau Anak-anak bermain sambil menggerakkan tanganya.

Ampak Pisang

*Ampar-ampar pisang. pisang belum masak
Masak sebigik di urung bari-bari
licok sambal licok
tegali batang ubi
di mana kayu bingkok disitok mejadi.
Ndok-ndok saji urang tue mau belaki
masuk kain malam-malam ketupat gunggung
ayam. Uooooo....*

Permainan mengalami perkembangan dan penyesuaian di pulau maya. Nada dan lirik lagu menyerupai permainan dari Banjar, Kalimantan Selatan dengan lirik semula sebagaiberikut,
sumber:<https://rri.co.id/Banjarmasin>

*Ampar ampas pisang
Pisangku balum masak
Masak sabigi di hurung bari-bari
Masak sabigi di hurung bari-bari
Manggalepak manggalepok
Patah kayu bengkok
Bengkok dimakan api
apinya cang curupan
Nang mana batis kutung*

*Dikitip bidawang
Ampar ampar pisang
Pisangku balum masak
Masak sabigi di hurung bari-bari
Masak sabigi di hurung bari-bari*

Berdasarkan analisis makna lagu *Ampak Pisang* yang ada di Tanjung Satai ini memiliki makna kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa telah menikah sehingga dengan mempertimbangkan permainan yang dikembangkan untuk Anak Usia Dini. Temuan ini dapat menjadi penilaian mahasiswa untuk meneruskan atau tidaknya permainan tradisional yang ditemukan di lapangan. Maka diperlukan proses klasifikasi dan analisis setelah mendapatkan data permainan tradisional setempat.

Berikutnya, Permainan Tradisional *Tompuyak*. Permainan ini tidak tergantung musim dan dapat dilakukan kapan pun, baik pagi, siang, sore, dan malam. Permainan ini juga tidak memerlukan tempat khusus dan dapat dimainkan oleh minimal 2 orang tanpa regu. Permainan ini di Tanjung Satai biasanya

dilakukan anak usia 5 tahun ke atas atau maksimal sekitar usia 8 tahun.

Tompuyak

Tom-tom puyak

Tom puya masam tempayan

belak telok pecah sutik

Permainan ini dilakukan dengan gerakan tangan. Nada dari permainan ini hampir sama dengan Tong along-along. Tompuyak dalam bahasa Tanjung Satai adalah Tempoyak yang merupakan makanan tradisional yang terbuat dari durian yang telah difermentasi. Tempoyak dibuat di dalam tempayan dan saat sudah jadi maka rasa dari tempoyak tersebut masam. Maka dalam lirik tersebut disampaikan Tompuyak masak tempayan, yang maknanya Tempoyak sudah masam di dalam tempayan. *Belak* dalam lirik *Belak Telok pecah sutik* maknanya mengambil telur dan pecahkan sebutir. Dalam keragaman masakan masyarakat pesisir, Tempoyak biasanya dimasak dengan telur yang membuat tekstur tempoyak lebih keras dan lebih sedap.

Temuan makna dari permainan ini *Tompuyak* merupakan perluasan makna berdasarkan keadaan lingkungan. Makna tersebut menjadi pembelajaran mahasiswa saat menemukan data, yakni mengetahui kondisi, kebiasaan, dan ciri khas setempat agar mendapatkan perluasan makna dari bahasa atau kata yang tersirat dari lirik nyanyian.

Permainan *Tompuyak* hampir sama dengan permainan *Pong Along-along* atau *Tong Along-along* dari Sumatera. Permainan *Tong Along-along* dari Sumatera telah didaftarkan sebagai warisan tak benda masyarakat Melayu Sumatera (warisanbudaya.kemdikbud.go.id) Deskripsi dari permainan *Tong Along-along* dari Melayu Sumatera ini sebagai berikut:

Permainan ini dimulai dengan melakukan undian untuk menentukan urutan susunan letak tangan para pemain dalam bermain Susunan tangan yakni masing-masing dari peserta mengepalkan tinjunya lalu diletakkan secara bertindihan. Bertepatan dengan isi nyanyian “pecah telur sebuah” maka kepala tangan

yang paling bawah harus segera membuka kepalannya. Demikian seterusnya sampai habis. Lalu dimulai lagi dengan posisi tangan tertelungkup dan berlapis-lapis tadi. Nyanyian dilakukan hanya sekali saja, dan tepat pada waktunya nyanyian berakhir, semua tangan harus ditarik dari tempatnya semula.

Mimi

Mi, mi mi
Mi atas
Mi bawah
Mi depan
Mi belakang
Mi 1, 2, 3
Mi 3, 2, 1

Permainan Mimi juga dimainkan anak berusia 5 tahun sampai dengan 8 tahun. Permainan ini menggunakan gerakan tangan dan dilakukan di dalam ruangan atau luar ruangan. Permainannya pun tidak tergantung dengan musim dan dapat dilakukan saat pagi, siang, sore, dan malam. Permainan Mimi

dimainkan oleh 2 orang, dilakukan dengan berhadapan sambil duduk bersila.

Golong-golong ompret dilanjutkan dengan adu pingsut. Permainan ini memerlukan kemampuan menyimak karena menyesuaikan gerakan dari tahap dan nyanyianya. Permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak di Tanjung Satai, Pulau Maya. Permainan tersebut juga mengeksplor perkembangan motorik anak, khususnya motorik halus, dan kemampuan kognitif yakni berhitung sesuai urutan "1, 2, 3" dan urutan terbalik "3, 2, 1", selanjutnya dilakukan adu sun untuk mengetahui siapa yang menang dan kalah.

