

**STUDI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT
KECAMATAN SITINJAU LAUT KABUPATEN KERINCI
PROVINSI JAMBI**

SKRIPSI

*Diajukan Didepan Tim Pennguji Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

YOSEF HANDAYANI

NIM : 74438

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
JURUSAN PENJASKESREK
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

ABSTRAK

Studi Tentang Permainan Tradisional Masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut.

OLEH : Yosef Handayani, /2011 :

Permainan tradisional masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut merupakan salah satu budaya asli yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang telah ada sejak lama yang diwariskan secara turun – temurun. Namun pada saat sekarang ini sudah jarang terlihat masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut melakukan permainan tradisional sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai permainan tradisional khususnya yang terdapat di Kecamatan Sitinjau Laut agar nantiya dapat di inventarisasi bentuk – bentuk permainan yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut. Mengingat banyaknya masalah, maka yang akan diteliti (1) jenis – jenis permainan (2) Sarana dan prasarana yang diperlukan pada tiap – tiap permainan (3) waktu pelaksanaan permainan tradisional (4) Pelaksanaan permainan tradisional (5)Nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan ke enam masalah diatas. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskripti dengan pendekatan kualitati. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Sitinjau Laut dimulai dari tanggal 11 Oktober sampai dengan tanggal 18 oktober 2010. populasi penelitian ini adalah pemuka adat di Kecamatan Sitinjau Laut dan penduduk asli Sitinjau Laut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan insrumen wawancara dan observasi lapangan.

Dari peneltian ini terungkap bahwa (1) Jenis permainan yang sering dilakukan adalah permainan tali, cakuci, iloh, kasti, cingke, ling kaliling (2) Sarana dan prasaran yang diperlukan dalam permainan tradisional semuanya telah tersedia dialam dan alat permainan diciptakan sendiri oleh pemain (3) Waktu pelaksanaan permann kebanyakan dilakukan sore hari dan tergantung dengan waktu senggang yang dimiliki (4) Pelaksanaan permainan tradisional dilakukan dengan bersama – sama (5) Nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisioal adalah demokrasi, pendidikan, kepribadian, keberanian, kesehatan, persatuan dan moral. Dari hal diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisonal sangat baik untuk dikembangkan ditengah – tengah masyarakat karena mengandung nilai yang baik bagi pemain disamping pelestarian budaya bangsa.

Kata Kunci : Permaianan Tradisional

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Studi Tentang Permainan Tradisional Masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi”. Adapun Skripsi ini di buat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1).

Dalam pembuatan skripsi ini peneliti banyak mendapat bimbingan, masukan, Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih ke pada Yth :

1. Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.pd Selaku Rektor Universitas Negeri Padang
2. Drs. Syarial Bachtiar, M.pd Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
3. Drs. Hendri Neldi, M.Kes. AIFO selaku ketua jurusan Pendidikan Olahraga
4. Drs. Edwarsyah, M.kes selaku pembimbing akademik (PA) dan selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam penelitian ini.
5. Drs. Jonni, M.pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam penelitian ini.
6. Qalbi Amra, M.pd selaku penguji yang telah memberi banyak masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Drs. Deswandi, M.Kes AIFO Selaku penguji yang telah memberikan banyak masukan yang berarti dalam penyempurnaan skripsi ini
8. Drs. Ediswal, M.Kes Selaku penguji yang telah memberikan banyak masukan yang berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil.

10. Teman-teman sesama mahasiswa yang ikut membantu dan memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga apa yang telah diberikan Bapak/Ibuk dan teman – teman mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Padang, Desember 2010

Yosef Handayani

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara berkembang yang terdiri dari beribu - ribu pulau yang membujur dari Sabang hingga Merauke. Setiap pulau tinggal dan hidup suku bangsa dengan adat istiadat dari warisan para leluhur mereka. Sudah barang tentu setiap kebudayaan yang mereka peroleh dan telah dimiliki oleh masing – masing suku bangsa tersebut antara satu dengan yang lainnya mempunyai corak yang berbeda. Perbedaan itu disebabkan karena adanya pengaruh dari lingkungan alam sekitar dimana suku bangsa itu tinggal.

Dalam usaha pembangunan nasional Bangsa Indonesia dewasa ini, disemua aspek yang seiring dengan usaha pembangunan dibidang pemuda dan olahraga, tentunya tidak terlepas dari pembangunan olahraga rekreasi yang bersifat tradisional.

Maka dalam hal ini pemerintah telah memberi kebijakan sebagaimana yang tertuang dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005 pada pasal 26 yang menyatakan bahwa “pembinaan dan pengembangan olahraga rekreasi yang bersifat tradisional dilakukan dengan menggali, mengembangkan, melestarikan dan memanfaatkan olahraga tradisional yang ada dalam masyarakat”.

Mengacu pada kutipan di atas, maka olahraga rekreasi yang bersifat tradisional yang telah menjadi bagian dari kebudayaan nasional bangsa adalah

bagian yang perlu digali, diteliti, dikaji dan disebarluaskan agar olahraga rakyat yang bersifat tradisional tetap terjaga kelestariannya sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa yang terdapat pada tiap – tiap daerah.

