

## NILAI –NILAI PERMAINAN TRADISIONAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 09 SUNGAI PANGKUR

**Niko Zulni Pratama**

Email: [nikozulni@gmail.com](mailto:nikozulni@gmail.com)

**(UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI)**

**Absrtak:**Bermain adalah kegiatan rekreatif yang sekaligus merupakan bagian dari metode untuk mengembangkan potensi anak, baik fisik maupun kreatifitasnya. Banyak jenis permainan tradisional anak yang hilang di tengah-tengah masyarakat, sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya juga ikut tergeser dan semakin tidak dikenal lagi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak – anak yang terjadi di SDN 09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan.Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi dan angket melalui studi kepustakaan dan dokumentasi visual. Temuan penelitian di lapangan menunjukkan bahwa Nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional (main tali, Kampar, dore dan patok lele) : 1. Nilai Pendidikan menyatakan YA 270/54,5% dan TIDAK 225/45,5%. Nilai Sosial menyatakan YA 275/62,5% dan TIDAK 165/37,5%. Nilai Etika dan Moral menyatakan YA 369/74,5% dan TIDAK 126/25,5%. Ternyata banyak anak-anak yang lebih memilih memainkan permainan tradisional daripada permainan modern.

**Kata kunci :** *Nilai – nilai dalam permainan tradisional*

## A. Pendahuluan

Indonesia merupakan Negara yang terdiri dari beribu-ribu pulau dan beragam budaya. Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri.

Kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan khususnya permainan tradisional, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, kini permainan-permainan tradisional yang beragam seperti gobak sodor, gangsiangan, cinciripit (petak umpet), lompat tali, mulai ditinggalkan. Bergeser pada permainan-permainan yang menggunakan teknologi modern, seperti permainan *video game*, *playstation*, berbagai permainan yang tersedia di komputer maupun laptop (sering disebut dengan istilah “*game*”), dan lain permainan modern lainnya.

Padahal permainan tradisional yang cukup beragam itu perlu digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan (sarasehan). Dengan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik (Haris Iskandar). Sedangkan menurut Timbul Haryono, Rektor Institut Seni Indonesia menyatakan melalui tembang dan lagu dolanan dapat mempertajam anak dalam

berolah rasa berbasis tradisi, yang erat kaitannya dengan kepekaan social, lingkungan dan dapat menanamkan budi pekerti sastra kebersamaan sesuai Sosio kultur masyarakat (KR, Senin 30 Mei 2006). Namun, berbeda dengan permainan modern zaman sekarang yang tidak mendorong sikap kreatif anak sebagai kreator tapi mendorong anak sebagai operator yang hanya duduk diam di depan layar komputer hingga membuat anak sibuk dengan dirinya sendiri tanpa peduli dengan lingkungan luar sekitar rumah.

Jika secara terus menerus anak dibiarkan bermain *gamed* depan layar komputer, maka dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak tersebut. Oleh karena itu, permainan tradisional masih perlu dikembangkan di zaman yang semakin maju ini, karena dapat menjadi alternatif untuk mengenalkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia, serta dapat menanamkan nilai dan moral sebagai dasar yang membentuk pribadi anak yang luhur. Permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak.

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi – potensi dasar manusia dan mempersiapkan SDM yang berkualitas dan memiliki daya saing yang sangat tinggi dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat. Dalam UU NO.23 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dinyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membemtuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka menjadikan manusia yang bertanggung jawab”.

Namun demikian bukan berarti bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan jasmani anak, melainkan melalui aktifitas jasmani secara multilateral dikembangkan pula potensi kognitif dan afektif siswa. Dalam pelaksanaannya menggunakan aktifitas gerak sebagai sarana untuk mencapainya.

Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah [obesitas anak](#). Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak.

Selain itu, dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim.

Kendalanya adalah terbatasnya lapangan di kota-kota besar, sementara banyak permainan yang memerlukan arena yang luas. Kendala besar lainnya adalah karena larangan dari orang tua. Mereka takut anak-anak mereka terluka, kotor atau kulit anak menjadi terbakar karena bermain di lapangan terbuka. Hasilnya, banyak orang tua yang memberikan mainan elektronik yang disukai anak. Padahal permainan ini cenderung membuat anak sulit bersosialisasi sehingga anak menjadi pemalu, penyendiri dan individualistis. Juga makin banyak anak menjadi obesitas karena kurang bergerak.

Memberi kebebasan secara seimbang untuk anak bermain bersama teman-temannya dapat memberikan nilai positif. Bermain dapat menjadi sarana belajar dan mengembangkan nilai EQ pada anak. Tetapi, tentu saja harus dalam pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar tidak semua waktu digunakan untuk bermain.