Kotaplus

*Kotaplus belum ada isinya
mari kita isi
dengan film-filmnya
kamu mau film apa?"*

Selanjutnya adalah Kotaplus. Permainan tradisional ini merupakan permainan perkembangan dari Sepiring Dua Piring yang dilakukan oleh generasi sebelumnya.

Permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak di Tanjung Satai. Permainan Kotaplus tidak dimainkan beregu, dapat dilakukan oleh dua orang anak. Namun, permainan ini menjadi lebih seru apabila lebih dari 2 anak, biasanya maksimal 8 orang anak karena akhir dari permainan adanya kegiatan lari-lari untuk mengejar pemain dan menebak nama pemain yang dipilih. Permainan ini dapat dimainkan di luar ruangan dan di dalam ruangan, namun, lebih sering dimainkan di luar ruangan karena adanya proses kejar-kejaran.

Permainan *Kotaplus* dilakukan dengan nyanyian juga. Permainan ini juga dimainkan oleh anak-anak di luar Tanjung Satai, Kecamatan Pulau Maya, Kabupaten Kayong Utara. Permainan ini di luar Kalimantan Barat disebut dengan Kotak Pos.

Permainan Tradisional Mimi di Tanjung Satai, Pulau Maya

A. Permainan Tradisional *Mimi*

Permainan Tradisional Mimi berasal dari desa Tanjung Satai, Kecamatan Pulau Maya Kabupaten Kayong Utara. Permainan ini dimainkan oleh 2 (dua) orang yang dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Bermain Permainan Tradisional Mimi dilakukan dengan bernyanyi. Nyanyian dalam permainan *Mimi* menjadi instruksi untuk pemain melakukan gerakan. Permainan ini diakhiri dengan menang dan kalah saat mengucapkan ompret... Lebih Lanjut berikut deskripsi Bermain Permainan *Mimi*:

Permainan *Mimi* dimainkan oleh 2 orang saling berhadapan dengan sambil bernyanyi. Adapun lirik nyanyian sebagai berikut:

*Mi Mi Mi Mi Atas
Mi Bawah
Mi Depan
Mi Belakang
Mi 1, 2, 3
Mi 3, 2, 1
Golong-Golong Ompret.*

Not Angka sebagai berikut:

*545
6 4-4 5 3-3
2 2-2 , 3 5-5
Mi 123
Mi 321
Long golong
Ompreetttt*

Sebelum nyanyian dimulai, pemain menyiapkan kedua telapak tangan disatukan seperti di gambar:



*Pemain sedang menyiapkan telapak tangannya.
Duduk kondisi bersila dan berhadapan*



Gambaran posisi tangan pemain

Lalu nyanyian dimulai dengan lirik pertama “Mi, Mi, Mi” maka gerakan tangan punggung pemain saling menyentuh dan pindah posisi antara tangan pemain, dari arah kanan ke kiri dan arah kiri ke kanan. Dengan kata “Mi” satu gerakan bertepuk dimulai dari arah kanan ke kiri, dibalas dengan Mi kedua, hingga Mi ketiga, kembali pada posisi semula. Satu gerakan dan mi satu gerakan dengan menyentuh punggung tangan pemain seperti gambar:



Tangan Ditepuk saling Membalas 3 Kali

Selanjutnya menggerakkan tangan: *Mi Atas* dan *Mi Bawah* Sambil bernyanyi pemain mengarahkan tanganya ke atas sambil bernyanyi “*Mi Atas*” kemudian turun ke posisi semula seperti memulai, yakni tangan seperti bertepuk saling menempel, kemudian bernyanyi sambil mengarahkan tangan ke bawah “*Mi Bawah*”.



Selanjutnya adalah *Mi Depan* dan *Mi Belakang*. Tahap ini pemain mengarahkan telah tanganya ke atah lawan seperti bertepuk ke depan, telapak tangan putih saling menyentuh sambil bernyanyi lirik “*Mi Depan*” kemudian bertepuk



dengan tangan sendiri kemudian membalas ke arah lawan lagi dengan “*Mi Belakang*” yakni posisi punggung tangan bertemu atau bagian belakang tangan bertemu kemudian bertepuk lagi untuk gerakan selanjutnya. Contoh gambar:



Mi Depan



Tepuk



Kemudian menyanyikan *Mi 1, 2, 3* dan *Mi 3, 2, 1*. Pada bagian ini setelah *Mi*, pemain menghitung “*Mi, 1, 2, 3*” dengan gerakan tangan kemudian bertepuk sendiri bersamaan kemudian bernyanyi “*Mi 3, 2, 1*”. Contoh Gambar:



“*Mi 1*” jari menunjukkan jari 1



“*2*” jari menunjukkan jari 2



“*3*” jari menunjukkan jari 3

Tepuk untuk tahap selanjutnya Mi, 3, 2, 1. kembali lagi pada lirik “Mi” maka gerakan telapak tangan pemain saling bertepuk pada tangan kanan dan tangan kiri. Lirik “Tiga” maka gerakan tangan kiri pemain pada jari tiga. lirik “Dua” gerakan tangan kiri pemain pada angka dua, sampai dengan lirik “satu” gerakan tangan kiri pemain pada angka satu.