Dari sekian banyak unsur kebudayaan nasional yang dimiliki bangsa Indonesia, diantaranya adalah permainan tradisional yang merupakan olahraga rakyat yang berkembang di tengah masyarakat Indonesia yang telah membudaya secara turun - temurun dari nenek moyang Bangsa Indonesia. Amir (1987 : 9) mengatakan bahwa “permainan tradisional adalah merupakan kebudayaan suatu suku bangsa yang merupakan ciri dari bangsa tersebut dalam menentukan perkembangan kebudayaanya”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat di ketahui bahwa permainan tradisional merupakan suatu bentuk corak kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa indonesia seajak dahulu kala dan di warisi secara temurun-temurun untuk membudidayakannya di tengah kehidupan masyarakat demi mempertahankan kebudayaan bangsa. Diketahui bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia, nantinya dapat dijadikan sebagai identitas warisan budaya di tengah perkembangan bangsa.

Di dalam perkembangan maupun pembangunan bangsa indonesia pada saat ini, sangat perlu sekali diperhatikan kebudayaan bangsa itu sendiri. seperti halnya kebudayaan yang secara turun temurun yang telah membudidaya di mata masyarakat, di antaranya dalam bentuk permainan tradisional yang

merupakan permainan yang telah ada sejak zaman nenek moyang kita dan telah membudidaya ke seluruh lapisan masyarakat bangsa indonesia..

Dengan seiring nya perkembangan zaman pada saat ini ditandai dengan beragam nya ke budayaan dari luar yang masuk ke bangsa indonesia di antara nya dalam bentuk permainan. Sebagai mana kita ketahui pada sekarang ini banyak sekali bentuk-bentuk permaian yang datang dari luar atau sering di sebut dengan permainan modern. Adapun permainan modern tersebut merupakan permainan yang alat nya terbuat dari pabrik. Sangat berbeda sekali dengan permainan tradisional, di mana pada permainan tradisional alat yang di gunakan di dalam kegiatan bermain harus diciptakan terlebih dahulu oleh orang yang ingin melakukan permainan tradisional tersebut. Oleh karena itu, pengembangan permaian tradisional tidak kalah penting nya dengan bidang lainnya, sebab permainan tradisional ini merupakan corak kebudayaan bangsa indonesia yang terwujud dalam bentuk permainan, agar permainan tradisional tidak tersisih dari permainan modern maka untuk itu perlu sekali dikembangkan ke masyarakat bangsa indonesia agar terjaga keutuhannya sehingga indonesia menjadi bangsa yang maju tanpa harus kehilangan salah satu kebudayaan asli bangsa.

Seperti halnya suatu bentuk kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa indonesia yaitu "tari pended" yang pada saat ini telah di akui oleh bangsa malaysia sebagai suatu kebudayaan mereka. Padahal tarian ini milik bangsa indonesia yang telah di kenal oleh masyarakat indonesia sejak lama. Oleh

karena itu jangan sampai kebudayaan yang merupakan milik bangsa Indonesia lainnya di akui sebagai milik bangsa lain.

Merupakan hal yang sangat penting saat ini adalah melestarikan dan mengembangkan kebudayaan tradisional ini menjadi kebudayaan bangsa sampai puncak pembangunan bangsa Indonesia kedepannya.

Olahraga tradisional merupakan salah satu aset bagi bangsa Indonesia dan merupakan bagian yang sangat penting dalam memajukan pembangunan nasional karena dengan adanya pengembangan olahraga masyarakat yang bersifat tradisional sebagai bukti bagi bangsa ini sebagai bangsa yang kaya dengan ragam kebudayaan yang berupa bentuk – bentuk permainan tradisional yang masih murni (belum dipengaruhi oleh bangsa asing).

Berorientasi pada pembangunan kebudayaan tradisional maka dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994 : 1531) menjelaskan “tradisional adalah sudah menjadi kebiasaan tetap dilakukan secara turun – temurun dari dahulu hingga sekarang”.

Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia yang telah ada sejak lama yang diwariskan dari generasi kegenerasi.

Terkait dengan pembangunan nasional dibidang olahraga khususnya olahraga rekreasi yang bersifat tradisional maka sudah pasti perkembangan olahraga tersebut tidak hanya tertuju pada perkembangan olahraga prestasi yang sering dipertandingkan saja, tapi juga mencakup olahraga rekreasi yang bersifat tradisional juga layak untuk dikembangkan dimasyarakat secara

nasional, karena olahraga rekreasi yang bersifat tradisional disamping berperan sebagai budaya bangsa, permainan tradisional mengandung banyak nilai dan pengaruh yang positif teruma dalam perkembangan anak, oleh karena itu perlu dijaga keutuhannya.

Di Provinsi Jambi banyak bentuk permainan tradisional yang telah lama berkembang dalam masyarakat, salah satunya adalah di Kabupaten Kerinci tepatnya di Kecamatan sitinjau laut. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemuka adat, Anwar, (14 Desember) mengatakan bahwa “dulunya permainan tradisional berkembang dengan baik dan dimainkan pada tiap - tiap desa di Kecamatan Sitinjau laut yang dilakukan secara berkelompok – kelompok. Permainan tradisional dapat dilakukan di lapangan terbuka, pekarangan rumah, dan di rumah. Permainan tradisional di Kecamatan Sitinjau laut telah ada sejak puluhan tahun yang lalu, yang merupakan kebudayaan yang berkembang di tengah masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut secara turun – temurun”.