Pandangan fungsional dikemukakan oleh Bronislaw Malinowski, ahli antropologi pelopor teori Fungsionalisme. Dia berpendapat bahwa “permainan” perlu diketahui nilai pendidikannya, dan lebih dari itu juga hubungannya dengan fungsinya untuk “preparation for economic skills”, pembekalan keterampilan ekonomi (malinowski, 1960:170).

Penginventarisasian dan pendokumentasian permainan rakyat daerah perlu dilaksanakan, karena belum adanya penelitian kearah tersebut yang menyebabkan kita merasa takut jika tidak di inventarisasikan permainan rakyat ini banyak yang sudah dilupakan orang dan akan lenyap sebagai warisan budaya kita yang tidak sedikit nilainya.

Pada permainan rakyat yang beranekaragam dan berkembang di kalangan masyarakat minangkabau tidak kecil artinya dalam kegiatan sosialisasi, terutama dalam menanamkan sikap, dan keterampilan tidak mungkin diperoleh di bangku sekolah saja maupun tempat pendidikan formil lainnya.

Permainan tradisional disini adalah permainan yang bersifat kompetitif, edukatif, religius dan bercorak khas daerah. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif adalah permainan rakyat didalam pelaksanaannya bersifat kalah atau menang dengan

mendapatkan imbalan atau hadiah bagi yang menang. Edukatif adalah permainan yang bersifat pendidikan. Religius adalah permainan rakyat yang mengandung sifat – sifat magis yang tujuannya kadang – kadang semata – mata adalah bersifat rekreatif atau hiburan.

Dalam permainan tradisional anak – anak mengandung nilai – nilai pendidikan yang tak kalah pentingnya, dibanding olahraga permainan lainnya. Namun dengan seiring berjalannya perkembangan kemajuan IPTEK saat sekarang ini sudah banyak lahir permainan – permainan terbaru bagi anak – anak, sehingga permainan tradisional ini berangsur – angsur hilang begitu saja.

Permainan tradisional kini semakin sulit ditemukan ditengah masyarakat. Pada saat, ini anak – anak lebih gemar menghabiskan waktu bermain mereka didepan layar computer untuk menikmati game online atau, mereka sibuk bermain didepan televisi untuk bermain play station. Perkembangan teknologi, diakui atau tidak memiliki peran besar dalam menggusur permainan tradisional dikalangan anak – anak. Permainan tradisional menjadi sebuah barang langka di era computer dan internet saat ini. Bahkan tidak sedikit anak – anak sekarang ini yang tidak mengerti dengan apa yang dinamakan petak umpet, congklak, gasing dan bernagai jenis permainan tradisional lainnya.

Sehingga tidak aneh saat kita menjumpai anak – anak dikawasan terpencilpun sudah sibuk menghabiskan waktu dengan bermain telepon genggam. Bagi mereka, menikmati kesendirian dalam jeratan tekhnologi adalah sebuah keasyikan tersendiri.

Padahal dalam permainan tradisional tersebut banyak terdapat nilai – nilai yang terkandung didalamnya dan pemainnya tidak menyadari akan hal itu. Karena nilai – nilai yang terkandung hanya dapat dilihat oleh orang yang menonton permainannya. Sementara ditengah – tengah masyarakat dan disekolah, permainan tradisional anak – anak ini semakin hilang atau jarang dimainkan anak – anak. Dengan demikian, saya tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang permainan tradisional tersebut, agar ragam budaya nasional tidak hilang.

## 1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan adang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986), permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariska secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat

kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai criteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

## **2. Macam-Macam Permainan Tradisional dan Manfaatnya**

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa contoh permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut :

### **1. Main Tali**



Gambar 3.1. Main Tali

Permainan lompat tali secara fisik akan menjadikan anak lebih kuat dan tangkas. Belum lagi manfaat emosional, intelektual, dan sosialnya yang akan berkembang dalam diri anak tersebut.

Lompat tali atau "main karet" pernah populer di kalangan anak angkatan 70-an hingga 80-an. Permainan lompat tali ini menjadi favorit saat "keluar main" di sekolah dan setelah mandi sore di rumah. Sekarang, "main karet" mulai dilirik kembali antara lain karena ada sekolah dasar menugaskan murid-muridnya membuat roncean tali dari karet gelang untuk dijadikan sarana bermain dan berolahraga.

Cara bermainnya masih tetap sama, bisa dilakukan perorangan ataupun berkelompok. Jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikat tali pada tiang, batang pohon atau pada apa pun yang memungkinkan, lalu melompatinya. Permainan secara soliter bisa juga dengan cara skipping, yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala dan kaki sambil melompatinya.

