

Modul 5**Permainan Tradisional 2****Pendahuluan**

Modul 5 ini merupakan kelanjutan dari modul sebelumnya (modul 4), yang dimaksudkan untuk mengakomodasi banyaknya jenis permainan tradisional yang pantas untuk dijadikan perbendaharaan para guru dan calon guru penjas. Mengingat ruang yang terbatas, sementara ragam permainan tradisional tersebut sangat banyak, maka modul 5 diputuskan untuk tetap memuat permainan tersebut, dengan judul Permainan Tradisional 2.

Masih seperti modul 4, manfaat dari modul ini tentu masih di sekitar perlunya guru penjas menguasai keragaman dan kekayaan permainan tersebut untuk dijadikan alat untuk mendidik melalui pendidikan jasmani. Dalam modul ini diperkenalkan jenis-jenis permainan yang cukup populer di daerah asalnya masing-masing, dengan sedapat mungkin ditambahkan uraian latar belakang serta asal-usul muncul serta berkembangnya permainan yang bersangkutan.

Seperti juga modul 4, modul ini dibagi menjadi dua Kegiatan Belajar. Kegiatan belajar 1 memuat uraian deskriptif tentang jenis, alat, peraturan serta prosedur permainan sejumlah 14 permainan, sedangkan kegiatan belajar 2 terdiri dari 7 permainan. Dari sejumlah itu, beberapa permainan dapat dimengerti dengan mudah, sedangkan beberapa permainan lainnya cukup sulit untuk dipahami. Karenanya, para mahasiswa diharapkan memiliki ketekunan yang cukup tinggi untuk mencoba memahami berbagai permainan tersebut.

Setelah mempelajari modul 5 ini, Anda diharapkan dapat memiliki pemahaman tentang:

1. Pengertian permainan tradisional dan berbagai ciri-cirinya.
2. Jenis-jenis permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pelajaran Penjas.
3. Pelaksanaan berbagai jenis permainan tradisional dalam praktek.

Agar penguasaan Anda terhadap materi modul ini cukup komprehensif, disarankan agar Anda dapat mengikuti petunjuk belajar di bawah ini:

- 1) Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami betul apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
- 2) Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci atau konsep yang Anda anggap penting. Tandai kata-kata atau konsep tersebut, dan pahami dengan baik dengan cara membacanya berulang-ulang, sampai dipahami maknanya.
- 3) Pelajari setiap kegiatan belajar sebaik-baiknya. Jika perlu baca berulang-ulang sampai Anda menguasai betul, terutama yang berkaitan dengan gerakan yang dideskripsikan. Kalau perlu Anda harus mempraktekkan langsung gerakan tersebut, agar diketahui maksudnya.
- 4) Untuk memperoleh pemahaman lebih dalam, bertukar pikiranlah dengan sesama teman mahasiswa, guru, atau dengan tutor anda.

- 5) Coba juga mengerjakan latihan atau tugas, termasuk menjawab tes formatif yang disediakan. Ketika anda menjawab tes formatif, strateginya, jawab dulu semua soal sebelum anda mengecek kunci jawaban. Ketika mengetahui jawaban Anda masih salah pada persoalan tertentu, bacalah lagi seluruh naskah atau konsep yang berkaitan, sehingga Anda menguasainya dengan baik. Jangan hanya bersandar pada kunci jawaban saja.

Selamat mencoba, semoga sukses.

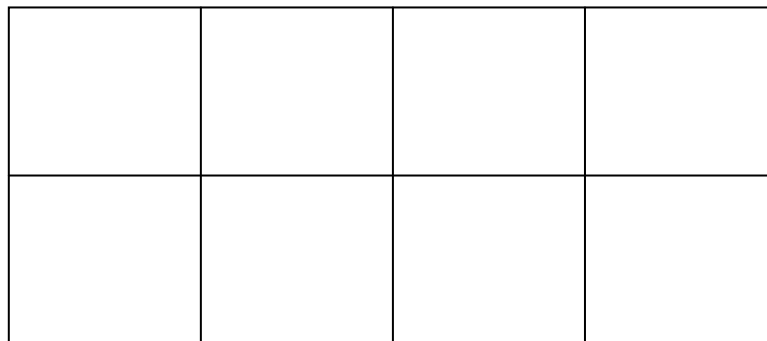
Kegiatan Belajar 1**Permainan Tradisional Berpangkalan**

Pengertian “berpangkalan” menunjuk pada daerah yang ditempati oleh satu orang atau satu regu tertentu. Artinya, permainan tersebut mengharuskan satu atau kedua regu yang bermain (bisa juga hanya satu orang yang ditugaskan) menempati sebuah tempat atau pangkalan yang disepakati sebagai tempat atau markas mereka.

Permainan yang ada dalam kegiatan belajar 1 ini diupayakan memiliki ciri tersebut, sehingga untuk mudahnya pengelompokkan, disebutlah Permainan Tradisional Berpangkalan.

1. Permainan Hadang

Lapangan yang digunakan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran 15 mx 9 M atau disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada disekolah. Dan untuk garis batas dapat digunakan kapur atau tali atau lainnya yang tidak membahayakan anak-anak. Lihat Gambar 1.



Gambar 1.

- Alat yang digunakan berupa bendera, kapur, papan untuk mencatat angka, peluit, jam atau stopwatch dan nomor dada.
- Jumlah pemain 10 orang, dibagi menjadi dua regu putra dan putri dan lamanya permainan 2 x 20 menit dan istirahat 5 menit. Dalam permainan ini dipimpin oleh dua orang wasit dan dibantu oleh dua orang penjaga garis dan pencatat nilai

Cara Bermain

Sebelum permainan dimulai salah seorang dari kedua regu berhadapan untuk melakukan undian dengan suit, regu yang menang menjadi penyerang dan regu yang kalah menjadi penjaga. Masing-masing anggota penjaga' menempati garis masing-masing yang ada di arena permainan dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang berada di luar garis pertama dan berusaha untuk masuk.

Guru mulai membunyikan pluit dan permainan dimulai, penyerang berusaha masuk melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga garis depan, pihak penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan

posisi kedua kaki berpijak di atas garis atau satu kaki di atas garis dan kaki yang satu melayang.

Apabila kaki penjaga diluar garis, maka sentuhan atau tangkapan penjaga dianggap tidak sah. Dalam permainan ini, jika kaki pemain keluar garis permainan dan mengganggu jalannya permainan ini, serta tidak ada perubahan posisi selama dua menit, maka pemain dianggap tidak sah dan terlebih dahulu Guru membunyikan pluit lalu dilakukan pergantian pemain. Setiap pemain yang berhasil melewati seluruh garis dari garis depan hingga garis belakang diberi nilai satu, selanjutnya pemain yang dapat melewati garis belakang hingga kembali lagi melewati garis depan diberi lagi nilai satu.

Pada permainan ini penjaga garis akan memberikan tanda dengan mengangkat bendera, apabila pemain keluar dari garis arena permainan dan pencatat nilai mencatat setiap pemain yang dapat menyelesaikan sampai batas garis akhir dan garis awal kembali, makanya dibutuhkan dua orang pencatat yang berdiri disamping garis depan dan garis belakang. Demikian seterusnya permainan berjalan kecuali Guru membunyikan pluit karena tertangkap atau tersentuh, pemain membuat kesalahan dan pada waktu istirahat.

2. Batu Tujuh

Sesuai dengan namanya permainan ini menggunakan batu kereweng atau pecahan genting. Di daerah Sunda permainan ini disebut bebencaran. Bencar artinya terurai atau terpecah, sehingga bebencaran menunjuk pada upaya pemain untuk selalu memencarkan potongan genteng yang semula ditumpuk rapih di atas tanah. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan dan jumlah pemain tidak ditentukan. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak berumur 6 sampai 12 tahun.

Dalam permainan ini tidak diperlukan peralatan khusus, yang dibutuhkan hanya tujuh buah pecahan genteng yang disusun rapi dan permainan ini dimainkan di halaman rumah yang cukup luas. Secara selintas dapat digambarkan bahwa permainan ini bukan permainan beregu, karena yang terjadi adalah satu orang (yang ditentukan melalui undian) seolah-olah melawan seluruh sisa peserta lainnya.

Cara bermain

Buatlah lingkaran dengan kapur atau bahan lainnya yang tidak membahayakan siswa untuk menaruh kepingan batu yang akan disusun dengan diameter tidak terlalu besar. Di samping tumpukan genteng dalam lingkaran itu diletakkan juga sebuah batu, yang akan menjadi tempat pijakan bagi si penjaga genteng ketika dirinya berlomba cepat menjaga tumpukan gentengnya. Disimbolkan bahwa jika si pemain penjaga menginjak batu itu, ia sepenuhnya sedang menjaga tumpukan genteng, sehingga tidak seorang pun dapat menendang tumpukan genteng tersebut.

Sebelum permainan dimulai seluruh peserta mengadakan undian dengan hom-pim-pa, yang kalah bertugas untuk menjadi penjaga dan bertugas menyusun ketujuh keping batu di dalam lingkaran setiap kali ada yang memencarkannya.

Setelah kepingan batu tersusun rapi, maka salah seorang peserta tadi menyepak susunan batu tersebut sehingga porak-poranda. Seluruh peserta, kecuali si penjaga, segera berpecah untuk bersembunyi dan tidak kelihatan oleh si penjaga. Pada saat yang sama, penyusun genteng segera menyusun kepingan batu genteng hingga tersusun rapi.

Ketika genteng sudah tersusun rapi dan ia masih melihat salah seorang peserta masih berlari, maka ia harus segera menyebutkan nama orang itu dengan nyaring sambil dirinya menginjak batu di samping tumpukan genteng.. Orang tersebut akan dinyatakan mati, dan ia tidak boleh lagi ikut bermain. Statusnya hanya menunggu, sampai ada anggota lain yang menendang tumpukan genteng itu, sehingga ia pun dapat otomatis ikut serta kembali dan ikut bersembunyi.

Jika setelah genteng itu tersusun tidak seorangpun yang kelihatan, maka penyusun batu berusaha mencari peserta yang bersembunyi, dengan meninggalkan tumpukan gentengnya tidak terawasi. Di situlah saat-saat di mana peserta yang bersembunyi dapat menyelip (agar tidak terlihat oleh penjaga yang sedang pergi) mendekati tumpukan genteng dan menendangnya hingga porak poranda lagi sambil berteriak nyaring agar diketahui oleh si penjaga.

Jika kebetulan si penjaga melihat peserta yang sedang mendekati tumpukan gentengnya atau melihat peserta yang bersembunyi, maka ia akan menyebut nama orang itu sambil segera kembali ke daerah penjagaannya dan menginjak batu pijakannya. Hal itu harus dilakukan dengan cepat, karena peserta yang disebut namanya pun akan berusaha secepat-cepatnya mendatangi tumpukan genteng untuk menendangnya. Jika penyusun batu terlebih dahulu tiba di dalam lingkaran tempat disusunnya batu dan menginjak batu pijakan, maka peserta yang kalah cepat tadi akan dinyatakan mati. Tetapi jika si penyusun batu yang kalah cepat sehingga ia berhasil menendang tumpukan genteng itu, si peserta tetap dinyatakan bebas dan segera bersembunyi kembali dengan aman, sampai genteng-genteng yang berantakan disusun rapi kembali.

Jika seluruh peserta yang sembunyi mati semua, maka permainan dapat diulang kembali dengan *pemain yang pertama mati* akan menggantikan peran si penyusun batu. Begitulah permainan ini dilakukan terus menerus sampai semua peserta menyatakan setuju untuk berhenti.

3. Handiuk Lise

Aturan Permainan

1. Lapangan permainan dapat menggunakan halaman atau lapangan yang cukup luas, dengan cara membuat lingkaran ditengah-tengah lapangan dengan garis tengah kurang lebih 5 meter
2. Jumlah pemain disini tidak terbatas. Pada permainan ini jumlah pemain dibagi menjadi dua regu.
3. Alat yang digunakan dapat berupa pohon yang ada disekitarnya atau dengan cara membuat cara tiang pancang.

Cara bermain

Buatlah lingkaran di tengah-tengah lapangan dengan garis tengah kurang lebih 5 meter, lalu ambil tiang pancang sebanyak satu regu pemain, lalu letakkan satu pancang sebagai tempat persinggahan sejauh kurang lebih 5 meter dari lingkaran dan untuk pancang berikutnya dapat ditaruh dengan jarak kurang lebih lima meter antar pancang.

Sebelum permainan dimulai ketua regu masing-masing mengadakan undian dengan cara suit, yang kalah menjadi regu penjaga dan yang menang menjadi regu pemain. Regu pemain masuk ke dalam lingkaran yang telah dibuat. Dan regu penjaga masing-masing berdiri di luar lingkaran.

Semua anggota pemain berusaha keluar dari lingkaran dan lari menuju tempat persinggahan, regu jaga berusaha untuk mengejar dan menepuk anggota pemain yang telah keluar dari lingkaran. Jika salah satu anggota pemain ada yang tertepuk oleh anggota penjaga, maka dia dikatakan mati dan penepuk akan berseru ada yang mati.

Mendengar suara seperti itu, maka anggota penjaga akan berlari masuk ke dalam lingkaran, sedang regu yang main akan mengadakan pembelaan terhadap teman yang mati tadi dengan jalan berusaha menepuk salah seorang dari regu penjaga yang ingin masuk ke dalam lingkaran agar bebas dari tepukan. Bila tepukan terjadi, maka akan ada seruan yang menyatakan mati, hal ini mengakibatkan saling membela dari regunya.

Anggota regu pemain yang telah sampai ke tempat persinggahan belum boleh masuk kembali ke lingkaran bila masih ada temannya yang belum keluar dari lingkaran menuju tempat persinggahan.

