



Eksplorasi Permainan Tradisional Kabupaten Agam Dalam Konteks Pembelajaran Sains Berwawasan Kearifan Lokal

Migel David^{1*}, Fitri Arsih², Ardi³, Rahmadhani Fitri⁴

Program Studi Biologi, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Padang ^{1,2,3,4}

*Alamat Korespondensi: migeldavid05@gmail.com

Artikel info

Accepted : June 30th 2025
Approved : July 20th 2025
Published : July 24th 2025

Kata kunci:

Permainan tradisional, Kearifan lokal, Pembelajaran sains

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi permainan tradisional yang terdapat di Kabupaten Agam serta menggali nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya sebagai dasar untuk pengembangan pembelajaran sains yang berwawasan kearifan lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik snowball sampling, di mana partisipan terdiri atas masyarakat dan penggiat seni yang memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional di wilayah tersebut. Data penelitian didapatkan melalui wawancara mendalam dengan 18 narasumber dan dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat sekitar 20 jenis permainan tradisional anak nagari yang masih dikenal dan dimainkan di Kabupaten Agam, seperti tapak lele, kasti, silek, randai, hingga congklak. Permainan-permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai edukatif yang tinggi, seperti kerja sama, sportivitas, kreativitas, disiplin, berpikir kritis, dan kemampuan sosial. Selain itu, nilai-nilai tersebut dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran sains untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik.

ABSTRACT

Keywords:

Biology Learning Modules,
Discovery Learning, Scientific
Literacy

This study aims to explore traditional games found in Agam Regency and uncover the educational values embedded within them as a foundation for developing science learning based on local wisdom. The research employed a qualitative approach using snowball sampling, involving community members and art practitioners knowledgeable about traditional games in the region. Data were collected through in-depth interviews with 18 participants and analyzed using descriptive qualitative methods. The findings reveal that approximately 20 types of traditional "anak nagari" games are still known and played in Agam Regency, such as tapak lele, kasti, silek, randai, and congklak. These games serve not only as recreational activities but also carry substantial educational values, including teamwork, sportsmanship, creativity, discipline, critical thinking, and social skills. Furthermore, these values can be integrated into science learning to foster 21st-century skills in students.

<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/JTI/index>

How to Cite: David, M., Arsih, F., Ardi, & Fitri, R. (2025). Eksplorasi Permainan Tradisional Kabupaten Agam Dalam Konteks Pembelajaran Sains Berwawasan Kearifan Lokal. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2) 120-131. DOI: <https://doi.org/10.33477/al-alam.v4i2.11350>

© 2025 Migel David, Fitri Arsih, Ardi, dan Rahmadhani Fitri

PENDAHULUAN

Bermain adalah bagian penting dari kehidupan anak-anak, berfungsi sebagai sarana untuk mendukung perkembangan fisik, sosial, bahasa, dan budaya mereka (Fadlillah, 2017). Permainan tradisional, khususnya, memberikan peluang bagi anak-anak untuk merangsang kemampuan mereka dengan memanfaatkan sumber daya di sekitar tanpa biaya besar, hanya memerlukan teman dan aturan yang jelas. Karakteristik ini menjadikan permainan tradisional alat efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak (Nugrahastutik & Puspitaningtyas, 2016).

Indonesia, dengan kekayaan tradisi dari berbagai suku bangsa, memiliki banyak permainan rakyat yang dikenal sebagai permainan anak nagari di kalangan masyarakat Minangkabau. Permainan ini bukan hanya hiburan, tetapi juga bagian dari warisan budaya yang memungkinkan nilai-nilai tradisional untuk terus hidup dan diteruskan dari generasi ke generasi (Saputra, 2011). Kekayaan budaya Indonesia tercermin dalam permainan tradisional yang kaya akan nilai moral, melatih gerakan fisik anak, serta menanamkan rasa solidaritas dan kepercayaan diri (Hidayati et al., 2020).

