

**STUDI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT
DESA BARU SEMURUP KECAMATAN AIR HANGAT
KABUPATEN KERINCI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Olahraga Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**RIYOFI ERI SANDRA
14094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Studi Tentang Permainan Tradisional Masyarakat Desa
Baru Semurup Kecamatan Air Hangat Kabupaten Kerinci

Nama : Riyofi Eri Sandra

NIM : 14094

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

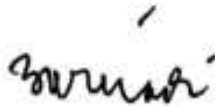
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Januari 2013

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



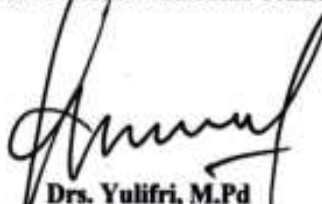
Drs. Willadi Rasyid, M.Pd
NIP : 19620520 198703 1002



Drs. Hendri Neldi, M. Kes, AIFO
NIP : 195911211986021006

Mengetahui :

Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga



Drs. Yulifri, M.Pd
NIP : 1959070519850311002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Olahraga Program Studi Pendidikan Jasmani
Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang

Judul : Studi Tentang Permainan Tradisional Masyarakat Desa
Baru Semurup Kecamatan Air Hangat Kabupaten Kerinci

Nama : Riyofi Eri Sandra

NIM : 14094

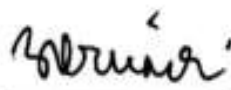
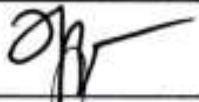
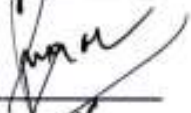
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Willadi Rasyid, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO	2. 
3. Anggota	: Drs. Qalbi Amra, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Drs. Edwarsyah, M.Kes	4. 
5. Anggota	: Drs. Deswandi, M.Kes, AIFO	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengutip tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2013

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Riyofi, Eri', with a stylized flourish at the end.

Riyofi Eri Sandra

ABSTRAK

Riyofi Eri Sandra, 2013 : Studi Tentang Permainan Tradisional Masyarakat Desa Baru Semurup Kecamatan Air Hangat Kabupaten Kerinci

Berdasarkan kenyataan yang terjadi dilapangan pada saat sekarang ini, bahwa permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan terutama anak-anak di Desa Baru Semurup Kecamatan Air Hangat Kabupaten Kerinci, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya pengaruh dari jenis permainan modern dan teknolgi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional dan jumlah masyarakat yang masih memainkan permainan tradisional.

Jenis penelitian ini adalah Deskriptif. Tempat penelitian dilaksanakan di Desa Baru Semurup Kecamatan Air Hangat Kabupaten Kerinci, dimulai dari Bulan Mei - Juni 2012. Populasi dalam penelitian ini adalah Pelajar SD sebanyak 128 orang, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*, sampel diambil 25 % dari jumlah populasi dengan demikian jumlah sampel sebanyak 32 orang. Data penelitian adalah data primer dan data sekunder, data primer di peroleh dari wawancara dan observasi secara langsung (*Observasi Partisipan*) terhadap sampel, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi, sumber informasi dan penyebaran informasi. Sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berasal dari pemuka adat dan penduduk asli. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa masyarakat Desa Baru Semurup masih memainkan permainan tradisional yaitu permainan *Cirimancik*, *Slukja Indop*, *Gim*, *Gasin*, *Urih Gala* dan *Yie-yie*. Selain itu terdapat beberapa permainan tradisional yang tidak dimainkan lagi diantaranya Permainan *Jentik Lidi*, *Tanah Gunok*, *Slupidik* dan *Mbu Batu*. Adapun permainan tradisional yang dimainkan tidak ada yang mengalami perubahan. Dalam hal ini yang masih memainkan permainan tradisional adalah Pelajar SD, dengan jumlah rata-rata 73.44% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah ataupun masih banyak masyarakat Desa Baru Semurup khususnya pelajar SD yang masih memainkan permainan tradisional.

Kata Kunci : Permainan Tradisional

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran ALLAH SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Studi Tentang Permainan Tradisional Masyarakat Desa Baru Semurup Kecamatan Air Hangat Kabupaten Kerinci”**. Selanjutnya shalawat beserta salam semoga disampaikan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi setiap insan muslim.

Adapun skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) jurusan Pendidikan Olahraga fakultas Ilmu Keolahragaan. Dalam pembuatan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan, masukan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun secara material. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Yanuar Kiram selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Drs. Arsil, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Drs. Yulifri, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan.
4. Drs. Willadi Rasyid, M.Pd selaku Pembimbing I dan Drs. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya, tenaga dan pikiran dalam pembuatan skripsi ini.

5. Drs. Qalbi Amra, M.Pd, Drs. Edwarsyah, M.Kes, dan Drs. Deswandi, M.Kes AIFO selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis.
6. Bapak/ibu dosen mata kuliah dan staf karyawan-karyawati FIK UNP yang telah memberikan ilmu dan nilai bagi penulis selama mengikuti proses pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tuaku, saudara-saudaraku dan Keluargaku yang telah memberikan bantuan dan dukungan secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuanganku mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP yang telah memberikan bantuan moril dan materil pada penulis.

Semoga apa yang telah diberikan bapak/ibu dan teman-teman mendapat balasannya yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pengelola pendidikan masa yang akan datang. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-nya kepada kita semua. Amin...

Padang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Kajian Teori	9
1. Permainan	9
2. Permainan Tradisional	13
3. Permainan Tradisional Masyarakat Desa Baru Semurup	18
B. Kerangka Berpikir	44
C. Petanyaan Penelitian	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
1. Tempat Penelitian	45

2. Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel	45
1. Populasi	45
2. Sampel	46
D. Jenis dan Sumber Data	46
1. Jenis Data	46
2. Sumber Data	47
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	47
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan	54
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	67
 DAFTAR KEPUSTAKAAN	69
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Distribusi populasi Pelajar SD Desa Baru Semurup Tahun 2011.....	37
2. Distribusi Sampel Pelajar SD Desa Baru Semurup Tahun 2011	38
3. Distribusi data Permainan Tradisional.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	44
2. Histogram Persentase Permainan Tradisional.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara 1	70
2. Pedoman Wawancara 2	76
3. Sumber Informasi.....	82
4. Istilah-istilah yang Digunakan Dalam Permainan Tradisional	87
5. Dokumentasi	88
6. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	95
7. Surat Izin Penelitian dari Camat Air Hangat	96
8. Surat Balasan Penelitian dari Kepala Desa Baru Semurup.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki berbagai macam kebudayaan. Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaannya masing-masing yang telah lama dianut oleh masyarakat. Keragaman kebudayaan yang ada di Indonesia disebabkan pengaruh dari lingkungan, sehingga daerah yang satu akan berbeda kebudayaannya dengan daerah yang lain. Salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia adalah berupa permainan tradisional. Permainan tradisional adalah bagian dari tradisi masyarakat dalam bentuk permainan yang diwariskan secara turun-temurun, mengandung nilai-nilai, norma dan adat istiadat suatu daerah atau masyarakat.

Sebagai salah satu usaha untuk mewujudkan pembangunan nasional Indonesia yang lebih baik, tentunya tidak terlepas dari pembangunan dan pengembangan permainan tradisional itu sendiri, sebab permainan tradisional memiliki peranan yang sangat penting yakni sebagai identitas bangsa. Dalam UU RI No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Pasal 26 ayat 3, dijelaskan bahwa : “pembinaan dan pengembangan olahraga rekreasi yang bersifat tradisional dilakukan dengan menggali, mengembangkan, melestarikan, dan memanfaatkan olahraga tradisional yang ada dalam masyarakat.”

Sehubungan dengan kutipan di atas, Bappenas (Kementerian Negara Perencanaan Pembangunan Nasional/ Badan Perencanaan Pembangunan Nasional) (<http://kppo.bappenas.go.id/preview/223>) menjelaskan bahwa :

“Keragaman adat, seni-budaya dan tradisi telah menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang kaya dengan berbagai bentuk ekspresi budaya dan pengetahuan tradisional, seperti seni rupa, seni pertunjukan, seni media, cerita rakyat, permainan tradisional, tekstil tradisional, pasar tradisional, dan upacara tradisional. Keragaman seni, budaya, dan tradisi yang merupakan hasil karya budaya ini perlu untuk dipelihara, dilindungi dan dikembangkan oleh masyarakat. Pengembangan seni, budaya, dan tradisi memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan apresiasi masyarakat dari generasi ke generasi terhadap keragaman budaya, yang adaptif terhadap pengaruh budaya global yang positif untuk kemajuan bangsa.”