Jika bermain secara berkelompok biasanya melibatkan minimal 3 anak. Diawali dengan gambeng atau hompipah untuk menentukan dua anak yang kalah sebagai pemegang kedua ujung tali. Dua anak yang kalah akan memegang ujung tali; satu di bagian kiri, satu anak lagi di bagian kanan untuk meregangkan atau mengayunkan tali. Lalu anak lainnya akan melompati tali tersebut. Aturan permainannya simpel; bagi anak yang sedang mendapat giliran melompat, lalu gagal melompati tali, maka anak tersebut akan berganti dari posisi pelompat menjadi pemegang tali. Alat yang dibutuhkan cukup sederhana. Bisa berupa tali yang terbuat dari untaian karet gelang atau tali yang banyak dijual di pasaran yang dikenal dengan tali skipping.

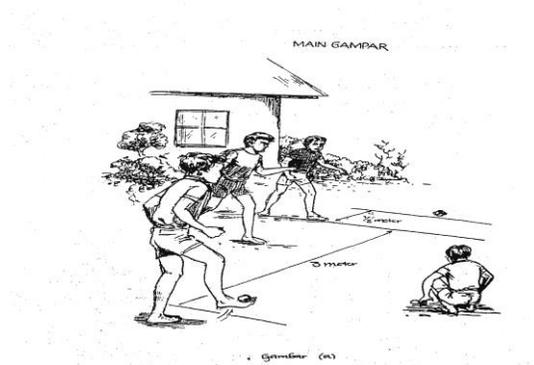
Sebenarnya, menurut DR. Anggani Sudono, MA, lompat tali sudah bisa dimainkan semenjak anak usia TK. Jadi sekitar 4-5 tahun karena motorik kasar mereka telah siap. Apalagi bermain lompat tali dapat menutupi keingintahuan mereka akan bagaimana rasanya melompat. Tapi umumnya permainan ini memang baru populer di usia sekolah atau sekitar usia 6 tahunan. Entah kenapa. Grafik kegemaran mereka akan lompat tali ini akan menurun seiring bertambahnya usia. "Biasanya anak kelas 5-6 sudah malu untuk main lompat tali karena orang dewasa di sekitarnya sering mencemooh, 'Kok sudah besar masih main lompat tali!' Padahal justru dengan semakin sering anak-anak bermain lompat tali mereka akan semakin sigap dan terampil," ujar Anggani.

Terlepas dari itu, menurut dosen Universitas Negeri Jakarta ini, jenis permainan lompat tali dapat dibagi menjadi dua; lompat tali yang bersifat santai dan yang berbau sport. Lompat tali yang santai kebanyakan dimainkan anak perempuan. Sedangkan yang

untuk olahraga, seperti skipping umumnya digemari anak laki-laki. Meski demikian, menurut Anggani, segala permainan lompat tali sebetulnya bisa dimainkan anak laki-laki maupun perempuan tanpa memandang gender.

Satu hal yang disarankan anggota Badan Pengembangan Akademik Perguruan Islam Al Izhar Pondok Labu Jakarta ini, yaitu menyuburkan kembali kegiatan lompat tali terutama di sekolah-sekolah. Bukan apa-apa, selain menyenangkan, permainan ini tak banyak memakan waktu, murah, dan menyehatkan. Jadi cocok untuk mengisi waktu senggang para murid ketimbang mereka main lari-larian tanpa tujuan. Salah satu cara yang diimbau Anggani dengan memberi kesempatan anak untuk main lompat tali di waktu istirahat. Atau saat ada pertemuan siswa, lakukan perlombaan lompat tali sehingga para murid makin bergairah memainkannya.

## 2. Main Kamar

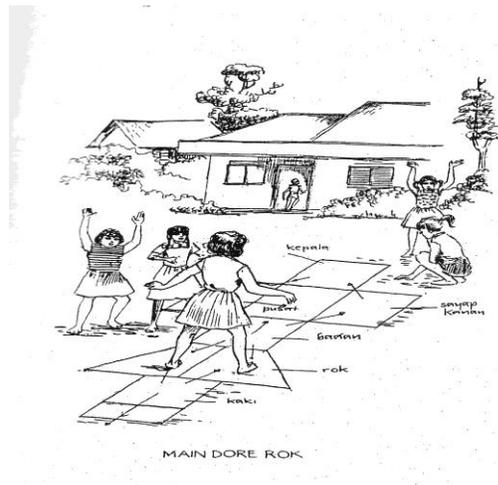


Gambar 4.1 Main Kamar

Pada halaman yang dianggap baik untuk main, anak – anak menggores tanah dengan apapun yang bisa, untuk membuat 3 buah garis lurus yang sejajar satu sama lain.