Namun, permainan tradisional semakin terlupakan oleh generasi muda yang lebih tertarik pada permainan daring. Banyak remaja aktif menggunakan smartphone dan terlibat dalam permainan online, yang mengubah cara mereka berinteraksi (Safari, 2017). Penelitian menunjukkan bahwa meskipun Indonesia memiliki beragam permainan tradisional, keberadaannya semakin tergerus, terutama di daerah perkotaan, di mana banyak anak tidak lagi mengenal permainan tradisional di lingkungan mereka (Dwipa, 2015).

Kondisi ini memprihatinkan, karena permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai penting seperti moral, kebersamaan, dan kerja sama. Nilai-nilai ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam melatih kekompakan dan kolaborasi, mengingat banyak permainan tradisional dirancang untuk dimainkan secara berkelompok (Danandjaja, 2002). Permainan tradisional memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan karakter anak, termasuk kreativitas dan kemampuan bersosialisasi (Hasanah, 2016).

Perkembangan zaman yang terus berlangsung mendorong kemajuan budaya dan teknologi, yang memengaruhi aktivitas bermain anak-anak. Di era modern, anak-anak semakin jarang mengenal permainan tradisional, bahkan beberapa di antaranya tidak mengetahui keberadaan permainan tersebut (Handoyo & Yudiwinata, 2014). Anak-anak Indonesia seharusnya menjaga dan melestarikan permainan tradisional yang kaya akan unsur budaya, namun minimnya sosialisasi dari orang tua dan guru serta dominasi permainan modern semakin menggeser keberadaan permainan tradisional (Handoyo & Yudiwinata, 2014).

Sains adalah bidang ilmu penting yang harus terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa, di mana anak-anak diajak untuk bertanya dan mengembangkan ide-ide mereka (Wihardjo, 2007; DeVito et al., 2006; Mursalin & Setiaji, 2022; Susanti dkk, 2023). Permainan tradisional juga berpengaruh dalam pembelajaran sosial siswa, di

mana anak-anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai perbedaan saat bermain bersama (Rut et al., 2020).

Meskipun permainan tradisional sering dianggap kurang menarik dibandingkan permainan modern, kenyataannya, permainan ini mengandung banyak nilai dan pesan moral yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak (Elsa, 2022). Di Sumatera Barat, permainan tradisional mulai tergantikan oleh permainan modern, yang dapat berdampak negatif bagi anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi permainan tradisional di Kabupaten Agam dalam konteks pembelajaran sains berwawasan kearifan lokal, serta menyoroti makna filosofis dan pedagogis dari permainan-permainan tersebut sebagai dasar untuk pengembangan pembelajaran sains yang memberdayakan keterampilan abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah, disebut juga sebagai metode etnografi. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah dan snowball sampling. Snowball sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap, maka harus mencari orang lain yang dapat digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2012).

Subjek dari penelitian ini adalah masyarakat dan penggiat seni yang ada di Kabupaten Agam yang dipilih yang menyesuaikan dengan teknik snowball sampling mengingat di lokasi penelitian sudah mulai jarang ditemukannya permainan tradisional ini sehingga perlu dilakukan eksplorasi di daerah Kabupaten Agam ini. Sesuai dengan etika penelitian, setelah peneliti mendapatkan persetujuan dari partisipan, peneliti melakukan wawancara kepada partisipan dengan dibantu satu alat rekaman. Hasil penelitian yang diharapkan dapat mengetahui permainan apa saja yang ada di Kabupaten Agam dan apa saja nilai-nilai edukasi yang terkandung dalam permainan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan mewawancarai sebanyak 18 orang narasumber yang tinggal di Kabupaten Agam yang tersebar di beberapa kecamatan, didapatkan bahwa terdapat sekitar 20 jenis permainan tradisional anak nagari yang ada di Kabupaten Agam, berikut adalah jenis permainan anak nagari yang telah ditemukan beserta dengan nilai edukasi nya:

1. Tapak Lele (Patok Lele)

Permainan tapak lele, atau yang sering kita sebut patok lele, adalah salah satu permainan tradisional yang masih digemari anak-anak di Kabupaten Agam. Khususnya di daerah seperti Kecamatan Ampek Nagari, Matur, dan Lubuk Basung, permainan ini menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mereka. Sejak zaman dahulu, tapak lele telah menjadi sarana hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak setempat.

