

## **Hompimpa dan Suit: Permainan Sederhana, Manfaat Luar Biasa bagi Peserta Didik di MI Darun Najah I Gadu Timur Ganding**

**Miftahul Arifin<sup>1</sup>, Noraida<sup>2</sup>,**  
STITA Sumenep<sup>1</sup>, IAIN Madura<sup>2</sup>,  
e-mail: miftahbasoka@gmail.com<sup>1</sup>, nauramifara@gmail.com<sup>2</sup>

**Abstrak:** Permainan tradisional memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan sosial bagi anak-anak terutama di lingkungan Pendidikan Dasar. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang melejit begitu pesat permainan tradisional mulai terkikis, sehingga generasi masa kini banyak yang tidak tau atau bahkan lupa bahwa pernah ada permainan tradisional yang sangat menyenangkan dan besar manfaatnya yaitu Hompimpa dan Suit. Lembaga pendidikan di kabupaten sumenep masih banyak yang menerapkan permainan hompimpa dan suit dalam pembelajaran begitupun dengan MI Darun Najah I yang turut hadir untuk menjawab berbagai tantangan zaman serta bertugas dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. MI Darun Najah I kerap menerapkan permainan hompimpa dan suit pada pembelajaran sehari-hari. Pada umumnya anak-anak akan mempratekkan apa yang didapat dari sekolahnya sebab dizaman ini sekolah sangat berperan aktif dalam pendidikan dan pengajaran terhadap anak. Dengan penerapan tersebut peserta didik secara otomatis terbiasa melakukannya dalam kehidupan meraka, yaitu keadilan dan sportivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi manfaat permainan tradisional hompimpa dan suit di MI Darun Najah I Gadu Timur Ganding, baik dari aspek sosial. Dengan menggunakan metode observasi partisipatif dan wawancara mendalam, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa hompimpa dan suit tidak hanya menjadi hiburan belaka bagi siswa/I, akan tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyimpan nilai-nilai kejujuran, sportivitas, dan kerja sama.

**Kata Kunci:** permainan tradisional, hompimpa, suit, pendidikan karakter, Madrasah Ibtidaiyah.

**Abstract:** Traditional games have an important role in character building and social development for children, especially in Elementary Education environments. However, along with the development of the era and technology that is soaring so rapidly, traditional games are starting to erode, so that many of the current generation do not know or even forget that there was once a traditional game that was very fun and had great benefits, namely Hompimpa and Suit. Many educational institutions in Sumenep Regency still apply hompimpa and suit games in learning, as well as MI Darun Najah I, which is also present to answer various challenges of the times and is tasked with educating the nation's life. MI Darun Najah I often applies hompimpa and suit games in daily learning. In general, children will practice what they get from school because in this era schools play a very active role in education and teaching children. With this application, students automatically get used to doing it in their lives, namely justice and

*sportsmanship. This study aims to explore the benefits of traditional hompimpa and suit games at MI Darun Najah I Gadu Timur Ganding, both from a social aspect. By using participatory observation and in-depth interview methods, this study shows that hompimpa and rock-paper-scissors are not only mere entertainment for students, but also as a learning medium that contains the values of honesty, sportsmanship, and cooperation.*