Dalam padan itu masing – masing anak siap dengan batu (ucak) nya. Ambil misalnya beberapa orang anak akan memainkan gambar ini. Semua pemain berdiri diluar garis pertama. Masing – masingnya melemparkan batu ke arah garis tempat batu diletakkan. Dan dilakukan secara bergiliran dengan teman yang satu tim. Bagi yang batunya kena lemparan lah yang kalah dalam bermain. Dan hukumannya dapat berupa apa saja sesuai dengan kesepakatan bersama sebelum bermain.

### 3. Main Dore



Gambar 3.1 Main Dore

Untuk lebih jelasnya dapat diikuti uraian berikut ini dengan penjelasan – penjelasan yang diperlukan :

#### a. Tahap Pertama

Setelah semua peserta mengadakan undian dengan suit untuk menentukan urutan/giliran bermain, barulah dimulai permainan tahap pertama yang berlaku untuk semua peserta. Gundu tersebut harus dilemparkan kedalam

petak I. Setelah selesai melempar sang pemain diharuskan melalui setiap petak dengan berjingkat. Dan tidak boleh menginjak petak yang ada gundu baik kepunyaan dia atau tema pemain lainnya.

b. Tahap Kedua, Gundu Hitam Putih

Pertama gundu diletakkan diatas telapak tangan dan dibawa sambil berjingkat – jingkat pada setiap petak dan kembali lagi pada petak pertama. Kedua, gundu diletakkan diatas punggung tangan sama dengan bagian pertama. Tapi dalam memindahkan gundu dari telapak tangan ke punggung tangan, harus dengan melempar keatas dan harus ditampung dengan tangan. Jika jatuh atau gagal, maka berakhirilah giliran pemain yang bersangkutan.

c. Tahap Ketiga, Gundu selalu berpindah

Tahap inimerupakan kombinasi dari tahap kedua, dengan gundu dipindahkan dari telapak tangan ke punggung tangan setiap kali melangkah pada petak.

d. Tahap Keempat, Gundu Di Kaki

Gundu diletakkan di punggung kaki sambil diayunkan, pemain terus berjingkat – jingkat melelui petak demi petak dari awal sampai akhirnya.

e. Tahap Kelima, Gundu Dikepala

Gundu yang terletak di punggung kaki diayunkan keatas dan disambut dengan tangan dengan arah yang bwerlawanan. Kemudian diletakkan diatas

kepala dan dibawa berjalan sambil melintasi petak demi petak sampai selesai.

f. Tahap Keenam, hidup – hidup

Setelah melintasi petak satu, dua dan tiga pemain berdiri pada petak pusat. Sambil memicingkan mata dan menghadap keatas, sanga pemain menggerakkan kakinya kekiri, kekanan dan kebelakang. Setelah itu boleh melihat sambil mengadah keatas terus melangkah petak demi petak kea rah star.

g. Tahap Ketujuh, Mencari bintang

Dimana pemain meraba – raba gundu yang diletakkan di tempat star sambil menghadap ke atas. Kalau gundu sudah dapat dan denga posisi membelakang pemain melemparkan gundunya ke salah satu petak yang kosong. Pada petak mana gundu tersebut jatuh, diistulah bintang yang diperolehnya. Setelah mendapat bintang pemain harus mulai kembali dari tahap pertama. Permainan dianggap selesai kalau sebagian besar petak telah menjadi bintang.

4. Main Patok Lele



Gambar 4.1 Main Patok Lele

Olahraga tradisional patok lele merupakan olahraga masyarakat. Permainan ini dilakukan oleh anak – anak, remaja maupun orang dewasa, baik laki-laki atau perempuan. Permainan ini dilakukan untuk mengisi waktu lowong/waktu senggang. Biasanya olahraga ini berada lebih banyak mesyarakat pesisir dan lebih dominan dilakukan anak laki-laki. Olahraga ini sudah ada sejak dulu sebagai peninggalan nenek moyang kita.

Alat yang digunakan disini adalah kayu/anak patok lele berukuran 10 cm, lebar 3 cm. Tongkatnya berukuran panjang 40 cm dan lebar 3 cm. Anak patok lele yang dimasukkan dalam lobang tanah kemudian dipukul ujungnya sehingga melintang ke atas, dan setelah itu dipukul sekuatnya ke depan. Aturan pertandinganyaitu : membuat lubang tanah dan garis 10 cm, untuk permainan dengan jarak 15 m. Dilakukan antara dua pihak atau beregu. Dari garis batas pemukul si pemain memukul anak lele ke depan, kemudian diukur melalui tongkat patok lele jumlahnya merupakan poin yang didapat.