Dalam permainan ini, dua tim saling berhadapan. Satu tim berperan sebagai pemukul kayu, sementara tim lainnya menjadi penangkap. Permainan dimulai dengan meletakkan potongan kayu di atas lubang, dan pemukul akan mencungkil kayu itu ke arah tim penangkap. Jika kayu berhasil ditangkap, maka peran mereka pun berganti. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah skor tertinggi yang berhasil dikumpulkan.

Namun, lebih dari sekadar permainan, tapak lele memiliki nilai edukasi yang sangat berharga. Anak-anak belajar tentang kerja sama tim, strategi, dan keterampilan. Mereka juga diajarkan tentang sportivitas, kreativitas, dan kemandirian. Selain itu, permainan ini melatih mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitarnya.

2. Kasti

Permainan kasti, yang mirip dengan baseball, adalah salah satu permainan yang sangat populer di Kabupaten Agam. Terutama di Kecamatan Ampek Nagari, Matur, dan beberapa kecamatan lainnya, kasti telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan anak-anak sejak tahun 1980-an. Selain sebagai sarana hiburan, permainan ini juga menjadi momen berharga bagi mereka untuk bersosialisasi.

Dalam permainan kasti, dua tim saling berhadapan. Satu tim berfungsi sebagai pemukul, sedangkan tim lainnya bertugas sebagai penjaga atau penangkap bola. Ketika giliran memukul tiba, pemain akan berusaha memukul bola sejauh mungkin dan segera berlari menuju pos-pos yang telah disediakan. Jika semua anggota tim pemukul berhasil melewati semua pos tanpa terkena bola yang ditangkap oleh tim penjaga, maka mereka akan dinyatakan sebagai pemenang.

Namun, kasti bukan hanya tentang bersaing dan menang. Permainan ini memiliki banyak nilai edukasi yang sangat penting bagi anak-anak. Mereka belajar tentang kerja sama dan kekompakan, ketangkasan, serta kemampuan gerak. Lebih dari itu, kasti juga mengajarkan disiplin, kejujuran, dan sportivitas. Saat bermain, anak-anak merasakan kegembiraan dan kesenangan yang membuat mereka lebih aktif dan sehat.

3. Batu Genggong

Permainan batu genggong adalah salah satu permainan tradisional yang sangat khas di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Ampek Nagari. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh anak-anak, terutama saat sore hari atau di waktu senggang mereka.

Dalam permainan batu genggong, para pemain meletakkan batu kecil di salah satu kaki dan melompat beberapa langkah untuk mengayunkan batu tersebut ke arah batu target yang telah ditentukan. Pemenang ditentukan berdasarkan apakah mereka berhasil mengenai batu target atau tidak. Momen-momen ini seringkali dipenuhi tawa dan semangat persaingan yang sehat.

Namun, lebih dari sekadar bersenang-senang, batu genggong memiliki banyak nilai edukasi yang sangat berharga. Permainan ini melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak-anak, serta membantu mereka belajar beradaptasi dengan berbagai situasi. Selain itu, anak-anak juga diajarkan tentang sportivitas, kesabaran, dan kepercayaan diri saat bermain, permainan ini juga mengajarkan konsep-konsep fisika

sederhana, seperti gaya dan arah, yang bisa menjadi pelajaran berharga tanpa mereka sadari.

4. Tang-tang Buku

Tang-tang buku adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak di Kabupaten Agam, terutama di Kecamatan Ampek Nagari. Permainan ini telah ada sejak zaman dahulu dan menjadi salah satu bentuk hiburan bagi anak-anak setempat.

