

Modul 3

Permainan Tradisional

Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di negara kita, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi para pendahulu kita, yang jika didokumentasikan akan sangat mencengangkan kita. Pertanyaannya, kemanakah semua jenis permainan tradisional tersebut? Ketika anak-anak kita tengah gencar-gencarnya diserbu oleh permainan modern melalui tayangan televisi, justru permainan tradisional dalam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dewasa ini sudah tidak dikenal dan tidak diperkenalkan lagi oleh para guru penjas.

Modul 3 ini bermaksud memperkenalkan jenis-jenis permainan tradisional kepada para mahasiswa calon guru penjas, agar modul ini membekali mereka dengan kemampuan untuk menguasai ketentuan dan cara bermainnya. 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.

Modul ini dibagi menjadi dua Kegiatan Belajar. Kegiatan belajar 1 memuat sedikit uraian tentang pengertian permainan tradisional, dan dilanjutkan dengan uraian deskriptif tentang jenis, alat, peraturan serta prosedur permainan dari masing-masing permainan tersebut. Kegiatan belajar 2 merupakan kelanjutan dari Kegiatan Belajar sebelumnya, tanpa memperhatikan dasar pertimbangan apapun. Maksudnya, pembagian antara kegiatan belajar 1 dan 2 tidak didasarkan pada pertimbangan dari jenis serta sifat permainan itu sendiri; melainkan hanya pertimbangan kecukupan halaman semata-mata.

Setelah mempelajari modul 3 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 Anak Tradisional 1

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kejadiannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb.

Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lajim disebut sebagai seni tradisional. Persoalannya adalah, modul ini mencoba menyajikan permainan tradisional untuk maksud pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Sehingga perlu kita bersepakat bahwa apa yang dimaksud dengan permainan tradisional di sini bisa identik dengan istilah lain yang juga lajim digunakan, yaitu olahraga tradisional.

Agar suatu kegiatan dapat dikategorikan sebagai permainan tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Di samping itu, kegiatan itupun harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata-nyata melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur bermain yang melandasi maksud dan tujuan dari kegiatan itu. Maksudnya, suatu kegiatan dikatakan permainan tradisional jika kegiatan itu masih diakui memiliki ciri tradisi tertentu, melibatkan otot-otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya.

Olahraga tradisional pada dasarnya dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis, yang secara umum menggambarkan karakteristik dari cara pelaksanaannya. Pada pengelompokan pertama, kita dapat membedakan olahraga tradisional dari pekat tidaknya unsur tradisi yang melekat pada olahraga tersebut, sehingga dapat dibedakan antara yang sangat pekat unsur tradisi dan unsur seninya seperti pencak silat dan benjang.

Jadi perbedaan esensi permainan tradisional dari aktivitas tradisi lainnya dapat dilihat dari banyak tidaknya gerak yang dilibatkan. Jenis permainan tradisional yang banyak mengandung gerak fisik seperti permainan gobak sodor, permainan hadang, permainan bebentengan, dsb. Ada juga jenis olahraga tradisional yang kandungan gerak fisiknya sangat minim tetapi kaya akan nilai-nilai seni seperti nyanyian dan do'a-do'a sakral. Adapun yang akan disajikan dalam modul ini tentu dari jenis permainan yang pertama, yang kandungan unsur aktivitas fisiknya sangat pekat.

Tujuan Pembelajaran Permainan Tradisional

Memperhatikan sedemikian banyaknya manfaat dari permainan terhadap perkembangan anak didik, maka tidak dapat diremehkan sumbangan dari pembelajaran permainan ini dalam khasanah pendidikan jasmani. Oleh karena itu, disarankan kepada para guru Penjas untuk memaksimalkan pembelajaran permainan di sekolah, dengan tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Membantu anak menguasai gerak-gerak dasar yang amat diperlukan melalui pembelajaran permainan yang kaya akan gerak-gerak dasar fundamental seperti berlari, mengelak, mengejar, serta melompat dan menangkap.
2. Membantu anak melatih penguasaan mengingat dan menerapkan peraturan sederhana dari permainan, yang pada gilirannya membimbing anak untuk mentaati peraturan sebagai dasar dari tata laku kehidupan bermasyarakat dan berwarganegara.
3. Membantu anak menguasai keterampilan-keterampilan menganalisis lingkungan sebagai dasar pengambilan keputusan sebagai wujud berpikir kritis.
4. Membantu anak menguasai berbagai keterampilan sosial seperti bekerja sama, berperilaku santun, berempati pada orang lain, serta memiliki kemauan untuk membantu dan menolong orang lain.
5. Membantu anak memahami fungsi dari organ-organ tubuhnya ketika bekerja dan beraktivitas, serta hubungan antara aktivitas jasmani dan olahraga dengan kebugaran jasmani dan kesehatan.
6. Membantu anak mengembangkan kapasitas fisik dan motoriknya.

Alat-Alat yang diperlukan

Untuk menyelenggarakan pembelajaran permainan yang bermanfaat, para guru hendaknya memperhatikan kebutuhan peralatan yang harus disediakan. Untuk itu, para guru benar-benar mencermati aturan dan jalannya permainan, sehingga dapat memperkirakan peralatan yang dibutuhkan dari permainan-permainan yang disajikan dalam modul ini. Karena unsur peralatan lebih ditentukan oleh jenis permainannya, setidaknya permainan-permainan ini tetap membutuhkan perlengkapan dan peralatan standar sebagai syarat dasar dilangsungkannya permainan tersebut. Sebagai contoh, peralatan yang dibutuhkan tersebut antara lain:

1. Lapangan atau ruang kosong seluas ruangan kelas (minimal). Jika lapangan tidak dimiliki, maka guru dapat mencoba mengajak anak memainkannya di dalam ruangan kelas, dengan mengatur agar kursi dan meja dikeluarkan atau ditata di setiap sisi ruangan kelas.
2. Kons atau kapur tulis untuk menandai batas wilayah permainan sesuai peraturan.
3. Peluit atau tanda bunyi lainnya seperti tamborin atau gendang kecil.

Tahapan Pembelajaran

Pembelajaran permainan anak merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran demikian meriah dan menarik, jika saja guru mampu menyajikannya dengan baik. Tahapan pembelajaran untuk permainan ini hendaknya diawali dengan menjelaskan jenis permainan yang akan dilakukan, menjelaskan cara bermainnya, kemudian jika memungkinkan diadakan simulasi terbatas dengan melibatkan beberapa siswa, sehingga seluruh siswa merasa jelas dan mengerti bagaimana memainkannya.

Setelah contoh didemonstrasikan, dan semua murid menyatakan mengerti cara memainkannya, aturlah kelas oleh guru agar peran-peran yang dimainkan dalam permainan dapat terpenuhi. Mintalah anak memainkannya secara serentak dan bersamaan, sehingga semua anak merasa dilibatkan. Berikan koreksi secukupnya jika yang melakukan kesalahan hanya beberapa siswa saja. Tetapi jika kesalahan atau mekanisme permainan agak melenceng dari yang seharusnya, hentikanlah seluruh kelas secara klasikal, dan jelaskan kembali inti permainan dari awal.

Mari kita lihat permainan tradisional tersebut untuk dipelajari bersama.

1. Main Pejam Mata

Permainan ini dinamakan main "Pejam Mata", karena pada waktu bermain salah seorang anak harus memejamkan matanya (dengan ditutup kain/sapu tangan) untuk mencari teman-temannya yang lain.

Para pelaku permainan ini jumlahnya tidak terbatas, minimal 2 (dua) orang. Biasanya dimainkan oleh 10 sampai dengan 15 orang anak, yang terdiri dari anak-anak laki-laki saja atau anak-anak perempuan saja dan dapat pula dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan perempuan. Usia para pemain ini adalah antara 5 sampai dengan 15 tahun.

Tidak diperlukan alat khusus dalam permainan ini, hanya diperlukan kain atau sapu tangan sebagai alat bantu, yang dipakai untuk menutup mata. Diluar itu, hal lain yang dibutuhkan adalah lapangan permainan yang berbentuk lingkaran atau segi empat yang dibatasi dengan kapur.

Jalannya Permainan

a. Persiapan

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu diadakan undian dengan cara hum pim pa atau suten. Yang kalah harus menjadi "jadi" yaitu harus ditutup matanya dan kemudian mencari salah satu teman dengan jalan menjamah temannya.

b. Aturan permainan

- Para pemain tidak dibolehkan melewati garis batas permainan yang telah dibuat. Apabila melewati garis batas yang telah ditentukan, maka ia harus menggantikan temannya yang "jadi" tadi.
- Setiap pemain berperan sebagai juri, artinya setiap pemain berhak mengawasi jalannya permainan dan apabila ada yang tidak jujur atau melanggar peraturan, maka yang melihat hal tersebut berhak menegur.
- Apabila yang "jadi" berhasil memegang atau menjamah salah seorang temannya, maka yang berhasil dijamah tadi harus menggantikan yang "jadi".
- Mata harus ditutup rapat dengan sapatangan atau alat penutup lain sampai tidak dapat melihat.
- Setiap pemain harus bermain dengan jujur.

c. Tahap-tahap permainan

Setelah diadakan undian dengan hum-pim-pa dan suten, yang kalah harus menjadi "jadi" dan harus ditutup matanya dengan sapu tangan. Kemudian semua peserta permainan baik yang ditutup matanya atau yang lain (yang tidak ditutup matanya), berkumpul di dalam batas garis permainan.

d. Konsekuensi kalah menang

Yang dinyatakan "kalah" adalah yang sering menjadi "jadi". Bagi yang kalah tidak ada sanksi hukuman hanya kalau sering "jadi" ia akan merasa malu karena akan diolok-olok temannya.

2. Bintang Beralih

Permainan bintang beralih merupakan permainan anak-anak yang dapat dimainkan oleh golongan masyarakat mana pun juga. Selain bersifat menghibur, permainan ini pun mengandung unsur kependidikan, karena menuntut ketelitian, kecekatan, keterampilan dan kejelian mata untuk memenangkan permainan ini. Di samping itu, permainan ini pun dapat mengajarkan kehati-hatian, kecepatan dan kerapuhan.

Jumlah peserta/pelaku dalam permainan ini paling sedikit 3 orang anak, dan paling banyak tidak terbatas. Namun jumlahnya tidak boleh genap, tapi harus ganjil. Usia para peserta/pelaku paling sedikit 6 tahun dan paling tua biasanya berumur 15 tahun. Permainan ini dapat dimainkan oleh kedua jenis kelamin, namun bisa juga dimainkan sesama anak perempuan ataupun sesama anak lelaki, jadi tidak mengenal perbedaan jenis kelamin.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, kecuali tempat bermain yang agak luas. Permainan ini juga tidak perlu diiringi musik maupun alat lainnya. Biasanya permainan ini diramaikan oleh bunyi sorak dan hitungan dari anak-anak yang main, maupun sorak dan tawa anak-anak yang menonton.

Jalannya Permainan

a. Persiapan

Setelah menentukan lapangan tempat bermain, pertama-tama anak-anak diminta untuk membuat lingkaran di tanah dengan kapur sebanyak anak yang main dikurangi satu lingkaran. Misalnya anak yang main sebanyak 7 orang, maka lingkaran yang dibuat sebanyak 6 lingkaran. Lingkaran ini dibuat dengan jarak yang sama antara satu dengan yang lainnya. Lingkaran yang dibuat diusahakan agak berbentuk bintang. Kemudian dibuat garis batas dari lingkaran kurang lebih bergaris tengah 10 m.

b. Aturan permainan

Mula-mula para pemain berdiri di garis batas menunggu komando atau aba-aba permainan dimulai.

Ketika aba-aba mulai diperdengarkan, para pemain segera berlomba masuk ke dalam lingkaran yang telah ditentukan secepat-cepatnya. Yang tidak kebagian jatah lingkaran disebut "jadi".