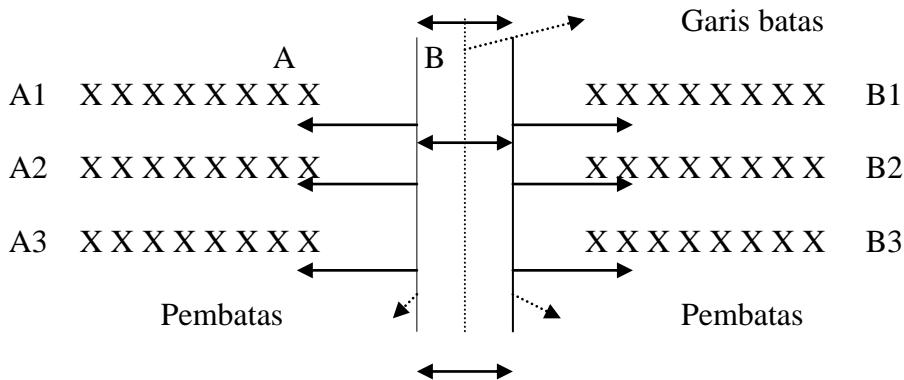
Jika anggota regu pemain ada yang mati dan tidak ada temannya yang mampu melakukan pembelaan, maka akan terjadi pertukaran bebas. Dan jika seluruh anggota regu pemain dapat selamat menuju ke tempat persinggahan serta kembali masuk ke lingkaran, maka regu tersebut mendapat nilai satu.

Permainan ini dapat berakhir atas kesepakatan bersama, pemenang adalah regu yang paling banyak mendapat nilai.

4. Permainan Menarik Ular

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan menarik ular antara lain adalah untuk melatih kekuatan otot lengan dan tungkai, serta untuk melatih kerja sama (kekompakkan), dan memupuk rasa sosial.

Cara bermainnya, siswa dibagi kedalam dua kelompok A dan B yang saling berhadapan. Setiap kelompok harus memiliki pasangan kelompok, bila jumlahnya kurang, guru melengkapinya. Selanjutnya kelompok A dibagi menjadi A1, A2, A3 dan seterusnya, demikian juga kelompok juga dibagi menjadi B1, B2, B3, dan seterusnya. Anak dalam setiap kelompok berpegangan pada pinggang temannya yang berada di depannya. Anak yang terdepan disebut kepala ular, dan berdiri di belakang garis batas. Antara kepala ular A1 dan kepala ular B1 saling berpegangan dengan kedua tangannya. Berikut susunan gambarnya.



Gambar 2: Permainan Menarik Ular

Peraturannya, guru memberikan aba-aba: siap dan yak. Saat aba-aba yak kelompok siswa saling tarik menarik dan berusaha agar lawannya tertarik sampai melewati garis batas. Saat menarik anggota kelompok tidak boleh lepas pegangannya. Pemenangnya adalah regu yang tertarik dan melewati garis batas atau regu yang salah satu anggotanya ada yang lepas dalam memegang temannya.

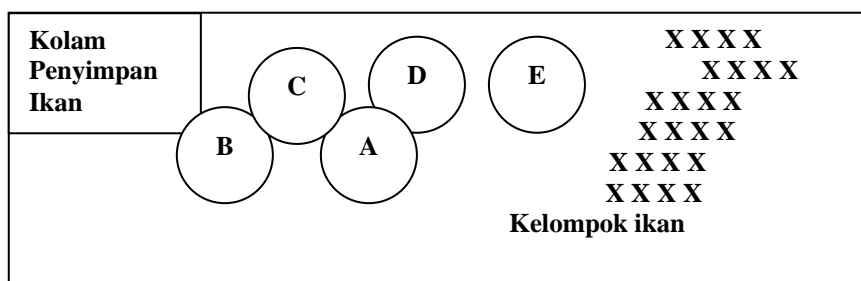
Hadiah bagi regu yang menang dapat ditentukan berdasarkan kesepakatan sebelumnya antar regu yang bermain. Misalnya, setiap anggota regu yang kalah menggendong setiap anggota regu yang menang menempuh jarak tertentu.

5. Permainan Menjala Ikan

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan menjala ikan antara lain adalah untuk memupuk rasa sosial, melatih kelincahan, serta melatih kerja sama.

Cara bermainnya, permainan ini dilakukan di kolam renang. Sejumlah 1/2 siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang sebagai penjala. Sisa siswa masih berjumlah 1/2 nya, berperan sebagai ikan yang akan dijala oleh anggota kelompok. Cara menjalanya kelompok penjala bergerak mengejar ikan dengan cara saling bergandengan tangan. Setelah ikan dapat dikurung masuk ke dalam lingkaran penjala usahakan jangan sampai lepas. Ikan yang sudah tertangkap dimasukkan ke kolam penyimpanan, yaitu posisinya berada di sudut kolam. Selanjutnya kelompok penjala mencari ikan lagi, dan siswa (ikan) yang berada di kolam penyimpanan tidak boleh lagi keluar dari tempatnya meskipun tidak dijaga.

Setelah waktu yang ditentukan selesai, guru membunyikan peluit tanda bahwa tugas menjala telah selesai. Regu yang banyak mendapatkan ikan adalah regu yang menang. Selanjutnya guru membentuk regu yang baru lagi, permainan dilanjutkan sesuai dengan waktu yang tersedia.

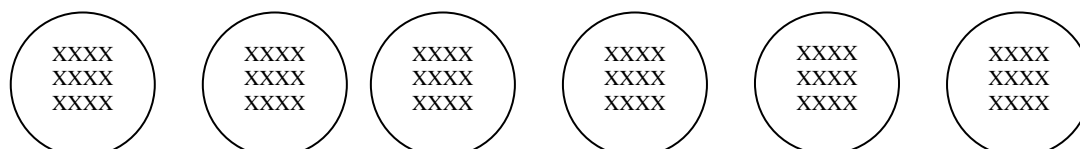


Gambar 3: Kolam dengan Regu Penjala dan Kelompok Ikan

6. Permainan Adu Kuat

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan adu kuat antara lain untuk melatih keseimbangan, kekuatan, dan keuletan.

Cara permainannya, guru membuat beberapa lingkaran dan siswa berpasangan-pasangan masuk ke dalam lingkaran. Setiap anak yang berpasangan, masing-masing berdiri hanya dengan kaki kanan semua, kedua tangan berada di belakang badan (tangan seperti posisi istirahat). Peraturannya, siswa berdiri dengan satu kaki saling mendorong dengan badan atau bahunya, dan siswa yang ke luar dari lingkaran, jatuh atau kakinya mendarat di tanah atau lantai dinyatakan kalah. Demikian permainan ini dilakukan sampai tinggal satu pemenang yang masih berada di dalam lingkaran. Selanjutnya permainan dapat diulangi lagi sesuai dengan waktu yang tersedia.



Gambar 4: Kelompok Siswa yang Berada di Dalam Lingkaran

7. Permainan Gaprek Kempung

Permainan ini berasal dari daerah Pati Jawa Tengah. Gaprek Kempung adalah permainan melempar tumpukan pecahan genting dengan menggunakan bola tenis (Depdikbud, 1983: 5-9). Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah melatih akurasi, perasaan (*feeling*), kompetisi, dan untuk hiburan.

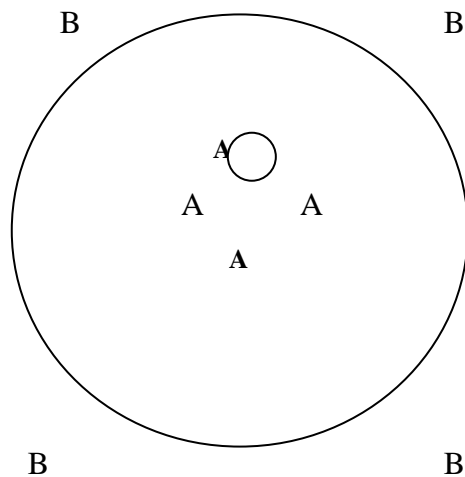
Cara permainan, siswa dibagi ke dalam dua kelompok, misal A dan B. Buat lingkaran kurang lebih bergaris tengah 60 cm untuk menempatkan tumpukan pecahan genting, dan buat garis batas yang membentuk lingkaran atau kotak yang berjarak 20-25 meter (sesuai kesepakatan) dari tumpukan pecahan genting. Sebelum permainan dimulai, pecahan genting sudah disusun dalam bentuk tumpukan.

Lakukan undian antara regu A dan regu B, misal regu B menang, maka secara bergantian setiap anggota dari regu B berusaha melempar tumpukan pecahan genting

dengan bola tenis dari luar garis batas yang ditentukan. Setiap anggota berkesempatan melakukan 1 kali lemparan. Bila semua anggota regu B tidak ada yang mengenai tumpukan, maka ganti regu A yang bermain. Bila semua anggota regu A juga tidak ada yang mengenai tumpukan, maka ganti regu B yang bermain, demikian seterusnya sampai tumpukan dapat dikenai.

Bila ada lemparan yang mengenai target, misal dari anggota regu B, maka dengan cepat anggota regu A berusaha untuk menata kembali, sedang anggota dari regu B berusaha mengambil bola tenis untuk mengempung (melempar) dari luar garis batas anggota regu A yang sedang menata genting. Anggota regu A berpacar jangan sampai ada yang terkena lemparan bola dari regu B, bila lemparan regu B tidak mengenai anggota badan dari regu A, maka teruskan menumpuk target sampai selesai. Jika anggota regu A selesai menumpuk target tanpa terkena lemparan dari anggota regu B, maka regu B dinyatakan kalah. Selanjutnya bergantian regu A yang memegang bola dan regu B yang akan menata targetnya.

Prinsip dari permainan ini adalah saat salah satu regu sedang menumpuk target, maka regu yang memegang bola berusaha untuk mengganggu dengan melempar bola tenis ke salah satu regu yang menata target. Hadiah bagi pemenang misalnya, setiap anggota regu yang menang digendong oleh setiap anggota regu yang kalah menempuh jarak yang telah ditentukan. Berikut ini disajikan gambaran permainan gaprek kempung.



Gambar 5: Situasi Permainan Gaprek Kempung

Keterangan:

○ Adalah tempat tumpukan target.

A : adalah regu yang bertugas menata ulang target yang runtuh

B : adalah regu yang bertugas Melempari anggota regu A, dan berdiri di luar garis batas lingkaran

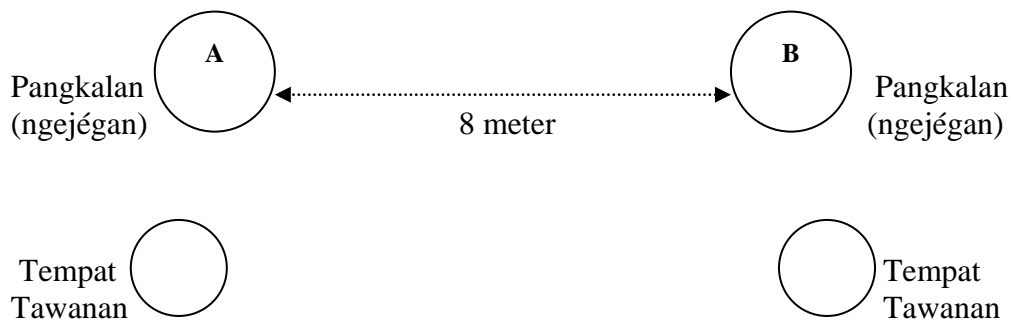
8. Permainan Jég-Jégan

Kata Jég-Jégan berarti saling menguasai atau menduduki. Permainan ini berasal dari Daerah istimewa Yogyakarta, dan terdapat beberapa istilah untuk menyebut jenis permainan ini, misalnya Jég-Jégan untuk daerah Sleman, raton untuk daerah Kulon Progo, dan Béténgan untuk daerah kota Yogyakarta (Depdikbud, 1981/1982: 116-124). Permainan dilakukan oleh dua regu dengan jumlah anggota yang sama, misalnya setiap regu dapat terdiri dari 4-5 orang anggota. Permainan ini dapat diiringi dengan bunyi-bunyian seperti kenthongan atau alat yang lain untuk

memberikan semangat kepada anggota yang saling mengejar.

Jalannya permainan

Permainan ini menghadapkan dua regu saling berlomba, yaitu antara regu A dan regu B, yang terdiri dari 4 orang (1, 2, 3, 4) lawan 4 orang. Buatlah dua lingkaran yang sama dengan radius satu setengah meter sebagai tempat pangkalan (ngejégan) dan dua lingkaran lagi dengan radius satu meter sebagai tempat tawanan. Letak lingkaran satu setengah meter berdekatan dengan lingkaran 1 meter. Jarak kedua lingkaran kira-kira 8 meter. Berikut ini gambar denah lokasi permainan.



Gambar 6: Situasi Permainan Jég-Jégan

Peraturan permainan, setiap anggota regu hanya berhak mengejar 1 orang saja, bila seorang mengejar anggota regu lawan dan tidak tertangkap, maka dia boleh kembali ke pangkalan dan boleh mengejar lagi anggota regu lawan yang lain. Jadi, boleh mengejar anggota regu yang lain tetapi harus berangkat (start) dari pangkalan lebih dulu. Setiap peserta yang berada dalam lingkaran pangkalan menjadi kebal atau tidak dapat ditawan (dimatikan). Setiap anggota yang tertangkap dimasukkan ke lingkaran tawanan, dan dia bisa hidup (bermain) lagi bila dapat disentuh oleh anggota regunya dengan cara menyentuh tangan yang dijulurkan dari dalam lingkaran. Setelah dihidupkan harus kembali dulu ke pangkalannya. Pangkalan yang kosong dapat diserbu (dimasuki) oleh regu lawan dan regu yang menyerang (ngejégki) dinyatakan menang.