### 3. Nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

Di era sekarang sangat sulit dapat kita temukan anak-anak bermain permainan tradisional apalagi di daerah perkotaan, anak-anak lebih cenderung bermain dalam permainan yang terkesan instan. Sehingga tidak tampak rasa kegotongroyongan atau persaudaraannya. Jika kini diusulkan permainan tradisional dimasukkan dalam kurikulum terasa sangat tepat, sepanjang nilai-nilai yang ada di belakang permainan itu berguna untuk kemajuan atau meningkatkan daya imajinasi anak. Permainan tradisional tentu memiliki nilai tertentu untuk menumbuhkan imajinasi dan rasa sportivitas persaudaraan. Kalau berpatokan pada kemajuan zaman kita menganggap permainan tradisional kuno, maka apakah mungkin anak sekarang ini bisa menangkap kemajuan zaman seperti itu. Yang terpenting adalah menanamkan nilai-nilai apa yang dibutuhkan anak dewasa ini. Kalau nilai-nilai menuju kebaikan walaupun sifatnya tradisional akan menambah kepekaan anak terhadap kehidupan sosial masyarakat ini.

Permainan tradisional sangat sarat dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Di samping itu permainan tradisional atau permainan rakyat mengutamakan nilai kreasinya juga sebagai media belajar. Permainan tradisional menanamkan sikap hidup dan ketrampilan seperti nilai kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain. Dalam permainan tradisional ada yang melibatkan gerak tubuh dan ada juga yang melibatkan lagu. Permainan yang melibatkan lagu lebih mengutamakan syair lagu yang isinya memberi ajakan, menanamkan etika dan moral".

Sekolah dasar sebagai institusi formal tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan lainnya seperti keterampilan sosial dan emosi. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh Yustiana (1999) bahwa kemampuan dasar yang harus dimiliki anak tidak terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung tetapi juga kemampuan intelektual, pribadi dan sosial. Pentingnya siswa menguasai keterampilan sosial tidak diikuti dengan penyusunan program pendidikan yang dapat mengembangkan hal tersebut. Program pendidikan hendaknya tidak hanya berbasis pada penguasaan akademik. Sebab dewasa ini, pelaksanaan pendidikan bagi anak pada kelas awal sekolah dasar masih banyak terjebak dalam formalitas. Pengajaran pengetahuan tidak mantap, bersifat hafalan dan tidak memberi kesempatan bagi anak untuk mendapat pelajaran sambil bermain. Padahal bermain bagi anak merupakan kebutuhan mutlak sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Anak menjadi tidak memperoleh keterampilan mental yang diperlukan pada taraf pengetahuan yang lebih tinggi (Semiawan, 1984; Yustiana, 1999).

Berkaitan dengan keterampilan sosial yang perlu dikembangkan pada anak SD kelas rendah, muncul permasalahan yang berkenaan dengan hal ini di antaranya adalah anak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah yang baru di masukinya. Tidak dikuasainya keterampilan sosial pada anak akan mempengaruhi proses belajar, mengajar serta iklim yang ada di suatu kelas (*psychological atmosphere*). Banyak anak yang tidak pernah belajar tentang sikap apa yang dapat diterima di lingkungannya. Barangkalimereka juga tidak diarahkan baik di rumah maupun di sekolah

untuk dapat menguasai perilaku sosial tersebut, atau bahkan mereka tidak memiliki model yang dapat dijadikan contoh dalam membina kehidupan sosialnya, sehingga kerap memunculkan permasalahan dalam bersosialisasi. Anak-anak yang kurang memiliki keterampilan sosial sangat memungkinkan untuk ditolak oleh rekan yang lain. Anak yang tidak mampu bekerjasama, tidak mampu menyesuaikan diri, tidak mampu berinteraksi dengan baik, tidak dapat mengontrol diri, tidak mampu berempati, tidak mampu menaati aturan serta tidak mampu menghargai orang lain akan sangat mempengaruhi perkembangan anak lainnya. Sebaliknya, terbinanya keterampilan social pada diri anak akan memunculkan penerimaan dari teman sebaya, penerimaan dari guru, dan sukses dalam belajarnya. Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka. Tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik. Proses penyampaianya pun harus sesuai dengan dunia anak, yaitu dengan bermain. Sebab, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan. Dalam dimensi proses, bermain peran telah membantu siswa memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksional dengan teman - temannya. Anak

belajar memberi masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain. Di samping dapat menimba pengalaman mengenai cara-cara menghadapi masalah, melalui bermain peran, para siswa dapat melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Sedangkan dari dimensi produk, bermain peran diharapkan dapat mereduksi bahkan menyembuhkan kebiasaan anak mencontek. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak telah menstimulasi munculnya beragam permainan yang diperuntukkan bagi mereka. Secara umum kita dapat mengklasifikasikannya ke dalam dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Fenomena efek negatif permainan modern telah mengarahkan suatu pemikiran untuk kembali lagi ke dasar (*back to basic*) untuk lebih memperkenalkan anak-anak usia dini pada jenis permainan tradisional. Dari hasil analisis yang dilakukan oleh Ida Purnomo (Teviningrum, 2005), dikatakan bahwa mainan modern selain berbiaya tinggi, juga rentan terhadap masalah. Selain itu mainan modern seperti *video game* dan *game wacth* lebih banyak bermain statis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang atau tidak berkembang. Akibat lain adalah menyerang aspek fisik, karena selama bermain anak hanya duduk diam, sementara yang bergerak hanya jari-jemarinya. Permainan statis ini juga membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang, dan akan sangat kecewa jika mengalami kekalahan. Idealnya anak tetap perlu diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan baik yang lama atau yang baru, hal ini berfungsi untuk melatih kemampuan memilih dan membedakan apa yang ia butuhkan. Sebaiknya permainan modern dapat divariasikan dengan jenis permainan sederhana seperti