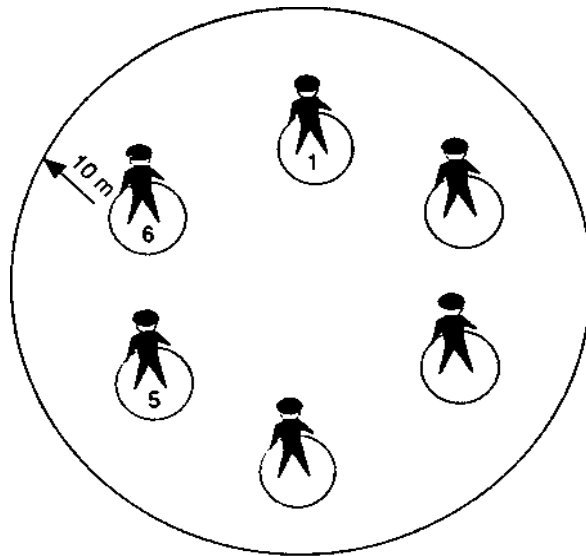
"Jadi" kemudian diminta memberi komando, bahwa bintang harus beralih. Serentak anak-anak yang dalam lingkaran harus berpindah ke lingkaran yang berbeda. Pada saat yang sama, "Jadi" harus berusaha merebut salah satu lingkaran yang sedang ditinggalkan.

Bila setelah 15 kali peralihan si "jadi" belum mampu merebut sekalipun lingkaran, maka ia akan dinyatakan kalah.

Tetapi bila si "jadi" berhasil merebut lingkaran, maka yang tempatnya direbut harus menggantikan dirinya menjadi "jadi".

Yang kalah diarak (digiring) sampai garis batas dan didorong oleh salah satu temannya.

Kemudian kembali mereka membalik badan untuk mengambil tempat lingkaran kembali.



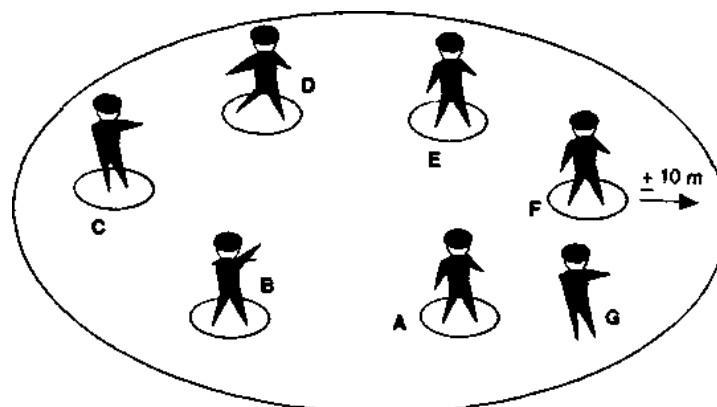
gambar 1

c. Tahap-tahap permainan

Setelah ditentukan siapa-siapa yang akan bermain, maka anak-anak yang akan bermain berdiri pada garis batas yang telah ditentukan. Kemudian dipilihlah seorang kepala regu, baik oleh yang main maupun oleh penonton.

Setelah kepala regu memberi aba-aba dengan hitungan 1, 2 sampai 3, mulailah anak-anak berlari dari garis batas untuk memasuki lingkaran yang telah ditentukan. Enam (6) orang anak pasti akan dapat masuk lingkaran, dan pasti menyisakan satu orang anak yang tidak mendapat tempat (yang berada di luar lingkaran). dialah yang disebut "jadi".

Kemudian apabila dari ke 6 orang yang telah masuk lingkaran tersebut membuat regu menjadi 3 kelompok, misalnya A berpegangan tangan dengan B, C dengan D, dan E dengan F; sedangkan G yang menjadi "jadi".



Gambar 2.

demikian setiap anak berusaha untuk memenangkan permainan, karena bila anak tersebut tidak pernah menjadi "jadi" maka ini menunjukkan bahwa anak ini mempunyai keterampilan, kecepatan serta ketelitian yang patut dibanggakan. Sudah tentu anak ini mempunyai rasa bangga sesuai dengan nurani anak, dan anak ini akan disebut terbaik oleh teman-teman sebayanya.

3. Galasin

Permainan Galasin atau Galah Asin banyak dimainkan oleh anak-anak daerah Sunda. Permainan ini memerlukan kecepatan lari dan kelincahan bergerak serta mengelak agar mudah bebas dari kejaran lawan. Proses bermainnya cukup mudah, yaitu masing-masing regu membuat skor dengan cara menyentuh atau masuk ke daerah lawan tanpa dicegah oleh lawan. Lapangan yang diperlukan untuk jalannya permainan ini adalah ruang terbuka ukuran sedang, yang memungkinkan terjadinya saling kejar antara kedua regu yang berhadapan.

Jalannya permainan

a. Persiapan

Pertama-tama buatlah masing-masing sarang (bulat hitam) atau tempat berkumpul di kedua ujung lapangan, boleh berupa tonggak, berupa sebuah batu yang cukup besar atau dua buah batu yang ukurannya sedang yang ditempatkan agak berjauhan seperti yang diperlukan untuk gawang pada permainan sepak bola. Masing-masing regu memiliki sarang atau tempat berkumpul ini di masing-masing ujung lapangan yang berseberangan. Di samping itu, di kedua sisi dari masing-masing sarang, ada juga tempat untuk menyimpan tawanan (garis di kedua sisi bulatan hitam). Itulah tempat untuk para tawanan yang berhasil ditangkap oleh yang bersangkutan berdiri menunggu dibebaskan (lihat gambar).



Gambar 5

b. Tahap-tahap permainan

Bagilah anak-anak dalam dua kelompok yang sama banyak jumlah anggotanya, katakan saja ada regu A dan regu B. Masing-masing anggota kemudian menempati masing-masing sarangnya di kedua ujung lapangan.

Setelah masing-masing mempersiapkan diri, salah satu pemain dari regu A mulai keluar dari sarang mendekati sarang lawan untuk memancing pemain lawan untuk mengejanya. Pihak lawan (regu B) biasanya akan menugaskan salah seorang pemainnya untuk mencoba mengejar pemain yang keluar sarang tersebut. Dalam kondisi itu berlaku peraturan bahwa pemain yang lebih dulu keluar sarang mempunyai kekuatan (selanjutnya di sebut Power) yang lebih sedikit dari pemain lawan yang lebih kemudian keluar sarang. Sehingga jika terjadi sentuhan pada kedua pemain tersebut, maka pemain yang memancinglah yang kalah. Oleh karena itu, lebih aman jika pemain dari regu A segera kembali ke sarang dan menambah power dengan cara menyentuh sarangnya, sehingga setelah itu ia jadi memiliki power yang lebih besar dan dapat segera mengejar balik lawannya yang tadi mengejar. Jika kondisinya demikian, maka pemain dari regu B harus menghindar atau kembali ke sarangnya sendiri, karena jika mereka bersentuhan maka pemain regu B lah yang akan kalah.

Peraturan demikian berlaku untuk semua pemain. Jika seseorang dari regu A keluar terlebih dahulu dan di kejar oleh pemain regu B, maka ia akan kalah power sehingga harus menghindar. Lalu pemain regu B itupun akan kalah power jika dari regu A ada pemain lain yang mencoba mengejanya, karena pemain regu A itu memiliki power yang lebih besar dari powernya. Itulah dasar peraturan dari permainan Galasin ini. Setelah aturan dasar ini diketahui oleh seluruh siswa, akan mudah mengatur permainan ini di saat-saat selanjutnya. Mereka akan saling kejar mengejar berbalasan setelah setiap kali menambah powernya dengan cara kembali ke sarang.

c. Pembuatan skor dan menyelesaikan permainan

Ketika peraturan dasar sudah diketahui, selanjutnya peraturan lain harus diketahui. Dalam permainan ini berlaku peraturan lain, bahwa pemain yang berhasil dikejar dan disentuh oleh pemain yang lebih besar powernya, otomatis harus menjadi tawanan dari regu yang menangkapnya. Tawanan itu ditempatkan pada tempat yang sudah di sediakan, yaitu di samping dari sarang lawan yang menawannya. Peraturan lain dalam kaitannya dengan tawanan ini adalah, tawanan dapat dibebaskan oleh kawan seregunya dengan cara menyentuhnya (dijemput), selama pembebas ini tidak berhasil dicegah oleh regu lawan (yang tentunya tidak akan merelakan tawanannya di bebaskan). Jadi, sebenarnya proses membebaskan tawanan dari sarang lawan adalah tindakan beresiko, karena alih-alih teman terbebaskan bisa jadi malah dirinya yang jadi tawanan.

Selanjutnya, proses permainan ini adalah upaya terus menerus menjadikan anggota regu lawan sebagai tawanan dengan cara mengejar dan menyentuhnya. Harapannya adalah, semakin lama semakin banyak pemain lawan yang menjadi tawanan, sehingga upaya untuk membuat skor dengan menyentuh atau menduduki sarang lawan akan terlaksana karena tidak ada yang menjaganya lagi.

Namun hal itu tidak semudah yang diduga, karena semakin banyak tawanan, akan semakin mudah juga bagi regu lawan untuk membebaskannya. Maksudnya, ketika pemain lebih banyak, mereka biasanya akan merangkai-rangkaian tangannya yang terentang, sehingga orang terakhir dari tawanan itu akan berada jauh dari sarang lawan yang menawannya. Kalau sudah begitu, akan mudah bagi

teman-teman seregu dari para tawanan untuk membebaskan temannya. Dengan sekali tepuk pada tangan dari orang yang paling depan, semua tawanan dapat segera berlari kembali ke sarangnya sendiri. Bahkan jika kondisi memungkinkan, seorang tawanan dapat langsung membuat skor kalau sarang musuh tidak terjaga dengan baik.

Namun demikian, tim yang sudah berhasil menawan banyak tawanan tentu tidak akan rela membiarkan begitu saja semua tawanan itu dibebaskan. Biasanya akan dilakukan penjagaan berlapis agar tawanan tidak mudah dibebaskan. Atau, walaupun pembebasan berhasil, masih dimungkinkan untuk mengejar kembali tawanan itu ketika mereka kembali ke sarangnya masing-masing.

Kemudian yang lebih penting pada permainan ini adalah proses pembuatan skor, ketika banyak pemain sudah menjadi tawanan. Akan sampai saatnya di mana satu regu hanya menyisakan satu pemain bertahan, sedangkan yang lainnya semua menjadi tawanan. Jika sudah demikian, maka biasanya seluruh pemain lawan serentak akan mendekati sarang lawannya, dan mengerubungi sarang itu dari berbagai penjuru. Mereka tidak khawatir akan dikejar oleh pemain sisa, karena jika itu dilakukan maka sarang yang dijaganya akan menjadi tidak terjaga.

Jika akhirnya terjadi skor, misalnya salah seorang pemain lawan berhasil menyentuh batu yang menjadi sarang musuh (itu menyimbolkan didudukinya markas musuh), maka disitulah satu *games* berakhir, dan permainan dimenangkan oleh satu regu. Setelah hal itu terjadi, biasanya permainan akan dimulai lagi dari awal.