Dari beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang merupakan salah satu dari kebudayaan Indonesia, harus dilestarikan dan dikembangkan, agar tidak pudar dan hilang ditengah-tengah masyarakat, sehingga kebudayaan asli indonesia tersebut dapat terpelihara sampai pada generasi berikutnya, serta untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keragaman budaya yang menjadi identitas Negara Indonesia.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat sekarang ini telah menimbulkan pengaruh terhadap perkembangan permainan tradisional. Tak bisa dipungkiri bahwa permainan tradisional mulai tersisihkan, anak-anak sudah jarang terlihat memainkan permainan tradisional terutama di kota-kota besar dan bahkan merambah ke sebahagian daerah pedesaan. Anak-anak lebih cenderung memilih

permainan modern yang lebih canggih dan praktis daripada permainan tradisional, seperti bermain *play station*, *game on line*, *internet* dan lain sebagainya.

Pada dasarnya aktivitas bermain mempunyai banyak manfaat bagi si pelaku, tidak hanya sebagai sarana untuk rekreasi semata tetapi juga bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam hal ini Supendi dan Nurhidayat (2008 : 8) menjelaskan bahwa :

“Bagi anak-anak, bermain mempunyai peranan yang sangat penting. Beberapa pakar psikologi berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan anak. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik. Demikian juga dengan kemampuan kognitif dan sosialnya pun akan berkembang. Singkatnya, permainan dimasa kecil akan mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa anak kelak.”

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat bermanfaat untuk pertumbuhan fisik, perkembangan jiwa dan kemampuan kognitif anak untuk masa yang akan datang. Dalam hal ini tentu saja tidak semua permainan dapat memberikan manfaat terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Oleh karena itu dibutuhkan perhatian dari para orang tua dalam memilih jenis permainan yang lebih bermanfaat untuk anaknya. Jika diperhatikan, permainan modern seperti *play station*, *game on line*, *internet* lebih cenderung dimainkan dengan sedikit gerakan ataupun si pelaku bermain dalam keadaan pasif, tentu saja hal ini tidak memberikan manfaat yang optimal terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan permainan tradisional lebih banyak membuat si pelaku untuk aktif bergerak, dan harus terlebih dahulu

mempersiapkan dan membuat alat-alat yang dibutuhkan dalam bermain, sehingga menimbulkan kreativitas tersendiri pada anak. Tidak hanya itu, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai moral, norma dan adat istiadat suatu masyarakat. Sehubungan dengan hal tersebut, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1998:1) menjelaskan bahwa “Permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberi rasa puas atau senang bagi si pelaku.”

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan permainan tradisional tidak hanya sebagai sarana pemenuhan rasa puas dan rasa senang semata, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan bangsa. Jangan sampai permainan tradisional yang kita miliki diklaim oleh negara-negara lain. Seperti yang terjadi beberapa tahun lalu, Reog Ponorogo dan lagu Rasa Sayange yang merupakan kebudayaan asli Indonesia diklaim oleh negara Malaysia. Dan dikabarkan bahwa kebudayaan asli masyarakat Kerinci juga sedang diincar oleh Malaysia. Sungguh sangat memprihatinkan, kita sebagai bangsa Indonesia yang memiliki beragam kebudayaan sudah tidak peduli lagi, dan lebih cenderung untuk mengikuti kebudayaan dari luar yang masuk ke Indonesia. Jika hal ini terus berlangsung, maka kemungkinan akan ada lagi kebudayaan asli Indonesia yang diklaim oleh negara-negara lain.

Di daerah Kabupaten Kerinci, terdapat berbagai macam permainan tradisional masyarakat setempat. Diantaranya jenis permainan tradisional yang terdapat di Desa Baru Semurup Kecamatan Air Hangat, permainan tradisional diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional biasa dimainkan oleh anak-anak dan jarang sekali dimainkan oleh orang-orang dewasa. Anak-anak biasa bermain di lingkungan tempat tinggal mereka dan juga di sekolah. Di lingkungan tempat tinggal, mereka bermain setelah pulang sekolah, hari-hari libur, sepulang mengaji dan biasanya waktu permainan ditentukan oleh mereka sendiri. Sedangkan di sekolah mereka bermain pada jam istirahat dan diluar jam pelajaran. Jenis permainan tradisional yang mereka mainkan biasanya bersifat musiman, sehingga anak-anak yang ada di Desa tersebut memainkan jenis permainan tradisional yang sama pada musim tertentu.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan pada saat sekarang ini, permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak di Desa Baru Semurup. Banyak jenis permainan tradisional yang tidak mereka ketahui lagi, dan hanya beberapa permainan saja yang mereka ketahui. Hal ini tentunya sangat mengkhawatirkan jika dibiarkan begitu saja, sebab fenomena seperti ini bisa membuat permainan tradisional menjadi punah dan hilang pada generasi mereka dan generasi penerus berikutnya. Penyebabnya antara lain pengaruh dari jenis permainan modern yang lebih canggih serta orang tua atau masyarakat yang tidak memberikan dorongan dan pengetahuan kepada anak-anak tentang jenis-jenis permainan tradisional

di Desa tersebut. Maka berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai permainan tradisional masyarakat Desa Baru Semurup.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Asal usul permainan tradisional masyarakat Desa Baru semurup.
2. Nama permainan tradisional masyarakat Desa Baru Semurup.
3. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
4. Waktu pelaksanaan permainan.
5. Persyaratan yang harus dipenuhi untuk menjadi Pemain.
6. Pelaksanaan permainan.
7. Bentuk gerakan permainan.
8. Penentuan peserta yang dinyatakan menang atau kalah.
9. Nilai-nilai yang terkandung.
10. Perkembangan permainan tradisional masyarakat Desa Baru Semurup.
11. Masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional.
12. Jumlah masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional.
13. Usaha pemerintah setempat untuk mengembangkan permainan tradisional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan terbatasnya waktu, tenaga, dan dana dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi pada variabel-variabel berikut :

1. Masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional.
2. Jumlah masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah masyarakat Desa Baru Semurup masih memainkan permainan tradisional ?
2. Seberapa banyakkah masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang :

1. Masyarakat Desa Baru yang masih memainkan permainan tradisional.
2. Jumlah masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak atau instansi terkait, sebagai berikut :

1. Bagi penulis sendiri sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
2. Hasil penelitian ini hendaknya dapat memperkaya pengetahuan Bagi pembaca tentang permainan tradisional.
3. Menjadi inventaris bagi masyarakat Desa Baru Semurup sehingga dapat dimanfaatkan oleh generasi muda atau generasi yang akan datang.
4. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melengkapi karya ilmiah.
5. Sebagai sumber bacaan diperpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

BAB II

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori

1. Permainan

Menurut Hurlock (1993:320) “Bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa memperhitungkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.” Pendapat lain dikemukakan Mutohir dan Gusril (2004:101) bahwa “Aktivitas bermain adalah suatu kegiatan yang memberikan kesegaran pada fisik dan kesegaran psikis melalui aktivitas fisik.”

Huizinga dalam Monks (1991:118) menjelaskan bahwa :

“Bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang dan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain dari kehidupan biasa”.

Berdasarkan beberapa ketipan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan berdasarkan kemauan sendiri tanpa ada tekanan dari pihak lain dengan menggunakan aturan, waktu tertentu yang telah disepakati, dan menimbulkan rasa senang, tegang, kesegaran fisik serta kesegaran psikis. Bagi anak-anak, bermain adalah hal yang penting, sedangkan bagi orang dewasa merupakan suatu hiburan.