Permainan dimulai dengan undian, misal regu A menang, maka tahap pertama anggota regu A ke luar dari pangkalan agar dikejar oleh anggota regu B, misal A1 dikejar oleh B1. Tahap kedua, bila A1 tersentuh oleh B1 maka A1 menjadi tawanan dan masuk ke dalam lingkaran tawanan (A1 dapat bermain lagi bila dapat ditolong (disentuh) oleh salah satu anggotanya). Kalau A1 tidak tersentuh oleh B1, ia harus kembali ke pangkalan dan boleh ganti mengejar B1 yang belum sempat kembali ke pangkalan. Tahap keempat A1 yang balik mengejar B1 boleh dikejar oleh B2, dan B2 boleh dikejar oleh A2, A2 boleh dikejar oleh B3 dan seterusnya. Demikian silih berganti setiap peserta hanya diperbolehkan mengejar seorang dan juga hanya dapat dikejar oleh seorang lawan lainnya. Jadi orang yang lebih dulu ke luar dari pangkalan adalah posisi yang dikejar. Tahap kelima, jika terjadi saling mengejar dan pangkalan kosong tidak ada yang menjaga, sehingga dapat dijégki (diduduki) oleh salah seorang anggota regu lawan maka seluruh regu yang terserang

terebut kalah. Tahap keenam, bila regu A tinggal seorang (A4) dan regu B masih dua orang (B3 dan B4) maka A4 berhak mengejar salah satu dari B3 atau B4, tetapi saat A4 mengejar B3, maka B4 dapat ngejégki pangkalan regu A dan regu B dinyatakan sebagai pemenangnya.

9. Belepuk

Permainan ini diberi nama Belepuk (Belepu) artinya suatu pekerjaan mengadu sesuatu benda, artinya membuat dua buah benda beradu dengan keras (bahasa bulungan), dengan satu benda ada di tanah, dan benda yang satu lagi dilontarkan oleh seseorang. Jadi pelaksanaannya adalah memukulkan sesuatu benda dengan benda yang lain tanpa menggunakan tangan.

Permainan ini merupakan keterampilan individual, karena yang dipentingkan adalah kekuatan dan ketepatan membidik. Mengenai latar belakang sejarah perkembangan dari permainan ini sukar dicari mengenai asal-usulnya. Hanya dapat diperkirakan bahwa pada sekitar tahun lima puluhan permainan ini masih ditemukan pada anak-anak di daerah Tanjung Palas Kabupaten Bulungan, Kalimantan Timur.

Para pemainnya terdiri dari anak-anak antara usia 8 sampai 15 tahun, yang semuanya dimainkan oleh pria saja. Jumlah pemain tidak terbatas, mereka selalu membentuk grup menjadi dua grup, asal setiap grup jumlah pemainnya sama. Alat permainannya sangat sederhana, yakni batu-batu yang kira-kira besarnya 10 sampai 15 cm³, beratnya ± seperempat kilogram. Yang dimainkan pada suatu lapangan yang tanahnya agak rata (tidak berlubang-lubang).

Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Sebelum bermain para pemain terlebih dahulu mencari batu-batu yang sedang besarnya bagi masing-masing pemain. Setiap orang menyiapkan sebanyak dua buah batu. Yang satu untuk dipasang pada garis permainan dan yang lain sebagai "kebotnya". Setelah semua pemain memperoleh batu-batu tadi, mereka menyiapkan lapangan permainan, seperti gambar di bawah ini :

b. Aturan Permainan

Setelah lapangan permainan disiapkan maka dirundingkanlah aturan-aturan permainan yang disepakati yaitu :

Pada saat permainan akan dimulai diadakan pembagian kelompok.

Setelah kelompok terbentuk (jumlah pemain harus sama antara kedua kelompok itu) lalu diadakan undian kelompok, untuk menemukan kelompok mana yang harus main pertama. Jika kelompok A menang maka pemain pertama yang tampil adalah dari kelompok A, kemudian berikutnya pemain pertama dari kelompok B yang meneruskan, demikian seterusnya secara bersilang. Undiannya ada dua cara, yaitu dengan suit dan ada pula dengan menghitung jarak batu yang dilempar dengan batu pasangannya. Pimpinan kelompok masing-masing menggabungkan

kebotnya dari garis pelempar ke garis pasangan. Yang terdekat itulah yang menang dan bertindak sebagai pemain pertama.

Pada saat bermain semua pemain harus menggunakan kaki untuk memukul.

Pemain mati bila kebotnya tepat berhenti di garis pasangan.

Pasangan yang sah kena apabila pada saat dipukul terlepas dari garis pasangannya. Bila jatuh kembali ke garis pasangan dianggap tidak sah.

c. Tahap-tahap Permainan

Setelah semuanya selesai disepakati, maka permainan dimulai menurut hasil dengan cara berselang-seling antara kedua kelompok itu. Apabila A yang bermain, maka pemain berikutnya adalah dari anggota kelompok B. Para pemain mulai dari garis pelempar. Batu kebot diletakkan di atas kaki lalu dilemparkan ke arah pasangan batu lain. Semua pemain memasang sebuah batu masing-masing di garis pasangan. Cara mengayungkannya supaya lebih jauh dan tepat ini memerlukan latihan. Kaki diayun-ayunkan terlebih dahulu baru batu itu dilepaskan. Di samping itu semua gerakan kaki itu harus serasi dengan perasaannya, bila tidak niscaya tidak bisa diarahkan mengenai sasaran. Agar batu tersebut tidak mudah terlepas dari kaki, maka semua jari-jari kaki yang digunakan ditegakkan serta ujung kaki diangkat ke atas sehingga tumit ke arah bawah. Dengan cara meletakkan demikian cukup mudah untuk mengarahkan kebotnya.

d. Konsekuensi Kalah Menang

Bagi pemain yang kelompoknya banyak mematikan pasangan lawan kelompoknya itulah yang menang. Satu pasangan jatuh berarti nilai satu. Nilai yang terbanyak itulah yang menang. Bagi pemenang bebas menetapkan hukuman bagi yang kalah, misalnya yang kalah menggendong yang menang. Mereka harus menggendong mengelilingi lapangan permainan. Setelah hukuman ini dilaksanakan maka permainan dilaksanakan lagi seperti semula.

10. Pungut Puntung

Permainan pungut puntung ini berasal dari bahasa daerah, di Kabupaten Bangka. Pungut dalam bahasa Indonesia artinya ambil. Puntung dalam bahasa Indonesia adalah kayu. Tetapi puntung ini dapat diganti tongkat kecil atau kapur (alat menulis di papan tulis), karena menyesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ada.

Permainan ini merupakan permainan anak-anak atau dapat juga dimainkan oleh semua golongan masyarakat. Permainan ini untuk melatih keterampilan, kecekatan, ketelitian dan kelincahan anak-anak dalam usaha memenangkan perlombaan tersebut. Permainan ini juga memerlukan ketahanan fisik bagi anak-anak, karena itu biasanya dimainkan oleh anak-anak yang mempunyai tubuh yang besar ataupun yang mempunyai fisik yang kuat.

Peserta atau pelaku permainan ini paling sedikit berjumlah 2 orang atau satu regu. Permainan ini memerlukan lapangan yang luas, paling tidak yang berukuran panjang 25 meter dan lebar 3 meter. Puntung atau tongkat kecil atau kapur tulis sebanyak 20 potong.

Jalannya permainan

a. Persiapan

Sebelum permainan ini dimulai harus disiapkan alat-alat untuk keperluan permainan. Untuk itu disiapkan puntung sebanyak 20 potong. Kemudian membuat garis-garis tempat meletakkan puntung tersebut. Bila lapangan bermain sepanjang 25 meter, maka lapangan tadi dibagi 2 dan dibuat garis pemisah dengan jelas sebagai batas dalam meletakkan puntung. Ke-20 puntung tadi diletakkan pada garis yang telah dibuat menjadi dua baris dan diletakkan di sebelah kiri garis batas. Jarak antara puntung satu dengan puntung yang lain sejauh 1 meter sedang jarak puntung yang dekat garis batas sejauh 1,5 meter. Kemudian di ujung garis batas dibuat lingkaran tempat anak berdiri atau merupakan tempat menunggu aba-aba/komando tanda dimulainya permainan.

b. Aturan Permainan

Dalam permainan ini anak-anak memindahkan puntung tersebut melalui garis batas yang telah ditentukan.

Dalam meletakkan puntung ini harus rapi dan lurus, sesuai dengan garis-garis batas yang telah ditentukan.

Cara memindahkan puntung ini harus berurutan 1, 2, 3, dan seterusnya pada puntung yang ke-10.

Juga cara pengambilan puntung harus satu persatu.

Bila puntung ke-10 selesai diletakkan pada garis yang telah ditentukan, maka anak harus kembali pada posisi semula yaitu di lingkaran garis batas.

Setelah itu dilanjutkan lagi memindahkan puntung tersebut ke tempat semula, begitu seterusnya sampai puntung yang terakhir atau yang ke-10.

c. Tahap-tahap Permainan

Mula-mula disepakati bersama berapa ronde permainan ini dilakukan, setelah persetujuan baru permainan ini dilakukan. Permainan ini dimainkan paling sedikit dua ronde yaitu memindahkan puntung dari kanan ke kiri atau dari kiri ke kanan karena gerakannya harus berimbang. Mula-mula A dan B berdiri berhadapan pada lingkaran yang telah ditentukan, setelah aba-aba dibunyikan tanda pertandingan dimulai (agar lebih bersemangat dapat diiringi tepuk tangan oleh para penonton atau bunyi-bunyian).

Setelah aba-aba dibunyikan, A dan B bergerak secepatnya memindahkan puntung, puntung pertama yang dipindahkan adalah yang terdekat dengan garis batas dan

diletakkan pada garis pertama dekat garis batas, kemudian disusul dengan puntung kedua dan seterusnya hingga puntung yang kesepuluh.

Bila A dan B selesai meletakkan puntung yang kesepuluh maka A dan B kembali pada lingkaran garis batas. Yang berarti ronde pertama ini dapat dimenangkan bagi siapa yang dapat menyelesaikan ronde pertama, kemudian dilanjutkan dengan ronde kedua.

d. **Konsekuensi Kalah Menang**

Dalam permainan ini anak-anak berlomba untuk mencapai kemenangan di samping mendapatkan hadiah bagi pemenang, juga didorong rasa kebanggaan untuk memperoleh kedudukan sebagai anak yang dianggap terbaik. Hal inilah sebenarnya yang mendorong diri anak itu untuk berusaha mencapai kemenangan. Jelas biasanya anak yang menang itu mempunyai keterampilan yang patut dikagumi, di samping anak itu dapat lari dengan cepat, juga mempunyai ketelitian dalam meletakkan puntung sesuai dengan garis yang ditentukan, dan anak ini mempunyai daya tahan fisik yang baik.

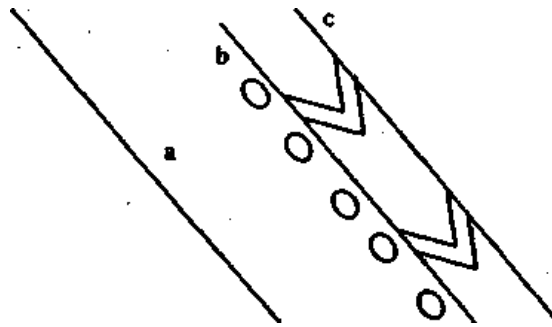
Wajarlah anak yang bermain ini berusaha untuk memenangkan permainan tersebut, apalagi permainan ini disaksikan oleh orang banyak. Agar permainan ini lebih ramai dan menarik kepada anak-anak diberikan motivasi sehingga mengaktifkan anak-anak.

11. Tambi-tambian

Disebut dengan nama tambi-tambian sebab pada waktu dahulu permainan ini dimainkan oleh anak-anak suku Tambi. Suku Tambi yaitu suku pendatang dari luar Kalimantan Timur, yang sekarang banyak ditemui di kota Balikpapan, Samarinda. Suku ini berperawakan besar dan berkulit hitam, yang menurut ceritanya mereka berasal dari Ceylon.

Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan ini dulunya sering dimainkan oleh anak-anak dari suku Tambi. Tetapi tidak jelas dari mana asal usul permainan ini karena hampir semua daerah di Kalimantan Timur mengenal permainan ini. Pada awalnya orang menyebut permainan ini dengan sebutan Tambi-tambian dengan model lapangan seperti pada gambar lapangan I. Sedang anak-anak sekarang menyebut dengan sebutan Kandang Babi dengan model lapangan pada gambar II (lihat gambar). Tetapi meskipun lapangannya berbeda, jalannya permainan tetap sama.

Bentuk Lapangan I



Gambar 7.

Keterangan :

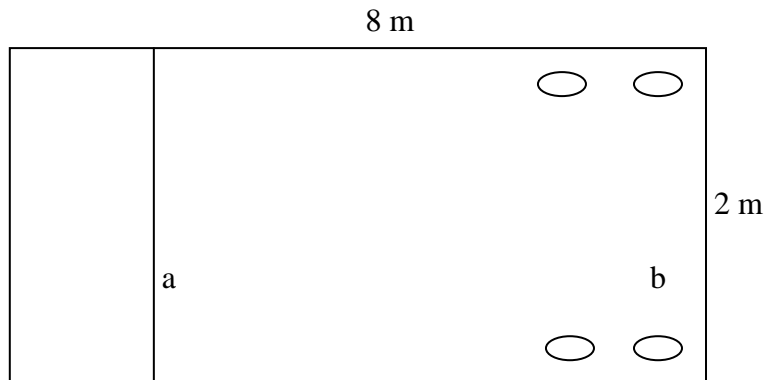
Garis-garis tempat melempar bola

lubang-lubang permainan

Penghalang dari batu bata, balok atau papan

a — b = ± 4 cm b — c = ± 10 cm

Bentuk lapangan II



Gambar 8.