Setelah itu tangan mengepal kemudian membuat gerakan menggulung-gulung, sambil bernyanyi dengan lirik lagu: “Golong golong golong” maka gerakan tangan pemain dengan tang menggempal dan memutar tiga putaran



“Golong golong golong”



"oompret", pingsut

Saat lirik "oompret" maka bagian lirik ini pemain menentukan menang atau kalang dengan cara pingsut. Batu, gunting, dan kertas.

Permainan ini memberikan pembelajaran kepada anak usia dini pada adu strategi dan pemertahan diri, Menang dan Kalah. Menang dan Kalah memberikan pembelajaran keluasan hati, lapang dada, dan kebeterimaan serta tidak menyerah.

Permainan Tradisional *Kotaplus*

Di Tanjung Satai, Pulau Maya

A. Permainan Tradisional *Kotaplus*

Permainan *Kotaplus* adalah termasuk permainan tradisional, karena permainan ini telah turun-temurun dimainkan oleh anak-anak di masyarakat Pulau Maya. Di kecamatan Pulau Maya tepatnya Desa Tanjung Satai, permainan *Kotaplus* telah dimainkan sejak tahun 1980-an.

Permainan ini minimal dilakukan oleh 2 orang pemain, namun semakin banyak pemain, permainan ini akan lebih menyenangkan dan semakin memberikan pengenalan bahasa anak. Bermain *Kotaplus* juga memerlukan tempat yang cukup luas, karena permainan ini dibutuhkan ruang gerak anak agar merasa nyaman untuk bermain. Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, tetapi hanya membutuhkan anggota badan saja yaitu

tangan. Semua pemain berkeliling membuat lingkaran dengan kedua tangan direntangkan dan tangan saling menimpa satu sama lain tujuannya untuk menentukan siapa pemeran yang main dan penjaganya.

Berikut dibawah ini paparan aturan bermain *Kotaplus* di Kecamatan Pulau Maya Desa Tanjung Satai yaitu sebagai berikut:

1. Semua anggota pemain berdiri membuat lingkaran lalu saling merentangkan telapak tangannya ke samping. Tangan saling direkapkan dengan tangan temannya disebelah. Jika tangan kiri berada dibawah tangan teman maka tangan kanan harus berada di posisi atas tangan teman, begitupun sebaliknya.
2. Setelah membuat lingkaran dan susunan tangan, mereka bernyanyi dengan lirik "*Kotaplus belum ada isinya mari kita isi dengan film-film nya kamu mau film apa?*", bernyanyi sambil menepuk tangan teman disebelah secara berurutan/bergantian.

3. Setelah lirik lagu habis, semua teman bertanya kepada, yang terkena tepukan terakhir sesuai lirik lagu "*kamu mau film apa?*" lalu yang terkena tepukan harus menjawab film nya sebagai peran yang akan diperoleh.
4. Misalnya dia memilih film "*Naruto*", dilanjutkan lagi lirik yang baru lagi yaitu lirik penentu, dimulai tepukan yang pertama dari yang memilih film itu sendiri, "*si Arif minta film Naruto lama-lama si dia menjadi naruto*". Nah siapapun yang kena tepukan penentu ini dia akan menjadi pemeran sebagai naruto. Setelah itu Arif keluar lingkaran dulu karena dia sudah mendapatkan perannya dan begitulah selanjutnya sampai semua nya sudah mendapatkan peran dan tersisa satu orang.
5. Selanjutnya, jika semuanya sudah mendapatkan peran. Akan ada tersisa satu orang terakhir yang tidak mendapatkan peran berarti dia lah sebagai penjaga/ jadi penangkap.

6. Sebelum penangkapan dimulai semua anggota bersalaman dengan yang jadi penangkap sebagai tanda pengenal agar tidak salah orang ketika menyebutkan namanya.
7. Cara menangkapnya, semua anggota berusaha menyelamatkan diri dari kejaran penjaga sesuai batas wilayah yang telah ditentukan seperti lapangan luas. Jika ada yang ketangkap, si penjaga harus menyebutkan nama perannya dulu. Bila salah menebak dia akan jadi lagi, tapi bila tebakan nya benar maka yang ditangkap akan jadi dengan bertukaran profesi/ peran.

Permainan Tradisional untuk Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Permainan Tradisional Kalimantan Barat Mimi dan Kotaplus yang ada di Tanjung Satai, Kecamatan Pulau Maya ini memiliki ragam huruf dan kata yang terdiri dari suku kata yang membantu anak dalam proses penyebutan. Anak Usia Dini berusia 5 sampai dengan 6 telah memahami bahasa lebih kompleks dan dapat mengulang kalimat sederhana. Arviani menyebutkan (2021) bahwa pada usia ini pemahaman bahasa anak lebih matang dalam berkomunikasi lisan maupun memahami instruksi non verbal.