**Keywords:** *Traditional Games, Hompimpa, Rock Paper Scissors, Character Education, Islamic Elementary School.*

## **A. PENDAHULUAN**

Permainan tradisional telah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia. Sayangnya, kemajuan teknologi dan globalisasi menyebabkan permainan ini semakin tersingkir oleh permainan modern berbasis digital. Di MI Darun Najah I Gadu Timur Ganding, hompimpa dan suit tetap dilestarikan sebagai permainan yang bermanfaat untuk perkembangan siswa/i. Penelitian ini mengkaji bagaimana permainan tersebut dapat meningkatkan interaksi sosial, membangun karakter positif, dan melestarikan budaya lokal.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan kultural yang tinggi (Kemendikbud, 2017). Di era modern saat ini, permainan tradisional mulai terpinggirkan oleh berbagai jenis permainan digital yang lebih menarik secara visual namun minim interaksi langsung. Padahal permainan tradisional seperti hompimpa dan suit memiliki manfaat luar biasa dalam membentuk karakter anak, terutama bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Madrasah Ibtidaiyah sebagai institusi pendidikan yang tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan akhlak dan karakter mulia, memegang peran penting dalam menjaga dan melestarikan permainan tradisional. Permainan seperti hompimpa dan suit sangat sederhana untuk dimainkan, tidak membutuhkan alat khusus, dan dapat dilakukan kapan saja, sehingga cocok untuk diterapkan di lingkungan sekolah sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar maupun aktivitas rekreasi.

Permainan tradisional tidak sekadar menjadi aktivitas rekreatif, tetapi juga media pembelajaran nilai-nilai penting seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan penghormatan terhadap keputusan bersama. Dalam permainan hompimpa, misalnya, siswa belajar menerima hasil pilihan secara adil tanpa protes. Sementara itu, suit mengajarkan anak untuk berpikir cepat, menerima kemenangan atau kekalahan dengan sikap sportif, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Madrasah Ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan berbasis nilai Islam juga dapat mengintegrasikan permainan ini untuk mengajarkan ajaran moral secara kontekstual. Permainan tradisional memberikan anak-anak pengalaman langsung tentang pentingnya sikap sabar, saling menghormati,

dan bekerja sama, yang semuanya selaras dengan nilai-nilai pendidikan Islam.

Meskipun memiliki banyak manfaat, permainan tradisional sering kali terpinggirkan karena kurangnya perhatian dari masyarakat modern. Kehadiran gawai dan permainan berbasis teknologi menggeser minat anak-anak dari aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung ke permainan digital yang individualistik (Nurhadi, A. 2018). Situasi ini juga mulai terlihat di lingkungan sekolah, di mana anak-anak lebih memilih bermain dengan gawai saat waktu luang dibandingkan melakukan permainan tradisional. Namun, dengan pendekatan yang tepat, tantangan ini dapat diatasi. Guru dan tenaga pendidik di MI memiliki peran kunci dalam melestarikan permainan tradisional dengan cara mengintegrasikannya ke dalam aktivitas pembelajaran atau menggunakannya sebagai metode interaktif untuk membangun suasana kelas yang menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari pendidikan berbasis karakter. Dengan mempertahankan keberadaan permainan seperti hompimpa dan suit, madrasah tidak hanya menjaga warisan budaya, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan generasi muda yang memiliki kepribadian kuat, berakhlak mulia, dan mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan mereka.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami secara mendalam manfaat permainan tradisional hompimpa dan suit bagi peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah (MI) (Sugiono, 2022). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang holistik mengenai interaksi siswa, persepsi guru, dan dampak permainan terhadap pembentukan karakter anak.

Adapun pendekatan yang kami gunakan adalah Observasi Partisipatif (Sugiyono, 2022; Winarno, 2022; Prasetyo & Handayani, 2021), Observasi dilakukan dengan terlibat langsung di lingkungan sekolah, terutama saat waktu istirahat, kegiatan luar kelas, atau acara khusus yang melibatkan peserta didik dalam permainan tradisional. Peneliti mengamati: Cara peserta didik bermain hompimpa dan suit, Pola interaksi sosial selama permainan berlangsung dan juga Respon emosional peserta didik, seperti antusiasme, penerimaan terhadap kekalahan, dan cara mereka bekerja sama. Observasi ini bertujuan untuk menangkap dinamika alami permainan tanpa mengganggu aktivitas siswa. Data yang diperoleh berupa catatan lapangan dan dokumentasi. Selain itu peneliti juga memakai metode Wawancara Mendalam dengan metode semi-terstruktur untuk memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas kepada responden. Informan utama dalam penelitian ini meliputi guru dan siswa. Hasil wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait dampak permainan terhadap pengembangan karakter peserta didik (Kusumawati, 2021; Prasetyo & Handayani, 2021; Sugiyono, 2022).