*dore, patok lele, kampar dan lompattali* sebab permainan tersebut mampu menampung lima aspek perkembangan yaitu fisik, kognitif atau kecerdasan, afektif atau emosional, sosial, dan religi. Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (*culture*), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Permainan tradisional, dewasa ini telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya.

Tientje, dkk.(2004) menyatakan bahwa permainan tradisional yang ada sebagian permainan mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main, permainan ini juga mampu memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkerjasama dalam kelompok. Mengeksplorasi, menggali kekayaan budaya dengan mengumpulkan jenis-jenis permainan tradisional serta melakukan analisa tentang potensi apa yang bisa dikembangkan pada saat mereka mengikuti permainan tersebut, dan hal ini menjadi suatu tantangan tersendiri bagi peneliti. Contoh di atas

(*anyang-anyangan*) merupakan salah satu contoh permainan tradisional. Beberapa di antaranya lagi adalah *main tali*, *main Kampar*, *main dore* dan *main patok lele*.

Permainan tradisional daerah Minangkabau merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat minang. Melalui permainan ini anak-anak usia dini akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Dengan melakukan eksplorasi terhadap permainan tradisional Minangkabau anak - anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh, mengembangkan keterampilan sosial, mampu melakukan modifikasi terhadap permainan yang ada, mengembangkan kemampuan berbahasa, menjalin kerjasama, serta melepaskan masalah yang dihadapinya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada pendeskripsian nilai – nilai yang terdapat dalam permainan tradisional anak – anak di SDN 09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan kondisi objektif keterampilan social anak – anak SDN 09 Sungai Pangkur Muara Labuh serta menemukan berbagai macam jenis permainan tradisional masyarakat Minang dalam kaitannya dengan pengembangan keterampilan sosial anak. Hal ini penting dilaksanakan mengingat masih kurangnya permainan edukatif yang berbasis budaya bangsa serta mampu mengembangkan keterampilan sosial anak.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian survey dalam bentuk deskriptif, yaitu bermaksud untuk menjajaki sekaligus mendeskripsikan tentang nilai – nilai yang terdapat dalam permainan tradisional anak – anak di SDN 09 Sungai Pangkur Muara Labuh Solok Selatan Sumatera Barat, sesuai dengan fakta dan data disaat penelitian dilakukan secara empiris. Dengan kata lain tidak memberi perlakuan terhadap objek yang diteliti.

Jenis data sesuai dengan tujuan penelitian yang akan diungkapkan, yaitu tentang nilai – nilai yang terdapat dalam permainan tradisional anak – anak di SDN 09 Sungai Pangkur Muara Labuh Solok Selatan Sumatera Barat, maka jenis data yang diperlukan terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer yaitu menyangkut tentang hasil respon anak-anak sampel terhadap permainan tradisional, dan data sekunder yang berkaitan dengan dokumentasi anak-anak sampel.

Sumber data primer atau hasil respon anak-anak terhadap nilai-nilai permainan tradisional melalui angket yang diberikan bersumber dari anak-anak sampel atau semua anak-anak kelas IV dan V di SDN 09 Sungai Pangkur Muara Labuh Solok Selatan Sumatera Barat.

Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi dan menyebarkan angket kepada anak-anak sampel. Seterusnya dilakukan analisis dan diinterpretasikan sesuai dengan jawaban yang diberikan anak-anak terhadap permainan tradisional yang mereka mainkan.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka selanjutnya berikut ini akan dideskripsikan semua data dan fakta yang ditemui di lapangan dalam bentuk analisis. Berikutnya dilakukan pembahasan terhadap indikator-indikator sebagaimana yang telah dikemukakan pada bagian kerangka konseptual sesuai dengan ketentuan-ketentuan sebelumnya. Akhirnya, dapat mengungkapkan nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak – anak di SDN 09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan.

Dari data-data yang diperoleh pada analisis deskriptif dan berdasarkan temuan yang telah dibahas mengenai variabel Nilai – Nilai Permainan Tradisional Anak –anak di Sekolah Dasar Negeri09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan adalah tergolong dalam kategori baik.