Pemuka adat lainnya, Burhanudin (22 Desember 2009) mengatakan bahwa “permainan tradisional yang dulunya pernah mereka lakukan cukup beraneka ragam permainan tradisional yang dilakukan oleh masyarakat pada waktu itu, diantaranya adalah main sepak tekong, main sepak tekong , main sagingkik, main keliling orang buta, main sangimba, main main jadi”.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di Kecamatan sitinjau laut dewasa ini, permainan tradisional di Kecamatan sitinjau laut sudah jarang bahkan hampir tidak terlihat masyarakat melakukan permainan tradisional

lagi. Ada juga sebagian masyarakat mengatakan bahwa pada sekarang ini sudah jarang sekali dijumpai bahkan tidak ada anak – anak melakukan permainan tradisional seperti pada saat mereka masih anak – anak. Padahal dulu setiap desa bisa dijumpai anak melakukan permainan tradisional.

Menurut Gendhotwukir (<http://gendhotwukir.multiply.com>) dijelaskan bahwa “yang menyebabkan permainan tradisional sudah jarang dijumpai karena belaihnya permainan anak – anak kepada jenis permainan berteknologi tinggi yang kini kerap dengan anak – anak. Permainan ini telah membentuk pribadi – pribadi yang cenderung individual dan berpikir instan, hal ini dikarenakan permainan berteknologi tinggi banyak menawarkan dan cenderung berkompetisi dengan mesin. Permainan berteknologi tinggi dapat dilakukan dengan sendiri dirumah atau dimana saja. Kebanyakan permainan berteknologi tinggi memberikan kemudahan kepada anak – anak dalam bermain, hanya sambil duduk didepan mainannya dan mencari kesenangan hanya menekan beberapa tombol saja, begitu praktis, cepat, dan tidak memerlukan banyak teman sepermainan”.

Senada dengan hal di atas, Made (www.wisatamelayu.com.) menjelaskan bahwa “yang menyebabkan kurang merakyatnya permainan tradisional pada saat sekarang ini karena orang tua tidak mengizinkan anaknya untuk melakukan permainan bersama dengan anak – anak dari berbagai latar belakang yang berbeda, terkadang orang tua merasa gengsi bila anak – anak mereka bermain di tanah, lapangan dan tempat yang kotor penuh dengan debu. Orang tua lebih memilih permainan yang *modern* dan canggih. Padahal

banyak sekali manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional, selain dapat berolahraga, mengasah pikiran, sosialisasi, juga bisa menumbuhkan kreatifitas”.

Sedangkan menurut Zaki (www.harianglobal.com) mengatakan bahwa “makin langkanya permainan tradisional dilakukan oleh anak – anak pada masa sekarang disebabkan karena tuntutan zaman saat ini yang menuntut anak – anak menguasai ilmu pengetahuan lebih banyak, tidak hanya melalui pendidikan formal, tapi juga melalui pendidikan non formal seperti kursus – kursus, hal ini yang menyebabkan anak – anak tidak lagi mempunyai waktu senggang yang banyak untuk bermain, khususnya permainan tradisional dan karena orang tua sibuk bekerja sehingga tidak ada waktu untuk memperkenalkan permainan tradisional yang dulunya pernah mereka lakukan kepada anak mereka pada masa sekarang. Bahkan sekarang banyak orang tua lebih senang anak mereka bermain dirumah agar mudah dicontrol. Walaupun di rumah anak tetap bisa melakukan permainan karena permainan *modern* tidak tergantung dengan jumlah pemain, karena permainan *modern* bisa dilakukan dengan gembira walau dilakukan sendiri.

Berdasarkan kenyataan yang dilihat, dewasa ini permainan tradisional yang ada di Kecamatan Setinjau laut perlu diinventarisasi agar tidak hilang dalam masyarakat. Karena permainan tradisional merupakan salah satu dari kebudayaan bangsa yang banyak memberi pengaruh bagi anak – anak yang melakukannya, diantaranya adalah dalam bidang olahraga dapat mengasah kemampuan motorik anak, baik kasar maupun halus serta gerak refleksnya.

Selain gerakan motorik, anak juga dilatih bersikap cekatan, berkonsentrasi, dan melihat peluang dengan cepat untuk mengambil keputusan terbaik. Mengingat banyaknya mamfaat yang diperoleh bagi anak – anak yang melakukan permainan tradisional sehingga perlu sekali digali dan dikembangkan kembali bentuk – bentuk permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau laut agar dapat dipertahankan, dilestarikan, dikembangkan dan digalakkan kembali pengembangannya dalam kehidupan anak – anak dimulai sejak dini. maka dilakukan penelitian tentang permainan tradisional Masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Jenis permainan tradisional.
2. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam permainan tradisional.
3. Kapan waktu untuk melakukan permainan tradisional masyarakat kecamatan sitinjau laut.
4. Syarat-syarat apa yang harus dipenuhi oleh pemain dalam permainan tradisional.
5. Aktifitas gerak yang di kerjakan dari tiap - tiap permainan tradisional.
6. Perkembangan permainan tradisional.
7. Tujuan dilakukannya permainan tradisional.
8. Penentuan kalah atau menang.

