

K2 14-10-94

D I K T A T

PERMAINAN KECIL PAKAI ALAT



MILIK PERPUSTAKAAN IKIP PADANG

PRIMA TGL

8-12-94

SUMBER/HARGA

ht

KOLEKSI

KVI

NO INVENTARIS

1721/ht/94-PIC/

OLEH

KLASIFIKASI

793.07 Jon PD

Drs. J O N N I

Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Padang
1993

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

KATA PENGANTAR

Permainan kecil merupakan salah satu bagian kegiatan olahraga ini. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu pertumbuhan Jasmani dan Rohani, sikap, mental, semangat serta memupuk perkembangan sosial dari si pelakunya.

Didorong oleh keinginan penulis untuk mencoba mengumpulkan bermacam-macam permainan kecil, baik tradisional, daerah (rakyat), ataupun permainan kecil lainnya. Adapun permainan tersebut diberi Nama " Permainan Kecil Pakai Alat".

Buku ini dapat dipergunakan oleh para guru olahraga, remaja pecinta olahraga, mahasiswa yang ingin mempelajari permainan tersebut. Serta secara khusus untuk guru olahraga di sekolah-sekolah, staf pengajar pendidikan olahraga di Perguruan Tinggi serta pembina penggerak, dan pelatih olahraga di masyarakat.

Selanjutnya kepada guru, pembina, pelatih dan pencinta olahraga lainnya, penulis sangat mengharapkan saran dan pendapat serta kritik yang sifatnya membangun demi perbaikan buku ini dimasa-masa mendatang.

Semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua dalam usaha merealisasi dan menunjang pendidikan olahraga. Atas bantuan dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, Juni 1993

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.	ii
DAFTAR ISI.	iii
DAFTAR GAMBAR.	iv
BA B I PENDAHULUAN.	1
A. Definisi Permainan Kecil.	2
B. Sifat-sifat Yang Terdapat Pada Per- mainan Kecil.	3
C. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan Kecil.	3
D. Kegunaan Dari Permainan Kecil.	4
II BERMA CAM-MA CAM PERMAINAN KECIL PAKAI ALAT. 7	
A. Permainan Nteke Fala.	7
B. Permainan Pungut Puntung.	12
C. Permainan Permainan Kuda Deri.	17
D. Permainan Otar-otar (total).	22
E. Permainan Bola Tengah.	28
F. Permainan Patok Lale.	34
G. Permainan Layung.	47
H. Permainan Talu.	55
III KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.	63
A. Kesimpulan.	63
B. Rekomendasi.	64
DAFTAR PUSTAKA.	65
LAMPIRAN.	66

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1.1 Alat Permainan (Puntung Kayu)	16
1.2 Lapangan Permainan Pungut Puntung.	16
2.1 Lapangan Permainan Dan Peserta Dalam Per- mainan Kuda Deri.	21
2.2 Pelaksanaan Permainan Kuda Deri.	21
3.1 Alat Permainan Otar-otar (Angkup-angkup Serta Bulu Ayam.	27
3.2 Lapangan Permainan Otar-otar (Total).	27
4.1 Alat Permainan Bola Tengah.	32
4.2 Lapangan Permainan Bola Tengah.	32
4.3 Peserta Permainan Saat Melaksanakan Per- mainan Bola Tengah.	33
5.1 Kayu Patok Lele.	46
5.2 Kayu Lele.	46
5.3 Lapangan Permainan Patok Lele.	46
6.1 Alat Permainan Layung (Gendhok Terbuat Dari Bahan Janur).	54
6.2 Posisi Peserta Dan Lapangan Permainan La- yung.	54
7.1 Lapangan Permainan Dan Peserta Dalam Per- mainan Talu.	62

BAB I

PENDAHULUAN

Didalam hidup anak-anak permainan kecil mempunyai kedudukan dan arti yang sangat penting. Selama anak-anak tidak tidur, tidak mengikuti bangku pelajaran di sekolah atau tidak sedang melakukan sesuatu pekerjaan yang pasti, maka ia bermain-main. Bolah dikatakan bahwa permainan itu mengisi sepenuhnya hidup anak-anak, mulai ia bangun sampai tidurnya pula, sehari terus. Beristirahat hanya kadang-kadang yaitu bila anak sungguh lelah, dan ini jarang terjadi. Biasanya anak itu dengan sendiri mengganti permainan yang agak berat dengan yang serba ringan jika ia merasa lelah. Lazimnya anak-anak yang tidak bermain-main itu boleh dipastikan sedang dalam keadaan sakit, baik jasmani maupun rohaninya.

Jumlah permainan kecil pakai alat yang bisa dimainkan oleh anak-anak itu banyak sekali, boleh dibbilang tidak terhitung, karena selain permainan-permainan yang lama senantiasa bertambah permainan-permainan baru. Dimana-mana anak itu mempunyai kadrar, lebih tepat disebut iradhat, atau keinginan, untuk selalu meniru segala apa yang menarik perhatiannya dan disampingnya itu nampak pula semangat (konservatisme), atau segannya melepaskan adat kebiasaannya, maka seringkali kita lihat permainan yang lama terus hidup disamping permainan yang baru. Atau yang biasa kejadian yaitu pembaharuan permainan,

yakni cara atau lakunya lama, akan tetapi dengan isi baru. Isi baru ini diambil dari bahan-bahan yang terdapat dalam jaman atau masyarakat baru. Dengan begitu maka didalam hidupnya anak-anak itu nampak kemajuan yang kontinyu.

A. Definisi Permainan Kecil

" Permainan kecil yaitu, suatu tugas yang ditekankan pada gerak dan kegembiraan yang mengembangkan dan melatih jiwa dan raga dalam bentuk hiburan dan rangsangan ". (Thomas Smidt 1983 : 1)

Berpedoman kepada definisi yang dikemukakan diatas maka dalam penyusunan permainan kecil dapat kita memperhatikan landasan seperti yang dikemukakan oleh Thomas Smidt di bawah ini:

- " 1. Harus berorientasi kepada murid-murid, yang berarti dia harus berorientasi pada keinginan, minat, kebutuhan, kesanggupan dan keterampilan murid. Murid-murid harus aktif ikut serta dalam pelaksanaan, mengemukakan ide dan pemikirannya sendiri dan jika mungkin mengorganisasi serta mengaturnya sendiri.
2. Permainan kecil sangatlah berintegrasi sosial, yang berarti permainan itu dapat dimainkan pada kelompok yang heterogen. Anak laki-laki dan perempuan, orangtua dan muda yang gemuk dan yang kurus, yang besar dan kecil yang cepat dan lambat dan sebagainya.
3. Permainan kecil untuk olahraga sekolah mempunyai nilai yang tinggi (dapat dimainkan, diwaktu senggang). Disini berarti bahwa permainan kecil dapat juga dimainkan di luar sekolah. Karena murid-murid banyak tugas-tugas pelajaran sekolah, yang paling penting disini adalah memotivasi murid-murid tersebut, untuk terus berolahraga selama hidupnya, permainan kecil yang sekarang mempunyai arti lebih dari sebelumnya.

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

4. Permainan kecil, diharapkan dapat mempertahankan gerakan kebudayaan atau tradisional Indonesia melalui sekolah-sekolah. Karena kita ingin mengajarkan permainan di sekolah-sekolah yang dapat dimainkan oleh anak-anak subjek didik, dengan demikian sekolah-sekolah menjadikan permainan tradisional terus hidup, tidak hilang oleh modernisasi masyarakat". (Thomas Smidt 1983 : 15)

B. Sifat-sifat Yang Terdapat Dalam Permainan Kecil

1. Educatif : Yaitu permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan memberikan bimbingan dan pengarahan untuk kepentingan masa depan.
2. Kompetitif : Yang mementingkan unsur keterampilan dan kecerdasan yang menuntut kemampuan mengatur dan bersiasat untuk mencapai kemenangan.
3. Rekreatif : Yaitu permainan yang berfungsi sebagai pengisi waktu-waktu yang terluang atau permainan yang mempunyai sifat mengembirakan.

C. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan Kecil

1. Motorik : Di dalam motorik ini mencakup hal-hal seperti kecepatan, kelincahan, kelentukan dan keseimbangan.
2. Kognitif : Yaitu anak didik berpikir, mengembangkan penalaran serta pendapatnya dalam melakukan permainan kecil baik individu maupun kelompok.

3. Sosial : Yangmana anak didik sambil bermain bisa memupuk kerjasama yang baik dengan yang lain (sesama pemain).
4. Afektif : Permainan kecil ini mudah pelaksanaannya tidak tergantung pada tempat, suasana dan waktu yang tersedia. Disamping itu para pelaku juga mendapatkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan bila dilakukan dengan sungguh-sungguh.

D. Kegunaan Dari Permainan Kecil

Berpedoman kepada pendahuluan, definisi, sifat-sifat, dan aspek-aspek yang terkandung dalam permainan kecil, maka dapatlah dirumuskan kegunaan dari permainan tersebut:

1. Sebagai pemanasan (warming up) dalam melakukan setiap cabang olahraga, disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah.
2. Sebagai bahan pelajaran atau latihan inti, ataupun urutan materi pelajaran yang harus tertuju pada bahan pelajaran sebenarnya.
3. Sebagai penenangan (warming down) diakhir jam pelajaran sekolah, juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran olahraga yang sudah diajarkan.

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

Kegunaan Yang Lain Dari Permainan Kecil

1. Untuk mengisi waktu luang atau libur. Waktu luang yang tidak diisi dengan kegiatan yang baik (positif dan produktif) mudah sekali terisi dengan perbuatan iseng yang akhirnya mengarah ketindakan negatif. Terutama bagi remaja, waktu luang dapat menjadi rawan bila tidak dibimbing cara pengisiannya. Para guru, pembina dan orangtua diharapkan dapat menunjukkan para remaja, kegiatan mana yang baik dan bermanfaat serta kegiatan mana yang buruk dan merugikan. Pengarahan yang tepat akan diterima mereka kalau disertai contoh pribadi dan pendekatan yang tepat pula dari guru dan pembina. Lebih baik lagi bila kepada mereka diajarkan pengetahuan permainan kecil. Bila mereka telah mengerti dan menguasai maka permainan kecil untuk mengisi waktu luang menjadi kebutuhannya. Bila kegiatan tersebut sudah menjadi rangkaian kebutuhannya dalam hidup seseorang dan tidak hanya karena pelarian maka irama hidup yang teratur akan dilimpahi Tuhan suatu kebahagiaan.

Kegunaan diatas ditegaskan lagi bahwa:

" Latihan olahraga ataupun kegiatan-kegiatan fisik dalam bentuk apapun yang dilakukan dalam waktu terluang sebagai rekreasi mempunyai pengaruh baik terhadap pemacuan darah, memperdalam pernafasan dan mempergiat zat dalam jaringan tubuh ". (Dr.Milkro wice 1975 : 6)

2. Membina kesehatan dan kesegaran jasmani, yang dimaksud membina kesehatan disini sesuai dengan mukadimah konstitusi organisasi kesehatan sedunia (WHO) menetapkan bahwa sehat itu adalah :

" Health is a state of complete physical, mental, and social wellbeing and not infirmity ".

(Idik Sulæeman 1985 : 3)

Berpedoman kepada kutipan di atas jelas bahwa yang dimaksud sehat itu adalah kesejahteraan fisik, mental, dan sosial yang sempurna dan tidak hanya berarti bebas dari penyakit atau kelesuan.

BAB II

BERMAY-CAM-MAY-CAM PERMAINAN KECIL

PAKAI ALAT

A. Permainan Nteke Fala

1. Nama Permainan: Nteke fala

" Permainan ini bernama nteke fala. Kata nteke fala mengandung dua pengertian yakni nteke dan fala dalam bahasa tehit Irian Jaya nteke artinya bertanding melempar sesuatu untuk kena pada sasarannya secara bergantian dari dua atau lebih arah yang berbeda. Atau juga dari dua arah saling berhadapan muka dengan muka dan lebih bersifat kesatria. Sedangkan fala adalah sejenis buah fala hutan yang tumbuh didekat sungai, berwarna hijau pada waktu masih muda dan warna kuning serta merah pada saat sudah tua ". (Depdikbud 1981 : 133)

Jadi nteke fala adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak laki-laki dimana saling melempar diri lawannya dengan buah fala secara bergantian tanpa berurutan tetapi bersifat serangan yang tak menentu.

Sasaran lemparan adalah bagian tubuh belakang dan depan asal tidak menancapkan lemparan pada mata, telinga dan dada. Nama lain dari permainan nteke fala ini disebut juga nteke liolo. Permainan ini berkembang diseluruh daerah kecamatan teminabuan tempat kediaman suku tehit Irian Jaya. Dalam perkembangannya masih dihayati oleh anak-anak yang berdiam di daerah pedesaan.