Penelitian ini dilakukan di MI Darun Najah I Desa Gadu Timur Kecamatan Ganding Kabupaten Sumenep yang mayoritas peserta didiknya berasal dari pedesaan yang kental akan dunia permainan yang bernuansa karakter. Lokasi ini dipilih karena dianggap sangat relevan dengan apa yang diteliti yaitu permainan hompimpa dan suit. Adapaun informan penelitian terdiri dari kepala sekolah, beberapa guru dan peserta didik di MI Darun Najah I.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Permainan Tradisional “Hompimpa dan Suit”**

Hompimpa adalah permainan tradisional yang menggunakan mantra sederhana, seperti "Hompimpa alaium gambreng," untuk menentukan giliran pemain. Mantra ini dilafalkan serentak oleh semua pemain sambil menunjukkan tangan, biasanya telapak tangan menghadap ke atas atau ke bawah. Pemain yang berbeda dari mayoritas akan dianggap kalah atau dipilih sebagai “yang jaga” dalam permainan selanjutnya (Ratna, S.H., 2017). Sedangkan Suit adalah permainan yang lebih universal dibanding Hompimpa. Dalam permainan ini, pemain menggunakan tiga simbol tangan: 1) Batu (kepalan tangan): Mengalahkan gunting, tapi kalah dari kertas. 2) Gunting (dua jari seperti huruf V): Mengalahkan kertas, tapi kalah dari batu. 3) Kertas (telapak tangan terbuka): Mengalahkan batu, tapi kalah dari gunting (Prayitno, H. J., et. Al, 2022).

Pada umumnya, praktek permainan tradisional hompimpa dan suit selalu dimainkan bersamaan dengan permainan yang lain seperti petak umpet dll. Permainan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemenang sekala banyak, dan kemudian ketika menyisakan 2 pemain maka akan dilakukan dengan cara suit. Dengan praktek permainan seperti ini terciptalah nilai keadilan dan kejujuran yang tinggi. Namun bukan tidak ada perbedaan antara kedua permainan ini berikut kami sajikan tabel Kesamaan dan Perbedaan Hompimpa dan Suit.

**Tabel 1. Kesamaan dan Perbedaan Hompimpa dan Suit.**

| <b>No.</b> | <b>Aspek</b>    | <b>Hompimpa</b>                             | <b>Suit</b>                             |
|------------|-----------------|---|---|
| 1.         | Tujuan          | Menentukan giliran atau kelompok.           | Menentukan pemenang secara langsung.    |
| 2.         | Jumlah Pemain   | Biasanya dilakukan oleh 3 orang atau lebih. | Bisa dimainkan oleh 2 orang atau lebih. |
| 3.         | Komponen Utama  | Mantra dan gerakan tangan.                  | Simbol tangan (gunting, batu, kertas).  |
| 4.         | Sifat Permainan | Lebih simbolis dan berbasis kebersamaan.    | Lebih kompetitif dan berbasis strategi. |

#### **Permainan Hompimpa dan Suit di MI Darun Najah I**

MI Darun Najah I adalah lembaga pendidikan yang berada di daerah Desa Gadu Timur Kec. Ganding Kab. Sumenep. Secara geografis lembaga ini terletak di pedesaan yang masih kental dengan kehidupan tradisional dan

budaya. Oleh sebab itu tidak heran jika di lembaga ini masih ada permainan tradisional Hompimpa dan suit serta permainan tradisional lainnya.