9. Jalan nya permainan tradisional.
10. Pengaruh permainan *modern* terhadap permainan tradisional.
11. Nilai – nilai apa yang terkandung dalam permainan tradisional.
12. Pengaruh permainan tradisional terhadap masyarakat.
13. Pengaruh permainan tradisional terhadap anak.
14. Usaha yang dilakukan pemerintah setempat untuk mengembangkan permainan tradisional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, Maka tidak semua variabel yang akan diungkapkan dalam penelitian ini. Untuk itu masalah nya di batasi pada :

1. Jenis dan nama permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut.
2. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam permainan tradisional.
3. Kapan waktu untuk melakukan permainan tradisional masyarakat kecamatan sitinjau laut
4. Syarat apa yang harus di penuhi pemain dalam permainan tradisional masyarakat kecamatan sitinjau laut.
5. Jalannya tiap - tiap permainan tradisional .
6. Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dikemukakan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Apa jenis dan nama permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut?
2. Bagaimana sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam permainan tradisional masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut?
3. Kapan dilakukan permainan tradisional oleh masyarakat di Kecamatan sitinjau laut
4. Syarat apa yang harus di penuhi pemain dalam permainan tradisional masyarakat kecamatan sitinjau laut?
5. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional di Kecamatan Sitinjau Laut?
6. Nilai apa saja yang terkandung pada permainan tradisional?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui jenis dan nama permainan tradisional yang terdapat di Kecamatan Sitinjau Laut
2. Mengetahui sarana dan prasarana yang diperlukan dalam permainan tradisional di Kecamatan Sitinjau Laut
3. Mengetahui kapan di lakukan permainan tradisional oleh masyarakat di kecamatan sitinjau laut.

4. Mengetahui waktu pelaksanaan tiap - tiap permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut.
5. Mengetahui syarat apa yang harus di penuhi pemain dalam permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut.
6. Mengetahui nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional di Kecamatan Sitinjau Laut.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dan instansi yang terkait :

1. Bagi peneliti sendiri sebagai usaha untuk mendapatkan atau memenuhi syarat – syarat gelar sarjana pendidik pada Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP
2. Bagi masyarakat dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan permainan tradisional.
3. Bagi Dinas Kebudayaan dapat dijadikan dokumentasi tentang kebudayaan.
4. Bagi pemerintah daerah dapat dijadikan masukan agar dapat melestarikan budaya dan mengembangkan permainan tradisional masyarakat Kecamatan Sitinjau laut.
5. Bagi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP, dapat memberi sumbangan dalam melengkapi dan memperkaya hasil karya ilmiah terutama dibidang olahraga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Permainan

Permainan merupakan kebutuhan setiap orang, setiap orang sudah pasti akan merasa senang melakukan permainan, dalam internet (www.wikipedia.org) mengatakan bahwa permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang – senang, mengisi waktu luang atau berolahraga, biasanya permainan dilakukan secara sendiri dan bersama – sama.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa permainan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi bagi setiap orang, karena dengan melakukan permainan seseorang akan dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan dalam menjalankan aktivitas sehari – hari. Dengan melakukan permainan seseorang dapat merasa senang dan dapat mengisi waktu luang yang mereka miliki. Apalagi bagi anak – anak permainan sangat dibutuhkan sekali untuk perkembangan jasmani dan rohani mereka. senada dengan hal di atas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994 : 79) menyatakan bahwa : “permainan adalah suatu yang dilakukan untuk kegiatan olahraga atau untuk bersenang – senang”

Berdasarkan keterangan di atas dapat diketahui bahwa permainan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi anak – anak karena didalam

bermain disamping anak gembira dan bersenang – senang, anak juga melakukan aktivitas olahraga, hal ini dapat dilihat pada saat mereka melakukan permainan sambil tertawa bersama teman – teman mainnya.

Permainan disamping merupakan kebutuhan jasmani juga merupakan kebutuhan rohaniyah bagi anak – anak yang sedang berkembang. hal ini sesuai dengan yang dikatakan Jaslindo (1987 : 6) bahwa “permainan merupakan makanan rohaniyah”. Permainan dikatakan makanan rohaniyah dapat dilihat pada saat anak melakukan permainan, dengan melakukan permainan anak akan merasa gembira dan senang. Kemudian dalam Mawardi (1987 : 8) menyatakan bahwa “bermain itu mereka berada dalam suasana yang bebas sehingga ada kesempatan untuk mewujudkan kepribadiannya yang sesungguhnya.

Dalam permainan dapat dilihat watak setiap anak dengan jelas, apakah kekurangan dan kelebihanannya, sportifitasnya, kesanggupannya dan sebagainya, juga dapat diketahui bagaimana sikapnya terhadap teman dan lawannya, terhadap tata tertib dan sebagainya”.

Elizabet (1993 : 320) menyatakan bahwa : “Bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain merupakan prasyarat untuk keterampilan dimasa yang akan datang.