2. Peristiwa, Suasana dan Waktu:

Permainan ini tak ada hubungannya dengan suatu peristiwa adat atau peristiwa budaya lainnya. Permainan ini diselenggarakan dan dimainkan oleh anak-anak sebagai suatu rekreasi belaka, terutama bagi anak-anak yang mandi di sungai, sambil mandi mereka bermain permainan nteke fela. Permainan ini diadakan pada waktu siang hari dan tidak berlangsung pada malam hari.

3. Ide Permainan:

Pemain berusaha melempar lawan dengan buah pala untuk mengenai sasaran yang telah ditetapkan, kemudian para peserta juga berusaha menghindarkan lemparan tersebut. Bagi pemain yang paling banyak mengenai sasaran itulah yang keluar sebagai pemenang.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Permainan ini dimainkan oleh 2 - 10 orang. Nteke fela pada umumnya bersifat massal dan pertandingan antar anak-anak untuk menentukan siapa yang unggul tanpa ada perasaan iri hati dan sebagainya dari teman-temannya.

4.2. Usia Atau Tingkatan Umur Pemain:

Peserta permainan ini berumur 7 sampai 15 tahun, berarti peserta tersebut duduk dibangku SD dan SLTP.

4.3. Jenis Kelamin:

Permainan ini hanya diikuti oleh anak laki-laki dan wanita tidak diperkenankan bergabung didalamnya. Hal ini didilandasi pula oleh pola berpikir bahwa permainan ini merupakan latihan ketangkasan melempar bagi anak laki-laki sekaligus merupakan latihan perang-perangan dalam rangka kemudian hari menghadapi lawan. Anak dipersiapkan jadi seorang pemburu yang ulung. Untuk itulah anak-anak wanita tidak ikut serta didalamnya.

5. Peralatan Dan Perlengkapan Permainan:

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan ini antara lain:

- a. Buah pala yang dipergunakan sebagai alat untuk saling melempar antara teman satu sama lainnya.
- b. Tempat yang merupakan lapangan permainan atau arena pertandingan berukuran 50 - 100 meter dengan tujuan untuk mengimbangi lawan bermain dengan penuh kebebasan.

6. Jalannya Permainan:

6.1. Persiapan:

- a. Mengumpulkan buah pala untuk mengadakan permainan tersebut.
- b. Permainan tersebut bersifat pertandingan dengan waktu biasanya 30 - 60 menit.
- c. Setelah persiapan sudah matang, maka mereka mulai melaksanakannya.

MILIKUPT PERPUSTAKAAN
IKIP BADANG

6.2. Peraturan Permainan:

- a. Permainan ini hanya diikuti oleh anak laki-laki, dan tidak ada wanita yang bergabung di dalamnya.
- b. Dilarang melempar dengan sasaran pada mata, telinga dan dada.
- c. Dilarang empat orang berhadapan dengan seorang lawan. jadi harus satu lawan satu demi melihat siapa yang unggul.
- d. Perhitungan nilai didasarkan pada suara atau pekikan yang dikeluarkan oleh anak tersebut. Bila pekikannya banyak maka banyak lemparan yang tepat pada sasaran.
- e. Perhitungan nilai dengan menggunakan sistim fijs yaitu menstah ranting kayu dan ditanam diatas tanah oleh yang tugas menghitung tentang berapa banyak lemparan yang kena sasaran dengan maksud menentukan kalah dan menang.
- f. Dalam permainan ini dilarang mengadakan perlawanan secara fisik kecuali menggunakan bush pala tersebut diatas.
- g. Permainan ini dimulai dengan lemparan pertama antara kedua pimpinan saling berhadapan dan setelah berhasil lemparan kena pada sasaran maka mereka mulai saling berhadapan.
- h. Selesai bertanding maka semua istirahat. Petugas yang menghitung mengumumkan hasil pertandingan.

6.3. Penentuan Kalah Dan Menang:

Regu atau kelompok yang kalah dalam permainan dinyatakan apabila kelompoknya tersebut banyak kena lemparan buah pala, sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan. Penentuan yang kalah dan yang menang tersebut diumumkan oleh petugas atau yang memimpin pertandingan.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

7.1. Motorik : Dalam permainan nteke fala peserta berusaha dapat mempergunakan tangan untuk melempar dan kelincahan untuk mengelak dari lemparan lawan.

7.2. Kognitif : Para pemain berfikir, mengembangkan penalaran serta pendapatnya dalam mencapai sasaran lemparan, serta berfikir untuk tidak bisa kena dari lemparan lawan.

7.3. Sosial : Seluruh peserta didalam kelompoknya, ataupun diluar kelompoknya diharapkan bisa memupuk kerjasama yang baik dengan jalan mentasti seluruh peraturan yang telah ditetapkan bersama.

7.4. Afektif : Permainan ini membutuhkan alat, tempat serta waktu. Walaupun demikian permainan ini mengasyikkan, sehingga bisa menimbulkan kesenangan, kepuasan serta kegembiraan bagi sipelakunya.

B. Permainan Pungut Puntung

1. Nama Permainan: Pungut puntung

" Pungut puntung berasal dari bahasa daerah, desa sampan kecamatan merawang kabupaten bangka Sumatera Selatan. Pungut berarti ambil, puntung adalah kayu yang sudah dipergunakan orang untuk memasak. Dengan demikian pungut puntung berarti mengambil kayu ". (Depdikbud 1983 : 64)

2. Peristiwa, Suasana, Dan Waktu:

Permainan ini biasanya dilakukan pada hari-hari besar seperti hari raya Idul Fitri maupun hari proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada tiap tanggal 17 Agustus, serta hari-hari keramaian lainnya.

3. Ide Permainan:

Masing-masing kelompok atau regu peserta permainan berusaha secepat mungkin memindahkan puntung dari garis Star sampai pada garis batas yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Permainan ini dapat terlaksana apabila jumlah pemainnya paling sedikit berjumlah 2 (dua) orang, dan bisa juga paling sedikit berjumlah 2 (dua) regu.

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

B. Permainan Pungut Puntung

1. Nama Permainan: Pungut puntung

" Pungut puntung berasal dari bahasa daerah, desa sampan kecamatan merawang kabupaten bangka Sumatera Selatan. Pungut berarti ambil, puntung adalah kayu yang sudah dipergunakan orang untuk memasak. Dengan demikian pungut puntung berarti mengambil kayu ". (Depdikbud 1983 : 64)

2. Peristiwa, Suasana, Dan Waktu:

Permainan ini biasanya dilakukan pada hari-hari besar seperti hari raya Idul Fitri maupun hari proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada tiap tanggal 17 Agustus, serta hari-hari keramaian lainnya.

3. Ide Permainan:

Masing-masing kelompok atau regu peserta permainan berusaha secepat mungkin memindahkan puntung dari garis Star sampai pada garis batas yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Permainan ini dapat terlaksana apabila jumlah pemsinnya paling sedikit berjumlah 2 (dua) orang, dan bisa juga paling sedikit berjumlah 2 (dua) regu.

4.2. Usia Atau Tingkatan Umur Pemain:

Permainan ini dilaksanakan oleh anak-anak yang berumur 10 tahun keatas, karena permainan tersebut memerlukan ketahanan fisik untuk berlari mengambil puntung (kayu) sebagai alat dalam permainan.

4.3. Jenis Kelamin:

Berhubung permainan ini tidak begitu sulit pelaksanaannya, maka permainan tersebut boleh dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, ataupun campuran antara laki-laki dan perempuan.

5. Peralatan Dan Perlengkapan Permainan:

Permainan ini memerlukan lapangan yang luas, paling tidak berukuran panjang 25 meter, lebar 5 meter. Puntung atau kayu untuk permainan sebanyak 20 potong dengan panjang 15 Cm serta lebar 2,5 Cm. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 1.1 dan 1.2.

6. Jalannya Permainan:

6.1. Persiapan:

Sebelum permainan dimulai harus disiapkan alat-alat untuk keperluan permainan. Untuk itu disiapkan puntung (kayu untuk memasak) sebanyak 20 potong. Kemudian membuat garis-garis tempat meletakkan puntung tersebut. Bila lapangan bermain sepanjang 25 meter, maka lapangan tadi dibagi dua dan dibuat garis pemisah dengan jelas sebagai batas dalam meletakkan puntung. Ke 20 puntung tadi diletakkan pada garis yang telah dibuat menjadi

dua baris dan diletakkan disebelah kiri garis batas. Jarak antara puntung yang satu dengan puntung yang lain sejauh 1 meter, sedangkan jarak puntung yang dekat garis batas sejauh 1,5 meter, kemudian di ujung garis batas dibuat lingkaran tempat anak (pemain) berdiri atau merupakan tempat menunggu aba-aba komando tanda dimulai permainan.

6.2. Peraturan Permainan:

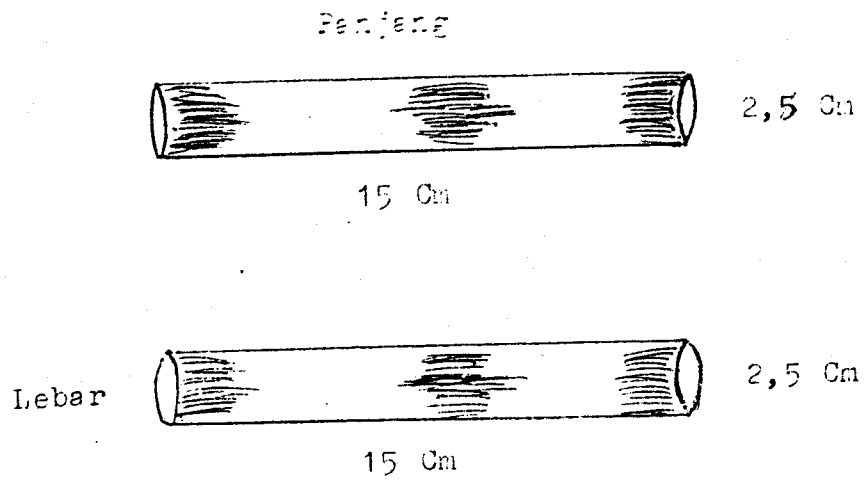
- a. Dalam permainan ini anak-anak memindahkan puntung tersebut melalui garis batas yang telah ditentukan.
- b. Peserta permainan meletakkan puntung harus rapi dan lurus sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan.
- c. Cara memindahkan puntung harus berurutan 1, 2, 3, dan seterusnya sampai pada puntung ke 10.
- d. Pengambilan puntung harus satu persatu sesuai dengan urutannya.
- e. Bila puntung ke 10 selesai diletakkan pada garis yang telah ditentukan, maka pemain harus kembali pada posisi semula yaitu dilingkaran garis batas.
- f. Setelah itu dilanjutkan lagi memindahkan puntung tersebut ketempat semula, begitu seterusnya sampai pada puntung yang terakhir, Atau puntung yang kesepuluh (10).

6.3. Penentuan Kalah Dan Menang:

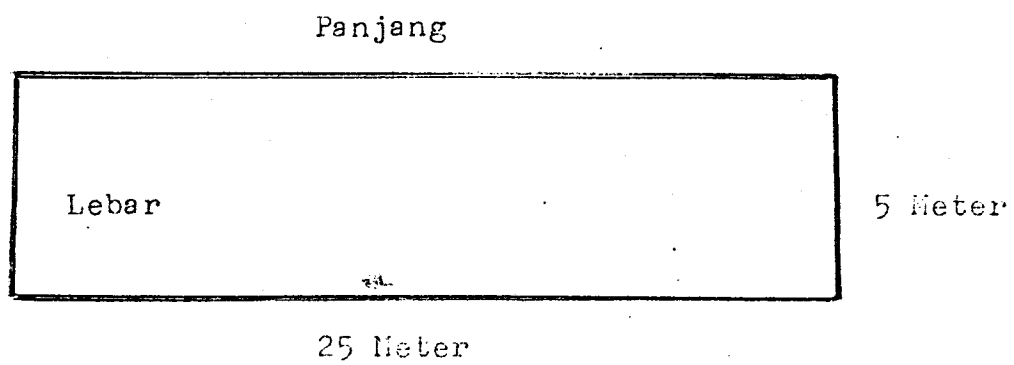
Anek, pemain, ataupun regu yang ikut dalam permainan punggut punggut tersebut dinyatakan kalah apabila mereka yang paling lambat memindahkan punggut yang dimaksud. Sedangkan sebagai pemenangnya adalah pemain yang paling cepat memindahkan semua punggut yang ada, sesuai dengan peraturan permainan.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

- 7.1. Motorik : Dalam permainan ini peserta permainan mempergunakan kekuatan kaki untuk bisa berlari secepat mungkin dalam memindahkan punggut.
- 7.2. Kognitif : Para pemain berfikir untuk tidak salah mengambil punggut yang telah ada sesuai dengan urutannya.
- 7.3. Sosial : Seluruh peserta didalam kelompoknya, ataupun diluar kelompoknya bisa memupuk kerjasama yang baik dengan jalan mentaati seluruh peraturan yang telah ditetapkan.
- 7.4. Afektif : Permainan ini membutuhkan alat yaitu punggut (kayu), tempat serta waktu. Permainan tersebut menyenangkan bagi anak-anak sebagai pelakung, dengan demikian akan timbul kegembiraan serta kepuasan bagi yang melakukannya.