Sehubungan dengan hal tersebut, Mawardi (1987:9) mengemukakan “Permainan merupakan kebutuhan rohani bagi anak-anak yang sedang berkembang dalam mempersiapkan diri, tenaga dan pikiran untuk masa depan.” Departemen Pendidikan Nasional (2001:3) menjelaskan bahwa “Permainan adalah suatu kegiatan jasmani yang dikembangkan manusia untuk menyalurkan kelebihan energi ataupun untuk menghilangkan kebosanan atau juga sebagai media pembelajaran dalam memasuki tahap kedewasaan.”

Mengacu pada kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas fisik yang dikembangkan oleh manusia, berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan tahap persiapan individu dalam menghadapi masa depan, serta sebagai sarana rekreasi ataupun menghilangkan kejenuhan. Permainan tidak hanya memberikan manfaat dari fisik semata tetapi juga secara psikis dan tahap perkembangan seseorang terutama bagi anak-anak.

Permainan dapat dikategorikan kedalam beberapa macam. Dalam hal ini Supendi dan Nurhidayat (2008:9-10) Menjelaskan bahwa permainan bisa dikategorikan kedalam dua jenis :

“a) Permainan aktif adalah aktivitas bermain dimana pelaku secara aktif terlibat dalam permainan itu sendiri. Contoh permainan aktif adalah melakukan gerak fisik, seperti berlari, memanjat, berjalan, olahraga, dan sebagainya. b) Permainan pasif, pelakunya cenderung sangat sedikit melakukan gerakan fisik yang berarti. Contohnya adalah menonton televisi, mendengarkan radio, membaca, dan lain-lain.”

Sehubungan dengan hal tersebut, Mutohir dan Gusril (2004:111)

juga menjelaskan bahwa :

“Tipe bermain dikelompokkan menjadi tiga bagian yang terdiri dari : (a) bermain aktif; (b) bermain pasif; (c) bermain intelektual. Tipe bermain aktif ditandai dengan mengikuti bermacam-macam permainan dan diikuti gerakan fisik antara lain : senam, berenang, dan kejar-kejaran. Dalam bermain aktif anak-anak akan mendapatkan keuntungan baik dari segi fisik, mental, sosial, dan emosional. Tipe bermain pasif anak-anak lebih banyak kegiatannya menikmati (menonton) permainan. Kesegaran yang diperoleh hanya dengan melihat temannya yang melakukan aktivitas bermain. Tetapi dari segi fisik jelas tipe bermain pasif ini tidak menguntungkan. Tipe bermain intelektual adalah bentuk permainan yang memerlukan pemikiran mendalam dengan konsentrasi yang terpusat seperti: catur, bridge.”

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu : (a) permainan aktif, (b) permainan pasif, (c) permainan intelektual. Permainan aktif adalah permainan yang pelaksanaannya banyak melibatkan si pelaku bergerak dan berinteraksi dalam bermain, baik secara perorangan maupun berkelompok. Permainan pasif adalah permainan yang pelaksanaannya sedikit melibatkan si pelaku bergerak dan berinteraksi dalam bermain, namun si pelaku disini hanya menikmati permainan tersebut dari segi visual. Sedangkan permainan intelektual adalah permainan yang pelaksanaannya melibatkan si pelaku untuk menggunakan daya pikirnya secara mendalam ataupun menyeluruh saat melakukan permainan.

Dari ketiga permainan di atas, dapat diketahui bahwa jenis permainan yang dapat memberikan manfaat secara optimal baik secara

fisik maupun psikis adalah permainan aktif. Permainan aktif tidak hanya melibatkan si pelaku menggunakan fisiknya saja dalam bermain tetapi psikis, dan intelektualnya juga diperlukan pada saat bermain, sehingga dengan melakukan permainan aktif dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan dan pertumbuhan si pelaku terutama bagi anak-anak. Dalam hal ini Mawardi (1987:11) menjelaskan bahwa “bermain aktif dapat mengembangkan fungsi otot-otot serta organ-organ tubuh dan dapat mengendalikan emosi. Di dalam bermain dapat mengeluarkan ide-ide serta dapat menyesuaikan diri dengan orang yang belum mereka kenali dan dapat membentuk moral serta kejujuran yang perlu kita pupuk.”

Patmonodewo dalam Umar (1987: 8) menjelaskan bahwa manfaat bermain bagi anak :

“1) Nilai jasmani dan kesehatan : dengan permainan yang aktif anak-anak dapat mengembangkan fungsi otot-ototnya serta fungsi organ-organ tubuhnya. 2) Nilai terapeutis : bermain dapat membantu anak mengekspresikan emosi-emosinya, misalnya : agresivitas, rasa tidak senang, gembira, dan sebagainya. 3) Nilai pendidikan : melalui bermain anak belajar mengenal serta menguasai dirinya. 4) Nilai kreatif : bermain memberikan kesempatan kepada anak mencoba segala macam idenya. 5) Nilai pengenalan diri : melalui bermain anak belajar untuk mengenal dirinya dalam hubungannya dengan orang lain. 6) Nilai sosial : melalui bermain anak belajar membina hubungan dengan orang lain, menyesuaikan diri, menerima, membagi, dan sebagainya. 7) Nilai moral : bermain memberikan sumbangan dalam pembentukan moral training, ia belajar bersikap jujur, dapat menerima kekalahan dengan sabar.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan aktif bagi anak adalah membantu pertumbuhan dan

perkembangan organ tubuh, sebagai sarana untuk mengekspresikan luapan emosi, belajar mengenali kemampuan yang ada pada dirinya dan potensi yang ia miliki, mengembangkan kreativitas anak dalam mengeluarkan ide-ide dan mengimplikasinya, membina hubungan yang harmonis dengan orang lain, serta mengembangkan sikap jujur dan sportivitas pada anak.

Pada masa anak-anak kegiatan bermain merupakan hal yang dominan, karena bagi mereka bermain merupakan suatu kebutuhan, sehingga sering kita lihat mereka lebih cenderung untuk melakukan aktivitas bermain. Hal ini bukan berarti aktivitas bermain yang mereka lakukan mengandung nilai negatif, justru sebaliknya sebagaimana yang telah diuraikan diatas, bahwa aktivitas bermain merupakan salah satu media yang paling efektif untuk mendidik seorang anak. Yang mana pada saat bermain, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya, serta dapat mengembangkan fungsi organ-organ tubuh mereka.

2. Permainan Tradisional

Menurut Umar (1987:9), “Permainan tradisional yaitu permainan yang tumbuh dan berkembang secara turun-temurun disuatu daerah dari dulu sampai sekarang.” Sehubungan dengan hal tersebut, Departemen Pendidikan Nasional (2001:67) menjelaskan bahwa “Permainan Tradisional adalah suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang

teguh kepada norma-norma dan aturan adat kebiasaan secara turun-temurun yang memberikan rasa puas dan senang kepada pelakunya.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam masyarakat, yang dimainkan dengan berpegang teguh pada aturan, norma dan adat-istiadat masyarakat, yang menimbulkan rasa senang dan puas bagi pelakunya. Permainan tradisional merupakan salah satu hasil budaya yang sangat penting, dalam permainan tradisional banyak pelajaran dan pengalaman yang diperoleh si pelaku terutama dari segi kebudayaan. Dengan melakukan permainan tradisional si pelaku memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru mengenai aturan, norma, dan adat-istiadat masyarakat, sehingga kebudayaan yang kita miliki senantiasa akan tetap terjaga dalam kehidupan bermasyarakat. Sehubungan dengan hal tersebut, Mawardi (1987:9) menjelaskan bahwa “Permainan tradisional adalah salah satu unsur kebudayaan yang perlu dilestarikan dan dikembangkan ditengah-tengah masyarakat dalam mempertahankan kebudayaan nasional yang tidak sedikit nilainya.”

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan, permainan tradisional merupakan salah satu hasil kebudayaan bangsa yang sangat banyak mengandung nilai-nilai budaya, dan harus dilestarikan, dikembangkan oleh setiap lapisan masyarakat dalam berkehidupan

berbangsa dan bernegara. Sehingga kebudayaan yang kita miliki tetap terjaga dan terpelihara.