Pemahaman ini disebut pula dengan perkembangan bahasa sintaksis dan pragmatis. Pemahaman makna dengan makna sebenarnya dan makna dengan makna yang dipahami bersama ini menunjukkan bahwa kategori anak

berusia 5 sampai dengan 6 tahun dapat memahami bahasa dengan baik. Berdasarkan standar perkembangan bahasa yang diatur dalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2014, perkembangan bahasa anak rentang usia 5 sampai 6 tahun juga tertulis bahwa usia ini perkembangan bahasa anak lebih kompleks. Kompleks yang dimaksud memahami makna dalam berkomunikasi lisan maupun instruksi no verbal, dapat melaksanakan perintah secara bersamaan, dan memahami aturan dalam permainan, pada tahap ini menunjukkan kesenangan dan menghargai bacaan.

Permainan Mimi dan Kotaplus dengan memiliki instruksi yang pas untuk usia anak 5 sampai 6 tahun yang mendukung perkembangan bahasa anak. Permainan juga berisi kalimat instruksi yang mengoptimalkan kemampuan menyimak dan instruksi anak. Pada permainan *Mimi* pada permainan ini terdapat latihan kecakapan gerak tangan dan bahasa anak yang saling sinkronisasi. Pada lirik nyanyian "Mi, Mi" melatih penyebutan suku kata dari kosakata. Dalam penelusuran

makna lirik ini memang tidak diketahui makna sebenarnya, mengapa kata *Mi, mi* yang digunakan dalam lirik nyanyian. Namun, kata *Mi, Mi* dapat mengarahkan pada penyebutan kata baik sifat, benda, kerja, atau kata yang tak dapat berdiri sendiri. Penyebutan “*Mi, mi*” melatih fonologis anak usia dini dan dapat menalarkan kata-kata yang akrab dengan kehidupan anak usia dini, seperti *Mi-num, Min-ta, mim-pi, mi-kir, mi-lih, mi-ring, atau Mi-mik*.

Pada lirik permainan *Mimi*, terdapat kata instruksi yang mengharuskan pemain untuk mengikuti instruksi nyanyia, yakni *Mi Atas, Mi Bawah, Mi, Depan, Mi Belakang*. Apabila pemain mengatakan *Mi Atas* maka tangan pemain mengarah ke atas dan saling menepuk, kemudian berhenti sebentar dengan tepukan dan langsung mengarahkan telapak tangan ke bawah sambil berkata *Mi Bawah*. Kondisi ini melatih anak usia dini lebih tangkas tanganya menyesuaikan urutan nyanyian, selain itu dapat memahami arah pada kata bermakna instruksi tersebut, yakni arah atas dan bawah. Hal ini juga berlaku pada instruksi *Mi*

Depan dan *Mi Belakang* yang dilakukan dengan mengubah model tangan saling berhadapan, dari telapak tangan berhadapan seperti bertepuk dan tangan saling membelakangi atau punggung tangan bertemu. Pada lirik ini melatih anak untuk menggetakan pergelangan tangan anak yang saling berbolak-balik. Instruksi ini juga melatih anak memahami arah depan dan belakang.

Selanjutnya pada lirik *Mi*, 1,2, 3 terdapat kata angka yang membuat anak berlatih menyebutkan kosakata satu, dua, dan tiga serta menyesuaikan instruksi untuk mengubah jari sesuai jumlah yang disebutkan. Unikny lagi, saat angka tersebut dibalik menjadi *Mi* 3, 2, 1 yang melatih anak usia dini 5 sampai 6 tahun untuk urutan angka dan sebutan terbalik pada tahap permainan ini, selain meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam Memahami aturan dalam suatu permainan juga menguatkan kemampuan befikir logis dan simbolik anak.

Pada tahap melakukan gulungan tangan dengan lirik “Long, golong, golong, Ompreeet” terdapat kosakata yang unik. Makna *Long*

merupakan suku kata dari golongan yang bermakna gulung. Saat menyebutkan kata Long, Golong, Golong tersebut anak dilatih menyebutkan bahasa dengan pola Konsonan+Vokal yang dominan huruf O dan konsep kata AB-AB yang secara umum dalam perkembangan usia 4 sampai dengan 5 tahun.

Selanjutnya dengan lirik "Ompreeeeet", yang huruf dalam kata tersebut gabungan dari Vokal dan Konsonan yang didominasi huruf e. Namun, penyebutan atau fonologis pada kata "Ompreeeeet", sangat unik dengan pertemuan huruf p +r yang penyebutannya dari bentuk bibir bawah saling menyatu dan melempar arah luar sehingga menghasilkan huruf r kemudian mengejar arah lidah yang digetarkan pada langit-langit mulut. Umumnya huruf r sulit disebutkan anak usia dini 5 sampai 6 tahun.

Selanjutnya dilakukan dengan pingsut, yang terdiri dari Gunting, Batu, Kertas. Permainan pingsut dalam permainan Tradisional Mimi ini dilakukan

sebanayak 3 kali untuk mendapatkan siapa pemenangnya. Tahap Ini anak menunjukkan adanya kemampuan bermain adu strategi yakni melakukan pingsut, selain itu melatih anak memahami aturan permainan dan senang memahami.

Permainan *Kotaplus* memiliki lirik yang lebih banyak dengan masa permainan lebih panjang dari Mimi. *Kotaplus* dilakukan dengan beberapa tahap, tepuk tangan seperti main domikado, tangan yang ditepuk terakhir menyebutkan film yang diinginkanya, kemudian menjadi orang yang dicari oleh Penjaga.

Lirik lagu:

Kotaplus belum ada isinya mari kita isi dengan film filmnya kamu minta film apa?