Gambar 1.1 Alat Permainan (Puntung Kayu).



Gambar 1.2 Lapangan Permainan Pungut Puntung.

C. Permainan Kuda Deri

1. Nama Permainan: Kuda deri

" Permainan ini dinamakan kuda deri (bahasa lampung) yang artinya; kuda = kuda, deri = nsik. Jadi kuda deri berarti sama dengan nsik, mengendalikan kuda ". (Depdikbud 1981 : 114)

2. Suasana, Peristiwa Dan Waktu:

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja dan tidak ada hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun suatu kepercayaan yang bersifat religius magis, melainkan bersifat rekreatif dan kompetitif.

3. Ide Permainan:

Pemain (penunggang kuda) berusaha melempar serta menangkap bola yang dilemparkan oleh penunggang kuda lainnya, sehingga pemain tersebut bisa terus menjadi penunggang kuda, dengan pengertian tidak pernah menjadi kuda (sebagai kuda).

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Jumlah peserta harus genap dan minimal terdiri dari 4 orang (2 pasang pemain), tetapi boleh lebih dari 2 pasang, yaitu 3 pasang atau 4 pasang dan seterusnya.

4.2. Usia Atau Tingkatan Uour Pemain:

Peserta permainan semuanya terdiri dari anak laki-laki yang berusia sekitar 10 tahun keatas atau tingkatan SLTP keatas.

4.3. Jenis Kelamin:

Permainan ini hanya diikuti oleh anak laki-laki saja, karena dalam permainan tersebut pemain saling menggendong sesamanya, dengan perka-
taen lain satu jadi kuda dan satu orang lagi men-
jadi penunggangnya.

5. Peralatan Dan Perlengkapan Permainan:

Peralatan atau perlengkapan yang dipergunakan dalam permainan, selain dari sebidang tanah lapang, halaman rumah atau arena lainnya yang berukuran 10 X 10 meter, dipergunakan pula sebuah bola tiruan, yaitu terdiri dari kain sarung atau baju salah seorang peserta ta yang digulung bulat seperti bola.

6. Jalannya Permainan:

Misalkan pada 4 orang pemain yang sepakat akan melaksanakan permainan ini. Keempat anak tadi dibagi dua kelompok, misalnya A dan B kelompok I, C dan D kelompok II. Mereka lebih dahulu mengadakan suatu undian atau sut antara wakil kelompok I dengan wakil kelompok II. Misalkan yang melakukan sut Si A dan Si C, katakanlah bahwa si A yang menang. Berarti kelompok I menjadi penumpang kuda (si A dan si B). Sedang kelompok yang kalah atau kelompok II menjadi kuda tunggangan (si C dan D). Kelompok I A dan B masing-masing memilih kuda tunggangan yaitu antara si C dan D sesuai dengan keadaan fisik masing-masing (harus seimbang antara badan penunggang dengan kudanya masing-masing).

Cara menunggang ini ialah mula-mula disuruh duduk (berjongkok) lalu sipenunggang duduk diatas kedua bahu kudanya dan kedua kaki sipenunggang berada di dada yang menjadi kuda, kedua kaki tersebut harus dipegang oleh tangan yang menjadi kuda, agar penunggang tidak terbalik jatuh, kemudian kuda baru disuruh bangun atau berdiri tegak lurus.

Si A dan B telah berada di atas kuda masing-masing. lalu berhadapan-hadapan pada jarak antara keduanya ± 6 meter. Kuda itu masing-masing dikendalikan penunggangnya dengan jalan memegang telingankuda tersebut. Dimulai permainan dengan menyebut satu..... dua..... tiga....., berarti kuda harus diam, dan pada saat itu bola tiruan yang berada di tangan si A dilemparkan kepada si B. Si B harus menyambut bola tersebut dengan baik dan berusaha agar tidak jatuh.

Kalau si B berhasil menyambut bola tadi, mereka berdua dengan tetap masih berada di atas kuda masing-masing bertukar tempat dan lalu berhadapan kembali dengan jarak masih tetap 6 meter. Setelah berhadapan kembali, kedua kuda harus diam karena lemparan berikutnya akan dilaksanakan. Bola yang sekarang berada di tangan B dilemparkan kepada si A yang harus menyambutnya dengan baik. Kalau si A berhasil menyambut dengan baik bola tersebut, maka si A dan B masih tetap menjadi penunggang kuda dan akan berganti tempat setiap selesai lemparan dan dapat disambut dengan baik. Tetapi kalau pada pelemparan tadi tidak dapat disambut -

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

oleh kawannya dengan baik dan bola jatuh ketanah maka giliran kelompok II (C dan D) yang menjadi penunggang kuda. Dan kelompok I (A dan B) menjadi kudanya. Si C dan D melakukan hal yang sama seperti apa yang dilakukan si A dan B tadi. Yaitu si C menunggangi B dan si D menunggangi Si A, berhadapan pada jarak 6 meter, melempar dan menyambut bola. Permainan ini akan dihentikan bila kelompok yang menjadi kuda sudah menyerah karena lelah. Untuk lebih jelas dapat dilihat gambar 2.1 dan 2.2.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

7.1. Motorik : Dalam permainan kuda dari peserta dapat mempergunakan kekuatan, daya tahan kaki jikalau bertindak sebagai kudanya sedangkan penunggangnya dapat mempergunakan otot tangan untuk melempar.

7.2. Kognitif : Peserta permainan berpikir dan mengeluarkan pendapatnya supaya alat (bola) yang dipergunakan bisa tertangkap oleh mereka, apabila temannya sendiri yang menjadi pelemparnya.

7.3. Sosial : Seluruh peserta bisa memupuk kerjasama yang baik, dengan jalan mengikuti permainan sesuai dengan peraturan.

7.4. Afektif : Permainan ini membutuhkan alat, tempat dan waktu. Setelah mengikuti permainan tersebut para peserta akan mendapatkan kegembiraan, kesenangan dan kepuasan.



Gambar 2.1 Lapangan Permainan Dan Peserta dalam permainan Kuda Deri.



Gambar 2.2 Pelaksanaan Permainan Kuda Deri.

" Permainan Anak-anak Daerah Lampung " .

(Depdikbud 1981 : 115)

D. Permainan Otar-otar (Total)

1. Nama Permainan: Otar-otar (total)

" Oleh masyarakat daerah karo Sumatera Utara permainan ini dikenal dengan nama otar-otar dan kadang-kadang disebut juga total. Dalam bahasa daerah tersebut pengertian otar-otar atau total dapat diterjemahkan menjadi pukul balik dalam bahasa Indonesia dinamakan demikian karena permainan berlangsung dalam bentuk memukul dan balik memukul, yakni sejenis dengan permainan bulu tangkis yang kita kenal dewasa ini ", (Depdikbud 1980 : 50)

Berpedoman kepada kutipan di atas walaupun sebagai bandingannya diambil permainan bulu tangkis namun alat, perlengkapan, lapangan permainan, dan persaturannya jauh berbeda dengan permainan bulu tangkis yang kita kenal sekarang ini.

2. Peristiwa, Suasana Dan Waktu:

Permainan ini tidak memperlihatkan hubungan dengan peristiwa lainnya, karena ia dapat dinilai sebagai permainan biasa saja. Dapat dilakukan kapan dikehendaki, tetapi biasanya dilakukan orang pada waktu sore, atau dikala waktu-waktu senggang sehabis jam sekolah, kuliah, kantor dan lain-lain sebagainya. Permainan ini tergolong sejenis olahraga hiburan. Kalau ada yang memsinkannya, maka orangpun berkerumunan menyaksikan, ingin melihat ketangkasan masing-masing pihak yang bermain, sambil memberikan dorongan serta semangat kepada pihak yang mereka jago-

kan.

3. Ide Permainan:

Pemain berusaha sebanyak mungkin menjatuhkan bulu ayam (mematikan bola) di daerah pertahanan lawan sampai salah satu pihak berhasil mengumpulkan angka (point) sebelas. Dengan ketentuan permainan ini dilaksanakan tiga babak atau 3 set.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Jumlah peserta permainan boleh dua atau empat orang, dibagi atas dua rombongan. Jika pesertanya dua orang saja, maka permainan berlangsung satu lawan satu, dan empat orang pemain akan dibagi atas dua lawan dua.

4.2. Usia Atau Tingkatan Umur Pemain:

Peserta permainan otar-otar ini berumur lebih kurang 15 (lima belas) tahun, berarti peserta tersebut sekolah pada tingkatan SLTP dan SLTA.

4.3. Jenis Kelamin:

Otar-otar atau total dimainkan oleh pemuda-pemuda. Kaum remaja putri tak pernah ikut memainkannya. Sebabnya mungkin karena gerak gerik dalam bermain memerlukan ketangkasan dan kegesitan berlari kesana-kemari. Dan gerakan ataupun gerak gerik seperti itu bagi masyarakat kita dipandang sebagai kurang serasi dengan kodrat kaum wanita.

5. Peralatan Dan Perlengkapan Permainan:

Untuk melaksanakan permainan otar-otar diperlukan alat-alat sebagai berikut:

- a. Lapangan tempat bermain
- b. Alat pemukul yang dinamakan angkup-angkup atau tamper-tamper.
- c. Bulu ayam dan tali.

Berapa besarnya lapangan yang diperlukan tidak ada ketentuannya yang pasti. Yang dianggap sebagai syarat ialah agar dalam lapangan permainan para pemain dapat bergerak agak bebas untuk mengejar dan memukul bulu ayam. Sudah barang tentu untuk permainan tunggal cukup lapangan yang lebih kecil dari permainan ganda. Net tidak ada, untuk itu digunakan tali.

Alat pemukul terbuat dari papan yang agak tebal berbentuk empat segi, atau boleh juga lonjong panjang. Pada bagian pangkal ada bagian untuk pegangan. Jumlah pemukul ini disediakan sebanyak peserta permainan. Bulu ayamnya terbuat dari sepotong bambu cina yang kecil rongganya, dan dipotong pada bagian bukannya sepanjang kira-kira 5 cm. Kedalam rongga bambu tadi dipasang 3 lembar bulu ayam atau lebih sehingga rongga itu penuh. Bulu ayam tersebut diikat agar kuat hubungannya dengan bambu. Pengganti bambu cina ada juga digunakan tunggul jagung yang sudah kering sehingga ringan, dan mudah dipencangkan bulu ayam tadi. Untuk lebih jelas dapat dilihat gambar 3.1.

6. Jalannya Permainan:

Mula-mula dipersiapkan sebuah lapangan permainan yang berukuran panjang dua kali lebar, umpamanya 1 X 2 meter atau 3 X 6 meter. Medan permainan itu kemudian dibagi atas dua bagian yang sama besar, sehingga masing-masing bagian membentuk sebuah bujur sangkar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 3.2.

Jika medan permainan sudah tersedia, maka para pemain yang terdiri dari dua atau empat orang masuk ke lapangan permainan. Masing-masing mereka memegang sebuah angkup-angkup (alat pemukul, raket) di tangan kanan. Di samping itu telah tersedia pula sebuah bulu ayam sebagai alat permainan. Para pemain lalu berdiri ditempatnya, jika ada empat orang, maka permainan berlangsung dua lawan dua, dan apabila hanya ada dua orang pemain, maka permainan berjalan satu lawan satu.

Sebelum melaksanakan permainan, maka terlebih dahulu kedua belah pihak yang akan bermain melakukan sut atau undian untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan. Dengan memulai permainan dimaksud yang mula-mula melakukan pukulan.

Jika diumpamakan pihak A yang menang, maka dialah yang melakukan pemukulan pertama terhadap bulu ayam, caranya ialah dengan memegang bulu ayam pada tangan kiri, dan alat pemukul pada tangan kanan. Bulu ayam harus dipukul, sehingga melayang ke arah lawan, dan oleh lawan harus segera dipukul pula dengan cara yang sama, sebelum bulu ayam itu jatuh ke tanah.