Permainan tradisional memiliki ciri khas tersendiri, baik itu dari segi peraturan, waktu pelaksanaan, alat-alat yang digunakan, dan tempat pelaksanaan. Semua hal tersebut ditentukan berdasarkan kesepakatan para pemain, dan sewaktu-waktu dapat berubah-ubah. Sehubungan dengan hal tersebut, Alimunar dalam Novri (2009:16), menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki ciri-ciri:

“(a) Peraturan yang digunakan sangat sederhana dan dapat dirubah dan dikembangkan oleh orang pada waktu pelaksanaannya, (b) Tempat tidak mengharapakan lapangan yang khusus, (c) Alat yang digunakan tidak menuntut ukuran rasional atau internasional tetapi cukup dengan alat-alat yang ada di alam sekitar, (d) Permainan tersebut ada unsur kegembiraan, kepuasan, kesenangan, menarik, menumbuhkan rasa motivasi yang tinggi mengandung nilai edukatif, rekreatif dan kompetitif, (e) Waktu dilaksanakan tergantung pada orang yang melakukannya apakah dilakukan pagi hari, siang, sore dan malam hari. Tidak terikat pada waktu.”

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri permainan tradisional yaitu menggunakan peraturan yang disepakati bersama dan dapat berubah sewaktu-waktu, peralatan yang digunakan diambil dari alam atau benda-benda lain yang bisa dimanfaatkan, tempat pelaksanaannya tidak membutuhkan lapangan khusus, waktu pelaksanaannya ditentukan oleh para pelaku, dan didalam permainan tradisional terkandung nilai edukatif, rekreatif dan kompetitif yang bermanfaat bagi pelakunya.

Menurut Adin (<http://hengkyon7.wordpress.com/2011/03/17/manfaat-permainan-tradisional-permainan-yang-mulai-ditinggalkan/>), manfaat dari permainan tradisional adalah sebagai berikut :

a) Mengembangkan kecerdasan intelektual.

Banyak permainan anak yang dapat mengembangkan kecerdasan intelektual biasanya dalam proses pembuatan alat permainan tradisional, contohnya permainan layang-layang. Seorang anak yang membuat layang-layang disadari atau tidak mereka menggunakan daya rasionalnya dalam membuat sebuah layang-layang untuk bisa diterbangkan. Untuk bisa terbang layang-layang harus seimbang anantara sisinya. Namun sayangnya layang-layang dewasa ini banyak yang diperjual belikan sehingga seorang anak cenderung berfikir instan.

b) Mengembangkan kecerdasan emosional.

Dalam sebuah permainan tradisional selain melatih kecerdasan intelektual juga dapat mengembangkan kecerdasan emosi seorang anak. Anak terlibat dalam sebuah permainan yang berbentuk kelompok, seperti *petak umpet*, *bentengan*, maupun yang lainnya, di dalamnya akan ada proses saling mempengaruhi dan mengatur satu sama lain yang hal ini dapat pula membentuk jiwa-jiwa kepemimpinan.

c) Mengembangkan daya kreatifitas.

Kebanyakan alat permainan tradisional sangat sederhana dan mudah didapat. Namun lewat hal ini seorang anak dapat terlatih daya kreatifitasnya dalam menjadikan sebuah alat dalam permainan tradisional. Misalnya mobil-mobilan yang terbuat dari serabut kelapa maupun jeruk bali. Hal ini tentu dapat menunjang daya kreatifitas anak.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional yaitu mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional, dan mengembangkan daya kreatifitas. Dari segi kecerdasan intelektual, seorang pelaku menggunakan kemampuan berpikirnya dalam membuat peralatan permainan yang akan digunakan pada saat bermain, seperti menentukan bentuk dan ukuran peralatan yang akan digunakan. Dari segi kecerdasan emosional, pelaku akan berinteraksi dengan teman maupun lawannya dalam bermain, sehingga ia belajar untuk patuh pada peraturan permainan, bekerjasama dalam kelompok, menghargai orang lain, dan belajar untuk mengendalikan emosi yang meluap. Dari segi kreatifitas, alat yang digunakan dalam permainan tradisional bersifat sederhana, yang mana peralatannya diambil dari alam ataupun benda-benda lain yang bisa digunakan, maka si pelaku berusaha untuk merancang peralatan yang akan digunakan menjadi sedemikian rupa sesuai dengan jenis permainan yang akan dimainkan.

3. Permainan Tradisional Masyarakat Desa Baru Semurup

a. Cirimancik

Cirimancik adalah jenis permainan yang tidak menggunakan alat, permainan ini dimainkan paling sedikit 3 orang yang inti dari permainannya adalah satu orang bertugas *Nunggu* yang berusaha menemukan peserta lain yang bersembunyi. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan.

1) Sarana dan Prasarana

Dalam permainan ini tidak menggunakan alat, daerah atau lapangan permainannya adalah lingkungan tempat tinggal dan tempat tertentu yang sesuai dengan kesepakatan para pemain.

2) Waktu Permainan

Waktu permainan biasanya ditentukan berdasarkan kesepakatan para pemain, baik itu pelaksanaan maupun lamanya permainan ini akan dimainkan. Permainan ini biasanya pada waktu senggang, setelah pulang mengaji, sore hari, dan bahkan dimalam hari.

3) Pemain

Permainan Cirimancik dimainkan paling sedikit oleh tiga orang, dan tidak ada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh setiap pemainnya. Peserta permainan bisa dari anak laki-laki maupun perempuan, tetapi biasanya peserta permainan

ditentukan berdasarkan jenis kelamin dan jarang sekali anak laki-laki bermain bersama dengan anak perempuan.

4) Pelaksanaan Permainan

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu para peserta menentukan atauran permainan dan melakukan *Ciyit* untuk menentukan siapa diantara mereka yang nantinya bertugas *Nunggu*, dan yang akan bersembunyi. Setelah *Ciyit* dilakukan, maka pemain yang *Nunggu* menutup mata sambil menempelkan tangannya di tembok, di pohon ataupun benda lainnya yang nantinya berfungsi sebagai Pos *Nunggu*. Pada saat permainan yang *Nunggu* menutup matanya ia akan berteriak *Lah Lun Lah Lun* maka pemain lain harus bersembunyi di daerah permainan yang telah disepakati sebelumnya, jika ada pemain yang bersembunyi diluar daerah yang ditentukan, maka ia dinyatakan gugur (*Busuk*). Apabila semua pemain sudah bersembunyi maka mereka harus menjawab *Lah*, tetapi apabila masih ada pemain lain yang belum bersembunyi maka mereka harus menjawab *Lun*.

Pada saat pemain menyatakan *Lah*, maka pemain yang *Nunggu* membuka matanya dan mulai mencari pemain yang bersembunyi. Apabila ia menemukan pemain yang bersembunyi, maka ia akan berlari ke pos dan menyebut *Cirimancik* diikuti dengan nama pemain yang dilihatnya sambil

menyentuh pos tersebut. Banyaknya sentuhan yang dilakukan tergantung jumlah pemain yang ia temukan. Dalam hal ini pemain yang bersembunyi dapat menyelamatkan diri mereka dengan cara menyentuh pos terlebih dahulu dan menyebutkan *Cirimancik*. Apabila semua pemain ataupun sebagian telah ditemukan, maka permainan dapat dihentikan atau diulang berdasarkan keputusan dari pemain yang *Nunggu*, kemudian semua pemain melakukan *Ciyit* kecuali pemain yang *Nunggu* tadi dan pemain lain yang berhasil menyelamatkan diri.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Pemain yang berhasil menyelamatkan diri dari pemain yang *Nunggu* dinyatakan sebagai pemenang, selain itu pemain *Nunggu* yang berhasil menemukan pemain yang bersembunyi maka ia juga dinyatakan sebagai pemenang. Sedangkan pemain yang kalah adalah pemain yang *Busuk*, yaitu pemain yang bersembunyi diluar daerah yang telah ditentukan ataupun melanggar aturan permainan, dan juga pemain yang berhasil ditemukan oleh pemain yang *Nunggu*.

b. Slukja Indop

Slukja Indop termasuk kedalam jenis permainan yang tidak menggunakan alat. Slukja Indop adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, yang mana salah satu kelompok sebagai kelompok *Ngja* yang bertugas untuk mencari dan menangkap

kelompok *Ngindap* yang bersembunyi. Permainan ini bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan.

