



Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus

ISSN: 2598-5183 (Print) ISSN: 2598-2508 (Electronic)

Journal homepage: <https://jpkk.ppi.unp.ac.id/index/jpkk>

Email: jpkk@ppi.unp.ac.id



Ragam Permainan Tradisional dalam Menstimulasi Aspek Perkembangan Anak Tunagrahita: Sebuah *Literature Review*

Ni Putu Shinta Maharani Gunawan¹, Ni Luh Indah Desira Swandi²

¹² Universitas Udayana, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Terkirim, 03 Oct 2024

Revisi, 28 March 2025

Publish, 07 July 2025

Kata Kunci:

Anak tunagrahita;
Permainan tradisional;
Perkembangan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional yang dapat menstimulasi aspek perkembangan pada anak tunagrahita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review* dengan melakukan analisis terhadap artikel yang relevan dan memenuhi kriteria penelitian. Berdasarkan hasil kajian terhadap literatur terdahulu, ditemukan bahwa terdapat sebanyak delapan permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulasi perkembangan dalam aspek kognitif, motorik, dan sosial-emosional pada anak tunagrahita. Pengaplikasian permainan tradisional dalam dunia pendidikan dapat menjadi suatu strategi yang menunjang proses belajar dan perkembangan pada anak tunagrahita.

ABSTRACT

This research aims to determine traditional games that stimulate the development aspect of mentally retarded children. The method used in this research is a literature review which analyzes relevant articles that meet the research criteria. Based on the results of a review of the previous literature, it was found that there were eight traditional games identified as being able to stimulate development in cognitive, motoric, and social-emotional aspects in mentally retarded children. The application of traditional games in the world of education can be a strategy that supports the learning and development process of mentally retarded children.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Corresponding Author:

Ni Putu Shinta Maharani Gunawan

Program Studi Sarjana Psikologi Universitas Udayana, Indonesia

Email: gunawan.2202531069@student.unud.ac.id

Pendahuluan

Setiap anak terlahir dengan kondisi dan potensi diri yang unik, yang mana cenderung berbeda antara satu dengan lainnya. Anak tunagrahita memiliki kondisi berbeda dibandingkan dengan anak-anak di usianya dan membutuhkan perhatian lebih dalam proses tumbuh kembangnya. Di Indonesia, istilah tunagrahita telah digunakan sejak dikeluarkannya Peraturan Pemerintah terkait Pendidikan Luar Biasa nomor 72 tahun 1991 (Napitulu, Malau, Damanik, Simanjuntak, & Widiastuti, 2022). Terdapat istilah lain dalam bahasa asing yang juga digunakan dalam menyebutkan anak dengan permasalahan fungsi intelektual ini, antara lain *mental retardation*, *mental defective*, *mental deficiency*, dan lainnya, tetapi pada dasarnya berbagai istilah yang digunakan dalam merujuk anak tunagrahita memiliki kesamaan arti, yakni mendeskripsikan anak dengan keterbatasan intelegensi yang berada di bawah rata-rata yang mana memengaruhi perolehan akademik serta perilaku adaptif dalam kehidupan sehari-hari (Amanullah, 2022). Menurut *American Association on Mental Deficiency*

(AMMD), tunagrahita mengacu pada kondisi dimana fungsi intelektual umum atau intelegensi berada di bawah rata-rata normal yang biasanya berlangsung pada masa perkembangan dengan menunjukkan adanya ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri sebagaimana norma dalam konteks bermasyarakat (Pratmanto, Wati, Rousyati, & Crisna, 2019; Widiastuti & Winaya, 2019). Tunagrahita merupakan terminologi atau istilah yang digunakan dalam menggambarkan anak dengan fungsi intelektual berada di bawah rata-rata yang pada umumnya disertai pula dengan keterbatasan dalam penyesuaian diri. Berdasarkan data yang diperoleh dari Statistik Sekolah Luar Biasa (SLB) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2020/2021, menunjukkan jumlah siswa tunagrahita di sekolah negeri dan swasta di Indonesia sebanyak 80.837 siswa dan menjadi yang terbanyak jika dibandingkan dengan jumlah siswa dengan kebutuhan khusus lainnya. Kemudian pada data tahun ajaran 2022/2023, diketahui bahwa jumlah siswa tunagrahita pada sekolah negeri dan swasta di Indonesia berjumlah sebanyak 82.772 siswa. Adapun data terkini, yakni berdasarkan data pada tahun ajar 2023/2024, dinyatakan bahwa sebanyak 86.101 siswa sekolah negeri dan swasta di Indonesia merupakan penyandang tunagrahita. Sama seperti data pada tahun sebelumnya, jumlah siswa dengan tunagrahita masih menjadi yang terbanyak jika dibandingkan dengan jumlah siswa dengan kondisi khusus lainnya, seperti tunanetra, tunarungu, tunadaksa, autis, dan lainnya. Data tersebut sedikit banyak memberikan gambaran terkait kondisi siswa tunagrahita di Indonesia, dimana jumlah anak dengan tunagrahita yang mengenyam pendidikan mengalami peningkatan dari tahun-tahun sebelumnya serta jumlahnya menjadi yang terbanyak dibandingkan dengan jumlah anak berkebutuhan khusus lainnya. Pendidikan menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap individu demi menjamin keberlangsungan hidup yang lebih bermartabat karena itu negara Indonesia berkewajiban untuk memberikan layanan pendidikan yang layak dan bermutu bagi seluruh masyarakatnya tanpa terkecuali pula pada anak berkebutuhan khusus sebagaimana yang tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 (1) (Maranata, Sitanggang, Pakpahan, & Herlina, 2023).

Pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam memfasilitasi proses perkembangan anak tunagrahita. Berdasarkan Undang-Undang No. 8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas mengatur hak pendidikan untuk penyandang disabilitas meliputi hak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu pada satuan pendidikan di semua jenis, jalur, dan jenjang pendidikan secara inklusif dan khusus. Dalam arti lain, terdapat peraturan yang mengatur hak penyandang disabilitas dalam mendapatkan penghormatan dan akses terhadap layanan pendidikan. Pendidikan maupun pelayanan khusus sangat dibutuhkan oleh anak tunagrahita, kendati demikian pendidikan yang diberikan pada anak tunagrahita tidak seluruhnya terpisah dan berbeda dengan pendidikan umum (Widiastuti & Winaya, 2019). Demi menunjang perkembangan pada anak tunagrahita, kebutuhan dan kondisi yang dialami oleh masing-masing anak tunagrahita menjadi hal penting untuk dipahami. Berdasarkan tingkatannya, tunagrahita terbagi menjadi 4 kategori, yakni kategori *Mild*, *Moderate*, *Severe*, dan *Profound*. Kategori *Mild* (IQ 55-69) merupakan kategori tunagrahita yang mampu didik/ringan. Selanjutnya, kategori *Moderate* (IQ 40-55) merupakan kategori mampu latih/sedang. Kategori *Severe* (IQ 25-40) dan *Profound* (IQ < 25) merupakan kategori mampu rawat/berat (Amanullah, 2022). Dengan kondisi yang demikian, tidak jarang anak tunagrahita dipandang sebelah mata dan dianggap sebagai individu yang bergantung dengan bantuan orang lain. Oleh karena itu, pendidikan pada anak tunagrahita sangat penting diberikan guna melatih kemandirian serta memaksimalkan potensi diri yang dimiliki masing-masing individu, sehingga kelak anak tunagrahita dapat menjalani kehidupannya dengan optimal.

Pendidikan terhadap anak dapat diberikan dengan berbagai strategi, salah satunya dengan memanfaatkan aktivitas yang digemari oleh anak-anak, yakni melalui bermain. Bermain menjadi

suatu aktivitas yang sangat identik dengan anak karena banyak anak melakukannya dan menyukainya. Menurut Vygotsky (1969), bermain menjadi sumber dalam proses perkembangan anak, terlebih pada aspek berpikir. Selanjutnya, Vygotsky berpendapat bahwa dalam proses penguasaan suatu pengetahuan pada anak, faktor kematangan bukanlah faktor tunggal yang mempengaruhi melainkan ada faktor interaksi aktif antara anak dengan lingkungan yang juga berperan di dalamnya. Sejalan dengan penelitian oleh Kusuma, Sukmono, & Tanto (2022), menemukan bahwa permainan tradisional berupa permainan *dakon* ditinjau dari teori oleh Vygotsky dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak melibatkan adanya interaksi, yakni adanya proses belajar pada anak mengenai aturan main dan penyusunan strategi melalui interaksi dengan lawan mainnya. Secara tanpa sadar, anak dapat memperoleh proses belajar melalui kegiatan bermain (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020). Bermain menjadi aktivitas menyenangkan yang juga membantu anak dalam memahami konsep-konsep serta keterampilan sosial yang berkaitan dengan nilai dan aturan. Melalui aktivitas bermain ini, anak dapat mengenal dunia dengan proses meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun (Hakim, 2018). Hayati & Putro (2021) mengungkapkan terkait fungsi dari bermain yaitu mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada diri anak, membangun kualitas hubungan interpersonal yang lebih baik, serta stimulasi terhadap panca indera. Penggunaan berbagai indera dapat membantu anak tunagrahita dalam meningkatkan persepsi pada proses belajar (Sandjaja, 2022). Upaya yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan anak dengan memanfaatkan aktivitas bermain salah satunya adalah melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah ada dan dimainkan antar generasi ke generasi, dimana pada umumnya permainan tradisional memanfaatkan alat bantu berupa kayu, bambu, batok, serta benda lain yang mudah ditemukan di sekitar (MR, 2021). Setiap daerah di Nusantara memiliki permainan tradisional dengan ciri khasnya tersendiri (Hayati & Hibana, 2021). Tidak heran jika permainan tradisional memiliki ragam yang banyak. Dharmamulya dikutip dalam (Purwaningsih, 2006) mencatat jumlah dari permainan tradisional anak sebanyak 214 permainan. Dengan kata lain, selain kental akan nilai budaya yang luhur karena telah dilakukan secara turun-temurun, permainan tradisional juga menyajikan aktivitas yang sederhana atau mudah dilakukan, bisa dilakukan oleh siapa saja, serta tidak mengeluarkan banyak biaya dalam pelaksanaannya. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya dengan manfaat yang tak lekang oleh waktu. Seiring perkembangan teknologi, mulai bermunculan permainan yang berbasis *digital*. Pada hakikatnya, fungsi umum dari kedua permainan, baik permainan tradisional dan permainan digital adalah sama, yakni untuk memberikan efek senang pada anak. Kendati demikian, nilai dan fungsi yang disajikan oleh permainan tradisional masih menjadi juara. Wahyu & Rukiyati (2022) berpendapat bahwa permainan tradisional bukan hanya permainan yang kaya akan nilai budaya, melainkan juga memberikan pengaruh besar terhadap aspek perkembangan dan kehidupan sosial anak. Dapat dilihat dari adanya keterlibatan jumlah pemain yang relatif banyak pada permainan tradisional, hal ini dapat memacu anak untuk secara aktif melakukan interaksi sosial dengan anak lainnya atau pemain yang terlibat di dalamnya. Di samping itu, permainan tradisional khas akan aktivitas yang menuntut keaktifan secara fisik sehingga permainan tradisional dapat menjadi sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang bermanfaat terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik anak (Anggita, Mukarromah, & Ali, 2018).