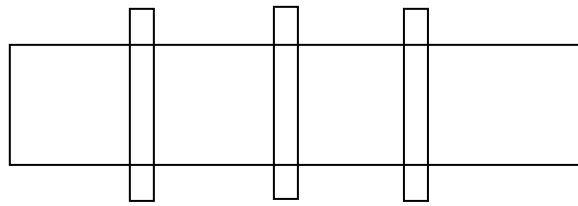
4. Gamang

Permainan Gamang berasal dari Pagar Alam Sumatera Selatan. Permainan ini berasal dari sebuah kebiasaan yang merupakan warisan leluhurnya, yakni berburu dengan cara menyeret binatang buruannya, di mana hal tersebut dianggap kegiatan untuk mengisi waktu luang atau mencoba menguji mental dan keberanian di tengah hutan belantara. Kegiatan ini sudah diwariskan dari generasi sebelumnya. Lama-kelamaan kegiatan tersebut berkembang menjadi suatu kebiasaan yang diwujudkan dalam suatu permainan. Hal ini kemungkinan besar karena mereka merasa bahwa objek yang dijadikan sasaran sudah berkurang atau mereka sudah bosan/jenuh. Adanya kebiasaan tersebut mengilhami mereka menciptakan tata cara kegiatan berburu di hutan. Permainan tersebut dinamakan “Gamang”.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak dewasa baik laki-laki maupun perempuan atau secara campuran, tetapi kemudian hanya digemari oleh anak-anak saja. Jumlah pelaku biasanya sampai 10 orang. Para pemain diusahakan sedapat mungkin mereka yang lincah baik dalam berlari maupun mengatur taktik permainan. Sebab pada permainan gamang ini dibutuhkan konsentrasi agar bisa bermain dengan baik, dan dapat memasuki daerah yang dituju.

Permainan dapat dilakukan di lapangan yang datar dan punya ruang gerak yang leluasa. Pada tempat tersebut dibuat batas atau garis tertentu secara vertikal.

Gambar denah tempat bermain:



Gambar .

Adapun fungsi garis-garis tersebut sebagai daerah operasi pihak yang menjaga,

Jalannya Permainan

a. Persiapan

Setelah dipersiapkan tempat untuk bermain, para peserta dibagi dalam dua kelompok. Dari setiap kelompok ada wakil untuk melakukan undian, siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Kepada mereka yang menang dalam undian akan main terlebih dahulu dan yang kalah giliran untuk menjaganya. Sebelum permainan dimulai mereka mengadakan persetujuan untuk disepakati berapa games permainan tersebut akan berlangsung. Pada permainan ini terdiri dari dua grup yaitu grup I terdiri dari A, B, C dan D; sedangkan grup II terdiri dari E, F, G dan H.

b. Pelaksanaan

Pada permulaan permainan pihak grup II akan bermain terlebih dahulu, sedangkan grup I bertugas sebagai penjaga. Tugas A adalah menyergap siapa saja yang melewati garis horisontal dan A tidak boleh melewati garis tersebut, apabila keluar dari batas tadi maka sergapannya tidak sah. Sedangkan tugas B, C dan D menyergap siapa-siapa yang melewati garis vertikal, begitu pula mereka tidak boleh keluar dari garis yang telah ditentukan dalam setiap sergapannya. Dalam hal tersebut pihak grup II harus berusaha melewati garis-garis tersebut apabila ingin mencapai rumah. Apabila berhasil melewati keempat pemain grup II, maka nilai menjadi 1(satu) lawan 0 (kosong) untuk kemenangan grup II.

Apabila dalam usaha melewati penjagaan tersebut salah seorang anggota dari grup II ada yang kena sergap, maka permainan game pertama selesai dan dilanjutkan dengan game ke dua dengan posisi berubah yaitu grup II bertugas menjadi penjaga dan grup I berusaha melewati garis-garis tersebut.

Demikian seterusnya permainan tersebut berlangsung sampai dengan batas yang telah disepakati sebelumnya, yaitu berapa game mereka bermain.

Karena pada masa sekarang sudah banyak permainan yang lebih menarik dari permainan gamang, maka minat untuk melakukan permainan ini menjadi berkurang. Tetapi walaupun demikian pada permainan ini terdapat nilai-nilai sportivitas dan kompetitif di antara para pemain untuk dapat bermain dengan penuh konsentrasi dan keberanian.

5. Main Ilu Apui

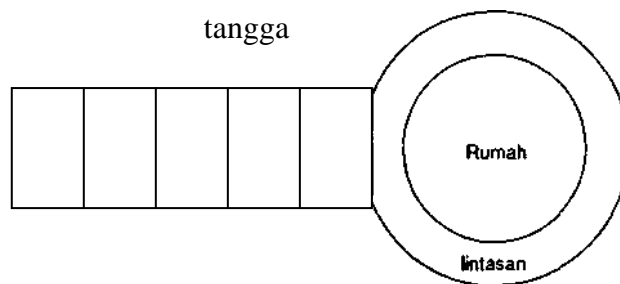
Nama permainan ini adalah "Ilu Apui" (bahasa Lampung yang artinya sebagai berikut Ilu = minta, Apui = api. Jadi dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia = "Minta Api").

Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki dan anak perempuan, tetapi lebih sering dilakukan oleh anak-anak perempuan. Usia para peserta permainan ini adalah berkisar antara 7 sampai dengan 12 tahun dan dimainkan oleh paling sedikit 4 (empat) orang anak. Tidak dipergunakan alat, tetapi dapat pula digunakan alat bantu berupa sepotong kayu atau sepotong tongkat pendek. Kadang kala tanpa memerlukan sama sekali alat bantu tersebut di atas.

Jalannya Permainan

Mula-mula peserta permainan ini berkumpul dan mengadakan undian atau suit. Mereka yang terakhir kalah dalam suit maka dialah yang menjadi "tukang rampas" dalam permainan ini. Kalau misalnya terdapat 5 orang anak yang mengikuti permainan ini, berarti ada 4 orang anak yang menang dan yang terakhir 1 (satu) orang anak.

Pada mulanya dibuat suatu lingkaran di tanah atau lantai dengan kapur yang mempunyai diameter lebih kurang 225 cm, kemudian di dalam lingkaran tersebut dibuat pula sebuah lingkaran lain yang berjarak lebih kurang 75 cm dari lingkaran yang pertama tadi; yang berarti bahwa lingkaran yang kedua ini berdiameter 150 cm.



Gambar 6

Kegunaan lingkaran yang kedua ini adalah sebagai rumah/tempat berkumpul anak-anak yang menang dalam undian, sedangkan jarak antara kedua lingkaran tadi (+ 75 cm) sebagai tempat lalu lintasnya si anak yang menjadi tukang rampas.

Di luar lingkaran pertama dibuat pula gambar sebuah tangga yang bertingkat 4 (empat). Semua anak-anak yang menang berkumpul di dalam lingkaran yang kedua yang disebut sebagai rumah. Anak yang kalah undian tadi memegang sebatang kayu/tongkat sepanjang lebih kurang 1 meter, dan berdiri di dekat tangga. Jikalau

pesertanya banyak (lebih dari 5 orang) maka tidak usah memegang kayu/tongkat. Kemudian ia bergerak ke tangga no. 1 dan berkata: "Sedang apa kamu?". Dijawab oleh anak-anak yang berada di dalam rumah: "Tidak apa-apa". Anak yang kalah tadi lalu naik lagi ke tongkat/tangga no. 2, dan berkata: "Bolehkah saya masuk", dan dijawab oleh anak-anak yang berada di dalam rumah: "Boleh" kemudian, ia melanjutkan ketangga no. 3, dan berkata "Bukakan pintu", dijawab oleh mereka: "Pintu tidak dikunci". Anak yang kalah tadi terus berjalan menuju tangga no.4 dan berkata: "Betulkah", dijawab mereka: "Betul".

Anak yang kalah tadi terus masuk ke dalam lingkaran yaitu daerah lintasan, sambil berkata: "mana pemimpinnya". Dijawab lagi oleh orang dalam rumah: "tidak ada". Anak yang kalah tadi berkata lagi: "Saya akan mengambil anak buah, satu orang". Dijawab oleh mereka "Silakan!". Maka segeralah anak yang kalah tadi mengacungkan tangan/lengan (tongkat) ke arah anak-anak yang berada dalam lingkaran (rumah) tersebut. Anak-anak itu lalu berlari menghindari sentuhan/ tongkat, sementara anak yang kalah berlari mengejar mereka. Maka terjadilah kejar-mengejar, di mana anak yang kalah berusaha menyentuhkan tangan/tongkat pada salah seorang di antara anak-anak yang berada dalam rumah yang senantiasa berlari pula untuk menghindari dari sentuhan tongkat tersebut, dengan catatan bahwa anak yang bertongkat/atau yang kalah tadi tidak boleh masuk ke dalam rumah, jadi dia hanya mengejar terbatas pada garis lingkaran kedua. Kalau ada salah seorang yang tersentuh oleh tongkat/tangan tadi anak tersebut kini yang dinyatakan kalah dan harus menggantikan posisi yang kalah tadi yaitu sebagai perampas. Demikianlah permainan ini berjalan dengan suara yang riuh dari anak-anak yang berlarian kian kemari di dalam lingkaran kedua (rumah) orang dikejar-kejar dengan ujung tongkat atau tangan oleh sang anak yang kalah.

Permainan ini termasuk rekreasi bagi anak-anak karena menggembirakan dan meriah.

6. Gudang Kero

Dinamakan "Gudang Kero" (Gudang Kera Buntut Kera) tidak mengandung arti tersendiri. Mungkin diberi nama tersebut diambil dari bentuk pemain yang menjadi pelaku pada mulanya diharuskan memakai kain yang dililitkan di pinggangnya, sehingga kain yang di belakangnya membentuk seperti ekor kera. Pemain yang memakai sarung/kain tersebut merupakan salah seorang pemain yang bertugas sebagai pelaku dalam permainan tersebut, sedang peserta lainnya berpakaian biasa saja.

Permainan "Gudang Kero" hanya merupakan permainan yang sifatnya rekreatif. Selain sebagai permainan yang menarik dalam mengisi waktu-waktu senggang, permainan ini dapat juga melatih anak-anak berdisiplin dalam mematuhi peraturan. Juga untuk melatih ketangkasan lari, ketajaman mata, ketajaman telinga baik bagi pelaku maupun peserta.

Permainan ini berasal dari Kecamatan Martapura, Kabupaten Baturaja, Propinsi Sumatera Selatan yang menyebar ke daerah sekitarnya. Perkembangan sejarah permainan ini dari dahulu sampai sekarang masih sama, mungkin di sana-sini ada beberapa perubahan misalnya yang semula pelakunya harus memakai kain/sarung

yang dililitkan dipinggang karena waktu dan situasi permainan tidak mengizinkan maka syarat tersebut jarang dipenuhi, cukup pakaian biasa saja. Misalnya bilamana permainan tersebut dilakukan pada waktu istirahat di Sekolah.

Jumlah peserta dalam permainan "Gudang Kero" ini tidak terbatas, tetapi walaupun demikian biasanya mereka juga tergantung kepada tersedianya tiang atau tumpuan tempat mereka berpegangan/berlindung dari jamahan si pelaku. Para peserta biasanya sebanyak sekitar 6 orang. Andaikan yang ikut lebih dari 6 orang atau dua kali sebanyak peserta tersebut dapat membentuk kelompok/grup lain.

Rata-rata usia peserta dalam permainan ini sekitar antara 10-15 tahun. Pada umumnya umur anak di sekitar ini sedang dalam penuh energik dan vitalitas untuk bermain dan bergerak bersuka ria.

Para peserta dari permainan ini terdiri dari laki-laki saja. Tetapi tidak jarang yang wanita pun biasa bermain ini dan terbatas di lingkungan teman sejenisnya. Karena sifat dari permainan itu sendiri untuk bersuka ria/rekreasi, maka kadang-kadang permainan ini dicampur baik laki-laki maupun wanitanya. Tapi yang jelas bahwa dalam permainan tersebut membutuhkan kecekatan, kegesitan dalam setiap gerakan. Hal ini cocok dimainkan oleh anak laki-laki.

Tidak memerlukan alat permainan, tetapi memerlukan alat bantu yang berguna untuk tumpukan atau pegangan guna menghindari dari jamahan/sentuhan dari pelaku (Kero). Mungkin dapat disamakan dengan tempat-tempat hinggap dalam permainan rounders yang dinamakan "Hong" Bilamana memungkinkan mereka membuat pancangan dari bambu/kayu sebagai tanda untuk dipakai dan ditentukan secara sah tempat tumpuan. Pancangan atau tempat pemberhentian tersebut banyaknya sesuai dengan peserta yang ikut kecuali satu yaitu pelaku (kero) tidak memerlukan tanda tumpuan. Apabila pesertanya 7 orang maka yang memakai tanda/tiang hanya 6 tempat, yang satu bertindak sebagai pelaku bebas berlari kesana-kesini.