Keterangan :

a = garis pelempar

b = lubang-lubang permainan

c = batas lapangan permainan ± 2 x 8 m

Para pelakunya pada umumnya anak-anak pria, karena permainan ini sangat membutuhkan tenaga lebih-lebih pada waktu diadakan hukuman. Jumlah pemain dapat berjumlah 2 orang. Yang ideal berjumlah 4 orang dan Maksimum 5 orang.

Tetapi apabila lebih dari 5 orang, permainan ini juga dapat dimainkan.

Peralatan atau perlengkapan yang dipakai dalam permainan ini dilengkapi dengan lubang sejumlah pesertanya dan lubang itu sebesar bola. Apabila tidak memungkinkan untuk membuat lubang, maka sebagai pengganti lubang dapat digunakan garis lingkaran yang agak besar.

Di samping itu lapangan permainan yang dipergunakan dilengkapi dengan garis pembatas lapangan.

Jalannya Permainan

a. Persiapan

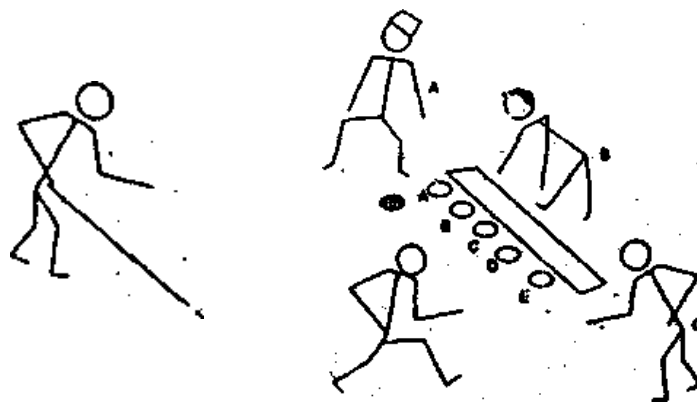
Para pemain mengadakan undian lebih dahulu dengan hom-pim-pa atau suit. Mempersiapkan lapangan permainan seperti tersebut pada gambar, yakni sebuah lapangan yang datar yang berukuran $\pm 2 \times 8$ m, terdiri dari garis batas pelempar dan lubang-lubang sasaran yang dikelilingi dengan papan atau batu bata yang dijejer.

Maksud diberi penghalang ini adalah agar bola yang dilempar tidak bergulir jauh keluar lapangan permainan dan juga agar bola dapat mental kemudian menggelinding bebas masuk ke salah satu lubang. Jumlah lubang yang dibuat harus sesuai jumlah pesertanya dan jarak antara lubang dengan papan penghalang kira-kira 10 cm. Ada juga bentuk lapangan yang berbeda yaitu lapangan diberi batas $\pm 2 \times 8$ m, sedang pada lubang-lubang permainan tidak diberi penghalang.

Setiap pemain menentukan lubang permainannya masing-masing.

b. Tahap-tahap Permainan

- 1) Misalnya pemain berjumlah 5 orang dan setelah diadakan undian maka berturut-turut yang menang adalah E, B, C, D, A.
- 2) Karena yang menang pertama adalah E, maka E berhak bermain lebih dahulu (memasukkan bola ke dalam lubang lebih dahulu), sedang B, C, D, dan A masing-masing berdiri bersiap-siap pada lubang yang telah dipilih sebelumnya. Sasaran E sebenarnya adalah lubang milik E, dan apabila lemparan E tidak ada yang mengenai sasaran maka E tidak berhak melempar lagi, tetapi gilirannya adalah pemenang undian ke-2 (yaitu B).



Gambar 9

- 3) Apabila pada waktu E melempar bola dan masuk pada lubang B, maka B dengan cepat mengambil bola dan sementara itu teman-teman yang lain (A, C, D, E) berlari sedang B yang telah berhasil mengambil bola tersebut berusaha melempar temannya dengan bola tersebut sampai mengenai sasaran.

- 4) Apabila lemparan B mengenai A, maka lubang permainan A diberi tanda (Biasanya dipakai tanda berupa serpihan kertas atau batu. Tanda ini adalah tanda kalah, jadi A telah kalah 1 angka). Itulah sebabnya pada saat seorang anak hendak melempar bola pada teman-temannya, anak-anak itu lari menghindari lemparan.
 - 5) Setelah lubang A diberi tanda maka giliran melepar/memasukkan bola adalah B (karena pemenang kedua dalam undian). Dan selanjutnya jalannya permainan seperti pada poin c dan d di atas.
 - 6) Pada setiap anak yang kena lemparan dinyatakan kalah dan pada lubang permainan miliknya diberi tanda kertas atau batu kecil. Nilai kalah yang terkumpul adalah sejumlah peserta permainan. Jadi apabila peserta permainan ada 5 orang dan sudah mencapai kalah dengan angka 5 maka permainan berakhir dan anak-anak memberi hukuman bagi yang kalah.
- c. Konsekuensi Kalah Menang

Misalkan di sini yang kalah 5 adalah A, maka A harus dihukum oleh anak-anak yang bermain dalam permainan itu. Maka berturut-turut yang menghukum adalah yang paling sedikit jumlah nilai kalahnya.

Di sini misalnya =

A kalah 5
 C kalah 4
 E kalah 3
 B kalah 1
 D kalah 0

D melempar bola pada tubuh A sebanyak 5 kali. Setelah selesai maka B menghukum A dengan 4 lemparan (sebab B kalah 1). Jadi 5 (kalah A)-1 (kalah B) = 4. Kemudian E menghukum A dengan 2 kali lemparan, sebab E kalah 3. Kemudian C menghukum dengan 1 lemparan, sebab C kalah 4.

Tetapi apabila dalam pelaksanaan hukuman seorang anak yang sedang menghukum tidak mengenai sasaran (misalnya pada saat D melempar bola ke A dan tidak mengenai A, maka bola yang lolos akan diperebutkan kembali oleh anak-anak (A, B, C, D dan E), untuk dilemparkan pada salah seorang anak. Permainan ini kembali seperti keterangan c dan d. Setelah selesai kembali giliran B menghukum B dan seterusnya sampai hukuman selesai dijalankan.

12. Manuk Jaguk

Lapangan, arena permainan yang digunakan dapat di halaman atau lapangan yang cukup luas.

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah sehelai kain sarung untuk setiap anak yang ingin bermain.

Jumlah pemain 10 orang, dibagi menjadi dua regu putra dan putri dan lamanya

permainan 2 x 20 menit dan istirahat 5 menit. Dalam permainan ini dipimpin oleh dua orang wasit dan dibantu oleh dua orang penjaga garis dan pencatat nilai.

Cara Bermain

Sebelum permainan dimulai seluruh peserta dibagi menjadi dua regu yang jumlahnya sama banyak. Kemudian anggota kedua regu seluruhnya menggunakan sarung milik mereka masing-masing dan mengerudungkan seluruh tubuhnya dari kepala hingga kaki, semakin panjang sarung semakin baik karena seluruh tubuhnya dapat tertutupi. Setelah kedua regu siap, maka masing-masing berdiri berhadap-hadapan dengan jarak kurang lebih 20 sampai 25 meter.

Masing-masing regu menunjuk ketua regu sebagai yang memiliki ayam regu dan anggotanya sebagai ayam miliknya, kemudian ketua regu yang telah ditunjuk mengadakan undian dengan cara suit, yang kalah bertugas menebak nama anggota lawan dan yang menang dapat maju ke depan. Setelah ketua regu yang kalah kembali ke tempat semula, maka ketua regu yang menang akan memanggil salah seorang anggotanya untuk mendekat kepada ketua regu dan berkata "ayamku berkokoklah" maka yang menjadi ayam akan berkokok seperti ayam. Ketua regu lawan akan menebak nama ayam yang berkokok. Jika tertebak, maka ayam tersebut akan menjadi anggota lawan dan jika tidak bertebak ia akan kembali ke regu semula. Kemudian tebakan berganti kepada regu lawan, demikian seterusnya sampai salah satu regu habis tertebak.

Permainan ini dapat diulangi lagi dengan mengadakan pemilihan ketua regu yang baru atau permainan ini berakhir sesuai dengan kesepakatan bersama.

13. Cacah Bencah

Lapangan permainan ini dapat dilakukan di ruangan kelas atau halaman.

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah satu buah bangku yang dapat dipakai duduk berderet sebanyak peserta yang akan main dan pada permainan ini diiringi oleh nyanyian sebagai berikut :

Cacah bencah

Si embok lungu dagang

Dagang serut abang

Di penthing ula ijo - ijo - ijo

Emas tak cindhe arus

Dhasar buntung

Jumlah peserta pada permainan ini adalah tidak terbatas sesuai dengan kondisi ruangan atau halaman.

Cara Bermain

Seluruh anak yang ingin bermain duduk di bangku yang telah tersedia, dan salah satu anak ditunjuk sebagai pimpinan dalam permainan ini.

Permainan ini dimulai dengan anak-anak duduk berderet ke samping dan

meluruskan kaki ke depan, kemudian mereka bernyanyi bersama-sama dipimpin oleh pemimpin yang telah ditunjuk, pemimpin tersebut berjalan dari ujung ke ujung sambil menyentuh kaki peserta satu persatu. Jika pada akhir nyanyian tersentuh kaki salah satu peserta pada kata buntung, maka kaki yang tersentuh tersebut harus dibengkokkan lututnya, sehingga seperti orang yang kehilangan kakinya.

Pada permainan ini jika salah satu peserta kedua kakinya telah dinyatakan "tung", maka peserta tersebut keluar dari deretan tersebut dan jongkok dibelakang pohon sambil memegang pohon, kemudian selanjutnya jika ada lagi seperti peserta pertama, maka ia akan keluar dan jongkok di belakang peserta pertama sambil memegangi teman yang di depannya. Setelah semuanya habis, maka peserta yang terakhir akan menjadi "jadi". Tugasnya adalah melepaskan pegangan-pegangan peserta yang jongkok tadi.

Demikian permainan ini dengan gembira dan pada permainan ini tidak akan ada kalah dan menang serta sanksi hukuman.

14. Pangko-pangko

Lapangan permainan ini dapat dilakukan di ruangan kelas atau halaman.

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah satu batang lidi atau bambu sebesar lidi yang panjangnya 30 cm dan 10 cm bengkok dan pada permainan ini diiringi oleh nyanyian sebagai berikut :

Pangko pangko
Etu kerehimbaledagang
I se mengetu
Nebalung banua

Jumlah peserta pada permainan ini tidak terbatas sesuai dengan kondisi ruangan atau halaman.

Cara Bermain

Seluruh peserta yang ingin bermain duduk bersila membentuk satu lingkaran. Dan salah satu peserta ditunjuk sebagai pemimpin dan duduk di tengah-tengah lingkaran. Pemimpin tersebut memegang lidi atau bambu yang berguna sebagai penunjuk kepada peserta yang kena hukuman.

Permainan dimulai dengan nyanyian bersama-sama dan pemimpin menunjuk peserta yang duduk melingkar dengan lidi, pada saat lagu habis dan pilihan lidi berada pada salah satu peserta, maka peserta tersebut akan mendapat hukuman. Pada permainan ini hukumannya berupa nyanyian atau menari atau kedua-duanya dan lain sebagainya.

Peserta yang telah menjalankan hukuman akan menjadi pemimpin dan permainan dimulai kembali dengan nyanyian bersama. Demikian permainan ini dapat berakhir sesuai dengan kesepakatan bersama atau hari telah menjelang sore.

Latihan

Setelah membaca uraian-uraian di atas secara seksama, yakinkan bahwa Anda sudah

memahami uraian tersebut dengan baik. Untuk menguji pemahaman Anda, kerjakanlah tugas latihan berikut ini:

1. Bagaimanakah permainan Hadang dilakukan, dan bagaimana cara mendapatkan poin dari permainan ini? Jelaskan.
2. Cobalah uraikan poin-poin penting dari peraturan permainan Batu Tujuh.
3. Apakah nama lain dari Batu Tujuh di daerah Sunda, dan apakah artinya?
4. Dapatkah Anda menjelaskan perbedaan utama antara permainan Batu Tujuh dengan Gaprek Kempung? Jelaskan.
5. Apakah unsur yang menjadi ciri dari permainan Pangko-Pangko, dan kapankah terjadinya unsur gerak dalam permainan ini?

Jawaban Latihan

1. Permainan Hadang dilakukan dengan cara membagi anak menjadi dua kelompok. Satu kelompok berperan sebagai penjaga, dan kelompok lain menjadi penyerang. Penyerangan dilakukan dengan mencoba melewati penjagaan dari regu penjaga ke setiap daerah yang dijaga tanpa terjegal atau tersentuh. Jika berhasil menembus ke batas akhir lapangan, maka 1 skor diperoleh, kemudian satu skor lagi akan diberikan jika berhasil kembali ke tempat semula.
2. Peraturan permainan Batu Tujuh terdiri dari beberapa poin berikut:
 - a. Penjaga harus menemukan pemain yang bersembunyi pada saat batu genteng tersusun rapi.
 - b. Penjaga harus menjaga agar genteng yang tersusun tidak berhasil di porakporandakan oleh pemain yang bersembunyi.
 - c. Pemain yang bersembunyi dinyatakan mati jika dirinya berhasil ditemukan dan disebut namanya oleh penjaga sampai penjaga itu menginjak batu pijakan.
3. Nama lain dari Batu Tujuh di daerah Sunda adalah Bebencaran. Bencar berarti terpecah atau porak poranda. Itu menggambarkan porak porandanya genteng yang tadinya tersusun ketika ditendang oleh pemain peserta.
4. Perbedaan utama dari permainan Batu Tujuh dan Gaprek Kempung terletak pada upaya membuat tumpukan genteng porak poranda. Pada Batu tujuh, genteng tercerai berai karena ditendang pemain, sedangkan dalam Gaprek Kempung karena dilempar batu. Yang lain adalah dalam cara bersaingnya. Dalam Batu tujuh, pemain penjaga (satu orang) bersaing atau melawan seluruh pemain lain, sedangkan dalam Gaprek Kempung persaingan terjadi antara dua regu yang sama banyak jumlah anggotanya.
5. Permainan pangko-pangko lebih banyak berisi nyanyian dan seluruh permainan dilakukan sambil duduk. Pergerakan hanya terjadi ketika seorang pemain dinyatakan salah dan dihukum dengan keharusan menampilkan tarian.