kepala Sekolah MI Darun Najah I terkait permainan tradisional, menurutnya permainan tradisional Hompimpa dan Suit selain cara memainkannya sangat mudah dan tidak membutuhkan media yang berharga juga memberikan keseruan tersendiri bagi anak. Bahkan di jam istirahat ana-anak senantiasa bermain hompimpa dan suit sembari di iringi permainan yang lain. (Jufriyadi, 2024). Sedangkan menurut salah satu siswa permainan ini sudah mendarah daging bagi mereka, sebab mau melakukan permainan apa saja biasanya mereka akan melakukan permainan hompimpa dan suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang lebih dulu mendapat giliran. Dengan melakukan permainan demikian mereka akan bahagia dan juga bisa adil dalam menentukan siapa yang kebagian bermain lebih dulu. (Fahri, 2024).

Permainan Hompimpa di MI Darun Najah I prakteknya sama persis dengan permainan hompimpa pada umumnya yaitu dilakukan dengan mengucapkan mantra “Hompimpa alaium gambreng” sambil memilih posisi tangan ke atas atau bawah dan dilakukan oleh minimal 2 orang. Begitupun dengan permainan Suit yaitu dimainkan dengan cara menggunakan simbol tangan seperti batu, gunting, dan kertas. Uniknya Permainan ini sering digunakan guru pendidik di MI Darun Najah I sebagai sarana pengisi waktu luang atau bahkan sebagai metode pembelajaran interaktif baik dikelas maupun diluar kelas.

### **Manfaat Permainan Hompimpa dan Suit Bagi Peserta Didik**

Permainan Hompimpa dan Suit tetap dilestarikan sebab mengandung manfaat yang cukup besar bagi anak-anak khususnya siswa/I di sekolah dasar. Sebab maraknya gadget saat sekarang ini menimbulkan minimnya kesadaran anak akan pentingnya hidup bersosial sehingga muncul karakter yang dimobilisasi oleh budaya-budaya terkini. Adapun manfaat yang kami temukan dalam permainan hompimpa dan suit di MI Darun Najah I diantaranya yaitu :

- 1) Pengembangan Nilai Karakter, dengan permainan ini siswa dapat belajar menerima dari hasil permainan dengan terciptanya sportivitas, melatih kejujuran, dan memahami pentingnya akan adanya kebersamaan dalam hidup. Permainan Hompimpa dan Suit memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan karakter siswa/i. Beberapa aspek penting yang dikembangkan adalah: Sportivitas , Anak-anak belajar untuk menerima hasil permainan dengan sikap yang positif, baik ketika mereka menang maupun kalah. Nilai sportivitas ini membantu anak memahami bahwa kemenangan tidak selalu menjadi tujuan utama, tetapi proses bermain bersama yang lebih berharga. Kejujuran, Dalam permainan ini, kejujuran menjadi prinsip utama agar aturan permainan berjalan dengan baik. Anak-anak diajarkan untuk tidak curang dan menghormati peraturan yang telah disepakati.



Kebersamaan, Melalui permainan ini, anak-anak memahami bahwa kebersamaan adalah elemen penting dalam kehidupan. Mereka belajar untuk bekerja sama, menghormati teman, dan menikmati waktu bermain sebagai bagian dari komunitas yang lebih besar.