Jalan Permainan:

- a. Pada awal akan dilangsungkan permainan, para peserta mengadakan kesepakatan terlebih dahulu, mengenai di mana akan mengambil tempat permainan dan berapa jumlah peserta yang ikut. Setelah disetujui lokasi tempat permainan serta persyaratan-persyaratan lainnya seperti tiang-tiang atau tempat hong pemberhentian, ditentukan pula banyaknya yang akan turut serta dalam permainan. Misalnya yang ikut 6 orang dan pelaku (kero) jadi jumlah keseluruhan menjadi 7 orang anak. Si pelaku tidak membutuhkan tiang/tempat hong pemberhentian, karena dia akan berusaha supaya tidak menjadi seorang "Gudang Kero". Jarak tumpuan/hong satu ke hong lainnya tidak boleh terlalu dekat, diusahakan minimal jaraknya 5 meter. Setelah diundi dan ditetapkan siapa-siapa yang akan menjadi pelaku/gudang kero maupun peserta, mereka siap-siap menempati tempat/hong tersebut. "Gudang kero" harus berdiri di tengah-tengah.
- b. Setelah segala sesuatunya siap maka dimulailah permainan. Peserta 6 orang yang menempati hong-hong tersebut mulai berteriak-teriak memanggil pelaku dengan kata-kata awas kero, awas kero dan lain sebagainya yang sifatnya mengejek dan mencemoohkan si "Gudang Kero". Dengan cemoohan dan teriakan tadi maka hati si pelaku akan menjadi panas dan mulailah mengejar kesana

kemari berusaha untuk menangkap atau menyentuh kawannya yang menempati hong tersebut. Apabila peserta dalam posisi sedang memegang hong maka ia tidak boleh ditangkap atau disentuh, hal tersebut sudah merupakan alat pengaman bagi peserta. Tetapi bila salah seorang peserta sedang tidak memegang hong maka si "Gudang Kero" menyentuhnya atau mendahului memegang hong yang dimaksud maka tugas si pelaku (gudang kero) akan berpindah tangan kepada peserta yang tempat/hongnya didahului atau badannya kena sentuh.

Posisi peserta yang menempati masing-masing hong harus berubah-ubah dari satu tempat ke tempat lain dengan cara bertukar tempat. Cara bertukar tempat tersebut harus diperhatikan jangan sampai diketahui oleh "Gudang Kero" akan menyerobot salah satu tempat yang ditinggalkan begitu terjadi pertukaran tempat di antara peserta. Oleh karena itu dalam cara melakukan pertukaran tempat sesama peserta harus ada saling pengertian jangan sampai peserta yang satu sudah bergerak akan pindah tetapi kawannya yang dituju masih tetap tinggal diam. Ini akan memberi kesempatan kepada si "Gudang Kero" untuk mengambil alih tempat yang ditinggalkan tadi dan terjadi pertukaran "Gudang Kero". Pada suatu saat apabila ada salah seorang peserta yang diam saja tidak mau bergerak/pindah tempat karena yang tidak aktif maka si "Gudang Kero" berhak untuk memaksa berpindah dengan cara menghitung dari satu sampai dengan seratus.

Bilamana pada hitungan keseratus masih diam saja, maka peserta yang diam tersebut otomatis akan menjadi "Gudang Kero" dan tugas. "Gudang Kero" semula akan beralih. Untuk menghilangkan hal tersebut kawan-kawan lainnya harus dapat menolong, dengan cara memancing meninggalkan tempat hongnya masing-masing atau bertukar tempat secara beramai-ramai. Dalam keadaan seperti itu diharapkan si Gudang Kero tadi terpengaruh untuk mengalihkan perhatian ke tempat lain sehingga tidak lagi dipusatkan kepada yang dihitung, memang itu yang diharapkan.

Pada saat keadaan demikian yang dihitung harus cepat berpindah tempat mencari yang kosong. Bilamana berhasil maka hitungan menjadi gugur. Setiap peserta harus sudah berpindah tempat paling sedikit dua kali. Bilamana belum, maka si "Gudang Kero" berhak untuk memaksanya berpindah tempat secara berturut-turut. Apabila sudah melakukan perpindahan dua kali, si "Gudang Kero" tidak bisa memaksa untuk berpindah tempat. Demikianlah permainan tersebut berlangsung sampai mereka puas.

c. Tahap-tahap Permainan

Telah ditetapkan bahwa peserta yang ikut dalam permainan "Gudang Kero" ini berjumlah 7 orang anak termasuk pelaku (gudang kero). Peserta siap menempati hongnya masing-masing, pelaku (Gudang Kero) berdiri di tengah-tengah sambil memperhatikan sekelilingnya.

Hong 1 = A Hong 4 = D
Hong 2 = B Hong 5 = E
Hong 3 = C Hong 6 = F

Tahap I

Peserta siap menempati hongnya masing-masing, pelaku (Gudang Kero) berdiri di tengah-tengah sambil memperhatikan sekelilingnya.

Tahap II:

Dengan ditandai hitungan 3x yang diucapkan oleh "Gudang Kero" maka dimulailah permainan. Pada hitungan yang ketiga, semua peserta harus bergerak berputar tempat sesama kawan, terserah mau kemana mereka bertukar tempat, tergantung pengertian mereka. Misalkan A ke B atau sebaliknya, B ke C, C ke A dan seterusnya. Pada saat itu pula mereka mengejek atau mencemoohkan supaya "Gudang Kero" menjadi jengkel dan akhirnya mengejar. Peserta lain harus bisa memanfaatkan keadaan tersebut untuk bertukar tempat.

Tahap III

Pada saat terjadi pergantian tempat si pelaku Gudang Kero dapat mendahului atau menyentuh hong yang ketika ditinggalkan oleh peserta-peserta pada waktu terjadi pertukaran tempat, maka yang tidak kebagian hong itulah yang akan menjadi "Gudang Kero."

Tahap IV

Pada tahap selanjutnya "Gudang Kero" yang baru B, bila ingin melepaskan diri sama saja caranya seperti tadi, dia harus cermat, tangkas dan ulet selalu memperhatikan setiap gerakan yang akan dilakukan.

Apabila salah seorang peserta (misalnya A) tidak aktif atau diam saja tidak melakukan gerakan perpindahan atau baru satu kali berpindah, maka dia berhak dihitung oleh "Gudang Kero". Jadi peserta yang menempati hong paling sedikit harus sudah dua kali melakukan perpindahan. Perhitungan dengan cara dari satu sampai dengan seratus. Jika pada saat bilangan yang keseratus masih tetap diam, maka dia harus rela menggantikan tugas sebagai "Gudang Kero". Di dalam hal tersebut biasanya kawan-kawan lainnya harus dapat menolong dengan cara mengalihkan perhatian si "Gudang Kero" yaitu dengan melakukan tukar tempat secara beramai-ramai serentak sambil mencemooh, sehingga pusat perhatian si "Gudang kero" menjadi terganggu. Pada saat tersebut A harus dengan cermat pula mengambil kesempatan untuk pindah, jikalau "Gudang Kero" lengah.

Konsekuensi kalah menang dalam permainan ini tergantung dari kegesitan si pelaku "Gudang Kero", sampai di mana dia bisa melakukan kemampuannya. Bilamana dia tidak mampu, maka seterusnya dia akan bertugas sebagai "Gudang Kero". Secara khusus konsekuensi kalah menang tidak ada.

Cara Menilai

Menilai kemampuan anak dalam bermain permainan anak adalah dengan proses pengamatan langsung pada saat anak-anak bermain. Fokus perhatian dapat diarahkan pada beberapa hal berikut:

1. Perhatikan cara bermain anak selintas; apakah anak nampaknya memahami peraturan dan cara memainkan permainan itu sendiri atau tidak.
2. Perhatikan kemampuan fisik anak, apakah anak sudah memiliki

- kecepatan, kekuatan, kelincahan, daya tahan, serta keseimbangan yang baik atau tidak. Semakin baik aspek-aspek kemampuan fisiknya, berilah nilai lebih tinggi pada aspek biomotor ini.
3. Perhatikan kemampuan anak dalam hal strategi dan pengembangan taktik sehingga terlihat dari cara anak itu memanfaatkan peraturan untuk kepentingan dirinya atau kepentingan kelompoknya.
 4. Perhatikan aspek emosional dan afektif anak, apakah anak memiliki keinginan untuk mematuhi peraturan atau cenderung melakukan kecurangan bagi kepentingan diri dan kelompoknya.
 5. Perhatikan kemampuan anak untuk menerima kekalahan dan menanggapi dengan wajar ketika mengalami kemenangan.

Kegiatan Belajar 2

Permainan Anak-anak Tradisional 2

Tujuan Pembelajaran Permainan Tradisional

Memperhatikan sedemikian banyaknya manfaat dari permainan terhadap perkembangan anak didik, maka tidak dapat diremehkan sumbangan dari pembelajaran permainan ini dalam khasanah pendidikan jasmani. Oleh karena itu, disarankan kepada para guru Penjas untuk memaksimalkan pembelajaran permainan di sekolah, dengan tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Membantu anak menguasai gerak-gerak dasar yang amat diperlukan melalui pembelajaran permainan yang kaya akan gerak-gerak dasar fundamental seperti berlari, mengelak, mengejar, serta melompat dan menangkap.
2. Membantu anak melatih penguasaan mengingat dan menerapkan peraturan sederhana dari permainan, yang pada gilirannya membimbing anak untuk mentaati peraturan sebagai dasar dari tata laku kehidupan bermasyarakat dan berwarganegara.
3. Membantu anak menguasai keterampilan-keterampilan menganalisis lingkungan sebagai dasar pengambilan keputusan sebagai wujud berpikir kritis.
4. Membantu anak menguasai berbagai keterampilan sosial seperti bekerja sama, berperilaku santun, berempati pada orang lain, serta memiliki kemauan untuk membantu dan menolong orang lain.
5. Membantu anak memahami fungsi dari organ-organ tubuhnya ketika bekerja dan beraktivitas, serta hubungan antara aktivitas jasmani dan olahraga dengan kebugaran jasmani dan kesehatan.
6. Membantu anak mengembangkan kapasitas fisik dan motoriknya.

Alat-Alat yang diperlukan

Untuk menyelenggarakan pembelajaran permainan yang bermanfaat, para guru hendaknya memperhatikan kebutuhan peralatan yang harus disediakan. Untuk itu, para guru benar-benar mencermati aturan dan jalannya permainan, sehingga dapat memperkirakan peralatan yang dibutuhkan dari permainan-permainan yang disajikan dalam modul ini. Karena unsur peralatan lebih ditentukan oleh jenis permainannya, setidaknya permainan-permainan ini tetap membutuhkan perlengkapan dan peralatan standar sebagai syarat dasar dilangsungkannya permainan tersebut. Sebagai contoh, peralatan yang dibutuhkan tersebut antara lain:

1. Lapangan atau ruang kosong seluas ruangan kelas (minimal). Jika lapangan tidak dimiliki, maka guru dapat mencoba mengajak anak memainkannya di dalam ruangan kelas, dengan mengatur agar kursi dan meja dikeluarkan atau ditata di setiap sisi ruangan kelas.
2. Koni atau kapur tulis untuk menandai batas wilayah permainan sesuai peraturan.
3. Peluit atau tanda bunyi lainnya seperti tamborin atau gendang kecil.

Tahapan Pembelajaran

Pembelajaran permainan anak merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran demikian meriah dan menarik, jika saja guru mampu menyajikannya dengan baik. Tahapan pembelajaran untuk permainan ini hendaknya diawali dengan menjelaskan jenis permainan yang akan dilakukan, menjelaskan cara bermainnya, kemudian jika memungkinkan diadakan simulasi terbatas dengan melibatkan beberapa siswa, sehingga seluruh siswa merasa jelas dan mengerti bagaimana memainkannya.