Dari uraian di atas dapat dijadikan pegangan bahwa Nilai – nilai Permainan Tradisional Anak –anak di Sekolah Dasar Negeri09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan adalah nilai – nilai yang baik. Hal ini dapat menarik perhatian siswa tergantung pada kinerja para guru disekolah, orang tua dan masyarakat. Terdapat beberapa faktor yang menentukan baik atau buruknya Nilai – Nilai Permainan Tradisional Anak –anak di Sekolah Dasar Negeri09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan. Oleh karena itu, perlu adanya pembahasan. Faktor-faktor tersebut akan dijelaskan satu persatu dengan indikator yang ada, sebagai berikut;

## **1. Main Tali**

### **a. Nilai Pendidikan**

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan bahwa Nilai – nilai Permainan Tradisional Anak –anak di Sekolah Dasar Negeri09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan diperoleh tingkat pencapain persentase sebesar 54.5%. Artinya ini bisa dikategorikan baik (Arikunto, 1998:155).

Untuk itu nilai – nilai pendidikan harus ditingkatkan lagi agar mereka dapat belajar dengan sukses. Dari kutipan di atas, dapat diambil sebagai pedoman dan acuan untuk mengetahui seberapa besar pola pikir anak dalam bermain. Yang mempunyai arti bahwa dengan mengobservasi anak yang sedang bermain bisa diketahui beberapa anak yang diduga memiliki pola pikir yang baik. Nilai ini diperoleh dari data yang menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang terlihat mengalami kesulitan dalam mengikuti atau jalannya suatu permainan. Ada anak yang ragu-ragu untuk memulai permainan, ada yang ragu-ragu ketika akan memulai permainan. Saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung secara matematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Umpamanya, anak harus melakukan tujuh kali lompatan saat tali diayunkan. Bila lebih atau kurang, ia harus menjadi pemegang tali.

### **b. Nilai Sosial**

Bagi peminatnya permainan ini dimainkan pada saat mereka tidak mempunyai kegiatan lain. Kalau disekolah dilakukan waktu keluar main dan pada saat waktu yang dapat digunakan untuk bermain. Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berartimemberi kesempatannya untuk bersosialisasi. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaatiaturan, dan lainnya.

c. Nilai Etika dan Moral

Untuk melakukan suatu lompatan dengan tinggi tertentu dibutuhkan keberanian dari si anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar; mau melakukan tindakan melompat atau tidak.

## 2. Main Kampar

a. Nilai Pendidikan

Permainan ini dilakukan anak – anak pada waktu senggang mereka. Dalam permainan ini anak akan berfikir untuk bagaimana agar dapat mengenai gampar yang sudah diletakkan pada garis. sehingga dengan demikian gamparnya akan menjadi pelempar terus. Anak – anak disiplin dengan aturan – aturan yang telah disepakati bersama sebelum memulai permainan. Dalam permainan ini jiwa anak akan semakin terdidik dan patuh dengan aturan – aturan. Usia kanak – kanak merupakan masa yang sangat subur untuk mengembangkan kreativitas.

b. Nilai Sosial

Anak – anak akan terasa lebih dekat lagi dengan adanya aturan kalah menang. Dan harus menjalani hukuman bagi peserta yang kalah dalam bermain. Kalah menangnya dihitung secara individu. Bahwa yang kalah berarti yang harus menggendong, sedang yang menang berarti yang digendong pada akhir permainan sesuatu putaran.

c. Nilai Etika dan Moral

Permainan ini mengajak anak – anak setidak – tidaknya untuk dapat menjaga amarah dalam bermain. Dan sportive dalam menerima kekalahan.

## 3. Main Dore

a. Nilai Pendidikan

Salah satu keuntungan dari permainan ini adalah mendidik anak – anak untuk disiplin dalam mengikuti jalannya permainan. Dengan ini anak – anak akan

terasa rileks kembali fikirannya untuk dapat melanjutkan belajar setelahnya. Selain itu juga secara tidak langsung mereka diajarkan berkompetisi secara sehat sebagai bekal yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Nilai Sosial

Melalui permainan ini anak – anak akan terdidik untuk hidup bermasyarakat sambil menjalin hubungan kerjasama antara sesamanya. Bermain memperbolehkan anak mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami. Bermain mengizinkan orang dewasa untuk masuk dalam dunia anak dan menunjukkan pada anak bahwa mereka diterima. Para pemain mempunyai hak yang sama untuk memainkannya. Dalam permainan ini tidak dikenal adanya perbedaan status social.

c. Nilai Etika dan Moral

Dalam permainan ini anak – anak diharapkan dapat menjaga emosi terhadap teman – temannya yang lain.