Dalam permainan tang-tang buku, dua orang pemain akan menjadi "gerbang" atau ketua tim, sementara pemain lainnya akan berbaris membentuk barisan panjang seperti ular. Pemain yang berbaris akan melewati gerbang sambil dinyanyikan sebuah lagu, dan ketika lagu berakhir, kedua gerbang akan menangkap salah satu pemain secara acak untuk memilih tim.

Permainan tang-tang buku mengajarkan nilai-nilai penting seperti sportivitas, kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Selain itu, permainan ini juga menjadi sarana hiburan dan interaksi sosial bagi anak-anak.

5. Lompat Tali

Permainan lompat tali juga dapat ditemukan di beberapa kecamatan di Kabupaten Agam, seperti Ampek Nagari dan Lubuk Basung. Permainan ini telah ada sejak tahun 1970-an dan menjadi salah satu sarana hiburan bagi anak-anak.

Dalam permainan lompat tali, dua orang akan memegang ujung-ujung tali, sementara pemain lainnya melompati tali dengan berbagai tingkat ketinggian. Setiap lompatan memberikan tantangan tersendiri, dan pemenang ditentukan berdasarkan kemampuan mereka untuk melompati tali pada level tertinggi. Suasana penuh semangat dan tawa selalu menyertai permainan ini.

Namun, lompat tali bukan hanya sekadar permainan biasa. Ia memiliki banyak nilai edukasi yang sangat penting. Melalui permainan ini, anak-anak dilatih untuk meningkatkan ketangkasan, kecermatan, dan kesabaran. Mereka belajar untuk beradaptasi dengan tantangan dan mengembangkan semangat pantang menyerah. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan sportivitas dan pentingnya kompetisi yang sehat.

6. Silek

Silek merupakan seni bela diri tradisional khas masyarakat Minangkabau yang juga berkembang di Kabupaten Agam. Tradisi ini telah dikenal sejak masa nenek moyang dan berfungsi sebagai upaya pertahanan diri, media pelatihan kepemimpinan, serta sebagai bentuk hiburan masyarakat.

Dalam praktiknya, silek dilakukan oleh dua orang yang saling mempertunjukkan keterampilan dan teknik bela diri, seperti langkah tuo, elak, kepoh, tangkok, serta teknik lainnya. Pertandingan akan dihentikan apabila salah satu peserta menyerah atau ketika telah mencapai batas waktu atau kesepakatan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Selain itu, silek mengandung nilai-nilai edukatif, antara lain kecerdasan, kemampuan numerasi, sportivitas, toleransi, serta kemampuan berpikir kritis dan

kreatif. Silek juga menekankan pentingnya pengendalian diri, kepemimpinan, dan kekuatan fisik bagi para pemainnya.

7. Randai

Randai merupakan salah satu bentuk teater tradisional yang berasal dari Minangkabau dan memadukan unsur musik, tari, drama, serta gerakan silat dalam pertunjukannya. Kesenian ini tersebar luas di seluruh wilayah Kabupaten Agam, di mana setiap kecamatan memiliki kekhasan dalam penyajiannya.

Dalam pementasannya, sebuah kelompok yang terdiri dari setidaknya 15 anggota akan membawakan sebuah cerita melalui gabungan iringan musik, tarian, dan gerak silat. Biasanya, pertunjukan randai diselenggarakan dalam rangkaian acara adat atau perayaan tertentu di masyarakat.

Randai tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan seperti sportivitas, kejujuran, kerja sama, disiplin, kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, dan semangat kebersamaan. Selain itu, randai berperan penting sebagai media pelestarian seni dan budaya Minangkabau.

8. Sipak Tekong

Sipak tekong merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki kemiripan dengan petak umpet, dan lazim dimainkan oleh anak-anak di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Lubuk Basung, Matur, serta beberapa kecamatan lainnya. Permainan ini telah dikenal sejak zaman dahulu dan tetap lestari hingga saat ini.