- 2) Interaksi Sosial, Permainan ini sangat mendukung terciptanya komunikasi yang sehat antara siswa/I , baik dalam bentuk kelompok kecil maupun besar. Salah satu keunggulan permainan ini adalah kemampuannya untuk mempererat hubungan sosial di antara siswa/I dengan Mendorong Komunikasi Langsung Permainan ini menciptakan situasi di mana anak-anak perlu berbicara, berkoordinasi, dan membuat keputusan bersama. Interaksi ini jauh lebih sehat dibandingkan komunikasi pasif yang sering terjadi melalui media digital. Kemudian permainan ini dapat memperkuat hubungan sosial dalam kelompok kecil maupun besar, permainan ini mendorong anak-anak untuk saling memahami, bekerja sama, dan mempererat ikatan persahabatan. Dengan ini, mereka lebih mampu mengembangkan empati dan rasa saling menghargai.
- 3) Peningkatan Keseimbangan Emosional, Melalui permainan hompimpa dan suit, anak-anak akan belajar mengelola kemenangan dan kekalahan bahwa dalam setiap permainan, ada pemenang dan yang kalah. Anak-anak belajar untuk mengelola perasaan bangga ketika menang tanpa merendahkan lawan, serta menerima kekalahan tanpa rasa kecewa yang berlebihan. Selain itu anak juga dapat mengendalikan diri untuk tetap tenang dalam situasi kompetitif, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan lain dalam kehidupan. Terakhir anak dapat meningkatkan kepercayaan diri dengan ikut serta secara aktif, anak-anak merasa dihargai dan diakui perannya, yang pada akhirnya membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Permainan Hompimpa dan Suit lebih dari sekadar aktivitas hiburan. Permainan ini merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membentuk karakter, mempererat interaksi sosial, dan meningkatkan keseimbangan emosional anak-anak. Dengan melestarikan permainan tradisional ini, sekolah dapat membantu menciptakan generasi yang lebih berkarakter, bersosialisasi dengan baik, dan siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

### **Relevansi dengan Pendidikan Karakter**

Hompimpa dan suit menjadi media praktis untuk menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, adil, dan menghormati aturan. Guru-guru di MI Darun Najah I sering memanfaatkan permainan ini untuk mengajarkan konsep moral tanpa membebani siswa. Permainan tradisional seperti Hompimpa dan Suit memiliki relevansi yang tinggi dalam konteks

pendidikan karakter, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral dan sosial kepada anak-anak.

Berikut adalah pembahasan tentang relevansi permainan ini dengan pendidikan karakter, khususnya dalam pembelajaran di MI Darun Najah I:

- 1) Penanaman Nilai Kerja Sama, Dalam permainan Hompimpa, anak-anak secara bersama-sama melibatkan diri untuk menentukan giliran atau peran. Proses ini melatih mereka untuk bekerja sama dengan cara yang menyenangkan. Penerapannya di Madrasah Guru dapat menggunakan Hompimpa untuk mengawali kegiatan kelompok, sehingga setiap siswa merasa dihargai sebagai bagian dari tim.
- 2) Pembelajaran tentang Keadilan (Fair Play), Kedua permainan ini mengandalkan sistem yang adil karena hasilnya ditentukan oleh proses acak (Hompimpa) atau aturan sederhana (Suit). Anak-anak belajar bahwa setiap keputusan tidak dipengaruhi oleh favoritisme, melainkan aturan yang disepakati bersama. Guru di MI Darun Najah I sering menggunakan permainan ini untuk mengajarkan bahwa setiap orang memiliki peluang yang sama dalam setiap situasi, baik dalam bermain maupun di kehidupan nyata.
- 3) Menghormati Aturan dan Kesepakatan, Suit mengajarkan anak-anak untuk mengikuti aturan sederhana: batu menang dari gunting, gunting menang dari kertas, dan kertas menang dari batu. Hal ini melatih anak untuk memahami bahwa aturan perlu dihormati agar permainan berjalan lancar. Guru dapat menggunakan Suit untuk menentukan hal-hal sederhana seperti giliran menjawab atau memilih anggota kelompok, sambil mengingatkan pentingnya menghormati hasil keputusan bersama.
- 4) Mengasah Sportivitas, Melalui Hompimpa dan Suit, anak-anak belajar untuk menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sikap positif. Nilai sportivitas ini penting dalam membentuk kepribadian yang tangguh dan toleran. Permainan ini menjadi media untuk melatih siswa bersikap sportif, misalnya dengan mengucapkan selamat kepada pemenang dan menerima kekalahan tanpa rasa kecewa berlebihan.
- 5) Pengintegrasian Nilai Moral dalam Pembelajaran, Guru di MI Darun Najah I telah memanfaatkan permainan ini untuk mengajarkan konsep moral secara tidak langsung. Hompimpa dan Suit tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengurangi beban siswa dalam memahami pelajaran moral yang mungkin terasa berat jika disampaikan secara formal.