Rangkuman

Permainan Tradisional sebenarnya merupakan bentuk-bentuk permainan yang lahir dari kebutuhan mengisi waktu senggang, terutama bagi anak-anak yang biasanya setiap sore selalu mengisi waktunya dengan bermain bersama di halaman rumah. Kebiasaan tersebut lalu berubah menjadi tradisi, dan diakui sebagai ciri khas daerah tertentu.

Dilihat dari pelaksanaan beberapa permainan yang disajikan dalam modul ini, beberapa daerah sebenarnya memiliki jenis permainan yang hampir sama, menggambarkan pola pikir yang hampir sama, perbedaannya terletak pada penamaan yang tentunya disesuaikan dengan bahasa asli daerah di mana permainan itu berkembang.

Beberapa permainan bisa jadi berkembang sebagai hasil pengadopsian dari daerah atau negara lain yang karena sudah berkembang turun

Tes Formatif

1. Di samping permainan Batu Tujuh, permainan apalagikah yang peralatannya menggunakan potongan genteng yang harus ditumpuk?
 - A. Gaprek Kempung
 - B. Bebencaran,
 - C. Menarik Ular
 - D. Belompong
2. Berikut adalah permainan yang tidak terlalu banyak mengandung gerak atau aktivitas fisik, kecuali:
 - A. Pangko-Pangko
 - B. Manuk Jaguk
 - C. Tambi-Tambian
 - D. Cacah Bencah
3. Permainan yang kalau diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai permainan Ambil Kayu, dalam bahasa aslinya di Bangka sana, disebut:
 - A. Bebencaran
 - B. Pangko-Pangko
 - C. Gaprek Kempung
 - D. Pungut Puntung
4. Seorang pemain yang ditawan dapat dibebaskan kembali dengan cara disentuh oleh teman seregunya yang masih bebas, terdapat dalam permainan:
 - A. Hadang
 - B. Handiuk Lise
 - C. Jegjegan
 - D. Manuk Jaguk
5. Dilihat dari cara bermainnya yang mengandalkan adu kekuatan, yaitu dengan saling mendorong pada bahu dan hanya bertumpu pada satu kaki, permainan Adu Kuat lebih cocok disebut:
 - A. Gulat
 - B. Benjang
 - C. Gulet
 - D. Judo
6. Permainan Belepuk dilihat dari artinya adalah:
 - A. Mengadu benda,

- B. Mengasah pisau
 - C. Mengait kain
 - D. Bersandal jepit
7. Jalannya permainan Manuk Jaguk mensyaratkan si anak harus memakai:
- A. Baju
 - B. Sepatu
 - C. Sarung
 - D. Handuk
8. Sebagai pengganti kayu pada permainan Pungut Puntung dapat digunakan:
- A. Akar kayu
 - B. Kapur Tulis
 - C. Pensil
 - D. Rotan
9. Karena umumnya permainan mengandung konsekuensi kalah menang, pengalaman kalah dan menang harus diseimbangkan, agar tidak berdampak negatif pada anak. Dampak negatif apakah yang paling potensial terjadi dalam permainan tradisional:
- a. Anak yang menang terus akan menjadi sombong,
 - B. Anak yang kalah terus akan kehilangan keyakinan diri,
 - C. Anak yang ceria akan mengganggu anak lain,
 - D. Terjadi saling ejek mengejek di antara sesama anak.
10. Keunikan dari permainan Tambi-Tambian adalah dalam hal hukuman pada orang yang kalah. Bentuk hukumannya adalah:
- A. Si terhukum disuruh lari sebanyak jumlah kekalahannya,
 - B. Si terhukum disuruh melakukan apapun tugas yang diminta pemenang,
 - C. Si terhukum dilempari sebanyak kekalahan dan perolehan pemain lain,
 - D. Si terhukum disuruh bernyanyi dan menari.

Setelah anda menjawab semua pertanyaan di atas, cocokkan hasil jawaban anda dengan kunci jawaban tes yang ada di belakang modul ini dan hitunglah jawaban anda dengan benar. Kemudian gunakan formula matematis di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda dalam materi kegiatan pembelajaran di atas.

$$\text{Rumus : Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{10} \times 100 \%$$

Kriteria tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 %	Baik sekali
80 % - 89 %	Baik
70 % - 79 %	Cukup
60 % - 69 %	Kurang
60 ke bawah	Kurang sekali

Bila anda telah mencapai tingkat penguasaan 80 % atau lebih, anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar berikutnya. Bagus ! Tetapi bila tingkat anda

masih di bawah 80 %, anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 2 tersebut terutama bagian yang belum anda kuasai.

Kegiatan Belajar 2

Permainan Tradisional dengan Alat

1. Baluba

Baluba adalah salah satu jenis permainan anak dari daerah Sumbawa, luba adalah bagian bawah dari tempurung kelapa. Baluba berarti bermain dengan luba. Permainan ini merupakan suatu permainan anak, boleh dilakukan oleh semua anak dari segala Iapisan sosial dalam masyarakat. Permainan ini melatih anak-anak menambah keterampilan dan kecermatan.

Pada saat sekarang ini Baluba seperti yang pernah ada dahulu sudah jarang atau tidak pernah dimainkan lagi. Sekarang terjadi modifikasi, baik dalam aturan permainnya maupun alat yang dipakai. Istilah baluba tidak dipakai lagi, diganti nama Main Kayu karena alat yang dipakai bukan lagi luba tetapi sebilah bambu atau kayu. Sedang aturan permainnya lebih disederhanakan dan dipermudah.

Modifikasi tersebut menurut analisis sementara anggota masyarakat disebabkan anak-anak sekarang enggan mengerjakan yang sulit-sulit. Mereka cenderung menyederhanakan dan mencari kemudahan. Misalnya, luba yang berbentuk bulat ternyata lebih sukar cara memainkannya, sehingga diganti dengan sepotong kayu. Beberapa bagian aturan permainan dihilangkan karena sulit dilaksanakan. Dari 15 gerakan dalam Baluba menjadi 9 gerakan dalam Main Kayu.

Dalam permainan ini tiap pemain membawa sebuah luba. Alat ini terbuat dari bagian bawah tempurung kelapa berbentuk bulat sebesar tutup gelas. Garis tengahnya ± 5 cm. Sebelum dipakai dalam permainan ini, luba dihaluskan dulu, dengan menghilangkan sabut-sabut yang masih melekat.



Gambar Luba

Tempat bermain adalah sebuah kotak yang bentuknya bujur sangkar. Di tengah-tengah kotak bujur sangkar ditentukan sebuah titik dari mana ditarik garis tengah yang membelah arena menjadi dua bagian. Kotak ini dibuat di atas tanah dengan kapur atau cukup di garis saja dengan sepotong kayu atau benda keras lainnya. Panjang sisi-sisinya ± 5 jengkal, dengan garis ongal (garis start) berjarak sekali lompatan ditambah 1-2 jengkal sesuai dengan keadaan peserta.

Peserta atau pelakunya biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan yang berusia 7 sampai dengan 15 tahun. Anak-anak yang masih kecil belum bisa memainkan,

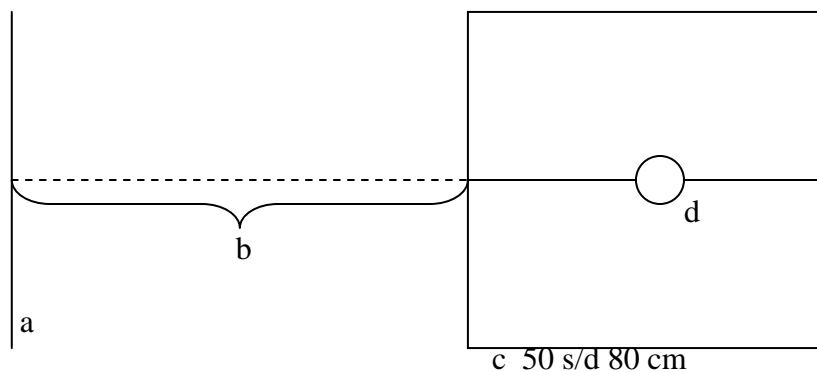
karena sulit. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang. Permainan Baluba tidak diiringi dengan musik maupun lagu bunyi-bunyian lainnya.

Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Sebelum permainan dimulai dipersiapkan dulu kotaknya. Setelah siap diadakan undian untuk menentukan siapa yang berhak bermain lebih dahulu.

Denah Lapangan Baluba



Gambar 2

Keterangan

- a = garis ongal
- b = jarak ongal: 1 kali lompat ditambah 1-2 jengkal
- c = kotak permainan
- d = luba pihak masang
- e = garis tengah kotak permainan

Undian dilaksanakan dengan melempar luba ke atasnya yang disebut semolong batu. Jika menggunakan luba sebagai undian, maka mereka boleh memilih boko (tengkurap) atau lengan (terlentang). Jika undiannya memakai batu, maka salah satu permukaan batu tersebut diberi tanda tertentu untuk membedakan sisinya. Atau dapat dicari batu yang permukaannya memang sudah mempunyai tanda yang berbeda. Pemain yang pilihannya sesuai dengan jatuhnya luba batu berhak main terlebih dahulu. Pihak yang main disebut entek .yang lain disebut masang.

b. Aturan Permainan

Prinsip permainan ini adalah membawa luba dari garis ongal melewati kotak permainan. Cara membawa luba ini dilakukan dengan beberapa macam gerakan. Dari yang sederhana dan mudah sampai kepada yang sulit. Di tengah-tengah kotak permainan diletakkan luba pihak masang. Luba entek harus dapat mengenai luba masang. Adapun aturan selengkapnya adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap pemain harus melakukan.
- 2) Setiap melakukan gerakan tidak boleh menyentuh garis, batik garis ongal maupun garis sisi kotak permainan.
- 3) Pada setiap gerakan luba entek harus dapat mengenai luba masang, baik dengan menjatuhkan atau mendorong sesuai dengan aturan pada setiap gerakan yang dilakukan.
- 4) Setiap gerakan dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama mengambil ancang-ancang dari garis ongal, dan tahap kedua mengenakan luba masang.
- 5) Luba entek harus selalu jatuh menengadah atau terlentang, kecuali pada gerakan ke-12 luba harus jatuh tertelungkup. Luba menelungkup apabila bagian perut (lekuk) menghadap ke bawah menengadah atau terlentang apabila bagian punggung menghadap ke bawah.
- 6) Dari tahap pertama ke tahap kedua luba tidak boleh jatuh. Kecuali apabila jatuhnya terlentang, baru boleh diulang.
- 7) Pada tahap pertama luba harus dapat dimasukkan secara sempurna ke dalam kotak permainan.

c. Menang

Jika pemain dapat menyelesaikan semua gerakan tanpa melakukan kesalahan dianggap menang. Permainan dapat diulangi lagi dari permulaan dan yang lebih dahulu main adalah pemenang tadi.

Jika pemain melakukan kesalahan yang menyebabkan pergantian pemain, maka pada giliran berikutnya dilanjutkan dari mana pemain terdahulu mati.

Dalam permainan ini yang digunakan taruhan adalah biji jambu mete atau hukuman gendong bagi yang kalah. Besarnya taruhan tergantung pada perjanjian. Sedang jauhnya jarak tembak/gendong ditentukan dengan membuang luba dengan kaki di mana luba itu jatuh, dari situ hukuman dilakukan pulang balik.

d. Tahap-tahap Permainan

Sudah diterangkan bahwa ada 15 gerakan yang harus dilakukan oleh setiap pemain, urutan gerakannya adalah sebagai berikut:

1. Sorong terkecil

Luba diletakkan di tanah dalam keadaan terlentang. Kemudian disorong dengan salah satu kaki sedikit demi sedikit. Kaki yang lain diangkat ke belakang. Pada waktu akan mulai tuba diletakkan di belakang garis ongal. Pada waktu menyorong pertama kali, kaki tidak boleh menyentuh garis ongal.



Permainan Baluba dengan gerak "sorong terkecil"
Gambar 3.

Luba harus disorong masuk ke dalam kotak permainan yang sudah dibuat, di mana di tengah kotak itu telah diletakkan luba pihak pasang, juga di sini kaki tidak boleh menyentuh garis, setelah luba entek ke dalam kotak harus disorong sampai menyetuh luba pasang.

2. Semoko ne

Gerakan ini dilakukan dengan meletakkan luba pada punggung salah satu kaki. Kaki yang lain diangkat ke belakang. Caranya, dari garis ongal luba entek harus dapat didorong masuk ke dalam kotak permainan hanya dengan sekali loncat. Kemudian dilanjutkan dengan gerakan tahap kedua, yaitu menyentuhnya ke luba pasang dengan cara yang sama, yaitu luba diletakkan di atas panggung kaki, lalu digerakkan agar luba jatuh menimpa luba pasang. Dari gerakan tahap pertama ke tahap kedua, pemain boleh berjalan biasa menuju ke tempat jatuhnya luba di dalam kotak permainan.