Permainan sipak tekong biasanya dimainkan oleh minimal tiga orang anak, di mana satu orang berperan sebagai penjaga sementara yang lainnya bersembunyi. Permainan diawali dengan menendang tekong sebagai tanda dimulainya permainan, kemudian para pemain bersembunyi sementara penjaga bertugas menyusun kembali tekong sebelum mulai mencari para pemain yang bersembunyi. Penentuan pemenang dilakukan berdasarkan hasil pencarian; apabila semua pemain berhasil ditemukan, maka penjaga dinyatakan sebagai pemenang. Namun, jika terdapat pemain yang tidak ditemukan atau tekong berhasil ditendang kembali sebelum semua pemain ditemukan, maka kemenangan diberikan kepada tim yang bersembunyi.

Permainan sipak tekong bermanfaat dalam melatih keterampilan kerja sama, kreativitas, kemampuan observasi, serta kemampuan mengambil keputusan secara cepat pada anak-anak.

9. Tarik Tambang

Tarik tambang merupakan salah satu permainan tradisional yang umum dimainkan oleh anak-anak di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Lubuk Basung, Matur, serta beberapa kecamatan lainnya. Permainan ini diyakini telah ada sejak zaman nenek moyang dan menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat setempat.

Dalam pelaksanaannya, tarik tambang dilakukan oleh dua tim yang terdiri dari jumlah anggota yang sama. Kedua tim akan berusaha saling menarik tambang dengan tujuan untuk menarik lawan melewati garis batas yang telah ditetapkan. Tim yang berhasil menarik lawan hingga melewati batas tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan tarik tambang mengandung nilai-nilai edukatif seperti kerja sama, persatuan, gotong royong, kemampuan berpikir kritis, dan penyusunan strategi.

10. Cak bua / Cak bur

Cak Bua merupakan salah satu permainan tradisional anak yang masih kerap dijumpai dan dimainkan oleh masyarakat di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Ampek Nagari, Lubuk Basung, serta sejumlah kecamatan lainnya. Permainan ini diyakini telah berkembang sejak zaman dahulu, diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Secara umum, permainan Cak Bua dimainkan oleh dua kelompok, yakni tim penjaga dan tim penerobos. Kemenangan diraih apabila seluruh anggota tim penerobos berhasil melewati setiap rintangan tanpa tertangkap oleh tim penjaga.

Permainan ini tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga mengandung berbagai nilai edukatif, seperti kejujuran, kerja keras, ketelitian, kemampuan berpikir kritis, koordinasi motorik, serta keterampilan sosial antarindividu.

11. Layang-layang darek / Alang-alang

Layang-layang merupakan sebuah permainan yang populer di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Lubuk Basung, Kamang Magek, dan kecamatan lainnya. Permainan ini telah ada sejak zaman dahulu atau sejak zaman nenek moyang.

Dalam permainan layang-layang, satu orang bertugas menerbangkan layang-layang, sementara orang lain mengatur tali serta arah penerbangan layang-layang tersebut. Aktivitas ini sering kali diadakan dalam bentuk perlombaan oleh berbagai pihak.

Permainan layang-layang mengajarkan berbagai nilai penting, seperti kesabaran, ketekunan, kemampuan beradaptasi, kreativitas, keterampilan fisik, kerja sama, kemandirian, serta kepemimpinan dan pengambilan keputusan.

12. Gundu / Kelereng

Permainan gundu adalah salah satu permainan tradisional anak yang umumnya dimainkan di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Ampek Nagari, Lubuk Basung, dan kecamatan lainnya. Permainan ini diperkirakan sudah ada sejak tahun 1970-an atau 1980-an.

Dalam permainan gundu, para pemain menyusun kelereng dalam bentuk piramida terbalik di area permainan, kemudian saling menjentikkan kelereng untuk mengeluarkan kelereng lawan dari area tersebut. Pemenang ditentukan berdasarkan kemampuan mereka dalam mengeluarkan semua kelereng milik lawan.

Permainan gundu mengajarkan berbagai keterampilan, seperti berpikir strategis, disiplin, sportivitas, kejujuran, kerja sama, serta pemahaman tentang konsep fisika yang sederhana.

13. Lore

Lore adalah permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di sore hari atau saat memiliki waktu luang, dan juga oleh remaja. Permainan ini diperkirakan sudah ada sejak zaman dahulu atau sejak zaman nenek moyang.