Kosakata pada Permainan *Kotaplus* ini berjumlah 25-30 kata. Jumlah ini menunjukkan jumlah kata yang dapat dikuasai anak usia 5 sampai dengan 6 tahun sebagaimana tingkat perkembangan bahasa yakni 300 kata, sebagaimana dalam tahap linguisiknya yang

dimulai dari usia 2 tahun. Menurut Jamaris dalam Eneng Hemah, (2018) karakteristik kemampuan bahasa usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
- 2) Lingkup kosakata yang dapat di ucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus).
- 3) Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Pada proses permainan Kotaplus, anak saling membaringkan telapak tanganya ke atas telapak tangan kawanya yang menyesuaikan posisi kanan atau kiri berada di atas atau bawah, namun saat melakukan tepuk tangan, tangan pemain memukul tangan lawanya. Pukulan tidak keras, seadanya saja dan sambil bermain membentuk lingkaran.

Pada lirik *Mari kita isi dengan film-filmnya, kamu minta film apa?* Anak harus menyebutkan peran yang ingin diambalnya. Secara umum peran tersebut berasal dari serial anak yang sedang tren saat ini. Apabila dapat menyebut nama toko dari film tersebut, dilanjutkan bernyanyi kembali dengan menyebutkan, engan bernyanyi bersama lagi untuk menyebutkan nama tokoh yang dipilih.

Hal ini memerlukan ketangkasan berpikir agar pemain atau anak tidak mengalami telat mikir. Apabila pemain menyebutk Doraemon, selanjutnya dinyanyikan lagi dengan lirik menyebutkan nama Pembeli, misalnya Merna minta film Doraemon lama lama anaknya menjadi Doraemon. Nama tokoh yang dpilih boleh kepada siapa saja, sesuai tepukan terakhir.

Dari analisis permainan Tradisional Kalimantan Barat yakni Mimi dan Kotaplus di Tanjung Satai, Kecamatan Pulau Maya, Kabupaten Kayong Utara dapat disimpulkan bahwa permainan ini dapat diterapkan pada anak usia dini baik di lingkungan akademik maupun keluarga. Kondisi lingkungan, Keluarga, dan adanya Dorongan atau Stimulus

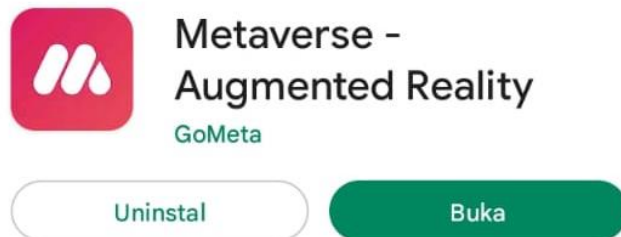
sebagaimana disampaikan Daroah (2013) termasuk yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Pada permainan *Mimi* dan *Kotaplus* lirik yang dinyanyikan kosakata yang berisi instruksi, paduan suku kata, kosakata, dan penyebutan (fon) yang melatih alat indra bicara dan kemampuan anak dalam menyimak, memahami aturan, dan menyiapkan lingkungan bermain dan permainan yang menyenangkan.

Bermain Permainan dengan Nyanyian ini memberikan rangsangan pada anak untuk merasa senang. Permainan yang diperoleh dari pendapataan di Tanjung Satai, Kecamatan Pulau Maya ini telah dicoba pada anak usia dini di lingkungan keluarganya, yakni rumah dan di lingkungan akademik yakni sekolah. Kedua permainan ini dapat diterima dan dilakukan di rumah maupun di sekolah, di dalam ruangan maupu di luar ruangan.

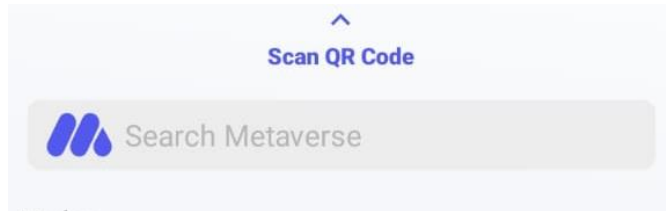
Permainan Tradisional Mimi dengan *Augmented Reality*

A. Pengenalan Metaverse App *Augmented Reality*

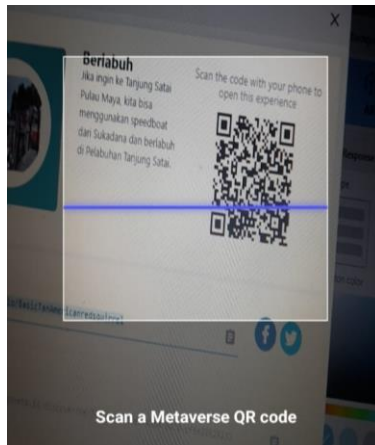
Menggunakan Aplikasi **Metaverse App** dapat diunduh melalui App Store dan Google Play. Setelah menungunduh klik kamera yang bertuliskan Scan QR Code. Setiap Metaverse yang dibuat akan menghasilkan QR Code yang berbeda yang akan diarahkan pada hasil dari desain.