Hompimpa dan Suit adalah media sederhana tetapi efektif dalam mendukung pendidikan karakter. Dengan mengintegrasikan permainan ini dalam pembelajaran, guru tidak hanya melestarikan budaya tradisional tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral kepada siswa dengan cara yang

menyenangkan dan aplikatif. Guru-guru di MI Darun Najah I telah membuktikan bahwa pendekatan seperti ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter anak-anak.

### **Tantangan dan Upaya Pelestarian**

Permainan tradisional seperti Hompimpa dan Suit menghadapi berbagai tantangan dalam era modern, terutama di tengah dominasi permainan digital yang menawarkan daya tarik visual dan interaktivitas tinggi. Meskipun begitu, ada berbagai upaya yang dapat dilakukan, terutama oleh guru dan institusi pendidikan, untuk memastikan permainan ini tetap hidup dan relevan bagi generasi muda.

Tantangan Pelestarian yang sangat Nampak adalah adanya dominasi permainan digital, anak-anak saat ini lebih akrab dengan permainan berbasis teknologi seperti video game dan aplikasi seluler, yang sering kali dirancang dengan visual yang menarik dan tingkat kesulitan yang memacu adrenalin. akibatnya Permainan tradisional seperti Hompimpa dan Suit dianggap membosankan dan kurang menarik oleh anak-anak. Kurangnya Eksposur terhadap Permainan Tradisional merupakan tantangan pula sehingga anak-anak di perkotaan atau lingkungan modern semakin jarang terpapar permainan seperti Hompimpa dan Suit karena tidak ada ruang khusus atau waktu yang didedikasikan untuk kegiatan ini. Selain itu salah satu tantangannya juga dengan Minimnya Dukungan Keluarga dan Masyarakat, umumnya orang tua cenderung lebih memilih kegiatan yang dianggap “produktif” atau berbasis teknologi, sehingga permainan tradisional mulai terpinggirkan. Yang terakhir adalah adanya perubahan gaya hidup dan ruang bermain, Semakin sempitnya ruang terbuka di lingkungan perkotaan membuat permainan tradisional sulit dilakukan, terutama jika melibatkan banyak anak. Upaya Pelestarian dapat dilakukan dengan cara seperti berikut :

- a. Mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran ; Guru memiliki peran sentral dalam melestarikan permainan tradisional. Dengan mengintegrasikan Hompimpa dan Suit ke dalam kegiatan pembelajaran, nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan dapat terus diwariskan. Semisal dengan cara guru menggunakan Hompimpa untuk memulai pembagian kelompok dalam pelajaran dan Suit digunakan sebagai alat penentuan giliran untuk menjawab pertanyaan atau bermain peran dalam pembelajaran tematik.
- b. Mengadakan lomba permainan tradisional; sekolah dapat menyelenggarakan lomba permainan tradisional seperti Hompimpa dan Suit sebagai bagian dari perayaan Hari Anak Nasional, Hari Kartini, atau kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Hal itu guna menumbuhkan rasa bangga pada permainan tradisional sekaligus melibatkan seluruh komunitas sekolah, termasuk orang tua.



- c. Peningkatan Kesadaran Budaya melalui Kurikulum; dalam Kurikulum Merdeka, muatan lokal dapat dioptimalkan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari pengayaan budaya. Guru dapat merancang proyek berbasis tema seperti "Warisan Budaya Nusantara" yang melibatkan praktik permainan tradisional.
- d. Pemanfaatan Media Digital untuk Promosi; Meskipun permainan tradisional bersaing dengan permainan digital, media digital juga dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan permainan ini. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat video animasi pendek tentang Hompimpa dan Suit dan mengembangkan aplikasi sederhana berbasis permainan tradisional untuk memperkenalkan aturan serta sejarahnya.
- e. Penyediaan Ruang Bermain di Komunitas; Pemerintah daerah atau sekolah dapat menyediakan ruang terbuka hijau atau arena khusus untuk permainan tradisional. Hal ini dapat menciptakan ruang interaksi sosial yang sehat bagi anak-anak.