Setelah contoh didemonstrasikan, dan semua murid menyatakan mengerti cara memainkannya, aturlah kelas oleh guru agar peran-peran yang dimainkan dalam permainan dapat terpenuhi. Mintalah anak memainkannya secara serentak dan bersamaan, sehingga semua anak merasa dilibatkan. Berikan koreksi secukupnya jika yang melakukan kesalahan hanya beberapa siswa saja. Tetapi jika kesalahan atau mekanisme permainan agak melenceng dari yang seharusnya, hentikanlah seluruh kelas secara klasikal, dan jelaskan kembali inti permainan dari awal.

1. Baren

Kata "Baren" berasal dari kata "Tiba" dan "leren" (bahasa Jawa) yang berarti jatuh dan berhenti. Namun kenyataannya pengertian berhenti (leren) tidak berarti mereka yang sudah tertangkap terus berhenti, tetapi menjadi tawanan regu lawan. Dan pengertian jatuh di dalam permainan ini tidak jatuh yang sebenarnya, tetapi jatuh dalam arti tidak mempunyai hak untuk bermain menangkap lawan atau dikatakan hilang kekuasaannya.

Permainan Baren dapat dipertandingkan dengan bentuk regu, masing-masing anggota regu penentuannya atas dasar keseimbangan besar kecil fisiknya, kecepatan larinya agar jalannya permainan seimbang dan ramai. Di samping bersifat kompetitif juga bersifat rekreatif dan edukatif. Oleh karena dapat dipertandingan maka konsekuensinya kalah menang dengan upah gendongan menurut pasangannya sendiri-sendiri.

Dilihat dari jalannya bermain, di dalamnya terkandung nilai pendidikan yaitu pendidikan mental/moral, pendidikan jasmani, selain sebagai hiburan. Pada pelaksanaan bermainnya, anak-anak dituntut untuk mengerahkan kecekatan dan kecepatan berlari, berusaha agar dapat lebih cepat dapat melampaui batas/ garis kemenangan pihak lawan. Untuk itu terlihat adanya kebutuhan modal cepat berlari. Pendidikan moral/mental, melatih anak akan kesadaran atas perbuatan, di mana adanya anak yang sudah kena harus rela menjadi tawanan lawan. Mereka penuh kesadaran menyerah pada lawan dan tidak akan melawan. Juga rasa sosialnya, persatuan dalam bermain ditanamkan, terbukti adanya rasa solidaritas kawan, sewaktu mereka ditawan kawan-kawannya berhak menolong atau menghidupkan kembali.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak antara usia 7-13 tahun baik putra maupun putri. Jumlah anggota masing-masing regu antara 5 sampai 10 orang anak, baik anak putra semua, ataupun anak putri semua atau campuran putra-putri. Penentuan jumlah anggota regu dengan jalan sut atau undian.

Jalannya Permainan

Persiapan sebelumnya adalah secara konsensus bersama menentukan batas/garis kemenangan masing-masing regu yang biasanya ditandai dengan garis kapur, jarak antara regu satu dengan yang lainnya kira-kira 10 sampai 15 m. Barulah diadakan penentuan pasangan dengan suit jari atau undian.

Penentuan jumlah anggota regu atas dasar keseimbangan agar jalannya permainan dapat ramai. Yang suit kalah, menjadi sekelompok kalah dan yang menang menjadi sekelompok menang. Untuk lebih jelasnya, yang kalah Regu A dan yang menang

Regu B seperti pada gambar. Sebelum dimulai bermain masing-masing regu tidak boleh melewati batas atau garis kemenangan yang telah ditentukan dimukanya tempat berdiri berderet ke samping. Sebab apabila melewati garis gudah dianggap mulai memancing lawan dan dikatakan bahwa pihak lawan boleh untuk menyerang atau menangkap. Dalam hal ini mereka yang keluar terlebih dahulu tidak berhak menangkap, tetapi yang keluar kemudian berhak menangkapnya.

Permainan dapat dimulai dengan siapa yang lebih dahulu keluar dari garis berhak untuk ditangka penentuan regu yang keluar dulu bebas, tidak ada penentuan. Misalkan regu A yang keluar dulu (A.1) maka A. 1 ini tidak berhak menangkap, sedangkan yang berhak menangkap adalah regu B yang keluar kemudian (B.1). A.2 keluar kemudian, dan berhak menangkap B.1. B.2 keluar berhak menangkap A dan A.2., sebab keluarnya setelah A.1 dan A.2. Sedangkan A.2 tidak berhak menangkap B.2, sebab keluarnya lebih dulu daripada B.2. Seandainya A.3 juga terus keluar setelah B.2, maka A.3 ini berhak menangkap B.1, B.3. Begitulah seterusnya secara bahwa masing-masing anggota regu selalu melihat siapa yang keluar dulu dan siapa yang keluar kemudian (belakang). Asal yang keluar belakangan berhak membunuh lawan yang keluar terlebih dahulu.

Misalnya A.1 sudah keluar kemudian masuk lagi/kembali ke garis pegangan atau garis hidup setelah itu keluar lagi setelah A.2 dan A.3 keluar, begitu pula B.1, B.2, B.3 sudah keluar, maka A.1 ini berhak membunuh/menangkap B.1, B.2, B.3 dan B.3, sebab keluarnya A.1 belakangan setelah B.1, B.2, B.3 keluar. Begitu pula untuk regu B, umpama B.1 juga dapat melakukan seperti apa yang dikerjakan oleh A.1 dari regu A.

Hal ini merupakan taktik agar dapat berhak membunuh. Dan cara membunuh/menangkap lawan cukup dengan menyentuh anggota badan, berarti lawan yang tersentuh sudah mati dan dapat di tawan. Sebagai contoh tawanan seperti di bawah ini. Apabila tawanan lebih dari satu anak, maka mereka yang ditawan bergandengan tangan yang seolah-olah merupakan satu kesatuan yang apabila salah satu dapat dihidupkan oleh kawannya berarti semuanya dapat hidup kembali. Umpama regu A anak buahnya tertawan 4 orang maka regu B akan mudah mencapai kemenangan dengan jalan menggoda agar 1 orang regu A yang masih hidup mau keluar. Mengingat kekuatan yang sudah tidak seimbang lebih baik mempertahankan daripada keluar. Tanda kemenangannya asal salah satu anggota regunya sudah dapat melingkapi garis kemenangan.

Garis kemenangan yang dimaksud adalah batas/garis yang berada dimuka lawan di mana tempat berdirinya. Caranya dapat dari belakang dan dapat pula dari depan di mana sekiranya ada kelemahan pertahanan pihak lawan. Secara keseluruhan kemenangan dapat ditentukan dengan jumlah skor terakhir berapa kali dapat melangkahi garis kemenangan. Garis kemenangan yang dimaksud adalah batas/garis yang berada di muka lawan dimana tempat berdirinya. Caranya dapat dari belakang dan dapat pula dari depan dimana sekiranya ada kelemahan pertahanan pihak lawan. Secara mufakat menentukan untuk tahap pertama permainan dalam waktu 30 menit, berapa kali dapat melampaui batas/garis kemenangan. Sebagai contoh: Misalkan Regu A 4 kali, Regu B 5 kali, maka Regu B yang menang dan yang mendapat upah gendongan. Gendongan dilakukan dengan cara regu A menjemput di tempat Regu B, dan masing-masing anak menurut pasangannya. Dari tempat regu B menuju tempat

regu A, kembali ke tempat di mana regu B dijemput, gendongan selesai. Setelah tahap pertama selesai, dapat dilanjutkan kembali seperti semula. Demikian berulang kali dapat dimulai setelah dapat ditentukan skor terakhir dalam waktu yang telah ditentukan bersama. Dan tiap penentuan skor terakhir terus diadakan upah gendongan bagi yang kalah harus menggendong regu yang menang menurut pasangannya sendiri. Sampai anak-anak merasa puas dan lelah.

Peranannya Masa Kini

Sesuai dengan aturan dan pelaksanaannya, jenis permainan ini dapat dikembangkan yang merupakan media komunikasi antar sesama anak yang sebaya.

Bagi daerah pedesaan yang jauh dari keramaian dan hiburan dengan bermain atau melihat permainan ini merasa terakhir dan merupakan sarana hiburan bagi masyarakat. Selaras dengan perkembangan zaman, jenis permainan ini juga merupakan media berolahraga untuk kesegaran jasmani.

2. Lintang Ngalih

Istilah lintang ngalih yang dipakai untuk menamakan jenis permainan anak ini, terdiri dari 2 (dua) buah kata, yaitu: lintang berarti bintang; ngalih, berasal dari kata "alih" berarti pindah. Jadi istilah lintang ngalih, berarti bintang berpindah atau bintang beralih. Di lain daerah, ada pula yang menamakan jenis permainan ini dengan istilah: "Lintang Alihan", yang berarti bintang pindahan.

Dari kedua istilah yang diartikan menurut etimologinya itu dalam kaitannya dengan peristiwa jalannya permainan ini, di kandung maksud bahwa permainan lintang ngalih atau lintang Alihan merupakan kegiatan anak-anak yang diwujudkan dalam bentuk gerakan-gerakan mengandung unsur olahraga dengan menggambarkan rangkaian peristiwa berpindah-pindahannya bintang dari suatu tempat ke tempat lain secara berturut-turut.

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak baik laki-laki, perempuan maupun campuran yang berusia 7 sampai 13 tahun dengan jumlah peserta biasanya berkisar antara 10 sampai 14 orang bahkan dapat lebih menurut keadaan tempat permainannya dan banyaknya anak yang ikut dalam permainan, sedang untuk peserta permainan lintang alihan yang lebih sederhana biasanya antara 4 sampai 5 orang.

Permainan lintang Ngalih dalam bentuk dan versinya lebih sempurna (selanjutnya kami namakan saja Versi I), tidak memerlukan peralatan bantu apapun kecuali tempat permainan yang agak luas. Sedangkan permainan lintang Ngalih/Alihan dalam bentuk dan versinya lebih sederhana (selanjutnya kami namakan saja Versi II), selain memerlukan tempat permainan yang tidak begitu luas juga memerlukan atau mempergunakan alat bantu yang berupa beberapa tonggak baik berupa kayu ataupun tanda lain sebagai tempat tinggalnya setiap peserta kecuali pihak pengejar (yang jadi pasangan: bahasa Jawa).

Jalannya Permainan.

a. Lintang Ngalih Versi I.

1) Persiapan

Anak-anak datang satu demi satu berkumpul di suatu tempat. Dari hasil perundingannya, mereka bersepakat untuk mengadakan permainan lintang Ngalih. Setiap anak bebas memilih atau mencari pasangannya masing-masing lalu setiap anak dari masing-masing pasangan mengadakan undian sendiri-sendiri dengan cara "suit". Setelah selesai mengadakan undian, maka setiap anak dalam pasangannya masing-masing berbaris dua dengan posisi anak yang kalah undian berada di depan anak yang menang dalam undian dengan mengambil jarak kira-kira 2 atau 2,5 meter antara pasangan yang satu dan pasangan lainnya dengan membentuk lingkaran. Misalkan jumlah seluruh pesertanya 14 orang. Setiap pasangan terdiri dari 2 orang, sehingga pasangan seluruhnya terdiri atau berjumlah 7 pasang. Kemudian pihak yang kalah dalam suit, misalkan dinamakan A1 sampai A7 dan pihak yang menang B1 sampai B7. Dalam hal dilakukan undian berupa suit ini, maka untuk pertama kali 2 anak dalam suatu pasangan secara "suka rela" mengawali jalannya permainan di mana pihak yang kalah (dadi bahasa Jawa) mengejar pihak yang menang sut.