Dalam permainan lore, para pemain melempar batu pipih ke dalam pola persegi yang telah digambar di lapangan, kemudian melompat dari satu kotak ke kotak lainnya. Pemenang ditentukan berdasarkan siapa yang pertama kali mencapai ujung dan kembali ke titik awal.

Permainan lore mengajarkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan fisik, kreativitas, keterampilan sosial, kemampuan berhitung, kerja sama, ketaatan pada aturan, kesabaran, dan keterbukaan.

14. Badia-badia Batuang

Permainan badia-badia batuang adalah salah satu permainan tradisional anak yang umumnya dimainkan di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Lubuk Basung dan kecamatan lainnya. Permainan ini telah ada sejak zaman dahulu atau sejak zaman nenek moyang.

Dalam permainan badia-badia batuang, anak-anak membuat meriam sederhana dari bambu yang diisi dengan minyak tanah dan dinyalakan untuk menghasilkan suara ledakan. Aktivitas ini biasanya dilakukan pada waktu-waktu tertentu, seperti bulan Ramadhan atau saat libur panjang.

Permainan badia-badia batuang mengajarkan berbagai nilai, termasuk kerja sama, kreativitas, keterampilan motorik, pemecahan masalah, kebersamaan, dan persatuan.

15. Cik Kuciang / Kuciang-kuciang

Cik kuciang atau Kuciang-kuciang adalah salah satu permainan tradisional anak yang terdapat di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Lubuk Basung, Matur, dan kecamatan lainnya. Permainan ini diperkirakan sudah ada sejak tahun 1970-an atau 1980-an.

Dalam permainan cik kuciang, para pemain melempar bola ke udara dan berusaha mengambil kerang kecil sebelum bola jatuh ke tanah. Tingkat kesulitan permainan akan meningkat seiring dengan berjalannya waktu.

Cik kuciang mengajarkan berbagai keterampilan, termasuk kemampuan numerasi, pemikiran kritis, kemampuan untuk memprediksi, pengambilan keputusan, serta pemahaman tentang konsep fisika yang sederhana.

16. Congklak

Congklak adalah permainan tradisional anak yang umumnya dimainkan di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Lubuk Basung, Ampek Nagari, Matur, dan kecamatan lainnya. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja pada sore hari setelah pulang sekolah atau saat memiliki waktu luang.

Dalam permainan congklak, dua pemain akan saling berhadapan dan menyebarkan biji-biji ke dalam lubang-lubang pada papan congklak. Pemenang

ditentukan berdasarkan siapa yang berhasil mengumpulkan lebih banyak biji di lubang besar mereka.

Congklak mengajarkan berbagai keterampilan, termasuk kemampuan berhitung, berpikir strategis, keterampilan motorik halus, interaksi sosial, disiplin, sportivitas, kejujuran, serta konsep pemberian dan penerimaan.

17. Gasiang

Gasiang adalah permainan tradisional anak yang terdapat dan dimainkan di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Kamang Magek, Lubuk Basung, dan kecamatan lainnya. Permainan ini biasanya dimainkan oleh minimal dua orang, tetapi bisa melibatkan lebih banyak pemain tergantung pada situasi dan kebutuhan saat itu.

Dalam permainan gasiang, para pemain membuat alat yang mirip gasing dari kayu, kemudian melemparkannya agar berputar di arena permainan. Pemenang ditentukan berdasarkan siapa yang gasiang-nya dapat berputar paling lama.

Gasiang mengajarkan berbagai nilai, termasuk kreativitas, ketelitian, kesabaran, strategi, koordinasi gerak, keseimbangan, dan sportivitas.

18. Tambuah Tansa

Tambuah tansa adalah permainan tradisional anak yang juga merupakan bentuk kesenian yang dimainkan di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Tanjung Raya, Malalak, Lubuk Basung, Matur, dan kecamatan lainnya.