Dari keterangan di atas, dapat diketahui bahwa bermain merupakan aktivitas yang sangat disenangi oleh anak, dengan bermain banyak sekali mamfaat yang diperoleh diantaranya adalah membantu perkembangan

fisik anak, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dan dengan bermain sangat menentukan kemampuan yang akan dimilikinya dimasa yang akan datang.

Macam-macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan jiwa anak (www.anneahira.com) adalah sebagai berikut :

a. Permainan Aktif

1) Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan - aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

2) Drama

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media.

3) Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.

4) Mengumpulkan dan mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda - benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.

5) Permainan olahraga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

b. Permainan Pasif

1) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

2) Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

3) Menonton televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

Berdasarkan uraian di atas, Rahayu (1997 : 141) mengatakan bahwa “anak – anak melakukan permainan dalam memajukan aspek – aspek perkembangan seperti motivasi, kreativitas, kecakapan, sosial, kognitif dan juga perkembangan motivasi emosional”.

Senada dengan hal di atas Sujanto (1984 : 33) menyatakan bahwa “anak – anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa raganya, dan dengan melakukan permainan anak akan mengalami perkembangan yang maksimal”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap orang karena dengan melakukan permainan seseorang akan merasa senang dan bahagia terutama bagi anak – anak. Dengan melakukan permainan seseorang akan mendapat banyak manfaat terutama untuk menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan sehari - hari dengan aktivitas yang dilakukan sehingga dengan melakukan permainan seorang dapat mengisi waktu luang mereka dengan bermain.

2. Hakekat Permainan *Modern*

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada waktu tertentu bisa berupa aktifitas fisik dan non fisik. Dengan melakukan permainan, dapat membuat orang yang melakukannya menjadi

senang gembira dan puas. Dewasa ini dapat dilihat dengan banyaknya permainan yang muncul sehingga setiap orang baik dari anak - anak bahkan orang dewasa melakukan berbagai bentuk permainan terutama yang disenanginya.

Semua permainan tersebut sudah menyebar luas disetiap daerah. Semua orang memiliki tujuan yang berbeda dalam melakukan permainan antara orang yang satu dengan orang yang lainnya ada karena hobi, prestasi dan untuk kesehatan, Sehubungan dengan Wahjono (1997:8) mengatakan bahwa : “Bermain merupakan suatu kegiatan manusia yang mempunyai fungsi *dule et utile* yaitu untuk bersenang – senang dan mempunyai mamfaat atau *pro desse* dan *pro delectace* yaitu untuk tujuan tertentu dan untuk kenikmatan”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulakn bahwa setiap orang melakukan permainan mempunyai tujuan tertentu. Dengan melakukan permainan seorang akan merasa gembira, senang dan puas dan ada yang bertujuan untuk memperoleh prestasi, dan untuk mengisi waktu senggang.

Permainan *modern* merupakan permainan yang terbaru atau terkini yang mempunyai bentuk yang variatif, baik itu warna dan jenis permainannya, sehingga tidak membuat anak – anak menjadi bosan untuk melakukan permainan *modern*, dalam pelaksanaan permainan *modern* dapat dimainkan sendiri tanpa harus menunggu banyak orang karena permainan *modern* tetap akan menyenangkan walaupun dilakukan sendiri. Sehubungan dengan itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989 :

589) bahwa : “Permainan *modern* adalah permainan yang terbaru, mutakhir dan sesuai dengan tuntutan zaman”.

Berdasarkan uraian diatas. Dapat disimpulkan bahwa permainan *modern* merupakan permainan yang baru, mutakhir dan sesuai dengan tuntutan zaman. Kebanyakan permainan *modern*, alat permainan yang digunakan merupakan buatan pabrik bukan diciptakan sendiri oleh pemain seperti *Play station*, *comik Jepang* *computer*, *timezone*, *mobol contro*i, *robot control* dan permainan lainnya.

3. Hakekat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan dari setiap masyarakat, setiap daerah memiliki bentuk kebudayaan yang berbeda seperti halnya permainan tradisional. Jenis permainan pada daerah yang satu berbeda dengan daerah lainnya. hal ini mencerminkan ciri khas dari suatu masyarakat pada suatu daerah tempat mereka tinggal, masyarakat yang tinggal di daerah pantai akan berbeda bentuk permainannya dengan masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan. Sehubungan dengan itu Marjohan (1986 :8) mengatakan bahwa : “Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan suatu bangsa”

Senada dengan hal di atas, Wahjono (1997 : 34) mengatakan bahwa : “Permainan tradisional merupakan permainan yang di mainkan oleh anak – anak sebagai jenis dari permainan suatu sifatnya dimiliki secara turun – temurun”.

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat disimpulkan permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia sejak lama dan telah menjadi tradisi dari masyarakat setempat yang merupakan bagian dari kebudayaan mereka dan salah satu bagian dari kekayaan budaya yang ada di Indonesia yang diwariskan secara turun - temurun dengan bentuk dan pelaksanaan yang sederhana.