1) Sarana dan Prasarana

Permainan ini adalah jenis permainan tanpa alat. Sedangkan daerah atau lapangan permainan ditentukan oleh para pemain, biasanya daerah permainan meliputi kawasan desa, tempat tinggal yang telah ditentukan batas-batasnya.

2) Waktu Permainan

Waktu permainan ditentukan berdasarkan kesepakatan para pemain, baik itu lamanya permainan maupun waktu pelaksanaannya. Permainan ini lebih sering dimainkan pada sore dan malam hari.

3) Pemain

Permainan *Slukja Indop* dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan, tapi pada kenyataannya yang lebih banyak memainkan permainan ini adalah anak laki-laki. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, tidak ada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh peserta untuk bermain, yang mereka lakukan adalah mencari pasangan masing-masing. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang setiap kelompok.

4) Pelaksanaan Permainan

Pemain terlebih dahulu melakukan *Ciyit* dengan pasangannya masing-masing untuk menentukan kelompok. Kemudian para pemain berkumpul berdasarkan kelompok dari hasil *Ciyit* yang telah dilakukan, yakni kelompok kalah sebagai kelompok *Ngja* dan kelompok menang sebagai kelompok *Ngindap*. Selanjutnya para pemain dari masing-masing kelompok menentukan aturan permainan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain.

Kelompok *Ngja* bertugas untuk mencari ataupun menangkap anggota kelompok *Ngindap*, sedangkan kelompok *Ngindap* bertugas untuk bersembunyi di daerah yang telah ditentukan. Pada saat permainan dimulai, kelompok *Ngja* harus menunggu kelompok *Ngindap* untuk bersembunyi terlebih dahulu sambil meneriakkan *Lah Kanak Uwoy*, hal ini dilakukan untuk memastikan apakah semua anggota kelompok *Ngindap* sudah bersembunyi. Apabila kelompok *Ngindap* menjawab *Lah* atau mereka tidak menjawab sama sekali, hal ini berarti bahwa mereka telah bersembunyi semua. Kemudian kelompok *Ngja* akan mulai mencari kelompok *Ngindap*, apabila mereka menemukan tempat persembunyian anggota kelompok *Ngindap*, maka mereka akan menangkapnya.

Pemain yang dikejar dapat melakukan *Isem* apabila terjadi kecelakaan, misalnya terjatuh pada saat berlari, atau hal lain yang menyebabkan permainan harus dihentikan untuk sementara waktu. Pemain dinyatakan *Busuk* apabila anggota Kelompok *Ngindap* melanggar peraturan permainan, misalnya bersembunyi di luar daerah yang telah ditentukan. Apabila anggota kelompok *Ngja* mengalami kesulitan dalam menemukan anggota kelompok *Ngindap*, maka mereka dapat meneriakkan *Jauh Tpuk Jahi Pahak Busiun*, hal ini juga dapat dilakukan oleh anggota kelompok *Ngindap* yang telah ditemukan, apabila pemain tersebut diminta oleh anggota kelompok *Ngja* untuk melakukannya, maka ada syarat yang harus dipenuhi oleh anggota kelompok *Ngja*, misalnya anggota kelompok *Ngja* harus berkumpul pada suatu tempat tertentu terlebih dahulu, hal ini dilakukan untuk melindungi rekannya yang masih bersembunyi. Apabila anggota kelompok *Ngindap* mendengar suara *Jauh Tpuk Jahi Pahak Busiun*, jika mereka bersembunyi dekat dari sumber suara maka mereka akan *Busiun*, sebaliknya apabila mereka bersembunyi jauh dari sumber suara maka mereka akan *Tpuk Jahi*, kedua hal tersebut sebagai isyarat keberadaan mereka. Permainan ini akan berakhir dan diulang kembali apabila semua anggota kelompok *Ngindap* telah

ditemukan. kemudian kelompok *Ngja* akan berganti posisi dengan kelompok *Ngindap* dan begitu seterusnya.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Jika kelompok *Ngja* berhasil menemukan semua anggota kelompok *Ngindap* dinyatakan sebagai pemenang, dan sebaliknya apabila kelompok *Ngindap* dapat ditemukan maka mereka dinyatakan kalah.

c. Gim

Gim adalah jenis permainan yang menggunakan alat. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan, minimal dimainkan oleh 3 orang. Didalam permainan ini satu orang bertugas *Nunggu* dan pemain lainnya sebagai pelempar, pemain yang *Nunggu* bertugas melempari pemain lain.

1) Sarana dan Prasarana

Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini antara lain Bola, Batu pipih sebanyak 5 – 8 buah yang disusun secara bertingkat dan bisa juga menggunakan sandal 3 – 5 pasang sebagai sasaran lemparan disusun dengan membentuk kerucut. Sedangkan lapangan permainannya ditentukan oleh para pemain itu sendiri berdasarkan kesepakatan bersama, jarak antara si pelempar dengan sasaran lemparan ditentukan oleh para pemain.

2) Waktu Permainan

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak pada sore hari dan diwaktu senggang. Lamanya waktu permainan ini dimainkan tergantung pada kesepakatan para pemain itu sendiri.

3) Pemain

Permainan Gim minimal dimainkan oleh 3 orang, baik itu laki-laki maupun perempuan. Biasanya permainan ini dimainkan berdasarkan jenis kelamin dan tidak ada syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi pemain.

4) Pelaksanaan Permainan

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu para pemain mencari batu yang permukaannya datar dan pipih untuk dijadikan sasaran lemparan. Kemudian batu tersebut disusun bertingkat, mulai dari yang paling besar hingga yang paling kecil. Selanjutnya para pemain menentukan batas antara si pelempar dengan sasaran lemparan, setelah itu pemain melakukan *Ciyit* untuk menentukan siapa yang menang dan kalah, bagi pemain yang kalah dalam melakukan *Ciyit* maka ia akan bertugas *Nunggu*, sedangkan pemain lain yang menang akan menjadi pelempar. Urutan lemparan bola ditentukan berdasarkan hasil *Ciyit*, Orang pertama yang menang dalam melakukan *Ciyit* akan menjadi pelempar pertama begitu seterusnya.

Pemain yang *Nunggu* berada di dekat sasaran lemparan, sedangkan pemain lain melempar bola ke sasaran berdasarkan urutan yang telah ditentukan. Apabila pemain yang melempar bola tidak berhasil mengenai sasaran, maka pemain berikutnya akan mengambil giliran untuk melempar bola, begitu seterusnya sampai semua pemain mendapatkan giliran. Jika tidak satupun diantara pelempar yang berhasil mengenai sasaran maka *Ciyit* akan diulang, sedangkan pemain yang *Nunggu* tidak akan ikut *Ciyit* dan ia akan menjadi pelempar pertama.

Apabila lemparan pemain mengenai sasaran dan menjadi roboh, maka semua pemain harus berlari untuk menyelamatkan diri mereka, sedangkan pemain yang *Nunggu* harus mengambil bola dan berusaha untuk melempari pemain lainnya, disamping itu pemain lain juga berusaha untuk menyusun sasaran lemparan seperti semula. Jika pemain yang *Nunggu* berhasil melempari pemain lain, maka pemain yang terkena lemparan tersebut menjadi pemain *Nunggu* dan ia juga akan berusaha melempari pemain lainnya.

Jika sasaran lemparan berhasil disusun kembali maka para pemain akan menyebutkan kata Gim, kemudian permainanpun diulang dan yang menjadi pemain *Nunggu* adalah pemain *Nunggu* yang terakhir tadi, sedangkan urutan lemparan ditentukan berdasarkan banyak sedikitnya kontribusi pemain

dalam menyusun sasaran lemparan. Pemain yang paling berkontribusi dalam menyusun sasaran Lemparan, biasanya akan menjadi pelempar pertama dan begitu seterusnya, sehingga tak jarang para pemain saling berebut dalam menentukan urutan melempar.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Pemain yang terkena lemparan bola dinyatakan Kalah, sedangkan pemain yang berhasil menyelamatkan diri dan berhasil menyusun sasaran lemparan dinyatakan sebagai pemenang.

d. Gasin

Gasin merupakan jenis permainan tradisional yang menggunakan alat. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki, yakni dengan cara melemparkan gasin ke tanah dengan menggunakan tali yang telah dililitkan pada gasin, sehingga gasin menjadi berputar setelah dilemparkan.