Gambar 4

3. Gepit

Luba dijepit di antara dua lutut. Kemudian meloncat sambil melepaskan luba yang diusahakan agar jatuh ke dalam kotak permainan. Kemudian pemain berjalan biasa menuju ke tempat jatuhnya luba. Luba tersebut diambil kemudian luba dijepit di antara dua lutut. Kemudian meloncat sambil melepaskan luba yang diusahakan jatuh ke dalam kotak permainan. Kemudian pemain berjalan biasa menuju ke tempat jatuhnya luba.

Luba tersebut diambil, kemudian dijepit lagi seperti tadi lalu dijatuhkan ke atas luba masang. Pada waktu menjatuhkan luba-luba, kaki yang menjepit luba, harus berada tepat di atas garis tengah.

4. Pang bao entin

Luba ditaruh di atas lutut, boleh lutut kiri atau kanan. Dari belakang garis ongal meloncat sekali sambil berusaha menjatuhkan luba ke dalam kotak permainan. Sesudah itu luba diambil, ditaruh lagi di atas lutut, lalu dijatuhkan agar menimpa luba masang.

5. Salak Kerengkong

Luba dijepit pada lipatan lutut. Kemudian berjalan meloncat dengan satu kaki. Pada gerakan kelima ini pemain langsung membawa lubanya ke dalam kotak permainan, kemudian menjatuhkannya agar mengenai masang.

6. Cengek

Salah satu siku dilipat luba di atas lipatan siku. Arah lipatan ke luar. Gerakan ini disebut cengek, selanjutnya pemain berjalan meloncat dengan satu kaki, kaki yang lain diangkat ke belakang seperti pada gerakan kelima dan pada gerakan ini pun dilakukan secara langsung menuju ke kotak permainan. Kemudian luba dijatuhkan supaya mengenai luba masang.

7. Pekok

Sama dengan gerakan no. 6 tetapi siku dilipat ke dalam lalu berjalan biasa ke kotak permainan, lalu menjatuhkan luba agar menimpa luba masang.

8. Rentangan

Salah satu tangan direntangkan lurus ke depan, luba diletakkan persis di lipatan siku, kemudian pemain berjalan ke kotak permainan dan menjatuhkan lubanya.

9. Poto siku

Luba ditaruh di ujung siku, kemudian pemain berjalan ke kotak permainan. Di sini luba dijatuhkan, jika tidak mengenai luba masang dan luba jatuh terlentang, maka gerakan menjatuhkan luba dapat diulang. Ini berlaku hanya pada gerakan nomor 9. Hal ini disebabkan oleh gerakan nomor 9 ini cukup sulit, jadi ada semacam kelonggaran.

10. Kendesek

Luba ditaruh di atas satu punggung siku, lalu dilempar ke atas, dan harus

diterima oleh punggung tangan yang bersangkutan. Setelah itu pemain berjalan ke kotak permainan, sampai di sini lalu luba dijatuhkan agar menyentuh luba pasang.



Gambar 5.

11. Cangkir

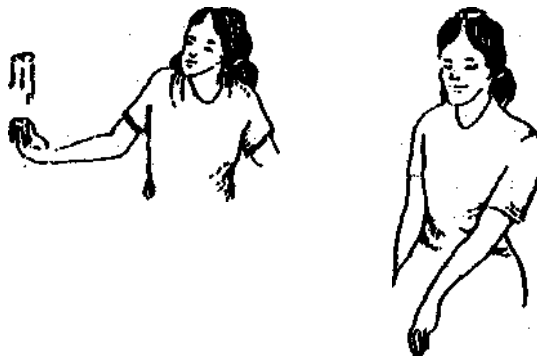
Sama dengan gerakan no. 10, tetapi waktu menerima kembali hanya boleh diterima oleh tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan kelingking tangan yang bersangkutan.



Gambar 6

12. Bao Otak

Luba ditaruh di atas ubun-ubun kemudian meloncat dua kali, pada loncatan kedua pemain harus bisa sampai ke dalam kotak permainan dan sekaligus menjatuhkan luba agar menyentuh luba pasang. Pada gerakan ini luba harus jatuh menelungkup.



Gambar 7

13. Geo

Sama dengan gerakan no. 12 tetapi di sini pemain berjalan dengan satu kaki yang digeser (geo) pelan-pelan menuju ke kotak permainan, sampai di sini luba lalu dijatuhkan.



Gambar 8.

14. Semodok

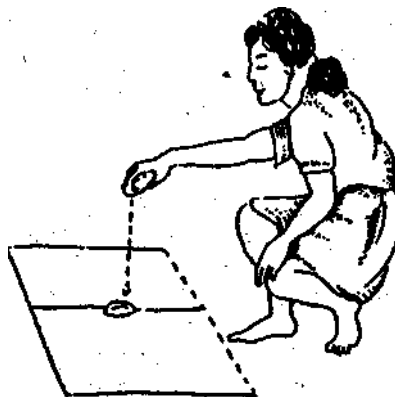
Luba ditaruh di atas tengkuk (semodok), lalu berjalan mundur mendekati kotak permainan dan menjatuhkan luba. Kalau jatuhnya tepat di dalam kotak permainan, luba lalu diambil dan ditaruh di atas tengkuk lagi, kemudian dijatuhkan supaya mengenai luba masang.



Permainan Baluba dengan gerakan "Semodok"

Gambar 9.

15. Luba dipegang dengan tangan, mata terpejam. Dengan perkiraan yang mantap pemain berjalan ke kotak permainan, dan sekali pukul luba harus mengenai luba masang.



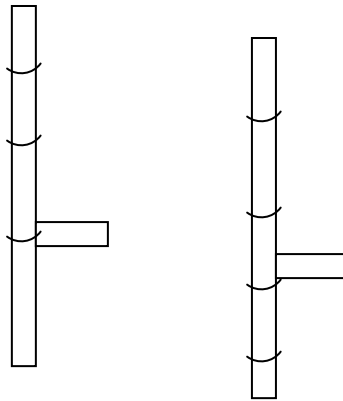
Memukulkan Luba Ke Luba "Masang" dengan mata terpejam

Gambar 10

2. Sambung kaki atau Egrang

Nama permainan sambung kaki berasal dari nama suatu alat yang dipergunakan oleh para pelakunya. Alat yang dipergunakan tersebut berupa dua buah tongkat terbuat dari bambu yang dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan alat penyambung kaki bagi mereka yang melakukan permainan ini. Mengingat kedua tongkat yang berfungsi sebagai penyambung kaki itu merupakan ciri khas dari permainan ini, maka masyarakat memberikan nama sesuai fungsinya, yaitu sambung kaki, yang dalam bahasa Sumatera Selatan dinamakan Tingkat dan Selincak. Permainan ini di daerah Jawa Tengah dinamakan permainan Egrang, dan di daerah Sumatera Barat disebut Tajak-tajak bambu.

Peralatan/perlengkapan yang digunakan adalah 2 (dua) potong batang bambu ukuran 1150 - 170 cm, dan 2 (dua) potong batang bambu ukuran 25 cm.



Panjang tongkat 150 - 170 cm
Tempat kaki, panjang 25 cm
Jarak tanah dengan tempat kaki 30-50 cm

Gambar 11

Jalannya Permainan

- a. Persiapan
 - 1) adanya anak-anak yang akan ikut bermain.
 - 2) setiap anak disertai alat 2 buah tongkat sebagai penyambung kaki mereka.
 - 3) membuat garis batas tempat dimulainya bermain dan garis finis tempat berakhirnya perlombaan.
- b. Aturan Permainan
 - 1) Dalam melakukan perlombaan, jarak antara tanah dengan tempat kaki berpijak pada tongkat harus mempunyai ukuran yang sama bagi setiap sambung kaki yang dipergunakan.
 - 2) Bagi para peserta yang tercepat dapat mencapai finis maka dialah yang

- dianggap sebagai pemenang sesuai dengan urutannya, misalnya; pada perlombaan pertama didapati urutan I, 2, dan 3.
- 3) Bagi para peserta yang jatuh dari tongkatnya pada saat perlombaan berlangsung maka dia dinyatakan gugur dan tidak diikutsertakan lagi dalam pertandingan, kecuali permainan berikutnya setelah selesai satu rangkaian permainan.
 - 4) Juara urutan 1, 2, dan 3 dari masing-masing kelompok berhak mengikuti perlombaan selanjutnya sebagai peserta semi final dan final hingga nantinya didapat juara I, 2, dan 3.
- c. Tahap-tahap Permainan
- 1) Bila peserta main itu lebih dari 10 orang anak, maka tahap pertama ini dibagi dalam beberapa kelompok. Misalnya semua peserta ada 18 orang maka dibagi menjadi 3 kelompok.
 - 2) Setelah tanda dimulai perlombaan dan perlombaan kemudian berlangsung maka didapati pemenang dari rombongan pertama itu yang kemudian disusul oleh kelompok kedua dan seterusnya.
 - 3) Pada tahap ini perlombaan dilanjutkan lagi dengan menampilkan para pemenang dari masing-masing perlombaan yang kelak akan menghasilkan 3 orang saja yang kemudian berhak mengikuti perlombaan meraih gelar juara 1, 2, dan 3.
4. Konsekuensi Kalah Menang
- Daya pendorong atau motivasi untuk merebut predikat sebagai pemenang adalah memperoleh rasa kebanggaan, memperoleh kedudukan sebagai anak, yang dianggap pandai dalam permainan ini. Predikat inilah sebenarnya yang menjadi dorongan sehingga anak-anak bermain dengan penuh semangat bertanding. Di samping naluri bagi anak-anak untuk berlomba guna menduduki tempat teratas di antara teman-temannya yang lain. Demikianlah dalam permainan ini, bagi mereka yang berhasil meraih gelar juara 1, 2, dan 3 maka merekalah yang disebut sebagai pemenang.

Permainan ini berperan sekali dalam membina anak untuk menjadi anak yang terampil dan disiplin, berani mengambil resiko dan bertanggung jawab pada setiap perbuatan yang dilakukannya. Fungsi dari permainan ini di samping sebagai permainan, dapat juga dijadikan sebagai alat bagi masyarakat desa untuk berjalan, sebagai tongkat penyambung kaki ketika melintasi jalan-jalan yang becek atau berair.

Setelah Anda membaca dengan cermat permainan anak-anak dengan Peralatan Tradisional II yang tersebut di atas. Anda perlu mempraktikkannya kepada anak-anak dengan terencana dan terarah, lakukanlah latihan-latihan sebelumnya agar dalam pelaksanaannya nanti dapat berjalan dengan baik. Berikanlah pula penjelasan-penjelasan, sehingga anak-anak benar-benar memahaminya.

Selain daripada itu, sebelum permainan dimulai hendaknya lakukanlah pemanasan terlebih dahulu. Prinsip-prinsip latihan pemanasan hendaknya Anda praktikkan dengan benar.

Sesuai dengan jenis permainan yang dipilih, bentuklah kelompok atau regu bermain. Kemudian dengan melalui penjelasan, Anda memimpin jalannya permainan dengan penuh perhatian, agar tujuan permainan dapat tercapai.

3. Kideng

Kideng adalah salah satu jenis permainan anak dari daerah Lombok. Kideng berasal dari bahasa sehari-hari yang berarti mencari sesuatu dengan berhati-hati. Dan kemungkinan kideng berasal dari kata kidung yang berarti menenangkan pikiran. Sedangkan kideng-kideng berarti mencari dengan berfikir.

Jika dihubungkan dengan jenis permainan ini memang cocok sekali, karena pada permainan ini terdapat unsur berfikir, yaitu menebak dengan tepat dalam keadaan mata tertutup. Pada permainan ini tidak diperlukan ketrampilan gerak, jadi semua anak baik laki-laki maupun perempuan dapat bermain, tetapi permainan ini tidak boleh dicampur untuk anak remaja, karena untuk mengetahui ada unsur meraba bagian tubuh.

Dalam permainan ini diperlukan selembur kain sebagai penutup mata. Pada mulanya digunakan seorang salah satu pemain yang digulung sebagai penutup mata, tetapi sekarang dapat menggunakan sapu tangan. Pada permainan ini digunakan lagu pengiring yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari permainan. Adapun lagu tersebut adalah :

Kideng

6 / 6 6 6 6 1 6 1 2/
O – re O – re te - rong ma – sak

2 1/ 6 6 0 1/1 5 6 6/6 1 2
ring ga ngan – jeg e ra – ra ben - te ra – ra si – ap

1 5 6/1 2/ 1 1 6 6/6 1 2///
pal – deng tom bok ndak beng – sa ling o - yek

Arti dari kata-kata tersebut adalah :

Ore-ore	= tidak ada artinya
Terong masak	= terong yang sudah tua
Ringga	= seimbang, serasi, selaras
Nganjeg	= berdiri
Rara	= gadis bangsawan (gadis terhormat)
Bente	= besar, dewasa
Rara siap	= gadis tersebut sudah siap
Pal deng tombek	= tidak ada artinya
Ndak beng saling oyek	= jangan berikan untuk berkelahi

Catatan :

1. Seseorang yang jadi penebak dapat menebak siapa saja dari pemain.
2. Apabila tebakannya tepat, pemain yang tertebak menggantikan menjadi penebak.
3. Dalam usaha menebak, boleh menggelitik, meraba seluruh bagian tubuh.
4. Seorang penebak boleh pindah ke anak lain, dengan syarat dia belum menyatakan tebakannya.