Berikut Alimunar (1997 : 4) mengemukakan bahwa permainan tradisional memiliki ciri sebagai berikut :

”1) peraturan yang digunakan sangat sederhana dan dapat dirubah dan dikembangkan oleh orang pada waktu pelaksanaannya , 2) tempat tidak mengharapakan lapangan yang khusus, 3) alat yang digunakan tidak menuntut ukuran nasional atau inter nasional tetapi cukup dengan alat – alat yang ada di alam sekitar 4) permainan tersebut ada unsur kegembiraan, kepuasan, kesenangan, menarik, menumbuhkan rasa motivasi yang tinggi mengandung nilai edukatif, rekreatif dan kompetitif 5) waktu dilaksanakan tergantung pada orang yang melakukannya apakah dilakukan pada pagi, siang, sore dan malam hari. tidak terikat dengan waktu”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai peraturan yang sederhana, peraturan yang dibuat disepakati secara bersama – sama dan dapat berubah – ubah tergantung kesepakatan yang melakukan permainan tradisional. Biasanya peraturan permainan ditetapkan sebelum permainan dimulai

Tempat pelaksanaan permainan tradisional tidak ada tempat yang khusus, sarana yang digunakan dalam melakukan permainan tradisional semuanya diambil dari alam lalu diciptakan sendiri, bukan peralatan yang

dikeluarkan oleh pabrik. Waktu untuk melakukan permainan tidak ada batasan melainkan dapat dilakukan kapan saja tergantung keinginan pemain. Permainan tradisional banyak sekali memberikan mamfaat bagi pemainnya. Umar (1997 : 6) mengatakan mamfaat permainan tradisional adalah :

“a) sarana membawa anak kedalam suasana kemasyarakatan dalam suasana permainan, mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan yang lainnya, sehingga tumbuh rasa kebersamaan yang menjadi landasan pembentukan sosial b) anak mengenal kekuatan sendiri, anak – anak yang sudah terbiasa bermain dapat menjauhkan diri dari perasaan rendah hati c) mendapat kesempatan mengembangkan pembawaan terutama fantasi d) memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan dan dalam bermain anak dapat menjauhkan diri dari perasaan rendah hati e) berlatih menempa perasaan dalam keadaan bermain mereka mengalami berbagai macam perasaan f) melatih diri tunduk pada peraturan”.

Menurut Hikam (www.pasantrenmahasiswa.co.id) menyatakan nilai – nilai yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain:

1. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak - anak sebelum mereka mulai bermain. Mereka harus mengikuti tata tertib atau aturan yang telah disepakati, serta segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan yang akan dilakukan. Semua itu dilakukan dengan cara berunding atau musyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari

luar. Dengan demikian anak - anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2. Nilai Pendidikan

Permainan rakyat tradisional dapat digunakan sebagai media yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian permainan rakyat tradisional sangat tepat dimanfaatkan sebagai wahana untuk memberikan pendidikan baik untuk pendidikan jasmani maupun rohani dengan berbagai segi misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan percaya diri.

Permainan rakyat tradisional yang bersifat beregu dapat memupuk rasa sosial anak sehingga sifat egois dapat dihindarkan. Dengan adanya aturan permainan, anak dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Hal ini akan menuntut anak untuk bersikap disiplin. Karena anak yang disiplin tentu akan mendapat kemenangan, sedangkan anak yang kurang disiplin akan sulit mencapai kemenangan tersebut. Di dalam permainan rakyat tradisional juga mengandung aturan - aturan sopan santun, menjauhi sifat liar dan brutal.

Sportifitas yang tinggi dalam permainan mengandung pengertian mengakui secara jujur kekuatan lawan apabila mengalami kekalahan. Dengan demikian permainan tradisional dapat ditumbuh - kembangkan sikap kejujuran dan menjauhkan sikap curang.

3. Nilai Kepribadian

Didalam permainan rakyat tradisional yang biasanya menghendaki anak untuk saling bertemu dan berkomunikasi dengan anak-anak lain, anak akan termotivasi untuk belajar tentang banyak hal antara lain melatih anak untuk tidak malu serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Apabila diperhatikan tampak bahwa dalam bermain, anak mempunyai cara - cara yang berbeda dengan anak lain sesuai dengan pertambahan usia dan jenis kelaminnya. Setiap tahap perkembangan anak selalu diikuti pula aktifitas bermain yang berlainan.

Aktifitas bermain merupakan media yang sangat tepat untuk anak mengembangkan jati dirinya, pembentukan karakter tidak hanya terjadi dibangku sekolah saja, tapi bisa melalui kegiatan bermain. Dengan bermain anak dapat memiliki kesiapan mental dan kesiapan diri sendiri untuk mengatasi masalah sehari - hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa dan karsa sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan sikap arif dan bijaksana apabila anak menginjak dewasa. Dengan demikian apabila di telusuri lebih lanjut, dalam permainan anak tradisional itu terdapat aspek - aspek tertentu yang dapat dikembangkan dalam membentuk aspek kepribadian anak.