Sangat disayangkan apabila eksistensi permainan tradisional mulai memudar akibat dari adanya produk perkembangan teknologi yang tidak bisa dihindari pada masa ini berupa permainan digital. Pernyataan ini diperkuat dengan penelitian oleh MR (2021) menyatakan bahwa hadirnya permainan *digital* di masa ini telah menyebabkan lunturnya eksistensi permainan tradisional serta

memberikan dampak yang memprihatinkan dari segi karakter, mentalitas, hingga permasalahan kesehatan pada anak. Permainan berbasis *digital* tersebut menghilangkan beberapa fungsi yang dapat dikatakan cukup esensial, mulai dari fungsi terhadap fisik hingga sosial. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rustan & Munawir (2020) bahwa terdapat perbedaan yang sangat besar antara permainan tradisional dan permainan *digital*, terutama dalam efeknya terhadap aspek sosial serta kesehatan. Maka dari itu, permainan tradisional hendaknya perlu untuk diperkenalkan kembali pada anak-anak agar eksistensinya tetap terjaga di era yang semakin *modern* ini, sehingga manfaat terhadap perkembangan anak pun tetap dapat dirasakan.

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan di atas mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak, khususnya pada anak tunagrahita, maka diperlukan sebuah langkah kuratif untuk dapat mengupayakan perkembangan dan dapat meminimalkan keterbatasan yang dihadapi pada proses perkembangannya. Permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai wahana dalam menstimulasi aspek perkembangan anak tunagrahita. Permainan tradisional menyajikan berbagai aktivitas menyenangkan dengan adanya penggunaan media yang mudah ditemui disekitar sehingga dapat dengan mudah dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja (MR, 2021). Di samping kemudahan akan media yang digunakan, permainan tradisional juga memberikan manfaat berupa pengalaman gerak fisik, interaksi dan nilai sosial, serta pemahaman konsep pada anak (Anggita, Mukarromah, & Ali, 2018; Kusumo, Sukmono, & Tanto, 2022; Wahyu & Rukiyati, 2022). Dengan demikian, melalui permainan tradisional anak tunagrahita dapat memiliki pengalaman belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sekaligus menstimulasi aspek perkembangannya. Tujuan dari *literature review* ini adalah untuk mengetahui permainan tradisional yang memberikan pengaruh positif atau menstimulasi aspek perkembangan anak tunagrahita, baik pada aspek kognitif, motorik, serta sosial emosional. Dalam ranah pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk dilakukannya eksplorasi lebih lanjut mengenai pemanfaatan permainan tradisional sebagai media belajar bagi anak tunagrahita yang kemudian dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar maupun kurikulum. Pengetahuan terkait permainan tradisional terhadap perkembangan anak tunagrahita ini dapat menjadi upaya kuratif bagi pihak sekolah maupun keluarga guna menangani keterbatasan yang dialami pada perkembangan anak tunagrahita.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan *literature review*. Taylor dan Procter yang dikutip dari (Mahanum, 2021) berpendapat bahwa *literature review* merupakan peninjauan atau pengkajian kembali berbagai literatur yang telah dipublikasikan, baik oleh akademisi maupun peneliti sebelumnya yang terkait dengan topik yang akan diteliti. Penelusuran literatur dilakukan dengan melalui *database* yang tersedia pada *Google scholar* dengan menggunakan kata kunci “permainan tradisional” dan “perkembangan anak tunagrahita” dengan rentang waktu 10 tahun terakhir, yakni tahun 2015 sampai dengan tahun 2024. Pemilihan literatur adalah literatur yang memaparkan permainan tradisional yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak tunagrahita. Pertama-tama peneliti mengumpulkan jurnal melalui *database* yang tersedia. Penilaian akan relevansi literatur dilakukan dengan memperhatikan adanya penggunaan permainan tradisional serta aspek perkembangan anak tunagrahita yang mendapatkan pengaruh. Adapun aspek perkembangan anak tunagrahita yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Literatur yang dipilih membahas pengaruh permainan tradisional terhadap setidaknya salah satu dari aspek perkembangan anak tunagrahita yang menjadi fokus penelitian. Literatur yang digunakan bukan berupa skripsi melainkan *full text* dalam bahasa Indonesia dan Inggris

dan dapat diunduh. Berdasarkan hasil penelitian melalui database yang tersedia pada *Google Scholar*, ditemukan sebanyak 1.940 jurnal yang membahas topik yang ingin diteliti, tetapi hanya 13 jurnal yang memenuhi kriteria penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut merupakan hasil *review* dari beberapa sumber artikel yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Hasil review dari beberapa sumber artikel

Penulis	Judul	Hasil
Hestyaningsih, L., & Pratisti W. D. (2021)	Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita	Hasil penelitian menunjukkan nilai T sebesar -6,5 dengan taraf signifikansi 0,023 ($p < 0,05$) yang artinya intervensi berupa permainan tradisional <i>dakon</i> yang dilaksanakan dalam XII sesi, efektif meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita.
Bukit, J., & Pramono, H. (2021)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB YKPC GBKP Alpha Omega	Perlakuan berupa penyajian media pembelajaran <i>gobak sodor</i> dilaksanakan dalam tiga tahapan. Hasil penelitian pada kelompok eksperimen menunjukkan kecepatan berupa lari 50 meter dengan peningkatan sebesar 12%; kelincahan berupa <i>shuttle run</i> dengan peningkatan sebesar 4%; serta kecepatan reaksi berupa uji jatuh penggaris sebesar 24%.
Lufthansa, L., Kurniawan., R., Rohmah, L. N., & Mushofi, Y. (2022)	Efektivitas Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan	Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan <i>boy-boyan</i> terhadap gerak motorik kasar, khususnya lari 50 meter pada siswa tunagrahita ringan. Penelitian dilakukan melalui tiga tahapan berupa tes awal, tahap perlakuan berupa permainan tradisional boy-boyan, dan tahap tes akhir.
Ngaisah, N. C., Janah, A. I., Azizah, S. N., Fitriyani, F., Fajarrini, A., Munawarah, M., & Maulida, N. (2023)	Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita	Adanya perkembangan motorik yang terjadi dilihat pada indikator motorik kasar yang mencakup kelenturan dan kelincahan dalam aktivitas gerak. Selain itu, pada indikator koordinasi mata, kepala, kaki, dan tangan juga mengalami peningkatan. Subyek berhasil menampilkan gerak yang optimal dalam melakukan lompatan, loncatan, berjalan dan berlari diatas garis karena adanya koordinasi yang baik antara otot, otak, dan saraf yang terlatih melalui permainan tradisional <i>engklek</i> .
Hajarwati, H., Mustafa, M., & Hadis, A. (2023)	Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Tunagrahita	Terdapat peningkatan dalam kemampuan melakukan hitungan penjumlahan bilangan 1-10 pada siswa tunagrahita kelas IV di SLB Galesong setelah pemberian perlakuan berupa penggunaan permainan <i>ular tangga</i> sebanyak 14 kali pertemuan. Peningkatan