1) Sarana dan Prasarana

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah gasin, tali dan paku. Gasin terbuat dari batang kopi, jengkol, petai dan kayu manis yang dibentuk sedemikian rupa hingga menyerupai kerucut, kemudian paku ditancapkan pada ujung gasin yang berbentuk. Tali yang digunakan sudah dirajut terlebih dahulu dan panjang tali disesuaikan dengan besar

kecilnya gasin, yaitu apabila tali dililitkan pada gasin minimal mencapai setengah dari bagian gasin.

Sedangkan lapangan permainannya adalah berbentuk lingkaran, terdiri dari dua buah lingkaran yaitu lingkaran kecil dan lingkaran besar. Lingkaran kecil berada didalam lingkaran besar, berfungsi sebagai tempat meletakkan Gasin yang mati ataupun gasin yang tidak dapat berputar, sedangkan lingkaran besar berfungsi sebagai batas wilayah Gasin yang tidak boleh di ambil saat berputar.

2) Waktu Permainan

Permainan gasin biasanya dimainkan pada sore hari dan diwaktu-waktu senggang. Adapun lamanya permainan ini dimainkan tergantung pada para pemain, begitu juga dengan kapan akan dilaksanakannya permainan tersebut.

3) Pemain

Permainan Gasin dimainkan oleh anak laki-laki, dan minimal dimainkan oleh tiga orang. Syarat untuk menjadi pemain dalam permainan ini adalah setiap pemain harus memiliki Gasin.

4) Pelaksanaan Permainan

Yang harus dilakukan oleh pemain untuk memainkan Gasin adalah melilitkan tali pada Gasinnya, dimulai dari paku yang tertancap pada Gasin minimal sampai ke setengah bagian

Gasin. Kemudian Gasin dipegang dengan menggunakan tangan kanan atau tangan kiri, selanjutnya pemain *Mangkeh* ke tanah atau melemparkan gasinnya ke tanah. Pada saat *Mangkeh* ujung tali yang berada pada tangan harus ditahan sehingga Gasin dapat berputar.

Dalam melakukan permainan Gasin terlebih dahulu para pemain membuat lingkaran ataupun lapangan permainan, permainan ini dilakukan tanpa adanya *Ciyit* untuk menentukan siapa pemain pertama yang akan *Mangkeh* ataupun melemparkan Gasinnya, bagi pemain yang berhasil melilitkan tali pada Gasinnya terlebih dahulu maka ia akan menjadi orang pertama yang *Mangkeh*, adapun sasaran *Mangkeh* adalah lingkaran kecil. Apabila Gasin berputar didalam lingkaran yang besar maupun lingkaran yang kecil, maka si pemain tidak boleh mengambil Gasinnya dan pemain berikutnya berhak untuk *Mangkeh* Gasin yang masih berputar dalam lingkaran tersebut, tetapi apabila Gasin berputar diluar lingkaran maka gasin tersebut boleh diambil. Jika pemain yang *Mangkeh* Gasinnya tidak dapat berputar ataupun Gasinnya berputar namun melenting dan berhenti di dalam lingkaran kecil, maka Gasin tersebut dinyatakan mati. Gasin yang mati harus diletakkan didalam lingkaran kecil, Gasin tersebut dapat

dimainkan lagi apabila salah satu pemain berhasil *Mangkeh* gasin tersebut hingga Gasin tersebut keluar dari lingkaran.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang berhasil mangkeh Gasin pemain lain dan Gasinnya tetap berputar. Sedangkan pemain yang kalah adalah pemain yang gasinnya mati ataupun tidak dapat berputar.

e. Urih Gala

Urih Gala adalah jenis permainan tradisional yang tidak menggunakan alat. Permainan ini dimainkan di lapangan ataupun pekarangan yang luas, permainan ini terdiri dari garis-garis dan dijaga oleh setiap pemain yang kalah atau pemain yang *Nunggu*. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan, para pemain dibagi kedalam dua kelompok yakni kelompok *Nunggu* dan kelompok menang.

1) Sarana dan Prasarana

Permainan ini dimainkan dengan tidak menggunakan alat, lapangannya dibuat dalam bentuk garis-garis. Adapun garis-garis yang diperlukan dalam permainan ini adalah garis tengah, yakni garis yang membagi lapangan menjadi dua bagian dari depan hingga ke belakang, kemudian pada kedua ujung garis tersebut dibuat garis melintang dan satu buah garis yang memotong garis tengah, sehingga lapangan

permainan berbentuk kotak-kotak. Di bagian depan tepat pada ujung garis tengah dibuat garis berbentuk segitiga terbalik, kemudian ujung garis tengah tersebut diteruskan hingga membagi dua segitiga tersebut.

2) Waktu Permainan

Permainan ini dimainkan pada jam Istirahat sekolah, sore hari dan diwaktu senggang. Lamanya permainan ini dimainkan tergantung dari kesepakatan para pemain.

3) Pemain

Permainan Urih Gala dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan. Setiap anak yang ingin bermain harus mencari pasangannya masing-masing, pemain dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok menang dan kelompok kalah atau yang disebut dengan kelompok *Nunggu*. Kelompok menang bertugas untuk melewati garis-garis yang dijaga oleh kelompok *Nunggu*, sedangkan anggota kelompok *Nunggu* bertugas menjaga setiap garis dan berusaha menghalangi atau menangkap anggota kelompok Menang.

4) Pelaksanaan Permainan

Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu para pemain membuat lapangan permainan, selanjutnya pemain melakukan *Ciyit* dengan pasangannya masing-masing untuk menentukan kelompok. Kemudian para pemain berkumpul

berdasarkan hasil *Ciyit* yakni kelompok menang dan kelompok Kalah atau kelompok *Nunggu*. Kelompok *Nunggu* mengambil posisinya pada setiap garis yang telah dibuat, yakni Garis tengah dijaga oleh satu orang pemain yang *Nunggu*, tugas dari pemain ini antara lain menjaga garis tengah dan garis yang berbentuk segitiga. Kemudian disebelah kiri dan kanan garis tengah masing-masing dijaga oleh satu orang, dan garis berikutnya di jaga oleh pemain yang *Nunggu* dua orang begitu seterusnya.

Sedangkan pemain yang menang mengambil posisi di belakang garis segitiga terbalik. Permainan dimulai pada saat pemain yang nunggu garis tengah mulai melangkah, maka pemain yang menang mulai bergerak untuk melewati garis-garis yang ditempati pemain *Nunggu*, jika semua garis telah dilewati hingga ke belakang maka pemain tersebut harus kembali melewati garis-garis yang ada dimulai dari garis paling belakang untuk kembali ke posisi awalnya. Apabila salah satu pemain berhasil kembali ke posisi awalnya maka ia harus menyebutkan *Majut*, hal ini berarti ia telah berhasil melewati semua pemain yang *Nunggu* dan kemudian permainan pun diulang kembali, semua pemain yang menang harus kembali ke posisi awal mereka. Sedangkan pemain yang *Nunggu* bertugas untuk menghalangi dan menangkap

pemain yang menang, apabila salah satu pemain yang menang berhasil ditangkap oleh pemain *Nunggu*, maka kedua kelompok tersebut harus berganti peran ataupun berganti posisi.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Kelompok yang dinyatakan menang apabila salah satu pemain dari kelompok yang menjaga berhasil menangkap ataupun menyentuh pemain lawan yang berusaha melewati pemain yang menjaga. Kelompok yang kalah adalah kelompok yang berhasil ditangkap oleh pemain *Nunggu*.

f. Yieyie

Permainan Yieyie adalah jenis permainan tradisional yang menggunakan alat yaitu *Gitan* (karet). *Gitan* ini dipegang oleh dua orang dari pemain, yang mana permainan ini dimainkan oleh dua kelompok. Permainan ini sering dimainkan oleh anak perempuan.

1) Sarana dan Prasarana

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah *Gitan* yang telah dirajut. Sedangkan lapangannya dapat memanfaatkan lingkungan tempat tinggal dan tempat lain yang permukaannya datar.