Bila bulu ayam sampai jatuh disatu daerah, maka pihak yang memukul mendapat angka kemenangan. Demikianlah permainan itu berlangsung sampai satu pihak berhasil mengumpulkan angka sebelas. Permainan ini dilangsungkan sampai 3 babak (set).

Yang menang dalam permainan akan mendapat imbalan tertentu, sesuai dengan kata sepakat sebelumnya. Yang biasa dijadikan imbalan ialah menggendong kawan. Tapi yang lebih penting dari sekedar imbalan ialah pujian-pujian dari para penonton yang menyambut hangat kemenangan itu.

1. Penentuan Kalah Dan Menang:

Regu atau pemain yang kalah dalam permainan tersebut dinyatakan apabila pemain tersebut tidak bisa mengumpulkan angka point sampai sebelas. Sedangkan pemain yang lebih dahulu mengumpulkan angka sebanyak yang ditentukan (11) itulah yang keluar sebagai pemenang.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

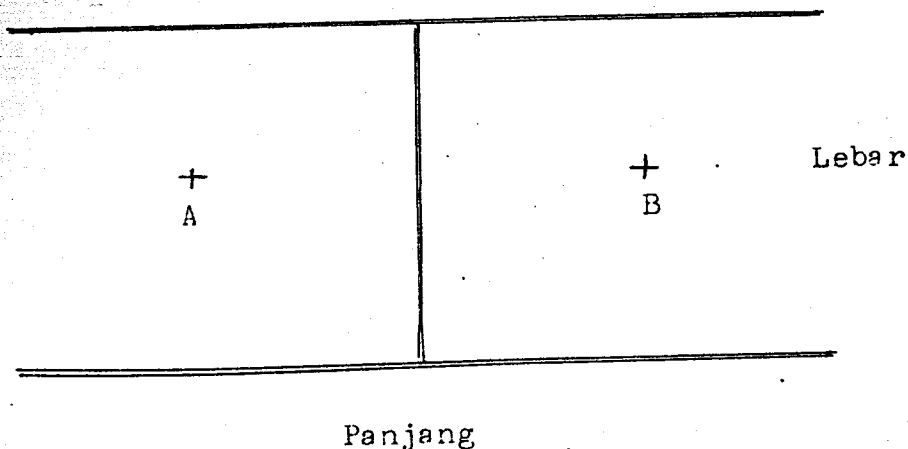
7.1. Motorik : Dalam permainan otar-otar atau pukul balik peserta mempergunakan kekuatan pukulan tangan dan kelincihan dalam mengambil bulu ayam tersebut.

7.2. Kognitif : Para pemain mengembangkan penalaran dan pendapatnya dalam memukul bulu ayam serta mematakannya di daerah pertahanan lawan.

- .3. **Sosial** : Seluruh pemain didalam pasangannya, atau pun di luar regunya bisa memupuk kerjasama yang baik dengan jalan mematuhi peraturan permainan yang dimaksud.
- .4. **Afektif** : Permainan ini membutuhkan alat, tempat atau lapangan permainan. Permainan ini menggemirakan, menyenangkan, dengan demikian para peserta akan gemar melakukannya.



Gambar 3.1 Alat Permainan Otatar-otatar (Angkup-angkup Serta Bulu Ayam.)



Gambar 3.2 Lapangan Permainan Otatar-otatar (Total).

E. Permainan Bola Tengah

1. Nama Permainan: Bola tengah

Permainan bola tengah ini, berasal dari daerah Minang kabau (Sumatera Barat). Yaitu sejenis permainan anak-anak yang dalam pelaksanaannya mempergunakan bola yang berukuran kecil seperti bola tenis lapangan. Pada masa dahulunya bola tersebut berasal dari putik jeruk besar, kemudian diambil jeruk yang dimaksud sebesar bola tenis.

2. Peristiwa, Sussana dan Waktu:

Permainan ini dapat dimainkan kapan diinginkan, jadi tidak terikat kepada peristiwa tertentu. Biasanya permainan tersebut sering dimainkan anak-anak pada sore hari, waktu-waktu senggang ataupun di luar jam pelajaran sekolah.

3. Ide Permainan:

Peserta permainan berusaha melenpar lawan dengan bola tenis bagi pemain penyerang dengan sasaran dari dada hingga pinggang, kemudian bagi pemain bertahan (yang dilempar) berusaha agar tidak kena sasaran dan lari secepat mungkin ke daerah permainan yang telah ditentukan.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Permainan ini dilakukan oleh sejumlah anak-anak dalam bentuk kelompok atau regu -

yang berjumlah 4 kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah 5 orang, dengan demikian jelas jumlah seluruhnya sebanyak 20 orang.

4.2. Usia Atau Tingkatan Umur Pemain:

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak yang berumur 15 tahun kebawah, jarang sekali permainan tersebut dimainkan oleh orang yang berumur 16 tahun keatas dengan alasan orang tersebut lemparannya sudah kuat bisa menimbulkan pertengkaran antar pemain. Berdasarkan uraian diatas jelas permainan yang dimaksud untuk anak-anak tingkatan SD dan SLTP.

4.3. Jenis Kelamin:

Secara umum permainan bola tengah banyak dimainkan oleh anak laki-laki, sedangkan perempuan sedikit sekali penggemarnya.

5. Peralatan Dan Perlengkapan Permainan:

Dalam permainan ini alat yang dibutuhkan yaitu satu buah bola yang berukuran sebesar bola tenis lapangan, kemudian juga dibutuhkan sebidang tanah untuk lapangan permainan bola tengah tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 4.1 dan 4.2.

6. Jalannya Permainan:

Dari 20 orang jumlah pemain dibagi atas 4 kelompok yang berjumlah 5 orang untuk masing-masing kelompok. Setiap kelompok terlebih dahulu saling mengadakan sut, bagi kelompok atau regu yang menang sut berdiri pada sudut-sudut lapangan permainan, sedangkan bagi kelompok yang kalah berdiri di tengah-tengah-

lapangan permainan, kemudian yang berhak memegang bola adalah regu yang berada di sudut lapangan, bagi pemain kelompok yang berada di tengah-tengah satu diantara pemain tersebut boleh lari masuk ke daerah kelompok lainnya. Sejalan dengan lantainya pemain tersebut yang berada di sudut lapangan boleh melempar pemain yang tengah berlari tersebut bahagian yang boleh kena lemparan yaitu dari pinggang hingga dada pemain. Seandainya lemparan tersebut mengenai sasaran maka pemain dimaksud harus kembali pada kelompoknya lagi.

Para peserta permainan yang berada di tengah-tengah lapangan belum boleh lari sebelum pemain yang di sudut lapangan permainan memegang bola. Demikianlah seterusnya pelaksanaan dari permainan ini sampai seluruh pemain bergiliran lari dan melempar sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat semula. Dapat dilihat gambar 4.3.

6.1. Penentuan Kalah Dan Menang:

Regu atau kelompok yang kalah dalam permainan bola tengah ini dinyatakan apabila regunya tersebut banyak (sering) kena lemparan bola tenis lapangan, sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan. Bagi kelompok yang kalah diberi hukuman yaitu lari 3 (tiga) keliling lapangan permainan, sebetulnya hukuman tersebut tergantung kepada pemain apakah dalam bentuk lari, nyanyi, pus-up dan lain-lain ini dimufakati sebelum permainan di mulai.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

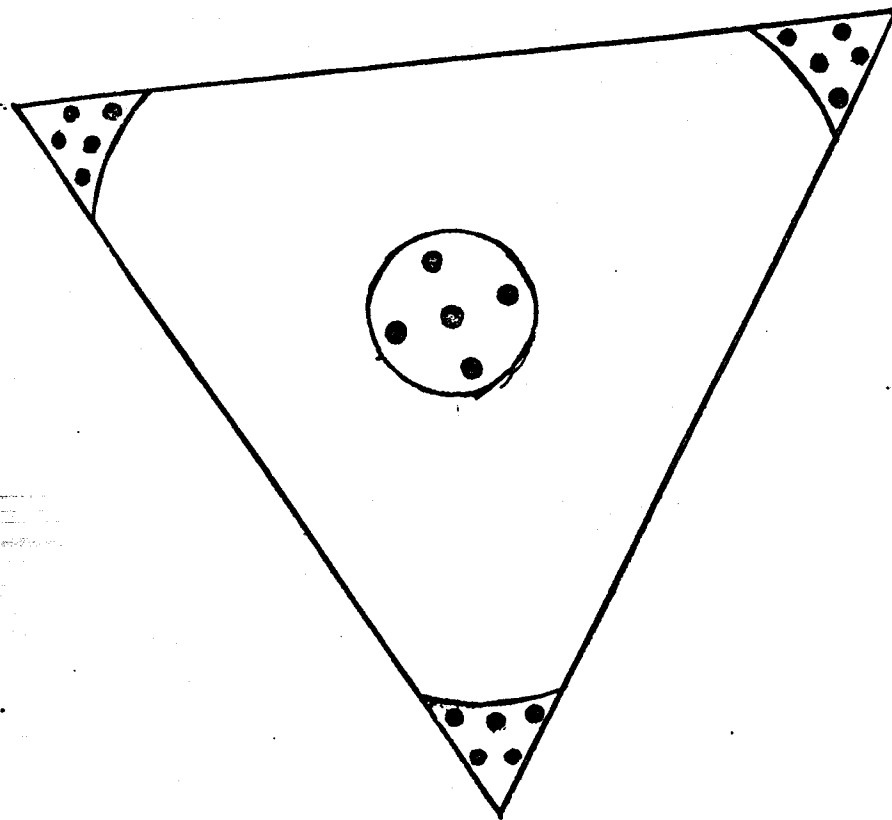
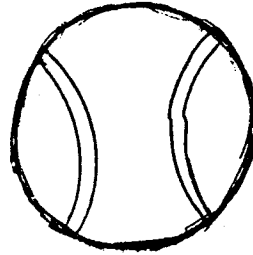
7.1. Motorik : Dalam permainan bola tengah peserta dapat mempergunakan kekuatan tangan untuk melempar dan kaki untuk berlari serta sedikit kelincihan untuk mengelak dari lemparan bola lawan.

7.2. Kognitif : Para peserta permainan berfikir dan mengembangkan penalaran dalam mencapai sasaran lemparan, juga berfikir untuk tidak bisa kena dari lemparan tersebut.

7.3. Sosial : Seluruh peserta di dalam kelompoknya ataupun di luar kelompoknya bisa memupuk kerjasama yang baik dengan jalan bermain serta mentaati seluruh peraturan permainan yang ada.

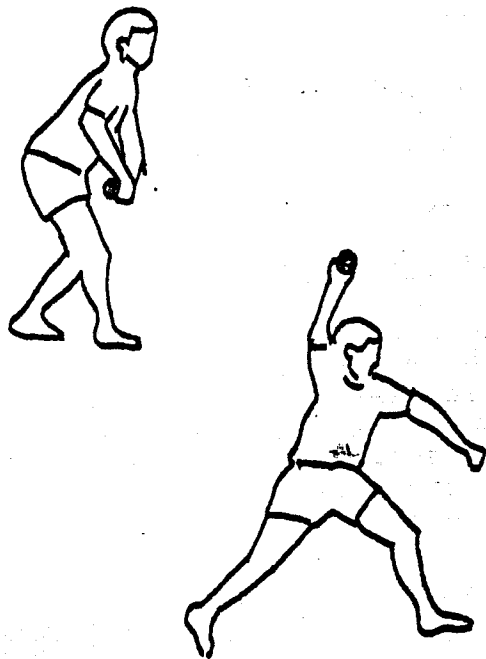
7.4. Afektif : Permainan ini membutuhkan alat, tempat serta waktu. Dengan adanya permainan ini para peserta akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan serta kepuasan apabila dilakukan dengan sungguh-sungguh.

Gambar 4.1 Alat Permainan
Bola Tengah (Bola
Tenis Lapangan).



Gambar 4.2 Lapangan Permainan Bola Tengah.

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP DADAGIC



Gambar 4.3 Peserta Permainan Saat Melaksanakan Permainan Bola Tengah.

F. Permainan Patok Lelek

1. Nama Permainan: Patok lelek

Nama permainan ini (patok lelek), permainan tersebut terdiri dari 2 potong kayu, dimana kayu yang sepotong agak panjang dinamakan kayu patok sedangkan yang sepotong lagi panjangnya kira-kira sepertiga dari kayu patok tadi, dinamakan kayu lelek atau lele. Kayu patok ini dalam permainan digunakan untuk memukul kayu lele.