	Ringan Kelas Dasar IV di SLB Galesong	tersebut ditunjukkan dari hasil yang diperoleh subyek sebesar 20 sebelum pemberian perlakuan dan hasil tes 70 setelah pemberian perlakuan.
Ngaisah, N. C., & Putro, K. Z. (2023)	Analisis Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali pada Anak Tunagrahita Berat.	Permainan tradisional <i>lompat tali</i> mampu membantu melatih anak tunagrahita berat dalam melakukan aktivitas yang menghasilkan gerak secara optimal, baik dalam gerakan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.
Puspita, I. (2022)	Keterampilan Membilang Sampai 5 Melalui Permainan Tradisional “Engklek” untuk Peserta Didik Tunagrahita Kelas 1	Terdapat perubahan hasil belajar anak tunagrahita sedang yang meningkat dalam keterampilan membilang bilangan asli sampai dengan 5. Perubahan dalam pola belajar terlihat dari adanya peningkatan semangat serta gairah dalam belajar sambil bermain.
Nurdiyati, F., & Khairi, A. M. (2024)	Media Permainan Tradisional Dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita	Adapun bentuk interaksi sosial yang dapat diamati dalam penelitian lapangan selama berlangsungnya permainan <i>ular naga</i> dan <i>congklak</i> , yakni : 1.) Sikap komunikatif: menyampaikan pesan dengan baik, memulai komunikasi, serta melakukan kontak mata dan menunjukkan senyuman 2.) Memberikan respon terhadap perintah maupun pertanyaan 3.) Sikap simpati dan empati: membantu mengarahkan anak lainnya, penuh perhatian dan tidak memaksa anak lain untuk ikut bermain
Susanti, N., & Harningtyas, S. (2019)	Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Konsentrasi dan Keterampilan Sosial pada Anak Tunagrahita Ringan di SDLB Negeri Kedungkandang Kota Malang	Keterampilan dalam memusatkan pikiran atau berkonsentrasi ditunjukkan melalui keakuratan dalam melempar gaco sesuai petak yang dituju, fokus mengikuti permainan, serta menyelesaikan permainan secara teratur, tekun, dan sesuai peraturan yang berlaku. Selanjutnya, peningkatan keterampilan sosial terlihat dari cara bermain anak tunagrahita dengan temannya, partisipasi dalam kelompok, serta interaksi dan sikap ramah yang ditunjukkan selama permainan berlangsung.
Bulan, M. D. F., Mawardah, M. (2024)	Pengaruh Media Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Siswa Tunagrahita Ringan di Sekolah Khusus Pelita Bunda Samarinda	Pada penelitian ini digunakan media <i>congklak</i> yang terbuat dari plastik serta dapat disusun ulang. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh permainan <i>congklak</i> terhadap kemampuan berhitung pada siswa tunagrahita. Stimulus berupa biji <i>congklak</i> yang berwarna-warni membantu menarik atensi sehingga siswa tunagrahita terlibat aktif dan semangat dalam kegiatan belajar.

Sholikan, K. F. A., Sudijandoko, A. (2019)	Pengaruh Olahraga Tradisional Sunda Manda (Engklek) Terhadap Motorik Kasar Gerak Lokomotor Melompat Pada Anak Difabel (Tunagrahita Ringan) SLB Siswa Budhi Surabaya	Terdapat peningkatan pada kemampuan motorik anak tunagrahita ringan berupa gerak lokomotor melompat setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan tradisional <i>sunda manda</i> atau <i>engklek</i> dengan frekuensi pemberian 3 kali seminggu selama 6 minggu.
Auliani, N. F., & Ardisal, A. (2019)	Efektivitas Permainan Lompat Tali Karet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita	Hasil dari penelitian yang dilakukan dalam tiga kondisi, yaitu <i>baseline</i> (A1) 5 kali pengamatan, Intervensi (B) 9 kali pengamatan, dan <i>baseline</i> (A2) bahwa terdapat adanya peningkatan pada motorik kasar terutama keterampilan menjaga keseimbangan saat melompat pada anak tunagrahita ringan dan menunjukkan kestabilan hasil.
Hariyanti, Tjalla, Arqam, Dalle, & Sunubi. (2023)	<i>The Use of Snakes and Ladders Game as English Teaching Media to Improve Mentally Retarded Students' Vocabulary</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai P (0,012) lebih rendah dari nilai signifikansi (0,05) yang memiliki arti permainan <i>ular tangga</i> meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam mempelajari kosakata bahasa inggris.

Berdasarkan hasil kajian terhadap 13 (tiga belas) artikel yang telah disajikan pada tabel 1, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis permainan tradisional yang membantu perkembangan anak tunagrahita. Permainan tradisional mendukung aspek perkembangan anak tunagrahita dilihat dari aspek perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional.

Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita

Aktivitas yang disajikan dalam permainan tradisional dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir atau kognitif anak tunagrahita. Dari hasil temuan *literature review* ini, peneliti menemukan permainan tradisional yang menstimulasi perkembangan anak tunagrahita dalam aspek kognitif pada 6 (enam) jurnal. Beberapa bentuk permainan tradisional yang tidak asing dijumpai seperti, *dakon* atau *congklak*, *engklek*, dan *ular tangga*, rupanya dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu mengasah kemampuan kognitif anak tunagrahita. Media pembelajaran melalui permainan tradisional *dakon* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita ringan (Bulan & Mawardah, 2024; Hestyaningsih & Pratisti, 2021). Di samping itu, pemanfaatan permainan *dakon* membantu membangkitkan semangat dan keaktifan anak tunagrahita dalam proses pembelajaran (Bulan & Mawardah, 2024). Sejalan dengan hasil temuan Prasetya (2017), permainan *dakon* menjadi media konkret yang membantu anak tunagrahita ringan belajar secara langsung terkait konsep operasi perkalian sekaligus menciptakan suasana yang interaktif, terlihat dari respon antusias anak tunagrahita untuk memahami aturan pelaksanaan permainan *dakon*. Permainan *dakon* memberikan pengaruh positif pada aspek perkembangan kognitif anak tunagrahita dengan kategori ringan. Fithriyana & Hidayah (2019) berpendapat bahwa *dakon* menjadi salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi untuk menjadi *game therapy* berbasis kearifan lokal guna mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Permainan tradisional lainnya yang membantu anak tunagrahita dalam aspek kognitif adalah permainan tradisional *engklek*. Temuan penelitian oleh Sari & Natalia (2018) mengungkapkan anak

tunagrahita kesulitan dalam memusatkan perhatiannya, termasuk dalam mengatur konsentrasi atau fokus dalam situasi belajar, fokus anak tunagrahita saat belajar dapat teralihkan hanya dengan suara-suara yang ditangkap indera pendengaran-nya. Hadirnya permainan *engklek* dapat menjadi solusi dalam menangani permasalahan konsentrasi pada anak tunagrahita. Permainan *engklek* memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang membantu meningkatkan konsentrasi pada anak tunagrahita ringan, ditunjukkan melalui sikap fokus, ketelitian, ketekunan, serta ketaatan terhadap aturan permainan yang berlaku (Susanti & Harningtyas, 2019). Selain itu, permainan tradisional *engklek* membantu meningkatkan kemampuan membilang pada anak tunagrahita sedang serta memacu gairah atau semangat anak tunagrahita sedang dalam mengikuti proses pembelajaran (Puspita, 2022). Sejalan dengan temuan penelitian Sari (2015) yang mengungkapkan bahwa melalui aktivitas permainan tradisional *engklek* terjadi peningkatan pengenalan bilangan pada anak tunagrahita sedang. Permainan *engklek* secara efektif memberikan pengaruh pada aspek perkembangan anak tunagrahita kategori ringan dan sedang. Pada anak tunagrahita ringan, dampak yang dirasakan pada pelaksanaan permainan tradisional *engklek* adalah dalam membantu peningkatan konsentrasi. Selanjutnya, pada anak tunagrahita sedang, membantu dalam mengacu gairah belajar dan memahami konsep matematika, yakni terkait bilangan.

Permainan *ular tangga* mendukung perkembangan keterampilan bahasa dan berhitung pada anak tunagrahita. Permainan *ular tangga* membantu anak tunagrahita dalam belajar kosakata bahasa Inggris dikarenakan kelebihan yang disajikan pada permainan *ular tangga*, diantaranya mengurangi stres, meningkatkan motivasi, antusiasme, konsentrasi, serta kreativitas terutama ketika anak mengatur strategi (Hariyanti, Tjalla, Arqam, Dalle, & Sunubi, 2023). Permainan *ular tangga* juga meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan pada anak tunagrahita ringan, yang mana pada penerapannya membantu meminimalisir kesulitan anak tunagrahita dalam menghadapi persoalan matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret (Hajarwati, Mustafa, & Hadis, 2023). Guna mencapai hasil belajar yang optimal, maka proses belajar yang disajikan pada anak tunagrahita ringan seharusnya dirancang dengan seunik dan sesederhana mungkin untuk meringankan hambatan belajar yang dihadapi (Sanusi, Dianasari, Khairiyah, & Chairudin, 2020). Sejalan dengan hasil penelitian Karina, Supardi, & Suparman (2021) yang mengungkapkan bahwa permainan *ular tangga* raksasa, yakni permainan *ular tangga* yang dimainkan secara langsung dengan cara melangkahkan kaki selayaknya pion, mengandung unsur matematika yang dikemas di dalamnya, antara lain mengandung unsur bilangan, operasi hitung, serta peluang. Oktaviani, dkk (2023) berpendapat bahwa model pembelajaran yang inovatif diperlukan guna meningkatkan keaktifan, antusiasme, keberanian menyampaikan pendapat dan dalam mengekspresikan diri sehingga mendukung hasil belajar matematika yang optimal dari siswa dengan tunagrahita.

Jika dilihat dari beberapa temuan yang telah dipaparkan di atas, permainan tradisional yang digunakan dalam konteks pengembangan media pembelajaran akan dapat berpengaruh secara efektif dalam aspek perkembangan kognitif bagi tunagrahita dengan spesifikasi mampu didik atau tunagrahita ringan hingga spesifikasi mampu latih atau sedang. Kendati anak tunagrahita dengan kategori ringan memiliki hambatan dalam kemampuan intelektual yang berada dibawah rata-rata, tetapi anak tunagrahita ringan ini masih memiliki kemampuan untuk berkembang (Hendri, Marlina, & Damri, 2019). Begitu pula dengan potensi yang dimiliki oleh anak tunagrahita dengan kategori sedang masih bisa untuk dikembangkan dengan mengoptimalkan kreativitas tenaga pendidik dalam merancang dan menyediakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Tarigan, 2022).

Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Anak Tunagrahita

Permainan tradisional menjadi kesempatan untuk menstimulasi perkembangan motorik anak tunagrahita. Melalui hasil temuan *literature review* ini, peneliti menemukan 6 (enam) jurnal yang membahas permainan tradisional terhadap aspek motorik anak tunagrahita, antara lain *gobak sodor*, *engklek*, *boy-boyan*, dan *lompat tali*. Permainan tradisional *gobak sodor* memberikan pengaruh terhadap motorik kasar anak tunagrahita ringan mencakup kecepatan, kelincahan, serta kecepatan reaksi (Bukit & Pramono, 2021). Pernyataan ini didukung oleh pendapat Kaswati & Windarsih (2021) yang mengungkapkan bahwa *gobak sodor* dapat mengasah keterampilan dan koordinasi gerak tubuh anak, baik gerak kaki, tangan, dan kepala yang terlihat terutama ketika melangkah, berjalan, dan berlari.

Permainan *lompat tali* merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan sarana berupa tali maupun anyaman karet gelang. Permainan lompat tali memberikan pengalaman gerak yang optimal berupa berdiri, melompat, dan memegang serta memutar tali yang mana melibatkan berbagai koordinasi otak dan saraf sehingga dapat membantu perkembangan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif anak tunagrahita berat (Ngaisah & Putro, 2023). Keterampilan anak tunagrahita ringan dalam menjaga keseimbangan dalam melakukan gerakan melompat juga dapat dilatih melalui permainan *lompat tali* (Auliani & Ardisal, 2019). Sejalan dengan pernyataan Anggraeni, Anggraini, Karyanto, & A. S. (2018) bahwa permainan *lompat tali* membantu anak dalam perkembangan motorik kasar, khususnya pada keterampilan melompat.

Salah satu permainan terapi yang sesuai diberikan untuk anak dengan kebutuhan khusus, terutama pada anak tunagrahita ringan adalah permainan *sunda manda* atau *engklek* (Sholikan & Sudijandoko, 2019). Permainan *engklek* secara positif memberikan pengaruh pada pengoptimalan keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita sedang yang mencakup kelenturan dan kelincahan, serta aktivitas gerak anggota tubuh yang didukung oleh koordinasi otot, otak, dan saraf (Ngaisah et al., 2023). Indriyani, Muslihin, & Mulyadi (2021) berpendapat terkait manfaat dari permainan *engklek* terhadap motorik kasar pada anak, antara lain aktivitas melompat pada permainan *engklek* dapat memperkuat fisik, melatih keseimbangan dengan melompat menggunakan satu kaki, keterampilan melempar gaco terhadap motorik halus, serta meningkatkan massa otot.

Permainan *boy-boyan* juga dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diberikan untuk meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar pada anak tunagrahita ringan (Lufthansa, Kurniawan, Rohmah, & Mushofi, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Cholimah (2023) yang mengungkapkan bahwa salah satu permainan tradisional nusantara yang berasal dari provinsi Jawa Barat ini, yakni permainan *boy-boyan* menggabungkan antara kerja motorik serta kemampuan strategi yang tepat dalam pelaksanaannya. Selain itu, melalui penelitian Fauzi, dkk (2023) diketahui bahwa permainan *boy-boyan* juga mengembangkan keterampilan mengendalikan objek pada anak, terutama dalam melakukan gerak melempar bola untuk merobohkan ubin yang disusun serta dalam gerak menangkap bola dari anggota tim dalam pelaksanaan permainan tradisional ini.

Berdasarkan temuan ini, sebanyak 4 permainan tradisional, yakni *engklek*, *lompat tali*, *gobak sodor*, dan *boy-boyan*, keempatnya membahas terkait permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita. Keterampilan motorik kasar pada anak hendaknya dioptimalkan karena memberikan dampak terhadap keterampilan pengelolaan dan pengaturan gerak tubuh dalam menjalani kegiatan sehari-hari serta cara hidup sehat melalui aktivitas gerak yang berdampak positif terhadap kesehatan tubuhnya (Ngaisah et al., 2023). Hakim (2015) mengatakan bahwa anak dengan kebutuhan khusus seperti tunagrahita cenderung lebih mudah distimulasi dengan aktivitas yang melibatkan motorik kasar dibandingkan dengan aktivitas yang membutuhkan peran motorik halus. Kendati demikian, motorik kasar memberikan pengaruh terhadap kemampuan

motorik halus anak tunagrahita sehingga kemampuan motorik kasar ini dapat diarahkan pada peningkatan keterampilan motorik halus anak tunagrahita.

Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial-emosional Anak Tunagrahita

Berdasarkan hasil temuan *literature review* ini, peneliti menemukan 2 (dua) jurnal yang membahas terkait permainan tradisional yang dapat diberikan guna menstimulasi aspek perkembangan sosial-emosional anak tunagrahita, antara lain *ular naga*, *congklak*, dan *engklek*. *Ular naga* dan *congklak* merupakan permainan tradisional yang dalam pelaksanaannya melibatkan banyak pemain, kerjasama tim, serta kontak sosial secara langsung sehingga dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial pada anak tunagrahita berupa sikap dalam komunikasi, merespon bentuk pertanyaan maupun perintah, serta sikap simpati dan empati (Nurdiyati & Khairi, 2024). Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hikmah, Musi, & Ilyas (2016) yang membuktikan permainan *tokotokodiang* atau *ular naga* membantu meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak. Wulandary & Marlina (2024) mengungkapkan bahwa aktivitas permainan *ular naga* dapat melatih berbagai keterampilan sosial seperti kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kejujuran, kepercayaan diri, keberanian, keterampilan komunikasi dan pemahaman akan aturan dalam aktivitas bermain bersama teman sepermainannya. Kemudian, Nurhayati, Pratama, & Wahyuni (2020) berpendapat bahwa permainan *congklak* melatih kesabaran dan ketelitian melalui aktivitas memasukkan biji *congklak* pada lubang papan sesuai dengan aturan permainan, serta melatih jiwa sportifitas dalam menyikapi kemenangan dan kekalahan.