2) Cara dan aturan permainannya

Untuk pertama kali secara sukarela 2 orang anak dalam suatu pasangan mengawali jalannya permainan, dimana pihak yang dadi (misalnya A7) mengejar pihak pemenang (misalkan B7) sambil berusaha untuk menyentuh atau menepuk B7 yang berusaha pula untuk menghindari atau menyelamatkan diri dari kejaran dan sentuhan lawan.

Apabila B7 dapat tersentuh, maka B7 pada saat itu pula berbalik ganti mengejar A7. Begitu halnya apabila sebelum A7 berhasil menyelamatkan diri dengan cara hinggap di depan salah satu pasangan lainnya ternyata dapat tersentuh oleh B7. Demikian seterusnya. Sebaliknya jika pada mulanya B7 tidak tersentuh oleh A7 berbalik ganti mengejar B7 tidak tersentuh oleh A7 akibat B7 larinya lebih gesit atau lebih cekatan daripada A7 dan setelah berputar-putar beberapa saat lamanya kemudian ia berhasil hinggap di depan pasangan lain, misalnya di depan pasangan A3-B3, maka B3 segera lari dan di kejar lagi oleh A7. Apabila B3 berhasil tersentuh oleh A7, maka B3 seketika itu pula berbalik ganti mengejar A7. Setelah beberapa saat terjadi peristiwa lari mengejar antara A7, dan B3, ternyata berhasil hinggap di depan pasangan lainnya (misalnya di depan pasangan A5-B5), maka B5 yang berdiri di belakang A5 harus lari sambil menyelamatkan diri dari kejaran dan sentuhan B3. Atau sebaliknya, apabila B3 berhasil hinggap lebih dahulu di depan pasangan lainnya (misalnya di depan pasangan A5- B5), maka B5 segera lari dan A7 masih tetap sebagai pihak pengejarannya. Apabila B5 dapat tersentuh oleh A7, maka seketika itu pula B5 berbalik ganti mengejar.

Demikian permainan ini dilakukan berulang-ulang dengan cara yang sama tetapi dengan bermacam-macam variasi sampai anak-anak merasa lelah dan terjadi kesepakatan bersama untuk mengakhiri permainan ini.

Akan tetapi apabila di tengah-tengah berlangsungnya permainan terjadi salah seorang di dalam melakukan pengejaran terhadap lawannya yang lari secara berganti-ganti hingga berulang kali bahkan sampai dirasa melelahkan dirinya ternyata selalu gagal mengejar/menyentuh lawannya, maka atas kesepakatan

bersama, anak tersebut diganti tugasnya oleh anak lainnya atas dasar suka-rela.

b. Lintang Ngalih Versi II

1) Persiapan.

Setelah semua anak membuat tonggak atau lingkaran garis dengan kapur sebagai tanda tempat tinggalnya masing-masing anak, lalu mereka mengadakan undian untuk menentukan anak yang kalah (dadi bahasa Jawa) seperti cara yang dilakukan dalam permainan lintang Ngalih versi I yaitu baik dengan cara "suit".

2) Cara dan aturan permainannya.

Misalkan jumlah pesertanya terdiri dari 5 orang, yang 4 orang sebagai pihak menang dalam undian menempati posnya masing-masing dan yang seorang sebagai pihak kalah (dadi) berkewajiban merebut salah satu tempat kosong dan kedua lawannya pada waktu melakukan pertukaran tempat.

Misalkan A sebagai pihak yang kalah atau dadi berdiri di tengah arena permainan. Untuk memulai jalannya permainan, 2 orang dari pihak pemenang (misalkan B dan C) lari saling mengadakan pertukaran tempat. Pada waktu terjadinya proses perpindahan/pertukaran ini, A harus segera merebut salah satu tempat B atau C yang baru saja ditinggalkan. Apabila pada waktu ini A dapat merebut/menduduki misalnya tempat B sebelum C sampai di tempat B, maka dalam hal ini C adalah sebagai pihak yang kalah dan ganti berdiri di tengah arena permainan menggantikan kedudukan A tadi sebagai pihak yang dadi.

Kemudian dengan gerakan yang terampil dan cekatan berusaha menduduki salah satu tempat dan kedua lawannya (misalnya D dan E) yang sedang mengadakan pertukaran tempat.

Apabila dalam proses pertukaran itu ternyata tidak dapat merebut untuk menduduki salah satu tempat yang baru saja ditinggalkan itu (misalkan tempat E) akibat C kalah cepat daripada D, maka kembali C sebagai pihak yang kalah secepat itu pula berusaha merebut lagi salah satu tempat dari kedua lawannya yang lain (misalnya A dan B) yang saling mengadakan pertukaran tempat (seperti gambar di atas).

Begitu seterusnya permainan ini dilakukan secara berulang-ulang hingga para pesertanya sudah saling merasa lelah dan atas kesepakatan bersama permainan ini dapat diakhiri.

Perlu dijelaskan, bahwa apabila di tengah-tengah berlangsungnya permainan ada salah seorang yang dadi sampai 5 kali berturut-turut (tergantung pada perjanjian), artinya selama terjadinya 5 kali pertukaran tempat juga pihak yang kalah tidak berhasil merebut untuk menduduki salah satu tempat di antara lawan-lawannya, maka anak yang kalah tersebut disebut: "Kucing Kurus", dan kemudian dibuang atau dibawa keluar arena permainan oleh rekan-rekan sepermainannya secara bersama-sama dengan disertai ucapan bernada mencemoohkan : "ayo mbuang kucing kurus".

Selanjutnya mereka kembali dengan saling berebut tonggak/tempat untuk memulai lagi permainan berikutnya. Bagi anak yang tidak mendapatkan

tonggak/tempat, berarti dialah yang kalah/dadi.

Peranan permainan ini terhadap masyarakat, adalah

Sebagai hiburan biasa sekedar mengisi kekosongan waktu terutama di malam terang bulan.

Memberikan kesegaran jasmani dan rasa kepuasan bathiniah terhadap anak-anak pesertanya.

Sebagai salah satu sarana pendidikan nonformal di luar sekolah atau di masyarakat luas yang secara tidak langsung melatih untuk memberikan latihan berupa keterampilan, kecekatan, kewaspadaan dan rasa kesetiakawanan di kalangan anak-anak.

Dapat pula dipakai sebagai salah satu media dalam memperluas dan mempererat pergaulan anak-anak khususnya di masyarakat lingkungannya.

Memberitahukan secara tidak langsung kepada anak-anak bahwa di dunia ini ada hukum sebab akibat atau hukum keseimbangan hal mana dapat diketahui dalam permainan yaitu pada "rangkaiannya" peristiwa berpindahannya anak-anak dari suatu tempat ke tempat lain seperti gambaran berpindahnya bintang sesuai dengan makna permainannya.

3. Bethu

Kata "Bethu" menurut istilah sehari-hari diartikan untuk menunjukkan sifat wajah seseorang dalam keadaan merengut (cemberut). Akan tetapi kata bethu yang dipakai untuk menamakan istilah permainan di sini belumlah dapat diketahui dengan pasti apa arti sebenarnya. Namun demikian, melihat dari cara permainannya dapatlah diadakan suatu analisis yang mungkin dapat mendekati kebenarannya, yaitu istilah "Bethu" berasal dari 2 buah kata, yaitu: "bet", dari kata nyabet, di mana dalam permainan di sini dimaksudkan seperti gerakan menampar, menyentuh atau menepuk lawan untuk mencapai kemenangan, dan "thu", dari kata "methu" yang berarti keluar. Jadi baik kata nyabet maupun kata methu masing-masing diambil hanya suku kata akhirnya saja yaitu "bet" dan "thu", lalu digabungkan menjadi kata: "Bethu".

Dengan demikian, maka kata bethu dalam permainan di sini berarti bahwa untuk menyabet, (menyentuh, menepuk atau menampar) harus keluar dari rumah atau dari dalam garis permainan.

Dari pengertian tersebut di atas, dikandung maksud bahwa permainan bethu adalah permainan yang menggambarkan tingkah laku atau kegiatan anak-anak yang diwujudkan dalam bentuk olahraga dimana regu yang satu dan regu lainnya saling memperebutkan kemenangan dengan cara menyentuh atau menepuk bagian anggota badan pihak lawannya setelah pihak atau regu yang berada di dalam garis permainan keluar dan berada diluar garis permainan.

Permainan bethu pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki dalam usia sekitar 10-13 tahun, mengingat permainan ini banyak memerlukan unsur kesehatan fisik dan keterampilan anak terutama dalam kejar mengejar. Akan tetapi dalam perkembangannya pada masyarakat di mana masih dilakukan permainan ini sampai sekarang dapat dilakukan oleh kelompok anak-anak perempuan bahkan bisa pula campuran asalkan jenis yang ada dalam satu regu harus sama pula dengan jenis yang

ada dalam regu yang lainnya. Misalkan regu pertama terdiri dari 3 orang laki-laki dan 2 orang perempuan, maka jumlah peserta pada regu kedua harus terdiri pula dari 3 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Biasanya seluruh pesertanya terdiri dari 8 atau 10 orang, bisa lebih, tergantung dari luas tempat permainan.

Jalannya Permainan

a. Persiapan

Setelah terjadi kesepakatan anak-anak untuk mengadakan permainan bethu, maka pertama-tama mereka menentukan tempat permainannya. Kemudian apabila tempat permainan berupa halaman yang tidak berumput, maka kurang lebih 1/5 bagiannya cukup di garis dengan kapur atau alat lainnya, sebagai tanda/garis permainan yang akan memisahkan antara tempat beradanya regu pemenang dan regu yang kalah untuk pertama kalinya sebelum permainan sebenarnya dimulai, atau sebagai batas posnya pemenang (menang dalam undian atau dalam permainan) yang berada di dalam rumah atau dalam garis permainan.

Dari seluruh peserta yang ikut dibagi menjadi 2 regu dan setiap anak bebas memilih atau mencari regunya masing-masing. Tetapi apabila setelah terbentuknya ke-2 regu tersebut ternyata perbandingan mengenai besar kecilnya atau keadaan fisik anak tidak seimbang antara regu satu dan lainnya, maka biasanya anak sebagai peserta yang tertua dapat memilih atau menentukan para pesertanya menjadi anggota regu berdasarkan keseimbangan besar kecilnya atau keadaan fisik anak-anak.

Setelah semuanya selesai, maka untuk menentukan regu pemenang dan regu yang kalah untuk pertama kalinya, salah seorang anggota masing-masing regu mengadakan undian (suit), yaitu dengan cara masing-masing memperlihatkan salah satu jari tangannya (seperti ibu jari, telunjuk atau kelingking) sesuai dengan kehendaknya, maka regu yang menang menempatkan diri di dalam garis permainan (di dalam rumah: istilah permainannya) dan selanjutnya disebut: "pihak dalam", dan bagi regu yang kalah berdiri berhadap-hadapan dengan regu pemenang di luar garis permainan yang diperkirakan sejauh kekuatan anak menahan nafas sambil bersuara bethu ... (kurang 15 m jaraknya dari tempat beradanya pihak dalam), dan selanjutnya disebut: "pihak luar". Akan tetapi untuk memudahkan cara penulisannya di dalam tulisan ini, maka regu pemenang atau pihak dalam, dinamakan sebagai regu A, sedangkan regu yang kalah atau pihak luar sebagai regu B.

b. Aturan Permainan

Seluruh pesertanya harus berjumlah genap, sebab akan dibagi menjadi 2 regu/pihak, yaitu regu pemenang (pihak dalam) dan regu yang kalah (pihak luar).

Setiap anggota regu pemenang yang berusaha akan menyentuh atau menepuk salah satu lawannya yang berada di luar garis permainan harus lari keluar dengan arah lurus atau lurus menyerang (asalkan tidak berbelok-belok) dengan bersuara bethu.... sepanjang kekuatan nafasnya.