" Dilihat dari segi bahasa, mungkin ini adalah bahasa sunda, dimana patok berarti memukul, sedangkan lelek atau lele adalah sebangsa ikan yang agak keras kepalanya, berwarna hitam hidup di air tawar badannya agak pipih, dikiri-kanannya dekat telinga ada sebuah taji. Untuk membunuh ikan ini biasanya dengan cara memukul kepalanya yang keras. Jadi patok lele disini berarti memukul lele !"
(Depdikbud 1981 : 5)

2. Peristiwa, Suasana Dan Waktu:

Penyelenggaraan permainan ini tidak mempunyai hubungan apa-apa dengan suatu peristiwa sosial tertentu ataupun dengan suatu kepercayaan religius magis, selain hanya bersifat educatif, kompetitif dan rekreatif.

3. Ide Permainan:

Peserta permainan atau masing-masing regu berusaha semaksimal mungkin untuk dapat mengumpulkan angka sampai 500. Perhitungan angka tersebut dilaku-

kan dengan panjang tongkat permainan tersebut.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Permainan ini merupakan permainan bersama yang dilakukan oleh anak-anak dan penggemar lainnya dalam bentuk kelompok (team), masing-masing kelompok paling sedikit berjumlah sebanyak 4 orang.

4.2. Usia Atau Tingkatan Umur Pemain:

Peserta permainan ini berumur paling kurang 13 tahun yaitu tingkatan SLTP. Pemain yang kurang umurnya dari yang telah ditetapkan dianggap kurang mampu untuk melaksanakan permainan tersebut, dengan alasan permainan yang dimaksud harus mempergunakan kayu untuk memukul lele. Seandainya pemain tersebut kurang cekatan bisa menimbulkan bahaya baginya (cidera) kena kayu.

4.3. Jenis Kelamin:

Sejauh pengamatan penulis dan yang pernah dilihat permainan ini dilaksanakan oleh laki-laki dan perempuan atau campuran antara laki-laki dan perempuan.

5. Peralatan Dan Perlengkapan Permainan:

Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini adalah sebidang tanah tanah lapang yang tidak berumput, yaitu halaman rumah atau sekolah, dan sepasang kayu pa-

patok lele. Kayu patok lele ini terdiri dari dua potong kayu yang berdiameter 2 - 2,5 Cm. Kedua potong kayu tersebut tidak sama panjangnya; yang satu (yang pendek) disebut kayu lelek sepanjang 12 - 15 Cm. Sedang kayu yang lainnya (disebut kayu patok) panjangnya tiga kali panjang kayu lele di atas yaitu 36 - 45 Cm.

Di bagian tengah agak di ujung lapangan dibuat sebuah lobang permainan yang bentuknya memanjang, sepanjang lebih kurang 10 Cm, lebar 4 Cm, dan dalamnya lebih kurang 4 Cm (lihat gambar 5.1, 5.2 dan 5.3).

6. Jalannya Permainan:

Dalam permainan ini terdapat tiga tahap permainan:

- a. Tahap nyungkil = Mencongkel.
- b. Tahap ngetek = Memukul dengan perlahan-lahan beberapa kali.
- c. Tahap matok = Memukul kayu lele pada lobang.

Tahap ke I; Nyungkil (mencongkel).

Dalam penjelasan ini kita misalkan ada 2 regu pemain yaitu A dan B. Mula-mula mereka lakukan sut untuk menentukan urutan pemain. Dalam undian ini misalnya regu A yang menang, maka regu A lah yang lebih dahulu main, dan bila regu A permainannya dinyatakan mati barulah giliran regu B yang main.

Kemudian mereka menentukan nilai berapa yang akan mereka cari apakah 100, 200 atau lebih. Dalam

hal ini kalau permainan bergrup, nilai yang akan dicari tentu lebih dari 200, bisa 300 atau 400, tergantung dari permufakatan antara pemain.

Pertama-tama kayu lele ditaruh melintang dekat ujung lobang yang menghadap lapangan permainan, kemudian dengan mengangkangi dan menunduk pada lobang, regu A memasukkan ujung kayu patok tepat di bawah kayu lele. Dengan kedua belah tangannya salah satu pemain regu A memegang pangkal kayu patok dan ditekan agak kuat pada dinding lobang bagian depan yang di atasnya terdapat kayu lele. Lalu dengan sekuat tenaga ia mencongkel kayu lele tersebut kemuka dimana regu B bersiap-siap menyambutnya pada jarak kira-kira 15 meter atau lebih, di depan regu A.

Bila regu B berhasil menyambut kayu lele tersebut yang terlontar oleh regu A tadi, maka regu A dinyatakan mati dan regu B yang giliran main. Di samping itu regu B mendapat angka dalam menyambut kayu lele tadi yaitu bila berhasil disambut dengan dua tangan, ia mendapat angka 5, bila disambut dengan tangan sebelah mendapat angka 10.

Bila regu B tidak berhasil menyambut kayu lele tersebut. Regu A terus bermain. Ia menaruh kayu patok melintang di atas lobang dan regu B melempar kayu patok tersebut dengan kayu lele tempat jatuhnya kayu tersebut. Kalau lemparannya regu B tadi berhasil mengenai kayu patok dekat lobang tadi regu A dinyatakan mati, lalu regu B yang berhasil (bermain).

Bila regu B tidak berhasil mengenai kayu patok tersebut. regu A melanjutkan permainannya dengan tahap kedua. Tahap ke II Ngetek (memukul beberapa kali).

Dekat lobang permainan regu A berdiri memegang pangkal kayu patok dan kayu lele ditaruh seimbang di atas pangkal kayu patok tersebut dekat tangannya. Sambil berjalan ke muka menjauhi lobang, regu A menyentak ke atas kayu lele tadi, setinggi lebih kurang 20 Cm. Yang kemudian disambut dengan pukulan kayu patok ke atas lagi dengan pukulan yang perlahan-lahan agar dapat disambutnya kembali dengan pukulan. Semakin sering kayu lele tersebut dapat disambut dengan pukulan -pukulan ke atas kembali, adalah semakin baik: sementara itu regu B berusaha merebut untuk menyambut kayu yang terlontar ke atas itu. Apabila regu B berhasil menyambutnya permainan regu A dinyatakan mati. Kemudian digantikan permainan regu B sementara dia mendapat angka hasil sambutan tadi sebanyak 5 kalau disambut dengan dua tangan dan angka 10 apabila disambut dengan satu tangan.

Sekarang andaikata regu B tidak berhasil menyambut kayu lele dalam permainan ngetek regu A tadi, harus diingat berapa kali regu A berhasil memukul kembali kayu lele tersebut ke atas apakah hanya satu kali, dua kali atau tiga kali, dan seterusnya.

Regu A dengan memegang kayu patok yang di atasnya terletak kayu lele, lalu menyentak kayu lele tersebut ke atas kemudian menyambutnya dengan pukulan perlahan-lahan ke -

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

atas kembali kalau dapat, akan disambut dengan pukulan kembali ke atas. Sementara Ia harus waspada terhadap serobotan regu B yang bisa merebut (menyambut) kayu lele tersebut selagi masih melayang di atas. Biasanya dalam hal ini, pukulan terakhir agak dikusutkan jauh ke muka agar tidak tersambut oleh regu B.

Kalau dalam tahap ini regu B tidak berhasil menyambut kayu lele yang terlontar oleh pukulan regu A, regu B lalu memungut kayu lele tadi untuk dilemparkan kedekat lobang permainan. Sekarang regu A lalu berjongkok dekat lobang, menggoyang-goyangkan kayu patok yang dipegang pada tangan kanannya di atas lobang. Pada saat itulah baru regu B boleh melemparkan kayu lele ke arah lobang. Kemudian regu A kayu lele tersebut disambut dengan pukulan kayu patok sekuat mungkin agar jauh dari lobang. Bila tidak berhasil disambut dengan pukulan, tentu kayu lele itu akan jatuh dekat dengan lobang. Dalam hal ini diadakan pengukuran sebagai berikut:

- Bila dalam ngetek, regu A hanya berhasil memukul kayu lele satu kali, maka jarak tempat jatuhnya kayu lele tadi dengan lobang diukur dengan panjangnya kayu patok. Bila tidak atau kurang dari panjang kayu patok, pemain regu A mati. Bila jarak tersebut mencapai hanya sepanjang kayu patok regu A mendapat tambahan angka satu.
- Bila dalam ngetek, regu A berhasil memukul 2 sampai 3 kali, jarak kayu lele dengan lobang di ukur dengan *

kayu lele. Kalau tidak sampai sepanjang kayu lele, permainan regu A mati. Tetapi kalau panjang jarak tersebut mencapai sepanjang kayu lele atau lebih, diadakan perhitungan sebagai berikut:

- a. Kalau ngeteknya 2 kali, jarak itu diukur dengan kayu lele dengan hitungan lima untuk satu kali sepanjang kayu lele. Kalau 2 kali sepanjang kayu lele tentu nilainya sepuluh.
- b. Kalau ngeteknya 3 kali, jarak tersebut diukur dengan kayu lele dengan hitungan sepuluh untuk sepanjang kayu lele. Bila jarak ini ada 2 kali sepanjang kayu lele, tentu regu A mendapat nilai 20.

Kalau kayu lele tadi berhasil disambut oleh regu A dengan pukulan yang agak kuat, tentu kayu lele itu terlontar jauh dari lobang. Dalam hal regu A akan mendapat tambahan angka atau nilai lebih banyak, dan cara menghitungnya adalah sebagai berikut:

- Kalau dalam ngetek, regu A hanya berhasil memukul 1 kali, maka jarak jatuhnya kayu lele dengan lobang, diukur dengan kayu patok dengan hitungan 1 untuk setiap sepanjang kayu patok. Jadi, kalau jarak tersebut ada 20 kali panjangnya kayu patok, berarti regu A mendapat angka tambahan sebanyak 20.
- Kalau dalam ngetek regu A berhasil memukul kayu lele sebanyak 2 kali, jarak tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang diukur dengan kayu lele dengan hitungan 5 untuk ukuran sepanjang kayu lele. Jadi, kalau jarak tersebut ada 20 kali panjangnya kayu lele, berarti

regu A mendapat tambahan angka 20 kali 5 = 100.

- Kalau dalam ngetek tadi regu A berhasil memukul 3 kali, maka jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang, diukur dengan kayu lele dengan hitungan 10 untuk setiap kali panjang kayu lele, berarti regu A mendapat tambahan angka 20 kali 10 = 200 (dua ratus).

Kalau dalam permainan tahap ngetek ini regu A sudah berhasil mencapai angka 500, permainan tahap ke III (tahap matok) tidak perlu dilakukan lagi oleh regu A dan regu A telah memenangkan permainan. Untuk hadiah kemenangan tersebut adalah sebagai berikut: regu A berdiri menyamping dekat lobang permainan, kedua kayu tersebut yaitu kayu patok dan kayu lele di pegang sekaligus dengan tangan kanannya. Kemudian kayu lele dilemparkan ke atas setinggi kira-kira 35 Cm. Ketika kayu lele tersebut turun sebatas tinggi-tingginya, dengan cepat regu A memukulnya kesamping dengan sekuat tenaga ke depan lapangan permainan, sementara regu B berjaga-jaga untuk menyambutnya. Bila regu B berhasil menyambut kayu lele yang terlempar dengan kuat kearahnya, maka regu A tidak mendapat hadiah gendongan. Tetapi bila tidak berhasil di sambut oleh regu B, maka regu B harus menggendong regu A sejauh jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang permainan.

Tahap ke III Matok.

Bila pada tahap ke II (negetek) regu A belum berhasil mencapai angka 500 sedang permainannya belum mati, dia melanjutkan permainannya ke tahap matok. Matok disini dimaksudkan adalah memukul kayu lele yang diletakkan pada lobang permainan, dimana kayu lele tersebut sama berada di dalam lobang yang disandarkan miring ke arah depan lapangan permainan yang sedang, sepero lagi berada di luar lobang.