Adapun aspek - aspek tersebut adalah:

a. Aspek Jasmani

Aspek jasmani terdiri dari unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan. Di samping itu, Permainan yang banyak mengandung aspek jasmani ini juga dapat melatih keterampilan dasar motorik anak yang sangat berguna bagi pertumbuhan badan, kemampuan gerak yang wajar serta pembentukan kesegaran jasmani anak. Selain itu, jenis-jenis permainan tradisional anak terutama yang banyak membutuhkan interaksi langsung antar pemain ternyata dapat mengembangkan aspek emosional anak dan melatih kemampuan komunikasi sosial, yang ahirnya dapat menimbulkan sifat kepemimpinan pada anak

b. Aspek Psikis

Aspek psikis meliputi unsur berfikir, kemampuan berhitung atau kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, serta kreatifitas.

c. Aspek Sosial

aspek sosial meliputi unsur kerja sama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, berbalas budi, sifat malu dan sebagainya.

4. Nilai Keberanian

Pada dasarnya setiap permainan anak tradisioanal juga di tuntun sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksudkan adalah berani mengambil keputusan dan

memperhitungkan strategi - strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan tersebut.

5. Nilai Kesehatan

Aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak dan berfungsi sebagaimana mestinya. Tanpa disadari sesungguhnya hal ini sangat membantu menjaga kesehatan anak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam bergerak. Disamping itu, kekesalan hati dapat terlampiaskan sehingga emosi anak dapat tersalurkan melalui kegiatan bermain.

6. Nilai Persatuan

Setiap pemain yang berada dalam satu kelompok harus berkerja sama dalam melakukan permainan tradisional karena apabila cenderung mementingkan kepentingan sendiri, maka tujuan yang akan dicapai tak ditemukan. Di situlah makna universal antara kita dengan semua makhluk hidup, sehingga partisipasi aktif menjadi sikap yang melekat dalam diri. Permainan tradisional dapat dikatakan permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota harus mempunyai persatuan dan kesatuan demi mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan, sehingga masing-masing anggota kelompok harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itulah sebabnya rasa solidaritas yang

meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7. Nilai Moral

Nilai moral dalam permainan rakyat tradisional sebenarnya sangat erat hubungannya dengan nilai filosofis atau hakikat dari permainan itu sendiri, yaitu pada dasarnya dapat membentuk kepribadian anak. Dengan permainan, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsanya serta pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya. Dengan adanya pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan rakyat tradisional yang tadinya dilupakan oleh masyarakat dapat ditimbulkan kembali.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa dengan melakukan permainan banyak sekali mamfaat yang dapat diperoleh anak disamping anak gembira, anak melakukan aktivitas motorik yaitu dengan melakukuan gerak dasar juga yang nantinya sangat menunjang dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik anak.

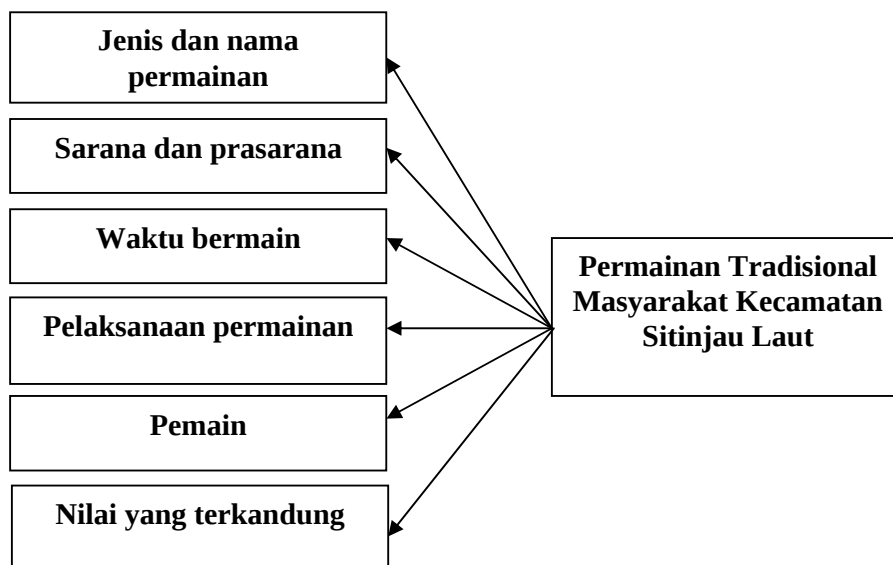
Dengan melakukan permainan tradisional berarti anak melakukan aktivitas motorik, apabila permainan ini dilakukan secara terus - menerus tentu dapat meningkatkan kesegaran jasmani. permainan tradisional jug mengandung unsur pendidikannya yang didalam permainan tradisional ada perhitungan, mengingat dan lain sebagainya.

Dengan melakukan permainan tradisional anak yang melakukan permainan tradisional dapat belajar mengendalikan emosi, patuh pada

peraturan, dan dalam bermain anak dapat mengeluarkan ide – ide dan kreatifitas yang mereka miliki serta dapat menyesuaikan diri dengan orang yang belum mereka kenal dan dapat membentuk moral serta kejujuran.

B. Kerangka Konseptual

Dalam penginventarisasi permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut perlu adanya variabel – variabel yang sesuai dengan pembatasan masalah dan kajian teori yang dapat dijelaskan secara konseptual, variabel tersebut terdiri dari :



B. Pertanyaan Penelitian

1. Apa nama permainan tradisional yang ada di masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut?
2. Sarana dan prasarana apa saja yang diperlukan dalam permainan tradisional masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut?
3. Kapan waktu dilakukannya permainan tradisional Di Kecamatan Sitinjau Laut?
4. Bagaimanakah pelaksanaan dari masing – masing permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut?
5. Nilai – nilai apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sitinjau Laut?