Salah seorang anggota dari regu pemenang harus tetap tinggal di dalam untuk

menjaga posnya supaya tidak diduduki oleh lawan permainannya.

Setiap anggota dan regu pemenang pada waktu lari ternyata sudah tidak bersuara akibat sudah tidak kuat lagi menahan nafas beberapa langkah lagi sebelum sampai di tempat sasaran yang dituju atau masih kuat bersuara sampai di tempat yang dituju, akan tetapi lawan yang dituju telah menghindar beberapa saat sebelumnya, maka ia harus berhenti di tempat lawannya berdiri semula, atau ditempat di mana habisnya suara tersebut.

Siapa dari regu pemenang setelah lari keluar pos kemudian berhenti paling dekat jaraknya dengan posnya, maka dialah yang menjadi "As" yaitu kaki kirinya tidak boleh berputar apabila bergerak bebas, sementara kaki kanannya boleh bergerak bebas disekitar tempat berdirinya. Dan anak yang menjadi "As" harus berdiri di samping kanan atau samping kiri.

Salah satu regu dinyatakan menang dalam permainan, apabila telah dapat menyentuh atau menepuk salah satu anggota regu lawannya baik secara perorangan maupun kolektif.

c. Cara Permainannya

Misalkan jumlah pesertanya terdiri dari 10 orang, dibagi menjadi 2 regu yaitu regu A = 5 orang dan regu B = 5 orang pula.

- 1) Untuk pertama kalinya salah seorang anggota regu A (misalnya A1) lari keluar dengan arah lurus sambil bersuara bethu menuju ke tempat berdirinya salah satu lawan yang akan disebut misalkan B5. Apabila masih dalam keadaan bersuara "thu ..." sampai ditempat B5 dan dapat menyentuh B5 mungkin akibat kurang cepatnya menghindar, maka permainan sekaligus dimenangkan oleh regu A. Tetapi apabila beberapa langkah sebelum sampai di tempat B5 ternyata A1 tidak bersuara lagi akibat sudah tidak kuat lagi menahan nafasnya (misalnya kurang 1 m) di depan berdirinya B5 semula atau masih kuat menahan nafas dan bersuara tetapi karena B5 menghindar beberapa saat atau beberapa langkah sebelum A1 sampai ditempatnya untuk menyentuhnya (misalnya menghindar ke arah samping belakang), maka A1 sementara berhenti/terpaku di tempat habisnya suara tadi.
- 2) Dalam keadaan demikian (terpaku), maka salah satu kawannya (misalnya A3) segera lari keluar dengan arah lurus menyerong berusaha menyentuh lawannya yaitu (misalnya B4) nantinya akan menolong rekannya (A1) yang sedang dalam keadaan terpaku. Oleh karena A3 juga tidak berhasil menyentuh lawannya yaitu B4 disebabkan keadaannya sama seperti yang dialami oleh rekannya yaitu A1, maka A3 pun berhenti (misalnya 1,5 m) di depan tempat berdiri B4 sebelum menghindar dari tempatnya semula.
- 3) Tahap berikutnya, segera kawannya yang lain (misalnya A2) lari keluar dengan arah lurus menyerang menuju tempat B3 berdiri dengan maksud untuk menyentuhnya tetapi oleh karena keadaannya sama seperti yang dialami oleh rekannya yaitu A1 dan A3, maka ia pun berhenti untuk sementara atau beberapa saat (misalnya 2m) di depan tempat berdirinya B3

sebelum menghindar dari tempat semula.

- 4) Untuk terakhir kalinya anggota regu A lainnya (misalnya A4) lari keluar dengan arah lurus menuju tempat berdirinya lawan (misalnya B2) dengan maksud berusaha pula untuk menyentuhnya. Karena mengalami keadaan sama seperti halnya yang dialami oleh rekannya (A1, A3, A2), maka A4 pun berhenti sejenak.

Adapun mengenai tempat berhentinya A4 sebagai anggota dari regu A yang keluar paling akhir dari posnya adalah sebagai penentu (yang menentukan) siapa yang seharusnya menjadi "As".

Apabila berdasarkan kekuatan nafasnya A4 berhenti agak jauh (kurang lebih 2,5 meter) di depan berdirinya B2 sebelum menghindar, maka di antara anggota regu A yang sudah keluar dari posnya dan telah berdiri di arena/di luar garis permainan itu, maka A4 adalah yang paling dekat jarak berdirinya dengan posnya adalah A1. Sehingga dalam hal ini menjadi "As" adalah A4. Tetapi sebaliknya, A4 berhentinya paling dekat dari tempat berdirinya lawan sebelum menghindar sehingga paling jauh jaraknya dengan pos regu A, maka A1 lah yang menjadi "As".

- 5) Setelah semuanya berhenti dan berdiri menghadap lawan, maka mereka segera menggandengkan tangan antara satu dan lainnya untuk secara bersama-sama menjaring dan berusaha menyentuh lawannya.

Apabila mereka berhasil menyentuh bagian anggota badan salah satu lawannya. Berarti kemenangan ada di pihak regu A dan kekalahan ada di pihak regu B, maka sebagai konsekuensi dari kealahannya regu B, setiap anggota regu B menggendong masing-masing anggota regu A termasuk anggota yang menjaga posnya berdasarkan keseimbangan besar kecilnya atau keadaan antara yang menggendong dan yang digendong. Yang dimulai dari tempat tersentuh/tersebutnya pihak lawan sampai ke garis permainan/pemisah atau posnya regu A (regu pemenang). Selanjutnya pada permainan berikutnya, baik regu A maupun regu B kembali berada di tempatnya masing-masing seperti semula.

Sebaliknya, apabila pada waktu regu A menjaring lawannya ada salah satu anggotanya lepas dari gendengan tangan (misalnya A2), maka ia ganti dikejar oleh pihak/regu B untuk berusaha menyentuh/menyabetnya. Untuk menghindar atau menyelamatkan diri dari kejaran lawan, maka A2 sambil lari berusaha menggandengkan kembali tangannya dengan kawannya atau kalau keadaan diperkirakan tidak memungkinkan, maka ia dapat menyelamatkan diri dengan kembali ke posnya semula yaitu dengan cara lari bebas. Akan tetapi sebelumnya ia dapat menyelamatkan dirinya, ternyata dapat disentuh/ disabet oleh pihak lawan yang mengejarnya, maka dengan demikian berarti kekalahan bagi regu A dan kemenangan ada di pihak/regu B.

Kemudian sebagai tanda kemenangannya, setiap anggota regu B digendong oleh masing-masing anggota regu A sesuai dengan keadaan fisik dan besar kecilnya antara yang menggendong dan yang digendong, yaitu mulai dari tempat tersentuhnya A2 sampai ke batas pos regu A atau garis permainan. Untuk permainan berikutnya, maka masing-masing regu bertukar tempat, yaitu regu B

sebagai pihak pemenang yang tadinya berada di luar garis permainan sekarang berada didalam garis permainan, dan sebaliknya regu A yang tadinya berada di dalam garis permainan sekarang dengan statusnya sebagai pihak yang kalah bertempat di luar garis permainan. Demikian permainan ini dilakukan berulang kali dengan cara dan ketentuan seperti tersebut diatas.

Apabila ditinjau dari segi sifat, maksud dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, permainan ini mempunyai peranan di antaranya:

Sebagai hiburan yang dapat memberikan kesegaran jasmani bagi anak-anak pesertanya dan sekedar memberikan kepuasan batiniah baik terhadap anak-anak itu sendiri maupun terhadap masyarakat yang turut menyaksikan jalannya permainan itu.

Dapat dicapai sebagai salah satu sarana pendidikan nonformal yang diberikan kepada anak-anak di luar sekolah.

Juga sebagai salah satu media dalam memperluas dan mempererat pergaulan di kalangan anak-anak di dalam masyarakat lingkungannya.

Turut membantu membiasakan anak-anak maupun masyarakat lingkungannya untuk selalu mencintai dan menghargai hasil karya orang tua di zaman dahulu sekalipun mempunyai nilai-nilai budaya yang tidak seberapa dan dalam bentuknya yang masih sederhana, jika dibandingkan dengan jenis-jenis hiburan yang semakin kompleks dan akibat kemajuan teknologi kebudayaan dewasa ini.

4. Inkaropianik

Permainan ini terkenal di daerah kepulauan Raja Ampat, Kabupaten Sorong, Irian Jaya. Menurut bahasa daerah Raja Ampat, INKAR berarti sejenis ikan yang kulitnya amat kasar bagaikan ampelas, dan INKAROPIANIK adalah permainan rakyat yang menggambarkan bagaimana perkasanya ikan dalam usaha memutuskan pukuk-pukuk yang mencoba untuk menangkapnya, dengan kekuatan kulit kasarnya.

Penduduk Raja Ampat adalah penduduk yang bertempat tinggal di pantai dan di atas air laut. Rumah-rumah penduduk didirikan di atas tonggak-tonggak kokoh yang menghujam masuk tanah di dalam lautan. Sebagai penduduk yang dibesarkan di atas lautan, maka dari lautan diharapkan segala kebutuhan-kebutuhan hidupnya terpenuhi. Kehidupan di lautan, menyebabkan mereka pandai berenang, mengemudikan perahu dan menangkap ikan. Tidaklah mustahil, bila anak-anak mulai dapat berjalan dilatih dan dididik untuk berenang sebagai usaha utama dan terutama untuk mempertahankan hidupnya. Semua gerak tingkah laku orang dewasa khususnya dalam hal menangkap ikan dan bagaimana akibat apabila gagal usahanya dalam menangkap ikan tersebut, terpancar dalam gerak tingkah laku anak-anak di dalam permainannya.

Pada mulanya permainan ini berbentuk usaha untuk berlatih berenang belaka. Yang dalam perkembangan selanjutnya berubah menjadi perlombaan berenang dalam jarak tertentu, perlombaan berenang dalam waktu, dan kemudian disusul berenang di

bawah permukaan air. Pada kelompok permainan ini sudah barang tentu muncul sang juara, seorang yang mempunyai daya dan kemampuan di atas kekuatan teman-temannya. Sang juara dan teman-temannya tadi lalu timbul rasa bosannya apabila permainan itu berkisar dari yang itu-itu juga. Akhirnya muncullah permainan ini sebagai pancaran kehidupan di dunia kenelayanan daerah itu serta munculnya sang juara sebagai pemimpin sekaligus sebagai ikan yang harus ditangkap oleh nelayan-nelayan kecil dengan pukatnya dalam permainan.

Peserta/pelaku dari permainan ini tidak ada ketentuan jumlah yang pasti, yang jelas batas minimal terdiri dari 6 (enam) orang. Makin banyak pesertanya, maka makin ramai. Salah seorang akan bertindak sebagai sang ikan. Biasanya dipilih dari anak yang dipandang oleh kawan-kawannya sebagai pemimpin (sang juara). Teman-teman lainnya akan bertindak sebagai rangkaian pukat (salah satu alat untuk menangkap ikan). Biasanya dilakukan oleh anak laki-laki atau perempuan yang memang telah pandai berenang, dengan usia sekitar 10 tahun.

Jalannya Permainan

a. Persiapannya

Semua peserta setelah ditentukan siapa yang bertindak sebagai ikan dan pukat, kemudian turun ke laut (sungai, kolam, kolam renang). Sang pukat adalah mereka yang berpegangan satu sama lain membentuk suatu lingkaran. Berpegang dengan cara berjabatan tangan. Dengan pandangan mata mereka menghadap ke depan. Saling memandang. Ikan, adalah anak yang mempunyai kepandaian dalam hal berenang dan menyelam. Biasanya permainan tersebut dilakukan pada kedalaman air setinggi dada.

b. Aturan Permainan

Sang ikan yang mula-mula berada di luar lingkaran atau pukat, lalu masuk di dalam pukat. Ikan kini telah berada dalam pukat, dengan menyelam melalui kaki-kaki peserta. Setelah ikan berada dalam pukat, lalu berusaha untuk keluar dari jaringan pukat tadi. Dengan memasukkan air dalam mulutnya dan menyemburkan air dimaksud ke telapak tangan mereka yang menjadi pukat. Sang ikan bertanya: "pukat apakah ini?" dijawab oleh mereka:

- ini pukat rumput (suatu pukat yang dibuat dari bahan rumput darat), atau ini pukat tumbuh-tumbuhan dalam laut), atau
- ini pukat genemo (suatu pukat yang dibuat dari bahan genemo yaitu sejenis tanaman MELINJO, kulit tanaman itu amat kuat), atau
- ini pukat nilon (pukat yang diikat oleh tali-tali dari NILON).