Ujung kayu lele yang berada di, luar lobang inilah yang dipukul ke bawah atau ketanah oleh regu A sedemikian rupa sehingga kayu lele tersebut melambung ke atas dengan lurus dalam keadaan berputar. kemudian regu A harus dapat memukul kembali ke atas perlahan-lahan untuk di pukul kembali, atau hanya di pukulnya satu kali dengan deras ke samping ke arah depan lapangan permainan untuk menghindarkan kayu lele tersebut dari sambutan regu B. Karena bila dapat di sambut oleh regu B, permainan regu A dinyatakan mati. Sebagaimana halnya dengan tahap-tahap yang terdahulu bila regu B berhasil menyambutnya dengan sebelah tangan maka memperoleh angka 10 dan bila dengan dua tangan dia memperoleh angka 5 . Cara menghitung angka dalam tahap matok ini adalah sebagai berikut:

a. Kalau regu A tidak berhasil memukul ke atas atau ke samping kayu lele yang sudah di pukul di atas lobang-

- tadi, maka permainan regu A dinyatakan mati.
- b. Kalau regu A berhasil memukulnya kembali tetapi hanya sekali, maka jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang di ukur dengan kayu patok dengan hitungan satu, untuk setiap panjang kayu tersebut. Jadi, kalau jarak tersebut ada 10 kali panjang kayu patok berarti regu A mendapat angka tambahan sebanyak 10.
- c. Kalau regu A berhasil memukul dua kali maka jarak antara jatuhnya kayu lele dengan lobang, diukur dengan kayu lele dengan hitungan 5 untuk setiap panjang kayu lele tersebut, jadi kalau jarak itu ada 10 kali panjang kayu lele maka regu A mendapat angka 10 kali $5 = 50$.
- d. Kalau regu A berhasil memukul 3 kali, jarak antara tempat jatuhnya kayu lele dengan lobang diukur dengan kayu lele dengan perhitungan 10 untuk setiap kali sepanjang kayu lele. Berarti kalau jarak tersebut ada 10 kali panjang kayu lele, regu A mendapat angka 10 kali $10 = 100$.
- e. Kalau dalam proses tersebut regu B berhasil menyambut kayu lele yang sedang berada di atas akibat pukulan regu A tadi, maka regu A tidak memperoleh angka. Malahan regu B lah yang mendapat angka dengan ketentuan angka 5 bila disambut dengan dua tangan, dan angka 10 bila disambut dengan satu tangan.

Biasanya dalam pukulan patok ini untuk menghindarkan rebutan dan sambutan oleh lawan main (regu B), maka dalam pukulan terakhir dikuatkan sehingga dapat terhindar dari sambutan regu B, dan jarak jatuhnya kayu lele tersebut dengan lobang akan jauh dan nilai yang didapat akan menjadi besar jumlahnya.

Bila permainan regu A dinyatakan mati, regu B lalu menggantikannya, bermain sesuai dengan urutan permainan yaitu: nyungkil, ngetek, dan matok. Begitu pula bila permainan regu B mati, regu A kembali bermain dari urutan pertama atau tahap pertama dan seterusnya. Tetapi angka yang diperolehnya pada permainan yang terdahulu tetap di tambahkan pada angka yang didapat pada permainan selanjutnya sampai mencapai jumlah yang disepakati tadi. dalam permainan ini, apalagi bila terdiri dari dua regu (satu regu lawan satu regu), dan angka yang dicari sudah ditetapkan sebelum bermain, dapat saja angka tersebut dicapai salah seorang (regu) hanya sampai pada taraf ngetek atau matok dalam satu kali giliran main. Hal ini tergantung kepada keahlian masing-masing dalam ngetek dan matok.

6.1. Penentuan Kalah dan Menang:

Regu yang kalah dalam permainan tapak lele dinyatakan apabila kelompok atau regu yang mengumpulkan angka paling sedikit (tidak mencukupi target yang telah disepakati sebelum bermain) .

Regu atau team yang menang dinyatakan apabila kelompoknya tersebut mencapai target angka yang telah disepakati bersama misalnya 500 dengan jalan mematuhi semua peraturan permainan yang ada.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

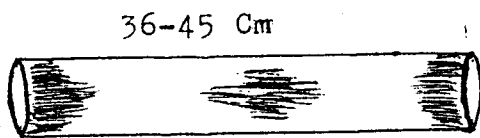
- 7.1. Motorik : Dalam permainan tapak lele peserta permainan dapat mempergunakan kekuatan tangan untuk memukul kayu lele serta untuk menangkapnya. di samping itu juga mempergunakan kekuatan kaki, kelincahan dan reaksi untuk bergerak.
- 7.2. Kognitif : Para pemain berfikir dan mengeluarkan pendapatnya untuk dapat mencapai point sebanyak mungkin.
- 7.3. Sosial : Seluruh peserta permainan bisa bekerjasama yang baik melalui kekompakan teamnya dan antar regu lainnya yang ikut bermain.
- 7.4. Afektif : Permainan ini membutuhkan alat kayu, tempat bermain dan waktu untuk bermain. Permainan tersebut juga menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan bagi si pelakunya. Dengan demikian diharapkan bagi peserta tersebut akan gemar melakukannya.

Biasanya dalam pukulan patok ini untuk menghindarkan rebutan dan sambutan oleh lawan main (regu B), maka dalam pukulan terakhir dikuatkan sehingga dapat terhindar dari sambutan regu B, dan jarak jatuhnya kayu lele tersebut dengan lobang akan jauh dan nilai yang di dapat akan menjadi besar jumlahnya.

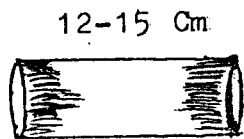
Bila permainan regu A dinyatakan mati, regu B lalu menggantikannya, bermain sesuai dengan urutan permainan yaitu: nyungkil, ngetek, dan matok. Begitu pula bila permainan regu B mati, regu A kembali bermain dari urutan pertama atau tahap pertama dan seterusnya. Tetapi angka yang diperolehnya pada permainan yang terdahulu tetap di tambahkan pada angka yang didapat pada permainan selanjutnya sampai mencapai jumlah yang disepakati tadi. dalam permainan ini, apalagi bila terdiri dari dua regu (satu regu lawan satu regu), dan angka yang dicari sudah ditetapkan sebelum bermain, dapat saja angka tersebut dicapai salah seorang (regu) hanya sampai pada taraf ngetek atau matok dalam satu kali giliran main. Hal ini tergantung kepada keahlian masing-masing dalam ngetek dan matok.

6.1. Penentuan Kalah dan Menang:

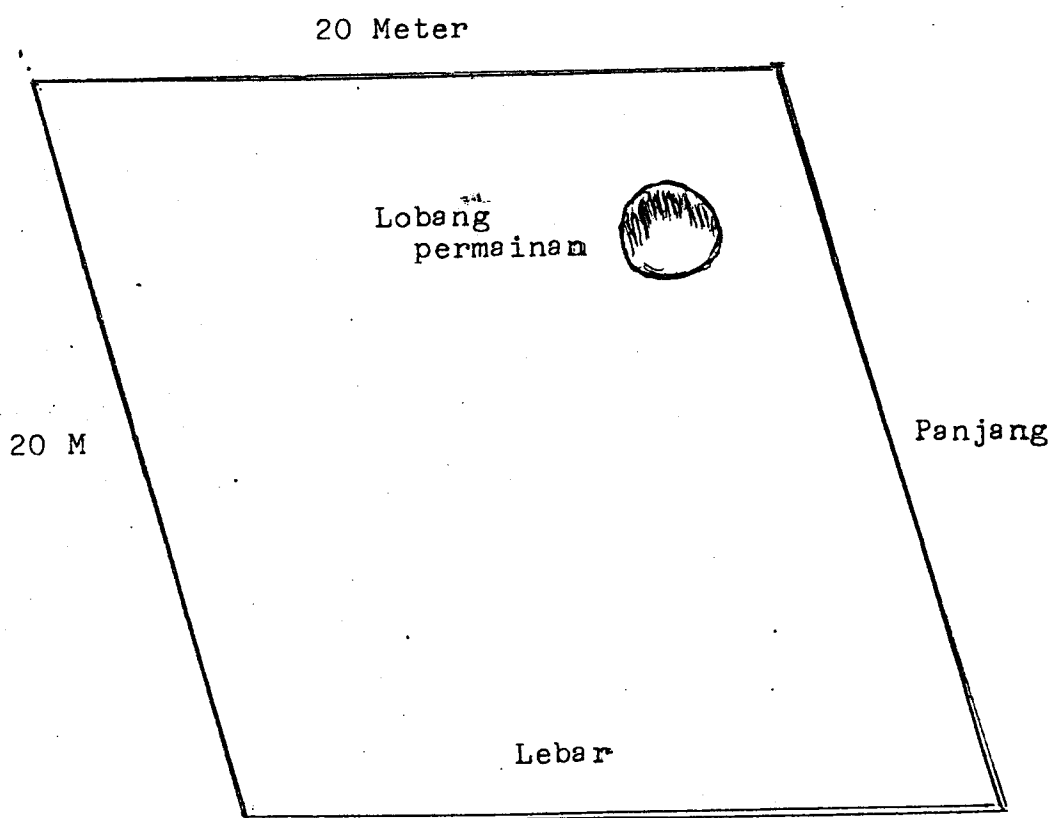
Regu yang kalah dalam permainan tapak lele dinyatakan apabila kelompok atau regu yang mengumpulkan angka paling sedikit (tidak mencukupi target yang telah disepakati sebelum bermain) .



Gambar 5.1 Kayu Patok Lele.



Gambar 5.2 Kayu Lele.



Gambar 5.3 Lapangan Permainan Patok Lele.

G. Permainan Layung

1. Nama Permainan: Layung

" Permainan layung ini merupakan salah sebuah permainan yang terdapat di kelurahan Glagaharjo Kecamatan Cangkringan Kabupaten Sleman Yogyakarta. Mengapa permainan ini dinamakan layung, kiranya untuk menjawab pertanyaan ini agak sulit juga. Kata Layung itu sendiri berarti awan diwaktu senja, menjelang matahari terbenam, yang berwarna kuning kemerah-merahan. Penamaan ini mungkin juga dihubungkan dengan alat yang dipergunakan dalam permainan tersebut ". (Depdikbud 1982 : 160)

Alat permainan ini berupa bola yang terbuat dari bahan janur. Apabila bola ini melayang-layang di udara saat diadakan permainan, kemudian terkena sinar matahari, maka pada gerakan tadi gerak bola yang berpindah-pindah itu dapat menimbulkan seperti layung.

2. Peristiwa, Suasana Dan Waktu:

Layung tergolong permainan biasa saja, oleh sebab itu dapat setiap waktu dilakukan, dan tidak mempunyai hubungan dengan sesuatu peristiwa adat atau upacara yang tertentu. Di samping itu dalam hal penyelenggaraan permainan ini dapat bebas pula, dapat diselenggarakan tersendiri. Permainan yang umum dan biasa itu jelas tidak mengandung unsur magic atau religius.

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

3. Ide Permainan:

Pemain penyerang berusaha untuk dapat melemparkan bola (gendhok) kepada lawan atau daerah pertahanan, sehingga bola tadi tidak bisa tertangkap, sedangkan pemain bertahan berusaha untuk dapat menangkap bola tersebut sebanyak mungkin.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Untuk melaksanakan permainan layung ini diperlukan pemain yang berpasangan. Dengan demikian jumlah peserta selalu genap, sedikit-dikitnya terdiri atas 4 pasang (delapan orang) sedangkan jumlah yang terbanyak adalah 8 pasang atau 16 orang.

4.2. Usia Atau Tingkatan Umur Pemain:

Peserta permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak remaja dan mahasiswa, yakni sekitar umur 13 sampai 22 tahun. dengan perkataan lain yaitu tingkatan SLTP, SLTA dan perguruan tinggi.

4.3. Jenis Kelamin:

Menilik cara bermainnya, permainan layung ini lebih sesuai untuk anak laki-laki. Namun demikian, karena dewasa ini hampir semua permainan itu dapat pula dilakukan oleh anak perempuan, maka permainan layung inipun ada kalanya pula dilakukan oleh anak-anak perempuan.

Bahkan dapat dimainkan pula bersama anak laki-laki dan perempuan.

5. Peralatan Dan Perlengkapan Permainan:

Banyak permainan yang pelaksanaannya mempergunakan alat. Layung ini termasuk salah satu permainan yang mempergunakan alat tersebut. Alat bermain yang dipergunakan disini disebut Gendhok. Gendhok itu semacam bola yang dibuat dari bahan janur. Janur sebanyak dua helai di anyam sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah bola kecil sebesar bola kasti. Bentuknya tidak dapat bulat benar, melainkan agak persegi. Untuk menambah berat, sering pula di isi dengan krikil halus. Selain gendhok, juga diperlukan tempat bermain yang agak luas lagi datar. Ukuran arena permainan antara 5 kali 12 meter, yang terbagi jadi dua dengan garis tengah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 6.1.

6. Jalannya Permainan:

6.1. Persiapan:

Setelah peserta permainan itu berkumpul mereka segera mencari teman untuk pasangan mereka masing-masing. Dengan pasangan tadi, para peserta mengadakan " Sut " sebagai penentu siapa kalah dan siapa menang. Selanjutnya peserta yang menang menjadi satu kelompok, demikian juga yang kalah. Misalkan kelompok A yang menang, dan kelompok B yang kalah. Maka segera mereka menempati daerah permainannya masing-masing.