Aplikasi untuk akses AR



Tampilan untuk kamera Scan Barcode pada Smartphone




Tampilan Barcode saat scan pada Smartphone

Permainan Tradisional Kalimantan Barat Tanjung Satai Pulau Maya ini dapat disebarluaskan cara permainanya dan terdokmentasi secara audiovisual. Berikut Desain untuk Permainan Tradisional Mimi dengan AR Metaverse. Permainan Tradisional Kalimantan Barat Tanjung Satai Pulau


Maya ini dapat disebarluaskan cara permainannya dan terdokumentasi secara audiovisual. Berikut Desain untuk Permainan Tradisional Mimi dengan AR Metaverse.

1. Mengenal Pelabuhan Tanjung Satai



Pelabuhan Tanjung Satai, Pulau Maya, Kabupaten Kayong Utara
Pelabuhan ini menjadi tempat utama berlabuhnya transportasi air yang menghubungkan Pulau Maya dengan pulau lain dan menjadi transaksi jual beli dan sebagainya.

Scan the code with your phone to open this experience





<https://mtvrs.io/InnocentMedicalDonkey>

2. Pelabuhan Tanjung Satai



Berlabuh

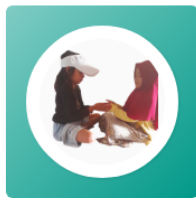
Jika ingin ke Tanjung Satai Pulau Maya, kita bisa menggunakan speedboat dari Sukadana dan berlabuh di Pelabuhan Tanjung Satai.

Scan the code with your phone to open this experience



<https://mtvrs.io/BasicTanAmericanredsqurrel>

3. Permainan Tradisional di Tanjung Satai



Tahapan Mimi

Lalu nyanyian dimulai dengan lirik pertama "Mi, Mi, Mi" maka gerakan tangan punggung pemain saling menyentuh dan pindah posisi antara tangan pemain, dari arah kanan ke kiri dan arah kiri ke kanan. Dengan kata "Mi"

Scan the code with your phone to open this experience





mi atas

Sambil bernyanyi pemain mengarahkan tanganya ke atas sambil bernyanyi "Mi Atas" kemudian turun ke posisi semula seperti memulai, yakni tangan seperti bertepuk saling menempel, kemudian bernyanyi sambil mengarahkan tangan ke bawah "Mi Bawah".

Scan the code with your phone to open this experience



<https://mtvrs.io/UnfortunateBustlingDorado>



Mi Depan dan Mi Belakang

Mi Depan, Mi Belakang Selanjutnya adalah Mi Depan dan Mi Belakang. "Mi Depan" kemudian bertepuk dengan tangan sendiri kemudian membalas ke arah lawan lagi dengan "Mi Belakang" yakni posisi punggung tangan bertemu atau bagian belakang tangan bertemu kemudian bertepuk lagi untuk gerakan selanjutnya

Scan the code with your phone to open this experience



<https://mtvrs.io/WatchfulFrankRingtailedlemur>



Mi 123 Mi 321

Mi 1, 2, 3 dan Mi 3, 2, 1

Pada bagian ini setelah mi, pemain menghitung "Mi, 1, 2, 3" dengan gerakan tanganya kemudian bertepuk sendiri bersamaan kemudian bernyanyi "Mi 3, 2, 1"

Scan the code with your phone to open this experience



<https://mtvrs.io/BestBoldBuzzard>

Terakhir Longolong-Opreet



Ompreet

Lirik "oompret" maka bagian lirik ini pemain menentukan menang atau kalang dengan cara pingsut. Batu, gunting, dan kertas.

Scan the code with your phone to open this experience



<https://mtvrs.io/PalegoldenrodFortunateAracari>



Permainan Mimi melalui Video berikut

Permainan Mimi dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dimainkan oleh dua orang saling berhadapan.

Scan the code with your phone to open this experience



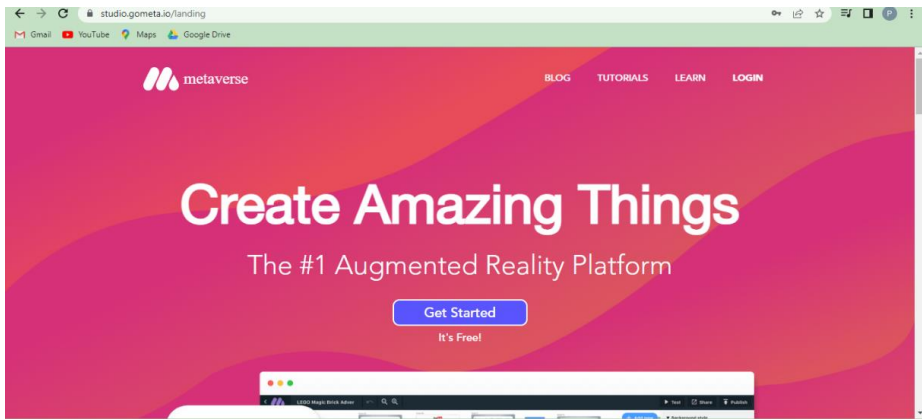
<https://mtvrs.io/ConventionalMuffledLizard>