2) Waktu permainan

Sama halnya dengan permainan tradisional lainnya, yang mana permainan ini dimainkan pada waktu-waktu senggang seperti jam istirahat sekolah, sore hari dan pada hari libur sekolah.

3) Pemain

Permainan yie-yie dimainkan oleh anak perempuan, yang mana Pemain terbagi dalam dua kelompok masing-masing minimal 2 orang, setiap pemain harus mempunyai pasangan masing-masing yang nantinya akan dilakukan undian (*Ciyit*) untuk menentukan kelompok.

4) Pelaksanaan Permainan

Terlebih dahulu para pemain melakukan *Ciyit* untuk menentukan kelompoknya masing-masing, pemain yang menang dalam melakukan *Ciyit* dinyatakan sebagai kelompok pertama yang akan memulai permainan.. Sedangkan kelompok yang kalah dalam melakukan *Ciyit* mereka bertugas memegang *Gitan* dan mengawasi gerakan ataupun pelanggaran yang dilakukan oleh pemain lawan. Pemain yang bertugas memegang *Gitan* berjumlah 2 orang, kedua pemain tersebut sebaiknya memiliki tinggi tubuh yang sama.

Permainan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap pertama *Gitan* diletakkan dilantai dan diinjak oleh pemain yang bertugas memegang *Gitan* kemudian pemain yang menang bertugas melompati tali tersebut sebanyak 3 kali, apabila telah selesai kemudian masuk ke tahap ke dua *Gitan* dipegang setinggi pinggang dan pemain yang menang harus melompati tali tersebut sebanyak 3 kali, begitu seterusnya yang mana lompatan dilakukan sebanyak 3 kali setiap tahap. Setelah tahap kedua selesai masuk ke tahap ke tiga yang mana *Gitan* dipegang setinggi dada. Tahap ke empat *Gitan* dipegang setinggi telinga dan tahap ke lima *Gitan* dipegang setinggi ubun-ubun, terakhir tahap ke enam *Gitan* dipegang satu jengkal di atas ubun-ubun pemain. Apa bila pemain melakukan kesalahan misalnya tidak berhasil melakukan lompatan, maka pemain tersebut harus keluar dan digantikan oleh pemain yang lainnya. Apabila semua anggota kelompok berhasil menyelesaikan semua tahap permainan maka mereka dinyatakan menang, kemudian permainan diulang kembali.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Kelompok yang berhasil menyelesaikan semua tahap permainan dinyatakan sebagai pemenang. Sedangkan kelompok yang gagal menyelesaikan tahap permainan dinyatakan kalah.

Selain dari beberapa permainan tradisional yang telah disebutkan di atas juga terdapat beberapa permainan tradisional yang tidak dimainkan lagi oleh masyarakat Desa Baru Semurup, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Jentik Lidi

Jentik Lidi merupakan jenis permainan tradisional yang menggunakan alat, Permainan ini dimainkan dengan menggunakan alat yang sederhana dan dapat diambil dari lingkungan tempat tinggal diantaranya lidi, karet dan batu. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang baik anak laki-laki maupun perempuan.

1) Sarana dan Prasarana

Permainan Jentik Lidi merupakan jenis permainan yang menggunakan alat. Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah Lidi, *Gitan* (Karet) dan Batu, sedangkan lapangan permainannya disesuaikan dengan kondisi yang ada.

2) Waktu Permainan

Permainan ini biasa dimainkan anak-anak pada sore hari di sekitar tempat tinggal mereka. Lamanya permainan ini berlangsung tergantung dari kesepakatan para pemain.

3) Pemain

Permainan Jentik Lidi minimal dimainkan oleh 2 orang baik laki-laki maupun perempuan. Setiap pemain diwajibkan untuk memiliki Karet Gelang (*Gitan*) yang nantinya akan digunakan untuk bermain.

4) Pelaksanaan Permainan

Permainan Jentik Lidi dimainkan dengan memasang taruhan yaitu berupa karet. Kemudian karet tersebut diserahkan kepada salah seorang pemain untuk dikumpulkan, banyaknya karet yang dikumpulkan berdasarkan kesepakatan bersama. Selanjutnya mereka menentukan jarak antara titik tembakan dengan sasaran, karet yang telah dikumpulkan kemudian dimasukkan lidi yang panjangnya satu jengkat kedalam lobang karet, selanjutnya kedua ujung lidi tersebut diletakkan diatas dua buah batu. Kemudian para pemain melakukan *Ciyit* ataupun suit untuk menentukan siapa yang berhak untuk memulai pertandingan.

Adapun inti permainan Jentik Lidi adalah menembak sasaran yaitu berupa karet yang telah dimasukkan lidi kedalam lobang dan kemudian kedua ujung lidi tersebut diletakkan di atas dua buah batu, selanjutnya pemain berusaha menjentik sasaran tersebut dengan menggunakan karet, apabila pemain berhasil mengenai sasaran dan kemudian sasaran tersebut jatuh, maka pemain akan memeriksa apakah karet tersebut masih berada pada lidi atau tidak, seandainya karet tersebut keluar dari lidi maka pemain tadi berhak menganbil karet yang keluar tersebut, jika tidak ada satupun karet yang keluar ataupun tidak mengenai sasaran maka permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang paling banyak mendapatkan karet dari hasil permainan. Dan pemain yang kalah adalah pemain yang banyak kehabisan karet dalam permainan.

b. Tanah Gunok

Tanah Gunok merupakan jenis permainan tradisional yang menggunakan alat. Alat yang digunakan adalah dengan memanfaatkan abu sekam dari hasil pembakaran sekam, kemudian dicampur dengan air dan dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi bulat. Permainan ini sering dimainkan oleh anak laki-laki minimal 2 orang peserta.

1) Sarana dan Prasarana

Permainan Tanah Gunok adalah jenis permainan yang menggunakan alat. Adapun alat yang digunakan adalah Tanah Gunok terbuat dari abu sekam hasil pembakaran batu bata, kemudian abu tersebut dicampur dengan air dan dibentuk sedemikian rupa hingga menjadi bulat seperti bola. Sedangkan lapangan permainannya ditentukan oleh para pemain itu sendiri, lapangan permainan haruslah datar dan tidak bergelombang.

2) Waktu permainan

Permainan ini biasa dimainkan setelah anak-anak selesai bekerja di tempat pembuatan batu bata. Sedangkan lamanya waktu permainan ini dimainkan tergantung kesepakatan para pemain.

3) Pemain

Yang harus dipenuhi untuk menjadi pemain adalah setiap orang harus memiliki Tanah Gunok dan permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang. Permainan ini sering dimainkan oleh anak laki-laki.

4) Pelaksanaan Permainan

Pertama-tama setiap anak harus membuat Tanah Gunok dari abu. Kemudian para pemain menentukan peraturan permainan, dan selanjutnya mereka menentukan lawan masing-masing, para pemain memulai permainan dengan cara saling berhadapan dalam posisi jongkok, dan jarak antara kedua pemain tersebut ditentukan berdasarkan kesepakatan bersama. Pada saat aba-aba bertanda mulainya permainan maka kedua pemain tersebut menggelindingkan Tanah Gunok masing-masing sehingga kedua Tanah Gunok tersebut saling bertabrakan. Hal ini terus dilakukan sampai salah satu Tanah Gunok ada yang mengalami kerusakan dan hancur.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang berhasil menghancurkan Tanah Gunok lawannya. Sedangkan pemain yang kalah adalah pemain yang Tanah Gunoknya hancur.

c. Slupidik

Slupidik adalah jenis permainan tradisional yang menggunakan alat. Permainan ini dimainkan dengan memanfaatkan tanah yang lembek untuk digunakan sebagai alat permainan. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki yang mana mereka terbagi dalam dua kelompok.

1) Sarana dan Prasarana

Permainan ini adalah permainan tradisional yang menggunakan alat. Adapun alat yang digunakan adalah tanah lembek, sedangkan lapangan permainannya tidak memiliki batas dan wilayah artinya semua tempat termasuk kedalam wilayah permainan.

2) Waktu Permainan

Permainan ini dimainkan pada saat anak-anak mandi di sungai, biasanya anak-anak memainkan permainan ini setelah pulang sekolah dan pada sore hari, lamanya permainan ini dilakukan ditentukan berdasarkan pada kesepakatan para pemain.