Dalam permainan tambuah tansa, sekelompok pemain memainkan alat musik tradisional seperti tambuah (gendang) dan tansa (ketipung) dengan diiringi lagu dan gerakan. Permainan ini sering berfungsi sebagai pengiring atau alat musik dalam pertunjukan seni tradisional lainnya.

Tambuah tansa mengajarkan berbagai nilai, termasuk ritme, koordinasi, kedisiplinan, kerja sama, kekeluargaan, dan kebersamaan.

19. Tari Piriang

Tari piriang adalah permainan tradisional yang merupakan seni dan permainan anak Minangkabau yang dimainkan di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Tanjung Raya, Malalak, Ampek Nagari, Matur, dan kecamatan lainnya.

Dalam tari piriang, sekelompok pemain menampilkan tarian yang diiringi musik dan lagu, serta menggunakan properti berupa piriang (piring). Tarian ini memiliki berbagai gerakan khas yang melambangkan aktivitas sehari-hari.

Tari piriang mengajarkan berbagai nilai, termasuk kebersamaan, gotong royong, rasa syukur, kerja keras, silaturahmi, dan etika dalam berperilaku.

20. Lukas Gilo

Lukah gilo adalah salah satu permainan tradisional yang terdapat dan dimainkan di Kabupaten Agam, khususnya di Kecamatan Tanjung Raya dan kecamatan lainnya. Permainan ini biasanya dimainkan oleh remaja yang menjelang dewasa atau yang sudah berpengalaman, dengan jumlah pemain minimal dua orang.

Dalam permainan lukah gilo, seorang pawang akan membacakan mantra dan menggerakkan selendang untuk membuat lukah (wadah) yang dipegang oleh pemain bergerak dengan liar. Permainan ini memiliki nuansa mistis dan berkaitan dengan dunia gaib.

Lukah gilo mengajarkan pengendalian diri, komunikasi dengan dunia gaib, pemahaman tentang ritme dan kekuatan magis, serta pentingnya mengendalikan nafsu.

Secara keseluruhan, berbagai permainan tradisional yang masih ada di Kabupaten Agam mengandung nilai-nilai edukasi dan filosofi yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak. Permainan-permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek, seperti kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan karakter anak.

Melalui keterlibatan dalam permainan tradisional, anak-anak belajar nilai-nilai penting seperti kerja sama, sportivitas, kreativitas, disiplin, dan kemampuan pemecahan masalah yang sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa depan. Permainan tradisional juga membantu anak-anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di sekitar mereka.

Hal ini sejalan dengan dengan teori yang diungkapkan oleh seorang ahli psikologi yang bernama Lev Vygotsky yaitu teori Zone of Proximal Development (ZPD). Secara etimologis, teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) merujuk pada jarak antara kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas dengan bimbingan orang dewasa atau melalui kolaborasi dengan teman sebaya, dalam konteks pemecahan masalah secara mandiri sesuai dengan kapasitas anak. Dalam definisi ini, terdapat dua zona utama dalam ZPD: a) zona perkembangan aktual, yang mencerminkan tingkat keterampilan yang dimiliki anak saat bekerja secara mandiri, dan b) zona perkembangan potensial, yang menunjukkan tingkat tanggung jawab tambahan yang dapat diambil oleh anak dengan bantuan seorang instruktur (Danoebroto, 2015).

Dalam teori ZPD, perkembangan anak dibagi menjadi empat tahap: a) Tahap Pertama: di mana anak sangat bergantung pada orang lain; b) Tahap Kedua: di mana ketergantungan anak terhadap bantuan eksternal mulai berkurang; c) Tahap Ketiga: tahap internalisasi dan otomatisasi, di mana kinerja anak menjadi lebih otomatis; d) Tahap Keempat: tahap de-otomatisasi, di mana anak dapat mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui tindakan yang berulang (Yohanes, 2010). Dari tahapan ini, terlihat bahwa ZPD menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada anak.