1. Tahapan membuat *Augmented Reality*

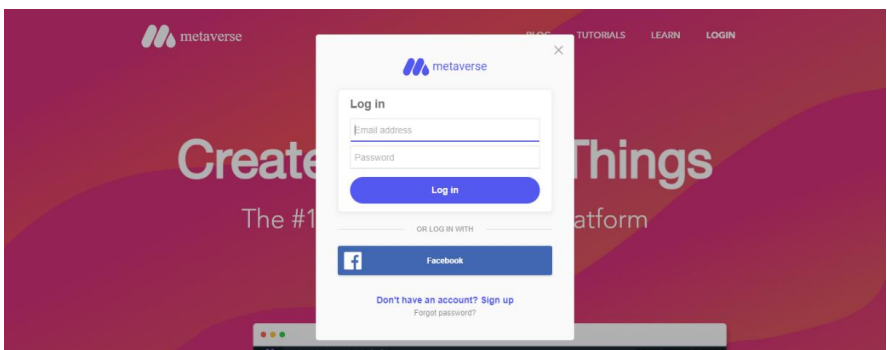
Permainan Tradisional Mimi

Membuat Akun metaverse sangat mudah dengan yakni bermodalkan dengan email. Selanjutnya memilih identitas diri. Setelah daftar pada tautan studio.gometa.io, barcode tidak langsung bisa digunakan tetapi dengan mengunduh aplikasi tambahan pada android. Tahapan

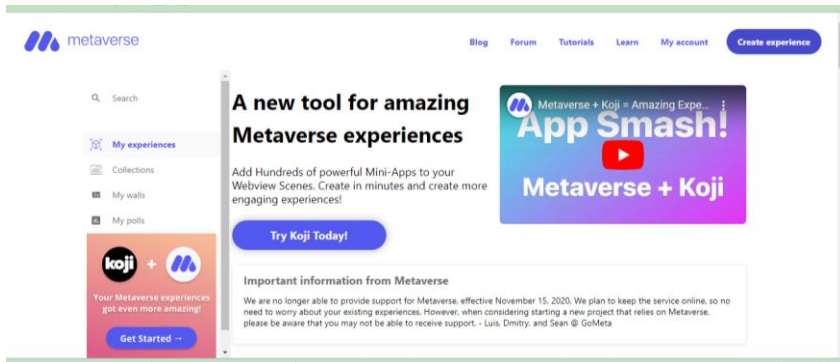
Pembuatan AR Permainan Tradisional ini menyesuaikan bahan buku model yang dimiliki sehingga menyesuaikan penggunaannya. Berikut gambaran dari gometa.id



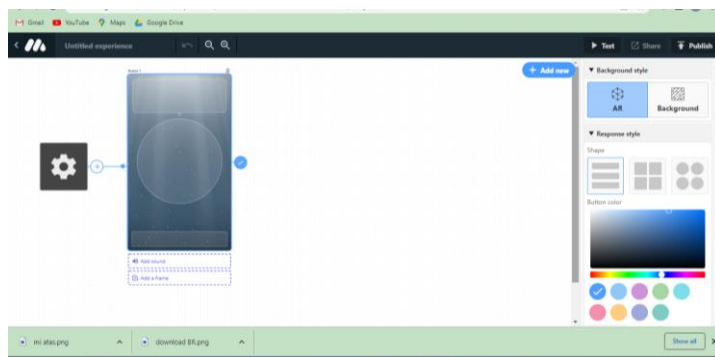
Ketik <https://studio.gometa.io> pada task bar untuk masuk pada akun Metaverse Get Started atau daftar jika belum memiliki akun. Apabila sedang terhubung pada media social Facebook dapat

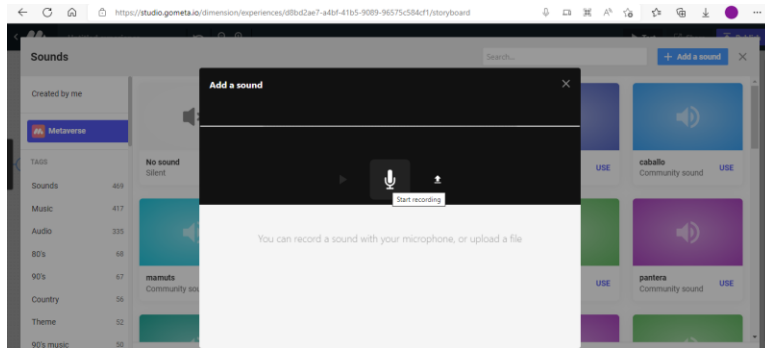


langsung log in

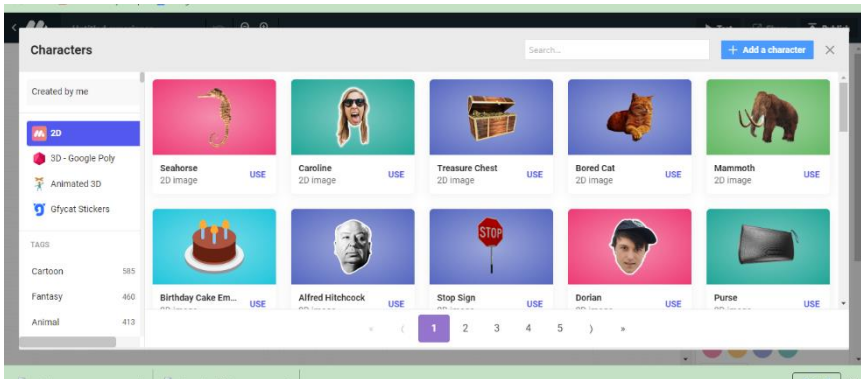


Klik Create Experience untuk memulai desain AR. Pada kolom hitam klik secara otomatis diarahkan pada gambar. Gambar dapat diambil dari Aplikasi yang tersedia. Dapa juga menyesuaikan gambar yang diinginkan.