3) Pemain

Tidak ada syarat khusus yang harus dipenuhi untuk menjadi pemain, yang harus dilakukan adalah setiap anak harus mencari pasangannya masing-masing. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki yakni terbagi dalam dua kelompok yang nantinya akan saling menyerang satu sama lainnya.

4) Pelaksanaan Permainan

Sebelum permainan dimulai masing-masing anak harus mencari pasangannya masing-masing, kemudian mereka melakukan Ciyit atau suit untuk menentukan kelompok, setelah kelompok terbentuk maka kedua kelompok tersebut saling berhadapan dalam jarak yang telah ditentukan, setiap anggota kelompok harus mengambil tanah yang lembek digunakan untuk melempar kelompok lain. Permainan dimulai setelah aba-aba diberikan oleh kedua kelompok, maka masing-masing anggota kelompok mulai melakukan lemparan dengan menggunakan tanah yang lembek dan berusaha menyerang anggota kelompok lain.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Kelompok yang paling banyak berhasil melempari lawan dinyatakan sebagai pemenang, dan kelompok yang paling banyak terkena lemparan dinyatakan kalah.

d. Mbu Batu

Mbu Batu adalah jenis permainan tradisional yang menggunakan alat. Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah berupa batu kecil yang berukuran sebesar jari kelingking. Batu tersebut diletakkan di atas meja atau lantai dan kemudian ditiup oleh pemain sehingga bercerai berai. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan minimal 2 orang.

1) Sarana dan Prasarana

Permainan Mbu Batu adalah Jenis Permainan tradisional yang menggunakan alat. Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah batu, batu yang dibutuhkan berukuran sebesar jari kelingking. Adapun jumlah batu yang dibutuhkan tergantung kesepakatan.

2) Waktu Permainan

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu-waktu senggang, sedangkan lamanya permainan ini dimainkan tergantung kesepakatan para pemain.

3) Pemain

Tidak ada syarat khusus untuk menjadi pemain dalam permainan Mbu Batu, yang harus dilakukan pemain adalah mencari batu sebesar jari kelingking sebanyak yang diperlukan. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang baik laki-laki maupun perempuan.

4) Pelaksanaan Permainan

Pertama-tama setiap pemain harus mencari batu sebesar jari kelingking dalam jumlah tertentu, selanjutnya para pemain melakukan taruhan dengan menggunakan batu tersebut, batu dikumpulkan kepada salah seorang pemain, adapun jumlah batu yang diserahkan oleh setiap pemain berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat. Selanjutnya para pemain melakukan *Ciyit* (suit) untuk

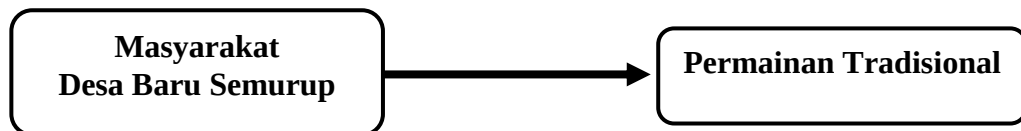
menentukan siapa pemain pertama yang akan memulai permainan terlebih dahulu. Permainan ini dimainkan dengan cara mengumpulkan semua batu tersebut pada sebuah tempat seperti meja atau lantai, kemudian batu tersebut ditiup sekuat tenaga hingga bercerai berai satu sama lainnya. batu yang terpisah ataupun tidak saling berdempetan dengan batu yang lainnya diambil oleh pemain. Jika tidak ada batu yang bercerai berai maka pemain tersebut tidak mendapatkan batu, dan kemudian permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

5) Penentuan Menang dan Kalah

Pemian yang dinyatakan menang adalah pemain yang berhasil mendapatkan batu sebanyak mungkin dari hasil tiupannya tersebut. Kemudian pemain yang dinyatakan kalah adalah pemain yang tidak mendapat batu atau sedikit mendapatkan batu.

B. Kerangka Berpikir

Dalam melakukan penelitian Permainan Tradisional Masyarakat Desa Baru Semurup Kecamatan Air Hangat Kabupaten Kerinci, maka diperlukan variabel-variabel yang sesuai dengan pembatasan masalah, perumusan masalah dan tujuan dari penelitian serta kajian teori, adapun variabel-variabel tersebut sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

C. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah masyarakat Desa Baru Semurup masih memainkan permainan tradisional ?
2. Seberapa banyakkah masyarakat Desa Baru Semurup yang masih memainkan permainan tradisional ?

BAB V

KESIMPILAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Masyarakat Desa Baru Semurup masih memainkan permainan tradisional yaitu Pelajar SD (Sekolah Dasar). Adapun permainan tradisional yang dimainkan adalah Permainan Cirimancik, Slukja Indop, Gim, Gasin, Urih Gala dan Yieyie.
2. Tata cara dalam pelaksanaan permainan tradisional yang dimainkan masih sama seperti yang dahulu ataupun tidak ada yang mengalami perubahan.
3. Jumlah Masyarakat yang masih memainkan permainan tradisional sebanyak 73.44%.
4. Permainan Tradisional yang tidak dimainkan lagi oleh masyarakat diantaranya Jentik Lidi, Tanah Gunok, Slupidik dan Mbu Batu.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas maka penulis dapat memberikan saran-saran yang diharapkan dapat membantu mengatasi masalah tentang permainan tradisional, adalah sebagai berikut :

1. Para orang tua hendaknya memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang permainan tradisional terutama permainan yang tidak lagi dimainkan.

2. Bagi Masyarakat Desa Baru Semurup untuk melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional misalnya melalui perlombaan.
3. Para generasi muda hendaknya senantiasa mempelajari dan mengembangkan permainan tradisional dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Pemerintah atau Dinas Kebudayaan untuk melakukan inventarisasi dan melestarikan permainan tradisional.
5. Pemerintah Kabupaten Kerinci hendaknya memasukkan permainan tradisional kedalam agenda Festival budaya di Kabupaten Kerinci.
6. Dinas Pendidikan untuk memasukkan permainan tradisional kedalam kurikulum pendidikan.
7. Untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan dan meningkatkan penelitian tentang permainan tradisional.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adin R, Hengky. 2011. *Manfaat Permainan Tradisional, Permainan yang Mulai Ditinggalkan*. Demotrasi. (Online), (<http://hengkyon7.wordpress.com/2011/03/17/manfaat-permainan-tradisional-permainan-yang-mulai-ditinggalkan/>), diakses 7 februari 2012).
- Alimunar dalam Novi. 2009. *Studi Tentang Permainan Tradisional Masyarakat Kecamatan Kumun Debai Kabupaten Kerinci*. Padang : Fakultas Ilmu Keolahragaan. UNP.
- Bappenas (Kementerian Negara Perencanaan Pembangunan Nasional/ Badan Perencanaan Pembangunan Nasional), Direktorat Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga . 2009. *Inventarisasi Adat dan Upacara di Indonesia*. Bappenas. (Online), (<http://kppo.bappenas.go.id/preview/223>, diakses 7 Februari 2012).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta : Direktorat Permuseuman.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan. 2001. *Permainan Tradisional Sumatera Barat*. Padang : Museum Negeri Propinsi Sumatera Barat "Adityawarman".
- Huizinga dalam Monks.1991. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Perkembangan Anak*. P.T. Glora Aksara Pratama.
- Lufri. 2005. *Metodologi Penelitian*. Padang : FMIPA. UNP.
- Marjohan. 2011. *Panduan Seminar dan Penelitian*. Padang : UNP.
- Mawardi. 1987. *Permainan Tradisional di kabupaten Pesisir Selatan*. Padang : FPOK. IKIP.
- Mutohir, Toho Cholik & Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-anak*. Jakarta :Direktoral Jenderal Olahraga. Departemen pendidikan nasional.
- Patmonodewo dalam Umar. 1987. *Permainan Tradisional di Kabupaten Agam*. Padang : Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. IKIP.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Supendi Sp, Pepen & Nurhidayat. 2008. *Fun Game*. Jakarta : Penebar Swadaya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005 & Peraturan Pemerintah Tahun 2007. *Sistem Keolahragaan Nasional*. Bandung : Citra Umbara.