6.2. Peraturan Permainan:

Dalam permainan layung ini terdapat beberapa aturannya yaitu:

- Ukuran arena permainan 5x12 meter. Arena permainan dibagi menjadi dua, dengan garis batas di tengah-tengah.
- Jumlah peserta sebanyak 4 pasang (delapan) orang hingga 8 pasang atau 16 orang, dan dijadikan dua kelompok.
- Arena bermain setiap peserta kelompok , terbatas pada arena permainan kelompok masing-masing.
- Sebelum bermain dilakukan undian atau " sut " antara kedua pemimpin kelompok.
- Kelompok yang menang itulah berhak bermain, atau yang berhak melemparkan bola (gendhok) terdahulu.
- Kelompok pelempar gendhok mati, jika: peserta menginjak atau kakinya melewati garis batas tengah. Gendhok yang dilemparkan jatuh di luar arena permainan, atau jatuh di arena permainan peserta yang melemparkan.
- Kelompok penerima lemparan gendhok gagal memantikan, jika tidak dapat menangkap gendhok langsung dari lemparan sebelum jatuh di tanah. Dapat menangkap gendhok langsung dari lemparan, tetapi gendhok lalu terjatuh di tanah.
- Regu pelempar mendapat nilai, apabila dalam -

- lempar melempar gendhok, kelompok penerima tidak dapat menangkap gendhok.
- Pindah bola terjadi, apabila terjadi kematian pada regu pelempar.
 - Bila terjadi kegagalan pada kelompok penerima, yang berarti bagi kelompok pelempar, maka kelompok pelempar memulai melemparkan gendhok lagi.
 - Apabila hitungan kemenangan pada salah satu kelompok telah mencapai sampai 15 kali, dialah yang menang, dan berakhirilah babakan permainan.
 - Atas kemenangan itu kelompok yang menang berhak meminta gendong kelompok yang kalah sejauh garis panjang arena permainan bolak balik. Untuk membantu keterangan tersebut di atas dapat dilihat gambar 6.2.

6.3. Tahapan Permainan:

Tahap pertama (1).

Kelompok A selaku yang menang, bermain terlebih dahulu. Seorang peserta kelompok A memegang gendhok, lalu dilemparkan dengan keras ke arah kelompok B. Peserta kelompok B harus dapat menerima atau menangkap gendhok tadi. Kalau gendhok dapat tertangkap, segera dilemparkan kembali ke kelompok A. Apabila ternyata peserta kelompok A tak mampu menangkapnya, berarti mati bergantilah kelompok B yang mulai bermain.

Tahap kedua (2).

Peserta kelompok B segera melemparkan gendhok ke kelompok A, apabila ternyata kelompok A tidak dapat menangkapnya, berarti mati, dan kelompok B mendapat nilai 1 (satu). Dan gendhok kembali pada kelompok B, dan kelompok B mulai bermain lagi.

Tahap ketiga (3).

Kelompok B melemparkan gendhok pada kelompok A, kelompok A menangkapnya lalu melemparkan kembali ke kelompok B, kelompok B menangkapnya, lalu melemparkan kembali ke kelompok A. Apabila ternyata kelompok A tidak mampu menangkapnya, kelompok B mendapat 1 nilai lagi. Demikianlah permainan itu dilakukan antara kelompok A dan B dengan cara melemparkan gendhok dan kemudian harus dapat menangkapnya.

Tahap keempat (4).

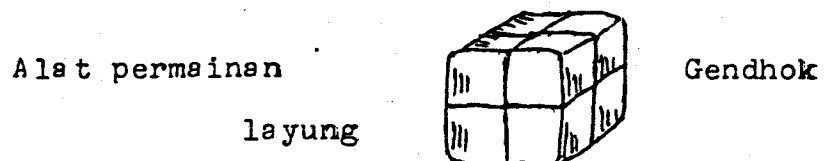
Apabila salah satu di antara kelompok itu mencapai nilai 15, misalkan B lah yang telah mencapai 15, maka kelompok B lah yang menang. Peserta kelompok A dapat ke tempat kelompok B, masing-masing peserta menggendong pasangannya, dari tempat kelompok B ke tempat kelompok A kemudian kembali lagi ke tempat kelompok B. Kemudian kembali peserta kelompok A ke tempatnya lagi, dan permainan layung dapat dimulai lagi sejak permulaan. Demikianlah permainan layung itu dilaksanakan, yang dari awal sampai akhir tidak ada henti-hentinya terdengar sorak sorai mereka (pelaku permainan).

6.4. Penentuan Kalah dan Menang:

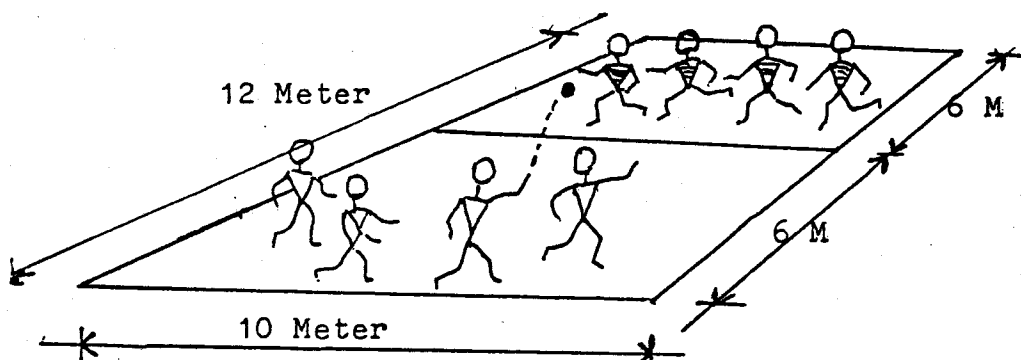
Seperti telah diterangkan dalam peraturan permainan, maka sebagai hukuman bagi yang kalah, adalah berkewajiban menggendong kelompok yang menang. Demikian juga upah bagi kelompok yang menang, berhak minta gendong kelompok yang kalah. Sewaktu kelompok yang menang minta gendong kelompok yang kalah, biasanya mereka bersikap dan berlagak menikmati atas kemenangannya.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

- 7.1. Motorik : Dalam permainan layung peserta permainan memerlukan keuletan bermain, kekuatan jasmani, ketangkasan dan juga keterampilan. Mereka saling berusaha untuk mematikan lawan.
- 7.2. Kognitif : Para pemain berfikir, mengembangkan pendapat dalam mencapai sasaran, serta penuh dengan kewaspadaan untuk menangkap gendhok (bola) tersebut.
- 7.3. Sosial : Seluruh peserta di dalam kelompoknya atau pun di luar kelompoknya diharapkan bisa memupuk kerjasama yang baik dengan jalan menaati seluruh peraturan permainan yang ada.
- 7.4. Afektif : Permainan ini membutuhkan alat, tempat serta waktu untuk melaksanakannya.



Gambar 6.1 Alat Permainan Layung Yaitu Gendhok Terbuat Dari Bahan Janur.



Gambar 6.2 Posisi Peserta Serta Lapangan Permainan Layung.

H. Permainan Talu

1. Nama Permainan : Talu.

Talu dalam bahasa Indonesia berarti telur. Permainan ini berasal dari daerah Muaro Labuh Kabupaten Solok Sumatera Barat. Dalam permainan tersebut disediakan beberapa buah batu yang dianggap telur untuk diperjual belikan atau diperbutkan dalam pelaksanaan permainan. Adegan jual beli telur, hanya berlangsung pada awal permainan saja. Dan ini adalah sebagai gaya atau seni dalam permainan yang dimaksud.

Sebenarnya yang merupakan inti dari permainan ini adalah tehnik atau kemampuan seseorang bermain untuk memperdaya lawannya. Di samping itu kecepatan berlari pun penting dalam melakukan permainan tersebut, karena disini akan dapat menolong meringankan penderitaan peserta permainan yang kalah dari ganjaran yang diberikan padanya. Seandainya kecakapan dan kecepatan tidak dimiliki oleh sang pemain, bisa membuat punggung pemain tersebut bunyi gendang, bertalu-talu akibat di gebuk oleh pemain lainnya. Dengan demikian mungkin juga perkataan maintalu berasal dari kata bertalu-talu tadi.

2. Peristiwa, Suasana dan Waktu:

Sebagaimana halnya dengan permainan anak-

anak lainnya. Main talu termasuk permainan yang dilakukan secara musiman. Daerah muaro labuh Sumatera Barat dikenal sebagai daerah pertanian serta mempunyai sungai-sungai yang besar dan kecil, hampir setiap jorong atau kelurahan di daerah tersebut yang dilalui oleh sungai-sungai yang dimaksud. Tetapi tidak semua sungai-sungai tersebut yang cukup airnya untuk pelaksanaan berenang.

Musimnya permainan talu ini sangat tergantung kepada keadaan air sungai, karena para peserta setelah melakukan permainan langsung pergi berenang bersama-sama. Semakin dekat tempat bermain dengan sungai semakin banyak pula peserta permainan tersebut.

Pelaksanaan permainan ini biasanya pada sore hari ketika para calon peserta mau pergi mengaji ke mesjid-mesjid. Di sekitar tempat mengaji itulah mereka melaksanakan permainan tersebut ini untuk beberapa waktu menjelang magrib datang, sehabis main mereka langsung mandi bersama di sungai untuk seterusnya pergi mengaji. Selain pada waktu di atas, tidak jarang pula permainan ini di sekolah-sekolah pada jam istirahat. Tapi tentunya pelaksanaan di sekolah tidak semeriah yang dilakukan oleh mereka di tepi sungai seperti yang telah di terangkan di atas.

Perlu juga kita ketahui bahwa permainan talu ini jarang sekali dimainkan di bulan suci ramadhan (bulan puasa), ini merupakan salah satu usaha orang tua agar mereka yang bermain tidak melepaskan puasa.

3. Ide Permainan:

Delam permainan talu ini pemain jaga berusaha dapat mempertahankan talu-talunya dari serangan atau sepaikan lawan, kemudian bagi pemain lawan berudaha mengeluarkan talu tersebut secara keseluruhan dari lingkaran penjagaan.

4. Peserta Atau Pelaku:

4.1. Jumlahnya:

Permainan ini merupakan permainan bersama dari sejumlah anak-anak, yang pesertanya tidak ada pembatasan tertentu. Namun jumlah yang ideal adalah 5 sampai 10 orang, ini juga tergantung kepada situasi dan kondisi lapangan permainan yang ada.

4.2. Usia Atau Tingkatan Umur Pemain:

Permainan ini seperti yang telah dikemukakan di atas lebih banyak mempergunakan kekuatan fisik, namun demikian unsur-unsur kecerdasan (motorik) mempunyai peranan di dalamnya. Sehubungan dengan itu persyaratan yang baik untuk pemain tersebut yaitu berumur 13 tahun ke atas, secara umum untuk anak-anak tingkatan sekolah menengah pertama (SLTP).

4.3. Jenis Kelamin:

Mengingat permainan talu ini menuntut kecakapan, kecepatan berlari dan ketahanan fisik serta membutuhkan energi yang tinggi.

Secara umum permainan ini banyak dilakukan oleh anak laki-laki. Sebenarnya tidak ada larangan untuk anak perempuan atau gabungan antara anak perempuan dan laki-laki untuk melaksanakan permainan tersebut. Namun di dalam prakteknya jarang ditemui anak-anak perempuan melaksanakannya, mungkin ini sangat erat hubungannya dengan norma-norma yang berlaku di daerah asal permainan tersebut.

5. Peralatan dan Perlengkapan Permainan:

Dalam permainan talu ini diperlukan beberapa peralatan permainan yang sangat sederhana sekali. Adapun peralatan tersebut yaitu:

- Tujuh bush batu yang bulat sebesar telur ayam.
- Sebuah batu besar atau tonggak ataupun sebatang pohon kayu yang tidak bisa di geser-geser. Ini dipergunakan untuk perlindungan bagi pemain yang kalah dari hukuman yang diberikan kepadanya.
- Arena permainan, lapangan, pekarangan yang datar bisa digaris serta bebas dari rintangan, agar para peserta permainan lebih leluasa berlari.

6. Jalannya Permainan:

6.1. Persiapan:

- a. Menyediakan perlengkapan permainan, yaitu mengumpulkan batu sebesar telur ayam yang berjumlah tujuh biji.
- b. Membuat lingkaran tempat meletakkan kayu, atau pohon tersebut dengan ukuran garis tengahnya lebih kurang 2 Meter.

- c. Menentukan dimana dan benda apa yang akan dijadikan tempat pengejaran serta pemberian hukuman.
- d. Mengadakan sut untuk menentukan siapa yang akan menjaga talu tersebut pertama-tama.
- e. Membuat perjanjian hukuman dan peraturan lainnya untuk kelangsungan permainan.