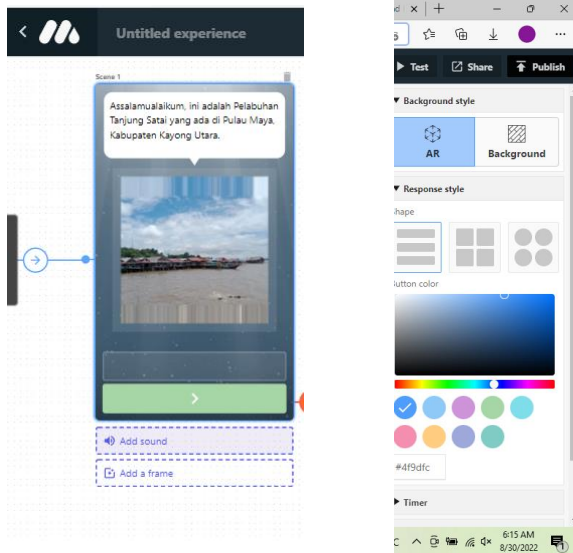


Kemudian masukan suara dengan mengklik tanda



mic pada gambar

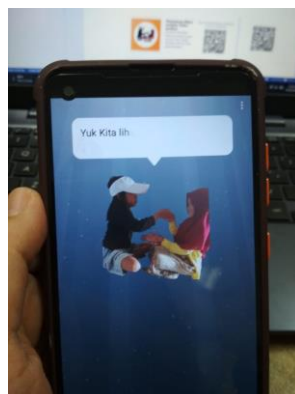
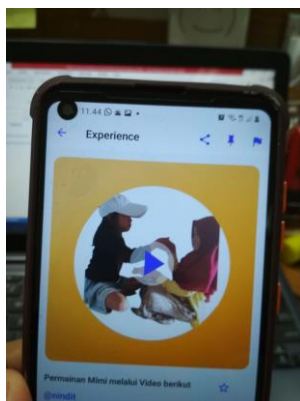
Pilih Add character jika ingin menggunakan gambar sendiri atau Created by me, apabila ingin menggunakan desain sendiri untuk digunakan.

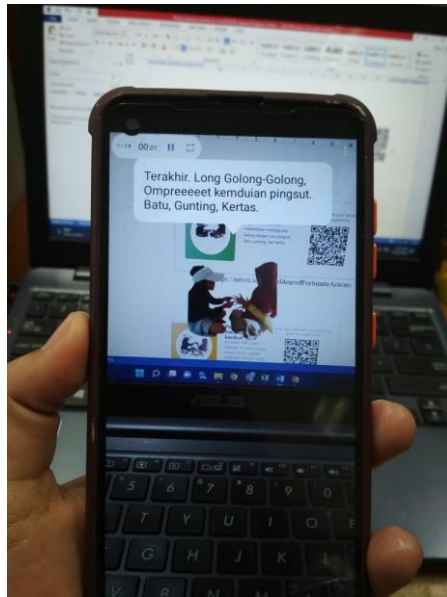


Setelah foto atau gambar serta suara sudah masukan dapat langsung memublishnya dan mendapat Barcode AR Saat Hp sudah terhubung melalui Aplikasi Matevase dapat dilalukan sebagai berikut:



Klik App Metaverse pada layar Smart Phone anda, kemudian arahkan kamera pada Barcode. Kemudian akan muncul gambar klik panah biru. Akan ada pengarahan untuk menggoyangkan Smartphone ke kanan atau ke kiri. Lihatlah bentuk tampilanya.





Tampilan permainan Tradisional menggunakan App Metaverse AR pada *smartphone*.

Tampilan ini memberi kesan hidup pada objek. Terdapat Kelebihan dan kekurangan menggunakan Aplikasi ini. Kelebihannya menunjukkan objek lebih visual dengan audio dan dapat diakses melalui *smartphone* baik *iphone* maupun *android*. Dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis digital dan menunjukkan objek dengan kontekstual. Kekurangan dari App ini harus mengunduh sebelum digunakan. Apabila

tidak teliti akan sulit mengakses video dari AR yang sudah disiapkan. Sebelum mendesain perlu membuat daftar character, suara, dan deskripsi agar lebih mudah dan cepat.



**PENGEMBANGAN
PERMAINAN TRADISIONAL**
UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI
SEBAGAI BAHAN AJAR PROGRAM STUDI PIAUD FTIK IAIN PONTIANAK

Buku ini disusun secara khusus untuk mencapai tujuan agar mahasiswa dapat praktik langsung mendata Permainan Tradisional yang sesuai dengan Perkembangan Anak Usia Dini, terutama permainan lokal yang ada di sekitar lingkungan mahasiswa. Modul ini disusun guna menjadi panduan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni mahasiswa dapat dengan Mampu Merancang Permainan yang Mendidik Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan Bernuansa Islam dan Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini. Pada penggunaan. Melalui buku ini, diharapkan mahasiswa dapat melakukan praktik langsung untuk membuat koleksi Permainan Tradisional Kalimantan Barat untuk Perkembangan Anak Usia Dini. Permainan Tradisional menjadi stimulus perkembangan AUD dalam buku ini yang dijadikan pembahasan adalah perkembangan bahasa.