Adapun guru adalah agen utama pelestarian permainan tradisional di sekolah. Guru yang bersentuhan langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Guru dapat melakukan hal-hal berikut untuk melestarikan permainan hompimpa dan suit ;

- 1) Memanfaatkan Permainan sebagai Metode Pengajaran. Hompimpa dapat digunakan untuk pengenalan konsep matematika sederhana (misalnya probabilitas) dan suit dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan logika dan strategi.
- 2) Melibatkan Siswa dalam Eksplorasi Budaya Guru dapat memberikan tugas proyek di mana siswa mengeksplorasi berbagai permainan tradisional dari daerah asal mereka, termasuk Hompimpa dan Suit, untuk kemudian dimainkan bersama di kelas.
- 3) Menghidupkan Ekstrakurikuler Permainan Tradisional yaitu dengan membentuk kelompok ekstrakurikuler yang khusus mempelajari dan mempraktikkan permainan tradisional sebagai alternatif aktivitas modern.

Meskipun menghadapi tantangan besar seperti yang terpapar diatas, permainan tradisional seperti Hompimpa dan Suit tetap relevan sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya. Dengan dukungan dari guru, sekolah, dan masyarakat, permainan ini dapat terus diwariskan kepada generasi muda. Kuncinya adalah memadukan nilai tradisional dengan pendekatan modern untuk menarik minat anak-anak sekaligus memperkuat identitas budaya (Suyadi, 2020).

#### **D. KESIMPULAN**

Hompimpa dan suit bukan sekadar permainan tradisional, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif untuk membentuk karakter siswa/i di MI Darun Najah I. Permainan ini mendukung pengembangan sosial, emosional, dan budaya anak-anak dalam lingkungan sekolah.

Permainan tradisional seperti Hompimpa dan Suit menghadapi berbagai tantangan dalam era modern, terutama di tengah dominasi permainan digital yang menawarkan daya tarik visual dan interaktivitas tinggi. Meskipun begitu, ada berbagai upaya yang dapat dilakukan, terutama oleh guru dan institusi pendidikan, untuk memastikan permainan ini tetap hidup dan relevan bagi generasi muda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Winarno, K. (2022). *Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter anak sekolah dasar*. Jurnal SMART: Studi Masyarakat, Agama, dan Tradisi, 3(2), 45–53.
- Prasetyo, H., & Handayani, S. (2021). *Pengaruh permainan tradisional terhadap pengembangan karakter siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(1), 34–41.
- Kemendikbud. (2017). *Permainan tradisional Indonesia: Warisan budaya untuk pendidikan karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, R. (2021). *Pendidikan karakter melalui aktivitas permainan tradisional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, A. (2018). *Pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prasetyo, H., & Handayani, S. (2021). *Pengaruh permainan tradisional terhadap pengembangan karakter siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(1), 34–41. <https://doi.org/10.xxxx/jpdn.v6i1.1234>
- Prayitno, H. J., et al. (2022). *Strategi permainan edukatif untuk siswa sekolah dasar*. Malang: UMM Press.
- Ratna, S. H. (2017). *Budaya permainan anak tradisional Jawa*. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (ed. ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2020). *Revolusi pembelajaran anak era digital berbasis kearifan lokal*. Yogyakarta: Prenada Media.
- Winarno, K. (2022). *Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter anak sekolah dasar*. Jurnal SMART: Studi Masyarakat, Agama, dan Tradisi, 3(2), 45–53. <https://doi.org/10.xxxx/smart.v3i2.5678>