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Masyarakat kecamatan sitinjau laut kabupaten kerinci provinsi jambi mempunyai 6 (enam) jenis permainan tradisional yang berkembang sejak dahulu kala dan di mainkan secara turun temurun dari generasi ke generasi.
2. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam permainan tradisional umumnya telah ada dilingkungan tempat masyarakat tinggal yang kebanyakan alat yang dipergunakan dalam permainan diciptakan sendiri oleh pemain yang akan melakukan permainan tradisional.
3. Jumlah pemain dalam permainan tradisional tidak ada batasan dan ketentuan yang khusus, setiap orang bisa ikut bermain tanpa dibedakan antara yang satu dengan yang lainnya. Permainan tradisional ini bisa dilakukan oleh siapa saja tanpa batasan umur.
4. Peraturan yang digunakan dalam permainan tradisional tidak ada peraturan yang khusus, namun peraturan permainan ditetapkan secara bersama oleh setiap orang yang akan melakukan permainan dan biasanya ditetapkan pada saat permainan akan dilaksanakan.

5. Permainan tradisional bisa dilakukan oleh setiap orang kapan mereka ingin melakukan permainan tersebut, tidak ada waktu yang ditetapkan untuk bermain. Selama masih memiliki waktu senggang dan keinginan bermain maka permainan tradisional dapat dilaksanakan.
6. Dengan melakukan permainan tradisional tingkat kesegaran jasmani anak akan meningkat, karena di dalam permainan tradisional anak lebih banyak bergerak, dan semakin banyak anak melakukan pergerakan maka semakin meningkat kesegaran jasmani anak tersebut.

B. Saran

Untuk mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional masyarakat Kecamatan Sitinjau Laut kepada masyarakat dimasa yang akan datang, maka saran yang dapat penulis sampaikan adalah :

1. Perlu di hidupkankan lagi permainan tradisional masyarakat kecamatan sitinjau laut, karena di dalam permainan tradisional mempunyai nilai positif bagi anak yang melakukannya.
2. Perlu dibuatnya suatu sanggar – sanggar sebagai wadah perkumpulan seni baik oleh masyarakat setempat, pemerintah setempat, dan pemerintah pusat yang bergerak dibidang kebudayaan terutama pada bidang permainan tradisional.
3. Diharapkan adanya perhatian dari pemerintah baik tingkat daerah maupun tingkat pusat dengan turun tangan untuk menggalakkan permainan tradisional di Kecamatan Sitinjau Laut dengan cara mengadakan

pertandingan permainan tradisional sehingga anak termotivasi untuk terus melakukan permainan tradisional.

4. Diharapkan kepada guru yang mengajarkan mata pelajaran olahraga di sekolah agar menerapkan permainan tradisional pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimunar, (1997). ***Permainan Tradisional***. Padang : IKIP Padang
- Amir, B (1987). ***Permainan Anak – Anak Daerah Sumatra Barat***. Padang : Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan, (2004), ***Sejarah Perjuangan Rakyat Kerinci Mempertahankan Kemerdekaan 1945 – 1949***. Kerinci : Perpustakaan Nasional
- Hurlock, Elizabet. (1993). ***Perkembangan anak***. Jakarta : Erlangga
- Internet, (2008). ***Meratapi Permainan Tradisional***.
www.gendhotwukir.multiply.com
- Internet, (2008). ***Permainan Tradisional Kian Tersisih***. www.harianglobal.com
- Internet, (2008). ***Permainan Tradisional Terancam Hilang***.
www.wisatamelayu.com
- Jaslindo, (1987). ***Permainan Tradisional Daerah Tingkat II Kabupaten Sawah Lunto/ Sijunjung***. Padang : Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. IKIP Padang
- Mawardi, (1987). ***Permainan Tradisional Di Kabupaten Pesisir Selatan***. Padang : Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. IKIP Padang
- Marjohan, (1986). ***Permainan Tradisional Di Kecamatan Pauh Kotamadya Padang***. Padang : Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. IKIP padang
- Margono, (1991). ***Metodologi Penelitian Pendidikan***. Jakarta : Penerbit Tarsito
- Moeliono, (1989). ***Kamus Besar Bahasa Indonesia***. Debdiknas : Balai Pustaka
- Narbuko, Khalid (1997). ***Metodologi Penelitian***. Jakarta : Bumi Aksara
- Rahayu, Siti. (1999). ***Psikologi Perkembangan***. Universitas Gajah Mada : UGM Press.
- Sujanto, Agus. (1984). ***Psikologi Perkembangan***. Jakarta : Angkasa
- Undang – Undang No. 3, (2005). ***Sistem Keolahragaan Nasional***. Yogyakarta : Pustaka Yustira
- Umar, (1987). ***Permainan Tradisional Di Kecamatan Sarolangun Kabupaten Sarolangun Bangko Povinsi Jambi***. Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Rekreasi. IKIP Padang
- Wahjono, Parwati (1997). ***Permainan Ratual Magis***. Jilid I