6.2. Peraturan Permainan:

Adapun peraturan dari permainan talu ini adalah:

- Penjaga yang tidak dapat mempertahankan batu-batu bulat sebagai alat yang dikawal sehingga batu tersebut keluar semuanya dari dalam lingkaran permainan tanpa sedikitpun menyentuh salah satu pemain yang menyepak batu itu harus diberikan hukuman.
- Bila kaki sipenjaga dapat menyentuh salah satu pemain maka pemain yang kena sentuh harus diberikan hukuman.
- Khusus bagi penawar pertama yang berada dalam lingkaran bersama-sama dengan penjaga, baru bisa dihukum bila ia tersentuh kaki penjaga di luar lingkaran sewaktu ia keluar dari lingkaran itu.
- Hukuman dalam permainan sering diberikan berupa pukulan pada bahu bersama-sama secara serentak kepada pemain yang mendapat hukuman sampai ia memegang tonggak atau pohon perlingungan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar 7.1.

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

6.3. Tahap-tahap Permainan:

a. Penentuan penjaga lingkaran.

Pada awal permainan untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga lingkaran dilakukan dengan sut. Peserta yang kalah (1 orang), ditugaskan sebagai penjaga lingkaran dan pemain lainnya sebagai penawar.

b. Penjaga memasuki lingkaran.

Bersamaan dengan masuknya penjaga ke dalam lingkaran diikuti oleh salah seorang penawar (siapa yang mau), dan seketika terjadilah penawaran atau tawar menawar bagaikan dua orang yang sedang jual beli telur. Belum lagi harga di putuskan tiba-tiba senyuh telur yang sedang ditawar di buang keluar oleh si penawar sambil mengelilingi penjaga untuk mencari jalan ke luar, Maksudnya adalah agar setibanya di luar lingkaran jangan sampai kena sentuhan kaki si penjaga.

c. Penawar meninggalkan lingkaran.

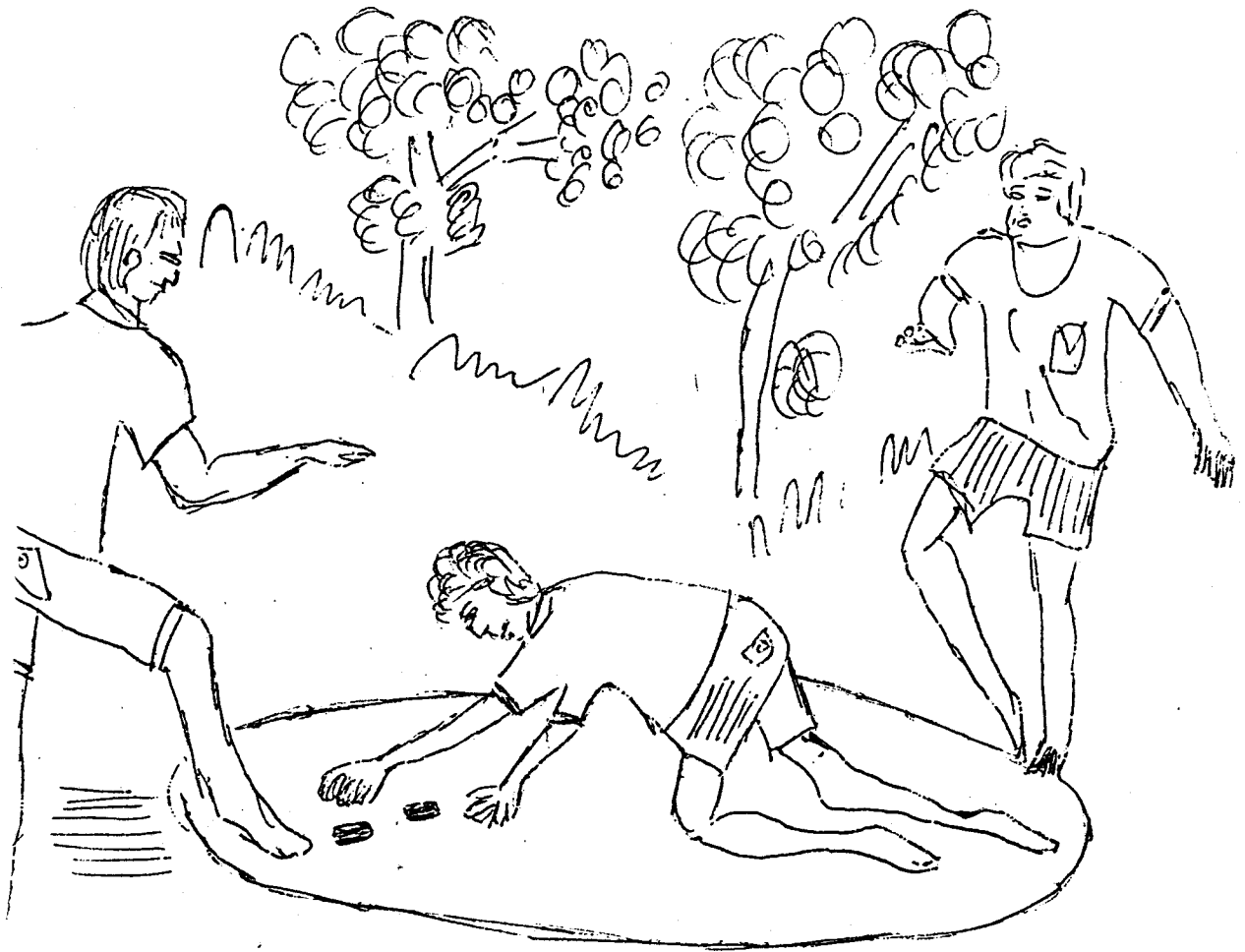
Dalam hal ini ada dua kemungkinan. Kemungkinan yang pertama, si penawar berhasil meninggalkan lingkaran, maka si penjaga memperdayakan si penawar untuk bisa menyepak batu itu ke luar lingkaran. Andai kata si penawar berhasil menyepak setiap batu yang disajikan oleh si penjaga habis, maka si penjaga di kejar dan dipukul punggungnya atau bagian-bagian yang te-

lah disepakati bersama-sama. Dalam hal ini sipenjaga harus memegang tonggak atau pohon yang ditentukan, dan kembali dia menjadi penjaga seperti semula. Akan tetapi bila sipenjaga dapat menyentuh kakinya kepada salah seorang penawar yang kena sentuh, ia pulalah yang di hukum seperti di atas. Kemudian yang terhukum tersebut menjadi penjaga.

Kemungkinan kedua, sipenawar tidak berhasil meninggalkan lingkaran, yaitu baru saja berada di luar sudah kena oleh kaki sipenjaga, maka sipenawar ini menjalani hukuman seperti yang telah dipaparkan di atas, dan selanjutnya ia ditugaskan sebagai penjaga begitulah seterusnya, setiap pemain yang mendapat hukuman langsung menjadi penjaga.

7. Aspek-aspek Yang Terkandung Dalam Permainan:

- 7.1. Motorik : Peserta permainan mempergunakan kaki untuk berlari dan reaksi untuk melepaskan batu yang dikawal penjaga.
- 7.2. Kognitif : Para pemain berfikir bagaimana cara mengeluarkan batu tersebut sehingga penjaga tidak tahu.
- 7.3. Sosial : Seluruh pemain dapat bekerjasama ya dengan jalan menjalankan semua peraturan yang ada.
- 7.4. Afektif : Seluruh peserta akan merasa senang, gembira serta gemar melakukannya.



Gambar 7.1 Lapangan Permainan Dan Peserta Dalam
Permainan Talu.

BAB III

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Dari hasil penulisan ini, tentang permainan kecil pakai alat. Dapat di ambil beberapa kesimpulan:

1. Peralatan dan perlengkapan permainan yang dipergunakan dalam pelaksanaan permainan kecil pakai alat, mudah di dapat dan murah pula biayanya.
2. Permainan kecil pakai alat berguna untuk pemansan, bahan pelajaran, latihan inti, urutan latihan dan penenangan setelah melakukan kegiatan olahraga. Di lain pihak juga berguna untuk mengisi waktu terluang dan membina kesehatan serta ke-segaran jasmani.
3. Sifat-sifat yang terdapat dalam permainan kecil pakai alat yaitu: Educatif, kompetitif dan rekreatif.
4. Pelaksanaan permainan kecil pakai alat bisa di lapangan, pekarangan-pekarangan rumah dan di halaman-halaman sekolah.
5. Di dalam permainan kecil pakai alat terdapat beberapa aspek diantaranya motorik, kognitif, sosial dan afektif. Ini semuanya harus terlaksana sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam permainan kecil tersebut.

B. Rekomendasi

Setelah memperhatikan uraian terdahulu beserta kesimpulan-kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka pada bagian ini diungkapkan beberapa rekomendasi atau saran yang akan bermanfaat sebagai pedoman pada masa selanjutnya:

1. Kepada seluruh pendukung dan penggemar permainan kecil, diharapkan dapat mempertahankan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, serta mengembangkan, memasyarakatkannya di masa-masa mendatang.
2. Kepada seluruh guru-guru Bidang Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, diharapkan dapat memberikan bermacam-macam permainan kecil kepada siswanya, baik sebagai pemanasan, urutan materi pelajaran dan sebagai penenangan di akhir jam pelajaran olahraga.
3. Diharapkan kepada guru-guru olahraga, pelatih, pembina dan pencinta permainan kecil lainnya, dalam rangka memanfaatkan waktu terluang (senggang) di luar jam kantor, jam kerja, dan jam pelajaran sekolah termasuk waktu libur untuk mengisinya dengan kegiatan olahraga permainan kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud.
1981 Naskah Permainan Anak-anak Daerah Irian Jaya, Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Depdikbud.
1980 Permainan Rakyat Daerah Sumatera Utara, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Depdikbud.
1981 Permainan Anak-anak Daerah Lampung, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Depdikbud.
1982 Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Depdikbud.
1983 Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi kebudayaan Daerah.
- Kristono, Iwan.
1986 Kamus Istilah Olahraga Untuk SMTP/SMTA/Umum, Solo: Toko Buku Tiga Serangkai.
- Milkro Wice, Dr.
1975 Kesehatan Jasmani Dalam Pembangunan Bangsa Indonesia, Jakarta: Proyek Pembinaan Pendidikan Olahraga.
- Smidt, Thoms.
1983 Kumpulan Permainan Kecil I, Padang: FKIK IKIP.
- Sulaeman, Idik.
1985 Olahraga dan Rekreasi Di Alam Terbuka. Jakarta: PT Gramedia.

LAMPIRAN I.

PENJELASAN ISTILAH-ISTILAH DALAM PERMAINAN

KECIL PAKAI ALAT

- Abs-absa : Tanda untuk memulai permainan.
- Ability : Kemampuan. Tingkat kemampuan yang dimiliki oleh seorang pemain, baik karena bakat ataupun karena latihan.
- Deri : Kuda.
- Draw : Seri, sama, sama kuat (0-0 ; 1-1).
- Educatif: Permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan.
- Fala : Sejenis bush pala.
- Gendhok : Semacam bola yang terbuat dari janur.
- Interval: Istirahat.
- Kognitif: Berfikir, mengembangkan penalaran serta pendapat.
- Konsekwensi : Penentuan kalah dan menang dalam permainan.
- Kompetitif : Permainan yang mengandung unsur-unsur keterampilan.
- Kapten : Pemimpin regu, komandan regu atau kelompok.
- Kuda deri : Naik mengendalikan kuda.
- Layung : Awan diwaktu senja menjelang matahari terbenam yang berwarna kuning kemerah-mersahan.
- Magic religius : Permainan yang mempunyai hubungan dengan adat kepercayaan masyarakat pendukungnya.

- Massal : Bersama-sama, beramai-ramai.
 - Matok : Memukul kayu lele pada lobang.
 - Ngetek : Memukul dengan berlahan-lahan beberapa kali.
 - Nyungkil: Mencongkel.
 - Nteke : Bertanding melempar sesuatu untuk kena pada sasarannya.
 - Otar-otar : Pukul balik.
 - Pungut : Abil.
 - Puntung : Kayu untuk memasak.
 - Point : Angka, biji, nilai.
 - Rekreatif : Permainan yang berfungsi sebagai pengisi waktu-waktu terluang serta mempunyai sifat yang mengembârakan.
 - Ranking : Urutan pemenang, jenjang kedudukan akhir dari hasil pertandingan.
 - Sut : Undian, Tindakan untuk menentukan hak.
 - Sosial : Bisa memupuk kerjasama yang baik sesama pemain.
 - Tos : Undian, tindakan untuk menentukan hak.
 - Team : Regu, kelompok.
 - Total : Pukul Balik.
 - Telu : Telur.
 - Warming up: Pemansaan badan yang dilakukan sebelum bermain, bertanding dalam berolahraga.
 - Warming down : Penenangan, pengembalian suhu tubuh kepada semula setelah melakukan kegiatan olahraga.
-