Cara bermain :

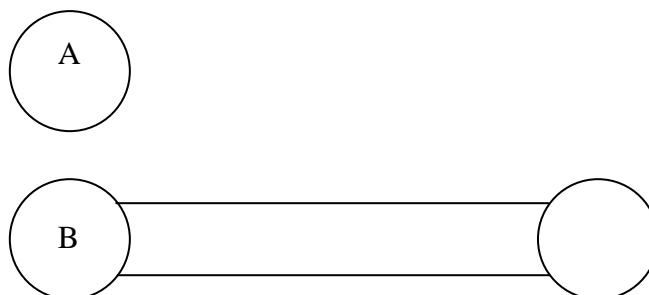
Permainan dimulai dengan pemain berjalan melingkar sambil menyanyikan lagu kideng dan yang menjadi penebak ditengah-tengah lingkaran sambil ditutup matanya, bersamaan dengan berakhirnya lagu tersebut pemain serempak duduk jongkok dan diam tidak bersuara. Selanjutnya yang menjadi penebak mendekati salah seorang dari pemain dan mulai meraba-raba untuk mengenal siapa yang sedang ditebak, yang ditebak berusaha untuk tidak bersuara, walaupun sudah merasa geli, karena bila tertawa akan dapat tertebak. Jika penebak telah merasa mengenal pemain yang diraba, penebak dapat menyebutkan nama pemain tersebut. Jika yang ditebak salah, maka serempak mereka menyanyikan kembali lagu kideng sambil bergerak melingkar kembali seperti semula. Dan jika penebak tepat menebak nama pemain yang di raba, maka penebak dapat diganti dengan pemain yang tertebak.

4. Kudung

Kudung merupakan salah satu permainan rakyat Lombok, kudung berarti tutup. Pada permainan ini pihak penjaga selalu berusaha menutup jalan agar lawannya tidak bisa lolos.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berumur antara 6 - 12 tahun dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan, tetapi tidak dapat dimainkan bersama-sama. Kemungkinan anak-anak akan malu karena pada permainan ini kemungkinan bersentuhan sangat besar.

- Jumlah pemain : 4 - 8 orang
 Tempat : Halaman dan Lapangan
 Tujuan : Menjaga agar daerahnya selalu tertutup
 Alat yang digunakan : tidak menggunakan alat
 Susunan Permainan : Lihat gambar.



Gambar 12.

Keterangan :

- a. : Lingkaran dengan garis tengah satu depa (satu rentangan tangan)
- b. : Terdiri dari dua lingkaran dengan garis tengah masing-masing satu depa yang dihubungkan dengan sebuah lorong-lorong berfungsi sebagai penyeberangan.

Catatan :

1. Kudung membuat batas arena permainan berbentuk lingkaran dengan menggunakan kakinya dan lorong dengan kapur atau bahan lain yang tidak membahayakan siswa.
2. Kudung harus berusaha menyentuh tubuh pemain dengan menggunakan tangannya.
3. Pemain yang berada di dalam tidak boleh ke luar dari garis batas. Jika keluar disebut keceplung dan pemain tersebut mati
4. Pada waktu menyentuh lawan, kudung tidak boleh mengangkat kaki sebelah, tetapi kaki harus bertumpu di tanah.
5. Jika melanggar ketentuan nomor 1 sampai 4, maka sentuhan dianggap tidak sah.

Cara bermain :

Permainan dimulai dengan menunjuk siswa yang paling besar sebagai kudung dan yang lainnya di sebut pemain. Kudung berdiri di garis batas yang melingkar, sedangkan pemain yang lain berada di dalam lingkaran. Kudung berlari-lari di garis di dalam lingkaran. Bila pemain tersentuh oleh kudung, maka pemain menjadi kudung dan yang menjadi kudung berubah jadi pemain bergabung dengan pemain lainnya.

Demikianlah permainan ini terus menerus dilakukan, jika sudah merasa lelah atau bosan atau sudah menjelang malam permainan selesai. Sebagai tanda permainan selesai mereka berteriak rame-rame yang akan disambut oleh anak-anak yang menonton dengan teriakan yang sama.

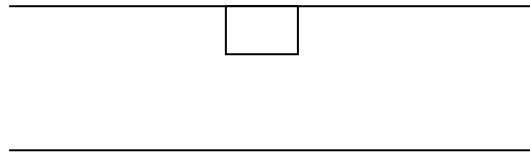
5. Begatrik

Begatrik atau main Acet merupakan salah satu permainan anak dari Lombok. Begatrik berarti menyentuh dan Acet mengandung pengertian batu yang dipakai melempar dalam permainan ini. Fungsi permainan ini adalah melatih anak-anak terutama dapat menambah ketangkasan dan keterampilan.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini khusus dimainkan oleh anak laki-laki berkelompok. Masing-masing anak mempunyai sebuah katuk atau acet. Acet disini berupa batu yang berbentuk pipih dan peralatan lain adalah batu bulan. Batu bulan adalah sebuah sasaran lemparan dengan menggunakan katuk.

Jumlah Pemain	:	2-5 pasang
Tempat.	:	Halaman dan Lapangan
Tujuan	:	Melatih ketangkasan dan ketrampilan

Alat yang digunakan : Batu
 Susunan Permainan : Lihat Gambar 3.



Gambar 13.

Catatan :

1. Lemparan dikatakan hidup bila tidak melwati garis batas dan menyentuh garis batas
2. Lemparan yang melewati atau menyentuh garis batas dikatakan mati
3. Lemparan yang dapat menjatuhkan batu bulan dapat hadiah khusus di senggak (di gendong) 3 kali bolak balik dari garis gowet ke garis batas
4. Sikut atau ukur, dilakukan setelah semua anggota regu telah melempar lalu diadakan pengukuran Katuk terdekat dengan batu bulan disebut sikut.
5. Sapih atau seri terjadi bila dalam perhitungan terakhir setelah sikut terjadi sama, misalnya Regu A dapat menjatuhkan batu bulan, sedangkan Regu B sikut atau sama-sama dapat menjatuhkan batu bulan dengan jumlah yang sama.
6. Gatrik adalah berhasilnya lemparan mengenai sasaran katuk lawan
7. Kemengan di tentukan oleh hasil total seluruh anggota.

Cara bermain :

Sebelum permainan dimulai masing-masing pemain menyiapkan sebuah katuk yang biasanya diambil dari sungai, umumnya batu yang diambil adalah batu yang bisa meluncur dengan baik atau biasa disebut masor. Kemudian mereka membentuk kelompok dengan cara tiap anak mencari pasangan yang seimbang dengannya, umumnya keseimbangan dilihat dari besar dan tinggi badan.

Setelah masing-masing siap, lalu dibuat gowet, yaitu garis awal dari mana lemparan permulaan harus dilakukan. Jarak antara gowet dengan batu bulan ditentukan berdasarkan perjanjian, biasanya kurang lebih 10 - 15 langkah. Dengan patokan batu bulan dibuat garis batas/mati yaitu garis yang sejajar dengan gowet.

Permainan dapat dimulai, semua pemain kedua regu berdiri di belakang garis : gowet, lalu satu-persatu secara bergantian antara regu pertama dan kedua melempar katuk ke arah batu bulan, ini disebut ngaban atau ngatuk. Setelah semua ngatuk lalu dilakukan pengukuran, siapa salah satu pemain dalam regu yang jarak katuknya lebih dekat dengan batu bulan dialah yang menang dan bersama seluruh regunya menjadi pihak atas.

Kemudian mereka kembali ke garis gowet, kemudian seluruh anggota pihak yang kalah akan menggendong seluruh anggota pihak yang menang sesuai dengan

pasangannya. Permainan dilanjutkan dengan pemain yang paling dekat katuknya dengan batu bulan akan melempar katuknya sebagai umpan lalu menawarkan kepada pasangannya dengan mengatakan "Aoq" yang berarti "Ya" dan jika menolak dijawab "Ndeq" yang berarti tidak. Jika pasangannya menerima dan berhasil melempar mengenai sasaran atau yang disebut gatrik, maka pemain tersebut harus turun dari gendongan pasangannya sambil menunggu hasii pemain dalam regunya. Jika pasangannya gagal atau menolak, sedangkan pemain tersebut dapat melempar katuknya dengan katuk pasangannya, maka pasangannya beserta pemain dalam satu regunya menggendong sampai lokasi katuk yang dilempar.

Permainan dilanjutkan kepada pemain berikutnya dalam satu regu hingga pemain terakhir gagal. Jika pemain terakhir berhasil maka regu pasangannya kan menggendong pulang balik dengan jarak terjauh beberapa kali sesuai dengan perjanjian. Kemudian permainan dapat diulang kembali, begitu seterusnya sampai regu pasangannya menang, maka permainan dimulai kembali dari ngaban.

7. Bejingklak

Bejingklak merupakan salah satu jenis permainan rakyat Lombok, bejingklak berasal dari kata jingkrak yang berarti membalik. Permainan ini hampir sama dengan gateng dan simbat dari Jawa, bedanya bejingklak meliputi keduanya.

Permainan ini dapat dilakukan oleh seluruh lapisan sosial masyarakat, permainan ini mempunyai tujuan melatih anak-anak berkonsentrasi dan cekatan. Alat yang digunakan pada permainan ini adalah batu kerikil sebesar kelereng yang disebut asang jumlahnya tergantung dari jenisnya.

Jumlah Pemain	:	Tidak terbatas
Tempat	:	Dalam ruangan, teras
Tujuan	:	Melatih konsentrasi dan kecekatan
Alat yang digunakan	:	Batu kerikil

Cara bermain :

Dalam permainan Bejingklak ada beberapa jenis, yaitu :

1. Jingklak bubuk

Permainan dimulai dengan masing-masing menyiapkan lima atau sepuluh kerikil yang lebih-besar disebut katuk. Untuk menentukan siapa yang pertama main dilakukan undian dengan suit atau menerka batu yang ada dalam gengaman seorang pemain. Jika tebakannya tepat, maka permainan dimulai oleh yang tepat menebak.

Mula-mula kerikil sebanyak dua puluh di taruh di telapak tangan kanan, kemudian dilempar ke atas dan harus diterima oleh punggung tangan kanan pelempar. Beberapa jumlah kerikil yang ditangkap akan dilempar kembali ke atas dan harus diterima kembali oleh punggung tangan kanan pelempar. Pada tahap permainan ini tidak boleh ada kerikil yang jatuh, oleh sebab itu pelempar harus dapat memperkirakan jumlah kerikil yang dapat di tangkap, untuk itu kerikil

tersebut dapat dikurangi dengan cara menyisihkan. Jika kerikil yang dilempar tidak dapat ditangkap, maka pelempar dikatakan mati dan dilakukan pergantian pemain. Jika pelempar berhasil menangkap kerikil tersebut, maka permainan dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu memungut kerikil yang jatuh pada tahap lemparan pertama, memungutnya boleh satu-satu atau beberapa saja menurut kecekatan pelempar. Dengan jalan melempar katuq ke atas, sementara katuq ini berada diudara tangan kanan harus dapat mengambil satu kerikil atau lebih yang berada dibawah/dilantai, pada waktu memungut tidak dibenarkan inggut. Permainan ini dilakukan bergiliran antara semua pemain. Setelah kerikil habis dipungut, lalu dihitung berapa kerikil yang berhasil dikumpulkan oleh masing-masing pemain, siapa yang banyak memperoleh ia yang menang dan siapa yang menang berhak mengepeq lawan mainnya sebanyak kelebihan kerikil yang diperolehnya.

2. Jingklak Udang

Jingklak udang disebut juga jingklak maling tetapi hal ini tidak dapat dijelaskan mengapa disebut demikian dan nama tersebut dipakai turun temurun. Pada permainan setiap pemain mengeluarkan sepuluh kerikil, kerikil dijingklak. Jika tersisa di punggung tangan lebih dan satu, maka yang lain harus dijatuhkan pelan-pelan dengan menggerakkan jari-jari tangan yang melempar, sehingga tersisa satu.

Jika hal ini tidak dapat dilakukan, maka pemain dapat digantikan. Tetapi apabila tahap ini dapat dilakukan, maka permainan dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu memungut kerikil yang berjatuhan tadi dengan menjepit menggunakan ibu jari dan telunjuk. Setelah kerikil terjepit, lalu dilempar ke atas bersama kerikil yang ada pada punggung tangan kemudian kerikil yang dijepit tadi harus diterima oleh punggung tangan. Sedangkan yang ada di punggung tangan harus dijatuhkan.

Perlu diingat bahwa dalam menjepit kerikil tadi, kerikil-kerikil yang lain tidak boleh diinggut. Pada setiap kali permainan dilakukan perhitungan. Untuk menentukan pemenangnya, yaitu dengan menghitung selisih kerikil yang diperoleh dan hukuman langsung dilakukan bagi yang kalah.

3. Jingklak Lima

Pada permainan ini jumlah kerikil yang digunakan sebanyak lima, kerikil tersebut pertama-tama ditebarkan di tanah atau dilantai, kemudian dipungut satu persatu dengan cara memungut dengan mengambil salah satu kerikil yang lain, cara mengambilnya berurutan. Mula-mula satu peratu, setelah selesai ditebarkan lagi, lalu diambil dua-dua dan terakhir empat-empat. Terakhir sekali empat kerikil digenggam, kemudian sebuah kerikil dilempar ke atas, sementara itu telunjuk harus mencolek tanah sambil secepatnya menerima kerikil yang dilempar tadi.

4. Jingklak Gowet

Pada Jingklak ini digunakan garis, makanya disebut Jingklak gowet. Garis yang dipakai berbentuk lingkaran dengan garis tengah kurang lebih 40 cm. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang dan pada permainan ini jumlah kerikil yang digunakan sebanyak delapan kerikil, dua diantara kerikil tersebut dipakai sebagai katuq. Permainan dilakukan dalam lingkaran mula-mula kerikil di Jingklak yang

diperhitungkan dalam jingklak gowet ini adalah kerikil yang jatuh.

Jika kerikil yang jatuh jumlahnya ganjil, baik di dalam maupun di luar lingkaran, berarti mati dan terjadi pergantian pemain. Jika yang jatuh genap, permainan dapat dilangsungkan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika terjadi dua kerikil jatuh di luar ataupun di dalam lingkaran maka katuq maju satu telapak.
2. Jika empat kerikil jatuh di dalam lingkaran katuq maju satu jengkal.
3. Jika enam kerikil tidak ada yang jatuh katuq maju satu siku. Dalam gerakan ini majunya selalu ke arah kiri.
4. Diluar ketentuan tersebut berarti pergantian pemain.
5. Pemain yang dapat sampai ke titik terakhir setelah berputar satu kali berarti menang.