Selain menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik, permainan *engklek* juga memberikan kontribusi dalam perkembangan sosial-emosional anak tunagrahita. Permainan *engklek* mengembangkan keterampilan sosial selama pelaksanaan aktivitas bermain, yang mana ditunjukkan melalui cara bermain anak tunagrahita ringan dengan teman sepermainannya, partisipasi atau andil dalam kelompok, kemampuan menjalin interaksi, serta sikap ramah (Susanti & Harningtyas, 2019). Abdiana & Suryana (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permainan tradisional *engklek* dapat merangsang perkembangan keterampilan sosial dikarenakan secara tidak langsung anak mendapatkan pengalaman berinteraksi bersama dengan teman sekaligus menciptakan perasaan gembira pada anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Purnamasari & Sartinah (2019) membuktikan bahwa permainan tradisional *petak umpet* modifikasi memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak tunagrahita ringan melalui pemberian perlakuan sebanyak delapan kali pertemuan berupa permainan tradisional *petak umpet* dengan langkah bermain yang telah dimodifikasi menjadi lebih mudah atau sederhana dan dengan perpanjangan durasi waktu bermain.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan bagi pendidikan, khususnya pada pendidikan bagi anak tunagrahita. Permainan tradisional menyumbangkan pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak tunagrahita sehingga permainan tradisional dapat dipertimbangkan sebagai sarana pendidikan. Di samping memberikan pengalaman belajar yang berbasis budaya yang membantu dalam menciptakan lingkungan belajar positif dan pengembangan karakter (Astuti & Thohir, 2025). Melalui pendalaman pemahaman terkait permainan tradisional dalam menstimulasi aspek perkembangan anak tunagrahita ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga kepada para pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan melibatkan unsur permainan tradisional di dalamnya. Selain itu, permainan tradisional dapat dimanfaatkan oleh pihak keluarga dengan menyisipkannya pada kegiatan *quality time* bersama anak (Muharrahman dkk, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil *literature review* serta pembahasan yang telah disusun di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat 8 (delapan) permainan tradisional yang secara positif membantu perkembangan anak tunagrahita, baik dalam aspek kognitif, motorik, maupun sosial-emosional. Adapun 8 (delapan) permainan tradisional tersebut adalah *dakon* atau *congklak*, *engklek* atau *sunda manda*, *ular tangga*, *gobak sodor*, *boy-boyan*, *lompat tali*, *ular naga*, dan *petak umpet*. Terdapat 3 (tiga) permainan tradisional yang mendukung perkembangan kognitif anak tunagrahita, yaitu *dakon*, *engklek*, dan *ular tangga*. Sebanyak 4 (empat) permainan tradisional mendukung perkembangan motorik anak tunagrahita, yakni *gobak sodor*, *engklek*, *boy-boyan*, dan *lompat tali*. Selanjutnya, sebanyak 4 (empat) permainan tradisional mendukung perkembangan sosial-emosional anak tunagrahita, yakni *ular naga*, *congklak*, *engklek*, dan *petak umpet*. Dalam satu permainan tradisional dapat secara sekaligus atau paralel mengembangkan aspek perkembangan anak tunagrahita, diantaranya permainan *engklek* (aspek perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional) dan permainan *dakon* atau *congklak* (aspek perkembangan kognitif dan motorik).

Aspek kognitif yang terstimulasi melalui permainan tradisional mencakup keterampilan berhitung, bahasa, dan konsentrasi. Aspek motorik yang terstimulasi melalui permainan tradisional dominan terhadap perkembangan motorik kasar mencakup gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif serta pada keterampilan kecepatan, kelenturan, kelincahan, hingga keterampilan melempar yang dapat melatih motorik halus. Adapun aspek sosial-emosional yang terstimulasi melalui permainan tradisional mencakup keterampilan interaksi sosial serta sikap prososial berupa sikap sabar, empati, kejujuran, sikap ramah, dan partisipasi dalam kelompok. Pengaruh permainan tradisional terhadap aspek perkembangan anak tunagrahita apabila dikelompokkan berdasarkan kategori anak tunagrahita, yakni : 1.) Permainan tradisional yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak tunagrahita ringan: *dakon*, *engklek*, *ular tangga*, *gobak sodor*, *boy-boyan*, *ular naga*, *lompat tali*, dan *petak umpet*; 2.) Permainan tradisional yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak tunagrahita sedang: *engklek*; 3.) Permainan tradisional yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak tunagrahita berat: *lompat tali*.

Permainan tradisional selain merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai luhur, rupanya juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, tak terkecuali pada anak tunagrahita. Hadirnya permainan tradisional dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah dan keluarga sebagai sarana yang memfasilitasi perkembangan anak tunagrahita. Bagi pihak sekolah, kegiatan permainan tradisional diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran sebagai metode belajar dan upaya pengembangan aspek perkembangan anak tunagrahita, baik dalam aspek kognitif, motorik maupun sosial-emosional. Bagi pihak keluarga khususnya orangtua, permainan tradisional juga dapat disisipkan dalam kegiatan *quality time* bersama sehingga anak juga dapat merasa didukung dalam proses pembelajarannya.

Daftar Rujukan

- Abdiana, I., & Suryana, D. (2022). Implementation of traditional Engklek games on social abilities of early children. *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 3(2), 436-439.
- Amanullah, A. S. R. (2022). Menhamigenal Anak Berkebutuhan Khusus: Tuna Grahita, Down Syndrom Dan Autisme. *ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-14.

- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18–25. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59.
- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2024). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar: Pendekatan filosofis untuk pendidikan karakter. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218-225
- Auliani, N. F., & Ardisal, A. (2019). Efektivitas Permainan Lompat Tali Karet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Hikmah Reformasi, Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 137-146. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i2.164>
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814.
- Bukit, J., & Pramono, H. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Tunagrahita Ringan Di SLB YKPC GBKP Alpha Omega. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(2), 439-446. doi: [10.15294/INAPES.V2I2.45328](https://doi.org/10.15294/INAPES.V2I2.45328)
- Cholimah, N. (2023). Menggali nilai-nilai permainan tradisional (Cublak-cublak suweng, Kucing-kucingan, Boi-boi an dan Lurah-lurahan) Di Taman Kanak-kanak Al-I'dad An-Nuur Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v12i1.62124>
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(6), 1368-1375.
- Fithriyana, E., & Hidayah, H. (2020). Game Therapy Based on Local Wisdom in Cognitive Development of Slow Learner Children. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 4, 129-138.
- Hajarwati, H., Mustafa, M., & Hadis, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Galesong. *Nubin Smart Journal*, 3(4), 31-41.
- Hakim, A. R. (2015). Pengaruh Motorik Kasar Anak Tunagrahita Terhadap Motorik Halus. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(2).
- Hakim, A. R. (2018). Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(3).
- Hariyanti, N., Tjalla, M., Arqam, A., Dalle, H. A., & Sunubi, A. H. (2023). The Use of Snakes and Ladders Game as English Teaching Media to Improve Mentally Retarded Students' Vocabulary. <https://doi.org/10.46870/lts.v4i2.464>
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi permainan tradisional untuk pengembangan kreativitas anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298-309. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

- Hendri, S. K., Marlina, M., & Damri, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Bina Diri Melalui Media Audio Visual pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 3(1), 12–17. <https://doi.org/10.24036/jpkk/vol3-iss1/102>
- Hestyaningsih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 13(2). <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354.
- Karina, C. D., Supardi, U. S., & Suparman, L. A. (2021). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional Indonesia komunitas TGR (Traditional Games Return). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1599-1615.
- Kaswati, E., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 531-538. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i5.p%25p>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2021). Statistik Sekolah SLB 2020/2021. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2023). Statistik Sekolah SLB 2022/2023. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2024). Statistik Sekolah SLB 2023/2024. Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67-81. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>
- Lufthansa, L., Kurniawan, R., Rohmah, L. N., & Mushofi, Y. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Gerak Motorik Kasar Siswa Tunagrahita Ringan. *Gerak: Journal of Physical Education, Sports, and Health*, 2(2), 67-72.
- MR, M. H. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Muharrahman, Loka, N., Syarfina, A., Kibtiyah, Sari, N. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1368-1380.
- Napitupulu, M. B., Malau, J. G., Damanik, C. T., Simanjuntak, S. N., & Widiastuti, M. (2022). Psikologi Kepada Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 325-331.
- Ngaisah, N. C., Janah, A. I., Azizah, S. N., Fitriyani, F., Fajarrini, A., Munawarah, M., & Maulida, N. (2023). Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 74-85. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.159>
- Ngaisah, N. C., & Putro, K. Z. (2023). Analisis Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Anak Tunagrahita Berat. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 32-41. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v5i1.19056>
- Nurdiyati, F., & Khairi, A. M. (2024). M Media Permainan Tradisional Dalam Membentuk Interaksi Sosial Anak Tunagrahita. *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 115-123. <https://doi.org/10.33627/gw.v7i1.1917>

- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Oktaviani, J. N., Susetyo, B., Homdijah, O. S., Nurhastuti, N., Fitriani, F., & Putri, T. D. . (2023). Enhancing Mathematical Learning of Money Value Equivalence through Project Based Learning Model for Students with Intellectual Disabilities. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1), 85–91. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v7i1.892>
- Prasetya, A. A. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Operasi Perkalian dengan Media Dakon Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas VA di SLB N 1 Yogyakarta. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 6(1), 12-22.
- Pratmanto, D., Wati, F. F., Rousyati, R., & Crisna, A. (2019). Pengelompokan Siswa Penyandang Disabilitas Berdasarkan Tingkat Tunagrahita Menggunakan Algoritma K-Medoids. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 134-142. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.6550>
- Purnamasari, H., & Sartinah, E. P. (2019). Permainan Tradisional Petak Umpet Modifikasi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 11(3).
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 1(1), 40-46.
- Puspita, I. (2022). Keterampilan Membilang Sampai 5 Melalui Permainan Tradisional “Engklek” Untuk Peserta Didik Tunagrahita Kelas I. *Diferensiasi: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181-196.
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37-46.
- Sari, S. P. (2015). Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X DIII C1 SLB C Payakumbuh (Single Subject Research). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 4 (1). <https://doi.org/10.24036/jupe46320.64>
- Sari, E., & Natalia, E. (2018). Pengaruh fishing game terhadap konsentrasi anak tunagrahita di SLB C Alpha Wardahana Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(2). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i2.105>
- Sandjaja, M. (2022). Pengaruh Metode Fernald Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan dan Menulis Anak Tuna Grahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(1), 11–18. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.613>
- Sholikan, K. F. A., & Sudijandoko, A. (2019). Pengaruh Olahraga Tradisional Sunda Manda (Engklek) Terhadap Motorik Kasar Gerak Lokomotor Melompat pada Anak Difabel (Tunagrahita Ringan) SLB Siswa Budhi Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2), 219-224.
- Susanti, N., & Harningtyas, S. (2019). Efektifitas permainan tradisional engklek terhadap peningkatan konsentrasi dan ketrampilan sosial pada anak tunagrahita ringan di SDLB Negeri Kedungkandang Kota Malang. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 7(3), 115-121. <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i3>.
- Tarigan, A. (2022). Pembelajaran Modeling Melalui Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Kanan-Kiri Anak Tunagrahita Sedang Kelas V Slb-C Abdi Kasih Medan Labuhan Tahun Pelajaran 2018-2019. *JEBIT MANDIRI-Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Teknologi*, 2(2), 28-42

- Undang-Undang Republik Indonesia No 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 69. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Wahyu, A., & Rukiyati, R. (2022). Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109-120. doi: <http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v11i2.51524>
- Wulandary, Z., & Marlina, S. (2024). Pengaruh Permainan Modifikasi Ular Naga Terhadap Kemampuan Sosial di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1-13.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183-193.
- Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, I. M. A. (2019). Prinsip khusus dan jenis layanan pendidikan bagi anak tunagrahita. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 9(2). <https://doi.org/10.36733/jsp.v9i2.392>