Dalam permainan tradisional anak terlihat sekali bahwa teori ZPD ini sangat berkaitan dengan perkembangan anak, hal ini bisa terlihat mulai dari persiapan permainan seperti pembuatan alat dan bahan pada beberapa permainan sampai ketika permainan itu berlangsung, yang mana hal ini menekankan bahwa pengaruh dari lingkungan seperti pertemanan itu sangat penting dalam perkembangan anak, baik dalam proses pembelajaran dan juga dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan zaman, beberapa permainan tradisional ini mulai terlupakan dan tergeser oleh permainan modern. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari berbagai pihak, baik pemerintah, masyarakat, maupun lembaga terkait untuk

melestarikan dan mewariskan permainan-permainan tradisional ini kepada generasi muda. Dengan demikian, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional dapat terus dipertahankan dan diajarkan kepada anak-anak di masa depan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Permainan tradisional di Kabupaten Agam terbukti sangat beragam dan sarat akan nilai edukasi serta kearifan lokal. Permainan-permainan tersebut tidak hanya menjadi hiburan bagi anak-anak, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan karakter. Selain itu, permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sains untuk memperkuat pemahaman konsep serta menanamkan nilai-nilai positif kepada anak.

Seiring perkembangan zaman, keberadaan permainan tradisional semakin tergerus oleh permainan modern. Oleh karena itu, dibutuhkan peran aktif dari berbagai pihak untuk melestarikan dan mengenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda agar nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya tetap terjaga dan diwariskan.

Saran

Saran dapat berupa masukan bagi peneliti berikutnya, dapat pula rekomendasi implikatif dari temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsih, F., Zubaidah, S., Suwono, H., & Gofur, A. (2019). The exploration of educational value in randai minangkabau art, Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1225–1248. <https://doi.org/10.17478/jegys.605463>
- Arsih, F., Zubaidah, S., Suwono, H., & Gofur, A. (2021). The implementation of RANDAI to improve pre-service biology teachers' communication skills. *AIP Conference Proceedings*, 2330(March). <https://doi.org/10.1063/5.0043166>
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia (Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain Cet. VI*. Jakarta
- Danoebroto, S. W. (2015). Teori belajar konstruktivis Piaget dan Vygotsky. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 2(3), 191–198.
- Elsa, C. P. (2022). Eksistensi Permainan Anak Tradisional Di Era Modern (Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam) (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Fadlillah, M. (2017). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Febriana, R., Putri, P. O., & Hidayati, I. S. (2022). Ethnomathematics Exploration in the Traditional Game of Sipak Rago. *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 24–34. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v5i1.1306>
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). Exploring the implementation of local wisdom-based character education among Indonesian higher education students. *International Journal of Instruction*, 13(2), 179–198. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13213a>

- Mursalin, E., & Setiaji, A. B. (2022). Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 190-201.
- Nugrahastutik, Puspitaningtyas, P. (2016). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan. *Jurnal PKn Progresif*, 7(4), 265-273. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8924/6503>
- Nurjannah, N., Hasni, H., & Balkis, S. (2023). Eksplorasi Permainan Tradisional Bola Bekel Dan Engklek Sebagai Warisan Budaya Di Genarasi Milenial Desa Mario Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. *Social Landscape Journal*, 4(2), 99. <https://doi.org/10.56680/slj.v4i2.45880>
- Safari, M. (2017). Bermain Sebagai Belajar Dalam Membantu Proses Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, II(2), 1-22.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan–Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Suparti, Nf., & Susanti, M. (2017). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 101. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p101--114>
- Susanti, N., Latuconsina, A., Asshagab, S. M., & Mursalin, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMPN 14 Ambon. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 2(1), 28-38.
- Wariyanti, W., Nur, W., & Ananda, R. (2022). Perkembangan aspek sosial emosional dan sains anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5351-5361.
- Wazuda, M. B. S., & Subayani, N. W. (2024). ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN SAINS DAN SOSIAL DI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 566-579.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 02(02,2).
- Yuliyus, & Susilawati, N. (2021). Motivasi Anak Nagari Mengikuti Silek Kumango. *Culture & Society : Journal of Anthropological Research*, 2(3), 123-129.