Pada permainan ini pemenangnya dapat menghukum lawannya. Sebelum hukuman dilaksanakan pihak yang kalah terlebih dahulu menebak jumlah batu yang digenggam pemenang. Jika tebakannya tepat maka hukumannya batal dan jika tidak tepat hukuman dapat dijalankan sesuai dengan perjanjian.

5. Jingklak Inggut

Pada permainan ini kerikil yang dipergunakan 20 kerikil, kerikil tersebut dijingklak. Jika pemain merasa bahwa jumlah kerikil yang tertangkap diperkirakan tidak akan ditangkap semuanya dalam tahap berikutnya, maka kerikil tadi dapat dijatuhkan satu persatu.

Cara menjatuhkan sengaja didekatkan pada kerikil-kerikil yang telah ada di tanah, sehingga letaknya berpasang-pasangan. Ini memudahkan pengambilan dalam tahap berikutnya. Setelah yang tersisa di punggung tangan dirasa mampu untuk ditangkap semua, maka kerikil di punggung tersebut dilempar ke atas dan harus diterima dengan telapak tangan. Jika gagal berarti penggantian pemain, jika berhasil permainan dilanjutkan dengan memungut kerikil yang masih ada dengan cara melempar sebuah kerikil ke atas, sementara itu harus dapat mengambil kerikil yang lain. Pada pengambilan tidak boleh inggut.

Pada setiap tahap permainan dilakukan penghitungan kalah atau menang, seperti pada permainan bejingklak yang lain.

6. Jingklak Cina

Pada permainan ini kerikil yang digunakan sebanyak lima kerikil dan untuk pelaksanaan permainannya sama dengan pada Jingklak lima, tetapi kerikil-kerikil yang dilempar ke atas ditangkap oleh tangan yang lainnya.

7. Jingklak rebeng

Jumlah kerikil yang digunakan pada permainan ini sejumlah dua puluh kerikil, pertama kerikil ditaruh di kedua telapak tangan yang dirapatkan, lalu dibalik sehingga telapak tangan saling menindih dalam keadaan menelungkup dan kerikil berada di antara kedua telapak tangan.

Beberapa kerikil akan jatuh pada waktu tangan di balik tadi, sisanya dijatuhkan

sedikit demi sedikit sampai tersisa sejumlah yang diperkirakan dapat tertangkap pada waktu akan dijingklak nanti. Jika pada tahap ini gagal maka terjadi pergantian permainan, tetapi jika berhasil maka dilanjutkan dengan memungut kerikil yang ada di tanah dengan cara melemparkan salah satu kerikil ke atas, sementara itu tangan cepat-cepat memungut kerikil yang lain.

Pengambitannya boleh satu-satu atau lebih asal tidak inggut, selanjutnya sama dengan Jingklak yang lain.

8. Jingklak letik

Jingklak letik ini mirip dengan permainan seimbar di Jawa, hanya disini digunakan kerikil yang jumlahnya dua puluh kerikil. Pertama-tama kerikil di taruh di telapak tangan kanan, lalu ditaburkan diatas tanah, sementara itu telapak tangan kiri diletakkan di tanah menahan tebaran kerikil tadi. Kemudian lawannya menunjuk salah satu kerikil untuk dimasukkan ke dalam lubang ceiapak tangan kin dengan cara mengangkat punggung tangan, sehingga membentuk rongga, pemain menyentil kerikil yang ditunjuk tadi. Jika kerikil yang tadi bisa masuk, dilanjutkan dengan penyentilan kerikil yang lain. Jika tidak masuk atau yang masuk lebih dari satu atau jika kerikil yang ada di dalam ke luar, berarti mati dan terjadi pergantian pemain, pada waktu menyentil tidak boleh inggut.

Selain dengan cara di atas jingklak letik dapat dilaksanakan dengan cara kerikil dijingklak sehingga pada punggung tangan tersisa beberapa kerikil, jika ini dijingklak lagi tidak boleh ada yang jatuh. Jika ada kerikil yang jatuh berarti mati. Sisa kerikil yang berjatuhan tadi disentil (letik) dua-dua dengan jalan mencolekkan telunjuk dahulu diantara dua kerikil sebelum disentil, jika inggut berarti mati.

Latihan

Setelah membaca uraian-uraian di atas secara seksama, yakinkan bahwa Anda sudah memahami uraian tersebut dengan baik. Untuk menguji pemahaman Anda, kerjakanlah tugas latihan berikut ini:

1. Menurut analisis sementara, permainan Baluba sekarang cenderung dimodifikasi dengan mengadopsi hanya 9 gerakan dari 15 gerakan. Apakah yang menjadi alasan sementara perubahan tersebut? Jelaskan.
2. Cobalah uraikan poin-poin penting dari peraturan permainan Baluba.
3. Permainan apakah yang mungkin dilakukan dalam permainan Egrang, di samping berlomba seperti diuraikan dalam modul ini?
4. Dapatkah Anda menjelaskan perbedaan utama antara permainan Kideng dengan Kudung? Jelaskan.
5. Apakah unsur yang menjadi ciri dari permainan Begatrik, dan kapankah terjadinya unsur gerak dalam permainan ini?

Jawaban Latihan

1. Menurut Analisis sementara masyarakat, perubahan permainan Baluba yang lebih disederhanakan dalam nama permainan Main Kayu menggambarkan perubahan sikap dari generasi sekarang yang tidak mau melakoni sesuatu yang sulit.
2. Beberapa poin penting dari peraturan Baluba adalah sebagai berikut:
 - a. Setiap pemain harus melakukan.

- b. Setiap melakukan gerakan tidak boleh menyentuh garis, batik garis ongal maupun garis sisi kotak permainan.
 - c. Pada setiap gerakan luba entek harus dapat mengenai luba masang, baik dengan menjatuhkan atau mendorong sesuai dengan aturan pada setiap gerakan yang dilakukan.
 - d. Setiap gerakan dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pertama mengambil ancang-ancang dari garis ongal, dan tahap kedua mengenakan luba masang.
3. Permainan Egrang sebenarnya tidak hanya cocok dijadikan permainan yang bersifat lomba cepat saja. Jika egrang sudah dikuasai dengan baik, dapat diciptakan permainan yang menarik melalui egrang ini, misalnya bermain sepak bola sambil bermain egrang.
 4. Kideng adalah permainan yang berisi nyanyian dan tidak mengandalkan keterampilan gerak sama sekali. Kideng berarti melakukan sesuatu dengan hati-hati, sesuai dengan arti kideng yang mengandung makna berpikir. Sedangkan Kudung berarti tutup. Pada permainan ini pihak penjaga selalu berusaha menutup jalan agar lawannya tidak bisa lolos.
 5. Unsur gerak yang terkandung dalam Begatrik adalah gerak lemparan. Lemparan dilakukan dengan mengandalkan ketepatan untuk mengenai sasaran yang berupa batu juga. Unsur gerak ini muncul di setiap tahapan permainan.

Rangkuman

Permainan tradisional merupakan suatu kreasi gerak dan tradisi yang lahir dari kebutuhan serta pola pikir para penduduk di suatu tempat di mana mereka hidup. Dalam kenyataannya, nbeberapa permainan di atas sudah tidak mungkin dilakukan secara leluasa, karena terjadinya perubahan gaya hidup serta budaya modern dalam hal karir dan profesi orang di jaman sekarang. Tempat-tempat yang dshulu masih luas, sekarang sudah semakin jarang dapat ditemui, sehingga anak-anak tidak lagi dengan mudah melakukan berbagai macam permainan. Demikian juga dalam hal waktu luang yang tersedia. Tuntutan kurikulum di sekolah, saat ini lebih banyak menyebabkan anak-anak sekolah banyak menghabiskan waktunya dalam kegiatan kursus atau les, atau memilih menonton TV atau main play station di rumah. Jika permainan ini tidak dilestarikan di sekolah melalui pelajaran pendidikan jasmani, maka dapat dipastikan bahwa semua permainan itu akan musnah.

Tes Formatif 2

Pilihlah jawaban yang menurut Anda paling tepat!

1. Alat permainan yang dipergunakan adalah dua buah tongkat bambu yang diberi tempat pijakan, alat ini ditemukan pada permainan:
 - A. Baluba
 - B. Egrang
 - C. Tambi-tambian
 - D. Belepuk
2. Dalam permainan sambung kaki, faktor yang paling menonjol mendukung keberhasilan adalah faktor:

- A. Kelincahan,
 - B. Kecepatan
 - C. Keberanian
 - D. Keseimbangan
3. Tahapan yang paling awal dilakukan dalam tahap-tahap permainan Baluba adalah:
- A. Semoko Ne
 - B. Gepit
 - C. Kendesek
 - D. Sorong terkecil
4. Luba ditaruh di atas satu punggung siku, lalu dilempar ke atas, dan diterima oleh punggung tanan yang bersangkutan pada tahap.....
- A. Cangkir
 - B. Bao Otak
 - C. Kendesek
 - D. Geo
5. Konsekuesi kalah menang pada permainan Beleuk adalah
- A. Bagi peman yang kelompoknya banyak mendapatkan angka itulah yang menang
 - B. Bagi pemain yang kelompoknya banyak mematikan pasangan lawan Kelompoknya, itulah yang menang.
 - C. Bagi yang hukumannya palng sedikit, itulah kelompok yang menang.
 - D. Bagi yang mendapat pujian terbanyak dari para penonton, itulah yang menang
6. Yang bukan peraturan permainan Belepuk adalah.....
- A. Sebelumnya diadakan tertebih dahulu undian pembagian kelompok
 - B. Pada saat bermain semua pemain harus menggunakan kaki guna memukul
 - C. Pemain mati bila kebotnya tepat berhenti di garis pasangan.
 - D. Pasangan yang sah kena apabila pada saat dipukul jatuh kembali ke garis pasangan.
7. Permainan Tambi-tambian berasal dari daerah....
- A. Sumatera Barat
 - B. Nusa Tenggara Timur
 - C. Kalimantan Timur
 - D. Maluku
8. Jumlah pemain pada permainan Tambi-tambian adalah....
- A. Tak terbatas .
 - B. 2 orang s/d 5 orang
 - C. 2 pasangan s/d 5 pasang
 - D. Paling sedikit 6 orang
9. Di bawah ini adalah permainan anak yang dapat digunakan untuk melatih anak-anak mengenai keterampilan, kecekatan, ketelitian dan kelincahan...
- A. Pungut-puntung
 - B. Tambi-tambian
 - C. Belepuk

- D. Sambung Kaki
10. Yang bukan peraturan permainan Pungut-puntung adalah.....
- Dalam meletakkan puntung, harus rapi dan lurus serta dapat memiliki tempat yang mudah terjangkau terlebih dahulu.
 - Cara memindahkan puntung harus beruntun
 - Cara pengambilan puntung hams satu per satu
 - Bila puntung ke-IO selesai diletakkan pada garis yang telah ditentukan, maka anak harus kembali pada posisi semula (di lingkaran garis tengah).

Setelah anda menjawab semua pertanyaan di atas, cocokkan hasil jawaban anda dengan kunci jawaban tes yang ada di belakang modul ini dan hitunglah jawaban anda dengan benar. Kemudian gunakan formula matematis di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan anda dalam materi kegiatan pembelajaran di atas.

$$\text{Rumus : Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{10} \times 100 \%$$

Kriteria tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 %	Baik sekali
80 % - 89 %	Baik
70 % - 79 %	Cukup
60 % - 69 %	Kurang
60 ke bawah	Kurang sekali

Bila anda telah mencapai tingkat penguasaan 80 % atau lebih, anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar berikutnya. Bagus ! Tetapi bila tingkat anda masih di bawah 80 %, anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 2 tersebut terutama bagian yang belum anda kuasai.

KUNCI JAWABAN

Tes Formatif I

- A : Gaprek Kempung
- C : Tambi-Tambian
- D : Pungut Puntung
- C : Jeg jegan
- C : Gulet
- A : Mengadu benda
- C : Sarung
- B : Kapur tulis
- B : Anak yang kalah terus akan kehilangan keyakinan diri
- C : Si terhukum dilempari sebanyak kekalahan dan perolehan pemain lain.

Tes Formatif 2

1. B Egrang
2. A Memperoleh rasa kebanggaan
3. D Sorong terkecil
4. C Kendesek
5. B Bagi- pemain yang kelompoknya banyak mematikan pasangan lawan kelompoknya, itulah yang menang
6. D Pasangan yang sah kena apabila pada saat dipukul jatuh kembali ke garis pasangan
7. C Kalimantan Timur
8. B 2 orang s/d 5 orang
9. A Pungut puntung
10. A Dalam meletakkan puntung, harus rapi dan lurus serta dapat memilih tempat yang mudah tejangkau terlebih dahulu.

Daftar Pustaka

- Azis, Syamsir. *Pembelajaran Permainan Kecil; Modul Pembekalan Guru Kelas*. Jakarta: Dikgudentis, Dirjen Dikdasmen.2001.
- Kantor Menpora. (1991). *Sejarah Olahraga Indonesia*. Jakarta.
- Lutan, Rusli. (1997). *Manusia dan Olahraga*, Bandung: Penerbit ITB.
- Mahendra, Agus dkk. (2003). *Model Pengembangn Olahraga Tradisional*. Bandung, Setda Prov. Jawa Barat.
- Mahendra, Agus. (2001). *Pembelajaran Senam: Pendekatan Pola Gerak Dominan*, Jakarta. Dirjen Olahraga dan Dikdasmen, Depdiknas.
- Pontjopoetro, S. Dkk (2002). *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. (Modul). Jakarta. Pusat Penerbitan UT.