#### **4. Main Patok Lele**

a. Nilai Pendidikan

Dalam permainan ini anak – anak melakukan bermain sambil berhitung. Dan setiap anak yang tampil ketika akan memulai bermain mereka harus memikirkan bagaimana caranya agar patok yang dipukul tadi terlempar jauh dan tidak bias disambut oleh lawan mainnya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara.

b. Nilai Sosial

Anak – anak akan lebih mudah berinteraksi dengan teman yang baru dikenal melalui permainan ini.

c. Nilai Etika dan Moral

Dalam bermain anak diharapkan dapat menjaga amarah terhadap lawan main. Setiap anak dapat menjaga sikapnya jika dalam permainan juga ikut orang yang lebih dewasa darinya.

#### **D. Kesimpulan, Implikasi dan Saran**

##### **a. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Nilai pendidikan dalam permainan tradisional sebanyak 55 orang siswa, mayoritas dalam kategori baik yaitu sebanyak 30 siswa atau sebesar 54, 5 % dan kategori kurang yaitu 25 siswa atau sebesar 45, 5 %.
- b. Nilai sosial dalam permainan tradisional sebanyak 55 orang siswa, mayoritas dalam kategori baik yaitu sebanyak 34 siswa atau sebesar 62,5 % dan kategori kurang yaitu 21 siswa atau sebesar 37, 5 %.
- c. Nilai etika dan moral dari sebanyak 55 orang siswa, mayoritas dalam kategori baik yaitu sebanyak 41 siswa atau sebesar 74, 5 % dan kategori kurang yaitu 14 siswa atau sebesar 25, 5 %.

##### **b. Saran**

Mencermati hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Diupayakan penyuluhan rutin dipertahankan dan ditingkatkan tiap tahunnya mengenai keharusan menjaga nilai – nilai yang terdapat dalam permainan tradisional agar permainan tradisional tersebut jangan sampai musnah dan lenyap sama sekali dalam masyarakat, sehingga generasi yang beikutnya tidak mengetahui adanya permainan tersebut.
- b. Perlu memberitahukan sejarah adanya permainan tradisional anak – anak disekolah.
- c. Sebaiknya semua guru mulai pucuk pimpinan sampai bawahan memperhatikan bentuk – bentuk permainan yang dimaiankan anak – anak, sehingga semua pihak dapat turut berpartisipasi dan tercipta kesadaran olahraga yang tinggi.
- d. Sebaiknya sekolah perlu memperkenalkan bentuk – bentuk permainan tradisional yang telah ada sebelumnya. Dan diharapkan permainan tersebut ditampilkan pada jam pelajaran olahraga disekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ashford, J.B Leccroy. C.W. and Lortic, K.L. (2001). *Human Behavior: In the social environment*. Australia: Brooks/Cole.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak – anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati, Jakarta: PT. Grasindo.
- Burnelt, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for Research in sport, physical Education and recreation*, 2004.26(1):9-23.  
<http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/BURNETT%20462.doc>  
 Diakses 11 Januari 2008
- Danandjaja, J. (1986). *Faktor Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain – lain*. Jakarta: PT. Grafitipers.

- DcBord, K. & Amann, N. (2005). *Benefit of play in children: Age specific Interventions*. <http://www.ces.ncsu.edu/depts./fcs/human/disas4.html>  
Diakses 28 desember 2007
- Giffith, M. (2005). *Video games as a therapeutic tool*. Naidex:  
<http://www.neidex.co.uk/page.efm/link=115>  
Diakses 11 Januari 2008
- Hughes, F.P. (1999). *children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan anak jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi permainan tradisional Indonesia. Laporan hasil Survey*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Permainan tradisional Indonesia (Dalam Tinjauan Perkembangan Intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian)*. *Simposium Nasional: Memahami Psikologi Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi
- \_\_\_\_\_. ( 2001 ). *Olahraga dan Etika : Fair Play*. Jakarta : Dir. Pemberdayaan IPTEK Olahraga, Dirjenor Depdiknas.
- Merril M, David. ( 1981 ). *Instructional Component and Strategies Learning*. Los Angeles, Calift : University of Southen California.
- Nurtyasni, Titik. ( 1995 ). *Persiapan dan Strategi Untuk Merencanakan praktek (makalah)*. Jakarta : PPS. IKIP.
- Rojs Jakkers, Ad. ( 1998 ). *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sudjana, S. D. ( 2001 ). *Metode dan Teknik Pembelajaran partisipatif*. Jakarta: Depdikbud Dikti. P2 LPTK.
- \_\_\_\_\_. ( 2003 ). *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SD dan MI*. Jakarta : Depdikbud.
- \_\_\_\_\_. ( 2004 ). *Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004*. Jakarta : Puskur Balitbang Depdiknas.
- Tamat, Tisnowati, dkk. ( 1999 ). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.