Dalam menjawab pertanyaan ikan tersebut sang pukat harus menjawab bahan pembuat pukat yang dipakainya dengan meningkatkan kekuatan dari pukat tadi, hal ini harus dimengerti urutan keempat macam pukat, dalam arti bahwa pukat rumput lebih mudah hancur dibandingkan dengan pukat NILON. Dengan kata lain berusaha agar ikan tidak dapat lepas dari jaringan lingkungan pukat tadi.

Ikan selalu berusaha dengan kekuatan yang dimilikinya untuk memutuskan jaringan pukat, yaitu hubungan tangan yang berjabat dengan hentakan

dadanya/badannya. Ikan boleh keluar dari jaringan hanya dengan merusak hubungan pukot dari sebelah atas. Tidak diperbolehkan dengan meloloskan diri lewat menyelam di antara kaki mereka seperti sang ikan masuk ke dalam pukot.

Apabila ikan berhasil melepaskan diri dari pukot atau dengan perkataan lain hubungan pukot itu berhasil diputuskan oleh ikan, maka permainan pun selesailah sudah. Lain halnya apabila sang ikan tidak dapat melepaskan diri dari jaringan pukot, maka sang pukotpun beramai-ramai menangkap ikan dan berenang membawa ikan tadi ke geladak rumah. Dan permainan pun masih berkelanjutan.

Apabila sang pukot terdiri dari 6 orang, maka 4 orang lainnya diharuskan turun ke darat untuk mencari bambu-bambuan serta rumput-rumputan sebagai sarana untuk membunuh dan menarik ikan. Dua orang lainnya menjaga ikan itu sampai 4 orang kawannya datang kembali.

Pada saat 4 (empat) orang pukot dalam perjalanan mencari bambu dan rumput di darat, maka sang ikan berusaha kembali dengan sisa kekuatan yang ada untuk melepaskan diri dari penjagaan, untuk kembali ke air berenang kembali. Sang ikan menggelepar-gelepar berguling-guling mendekati tepian, dan dua orang pukot tadi berusaha untuk menahannya.

Apabila ikan tidak berhasil melepaskan diri dari penjagaan dua orang (pukot) tadi, maka permainan pun selesailah sudah. Dalam arti kekalahan pada ikan, dan pukot memperoleh kemenangan. Tetapi permainan tadi masih akan berkelanjutan apabila ternyata sang ikan berhasil melepaskan diri. Dua orang penjaga tadi lalu berteriak dengan nada meninggi dalam ucapan:

NAPARIMO INASUPUR berganti-gantian, yang dalam terjemahan bebasnya berarti:

HE SAUDARA SEPUPU I KANNYA LEPAS LAGI..... !

Empat orang yang berada di darat mendengar panggilan dan teriakan tadi akhirnya turun ke laut kembali. Meneruskan permainannya seperti pada awal semula.

c. Tahap-Tahap Permainan

Permainan ini pada dasarnya terdiri dari berapa tahap, yaitu:

- tahap pertama, ikan di luar lingkaran pukot
- tahap kedua, ikan berusaha melepaskan diri dari pukot, ikan menyelam melalui kaki-kaki pukot.
- tahap ketiga, bila ikan tidak dapat melepaskan diri diangkut ke geladak rumah.
- tahap keempat, ikan diberi kesempatan kembali untuk berusaha melepaskan diri.

Apabila peserta mengikuti 4 (empat) tahap permainan di atas maka akan tampak jelas konsekuensi menang atau kalahnya; yaitu pada tahap kedua, apabila ikan dapat lepas dari lingkungan pukot, maka sang ikan berada di pihak yang menang. Pada tahap ke tiga dan ke empat, bila ikan tidak dapat melepaskan diri dari pukot-pukot, ini berarti ikan menanggung kekalahan dan pukot pun memperoleh kemenangan.

5. Belompongan

Permainan anak-anak Belompongan atau Begelompong berasal dari kata Belompong atau yang artinya menggelinding, karena dalam bagian permainan ini ada yang harus menggelindingkan bola ke arah tonggak. Belompongan merupakan salah satu permainan anak-anak yang berasal dari Nusa Tenggara Barat, jelasnya berasal dari Lombok.

Pada awalnya dahulu, permainan ini merupakan aktivitas untuk mengisi waktu senggang setelah menyelesaikan kegiatan sehari-hari dan biasanya dimainkan pada siang atau sore hari.

Alat yang digunakan sebagai bola adalah buah jeruk muda yang sebesar bola tenis, karena kondisi buah keras maka untuk melunakan agar tidak berbahaya jeruk tersebut terlebih dahulu dibakar dalam sekam. Selain jeruk dapat pula digunakan kulit pisang kering yang digulung-gulung membentuk bola lalu diikat ini biasa disebut Keraras atau dapat pula dibuat dari sobekan kain bekas yang digulung-gulung lalu diikat.

Jalannya Permainan

Buatlah lapangan permainan dan sesuaikan dengan luas lapangan yang tersedia dan kemampuan/kecapakan siswa. Buat garis batas permainan dengan kapur atau lainnya yang tidak membahayakan siswa. Lapangan permainan tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama luasnya dengan cara membuat garis tengah atau pemisah, bagian pertama untuk Pihak Pemukul dan bagian kedua untuk Pihak Penjaga. Pada bagian untuk Pemukul dibuat patok dari batu atau bata dalam kondisi berdiri, yang jaraknya dapat dibuat kira-kira dari garis pemisah.

Seluruh siswa dibagi menjadi dua regu dengan jumlah yang sama banyak. Guru menunjuk dua orang siswa dari kedua regu sebagai ketua regu. Masing-masing ketua regu melakukan undian dengan suit, yang menang menjadi Pihak Pemukul dan yang kalah menjadi Pihak Penjaga. Setelah siap masing-masing regu memasuki arena permainan.

Permainan dapat dimulai dengan Pihak Pemukul berdiri di belakang Patok dan Pihak penjaga berada di muka garis pemisah menyebar di seluruh arena. Pihak Pemukul mulai memukul bola, bola hanya dapat dipukul dengan tangan dan Pihak penjaga harus berusaha menangkap dan kemudian melempar bola tersebut ke arah patok. Cara melempar patok adalah dengan menggelindingkan bola, jika patok terkena berarti pemain yang memukul tersebut mati. Ia lalu dapat digantikan dengan pemain berikutnya. Dalam permainan ini selain melempar patok, pemain dapat dikatakan mati jika Pihak penjaga dapat menangkap bola secara langsung (tidak menyentuh tanah terlebih dahulu) atau pukulan yang dilakukan oleh Pihak pemukul tidak dapat melewati garis tengah. Pergantian pemain dapat dilakukan bila seluruh pemain dari regu Pemukul telah mati sebelum menyelesaikan semua tahap/jenis pukulan atau Pihak penjaga dapat menangkap bola tiga atau lebih (sesuai dengan perjanjian) dalam satu tahap permainan.

Peraturan yang berlaku dalam semua jenis pukulan, yaitu jika pada setiap jenis

pukulan tidak terjadi kesalahan yang menyebabkan bola mati. Maka pukulan dapat dilanjutkan dengan pukulan berikutnya. Jika Pemukul pertama mati dapat diganti oleh pemain lainnya. Seorang pemukul mati mungkin karena bola tidak dapat melewati garis atau pengembalian bola oleh Pihak Penjaga dapat menyentuh patok. Dapat juga pemukul mati karena pada waktu terjadi bola goncang, yaitu bola dapat ditangkap oleh penjaga setelah melenting satu kali. Jika terjadi demikian bola harus dikembalikan oleh pemukul ke arah dalam dengan cara menggocang-goncangkan terlebih dahulu, baru dipukul dengan salah satu tangan. Dan Pihak penjaga berusaha untuk menangkapnya, jika tertangkap maka pemukul tadi dianggap mati. Apabila tidak terjadi hal-hal di atas barulah pemukul pertama dapat melanjutkan pukulan berikutnya. Kalau terjadi penggantian pemukul, maka pemukul berikutnya akan melanjutkan pemukulan dari mana pemukul terdahulu mati.

Pemukul yang mati tetap berfungsi menjaga kemungkinan pengambilan bola goncang oleh penjaga, tetapi mereka kehilangan hak untuk memukul. Pemenang dalam permainan ini adalah setiap regu yang dapat menyelesaikan semua jenis pukulan, jika sernua jenis pukulan dapat diselesaikan baik oleh satu regu atau beberapa orang. Untuk yang kalah Guru dapat memberikan hukuman berupa jalan bebek atau loncat katak, dan untuk jaraknya ditentukan dengan cara ketua regu Pihak Pemenang menendang bola sejauh-jauhnya atau berdasarkan perjanjian sebelumnya.

Dalam permainan Belompongan ada 5 jenis pukulan yang harus dilaksanakan,

Andang mudi, yang berarti menghadap ke belakang. Pukulan ini dilakukan dengan berdiri membelakangi pihak penjaga. Caranya bola dipegang dengan dua atau satu tangan lalu dilempar ke atas kemudian dengan satu tangan dipukul kencang di atas kepala.

Andang julu, berarti menghadap ke muka. Pukulan dilakukan oleh Pihak penjaga. Pukulan kedua ini ada 2 macam, yaitu dengan tangan kiri dan dengan tangan kanan. Cara melakukannya dengan jalan melempar bola ke atas dulu baru dipukul. Jika tangan kiri melempar, maka tangan kiri pula yang harus memukul. Demikian juga berlaku untuk tangan kanan.

Nepak dada, berarti menepuk dada. Pukulan ini dilakukan menghadap ke Pihak penjaga, caranya bola dilemparkan ke atas dan sementara bola masih melambung pemukul harus dapat menepuk dada terlebih dahulu, baru memukul

Telunjuk ingkang, berarti berkacak pinggang. Caranya bola dilempar keatas, sementara bola melambung. pemukul harus menggunakan kesempatan itu untuk berkacak pinggang, baru memukul bola.

Ngengacut, berarti menendang. Caranya bola dilempar ke atas lalu ditendang.

6. Panji

Panji merupakan salah satu permainan anak-anak di daerah Lombok dan panji mempunyai pengertian tokoh yaitu salah seorang figur yang dianggap kuat dan berani. Dari asalnya permainan ini merupakan untuk mengisi waktu senggang setelah menyelesaikan kegiatan sehari-hari dan biasanya dimainkan pada siang atau sore hari.

Permainan ini dapat dimainkan oleh semua anak-anak dari segala lapisan sosial

masyarakat. Pada permainan ini melatih keberanian dan kejujuran anak - anak disamping pembinaan dalam ketangkasan dan kecekatan, permainan ini merupakan perwujudan dari pada kekaguman dan penghargaan kepada tokoh panji yang dianggap serba perkasa. Sejalan dengan sifat kesatria dalam cerita panji, maka panji dalam permainan ini juga dituntut memiliki kejujuran dan sifat-sifat terpuji lainnya. Sehingga setiap anak yang ikut bermain, ingin menjadi Panji.

Permainan ini selain berfungsi tersebut diatas dapat juga sebagai hiburan. Hingga saat ini fungsi tersebut tidak berubah, hanya terdapat perubahan pada tahap persiapannya. Pada saat sekarang diberitahu dulu apa-apa yang tidak boleh dilakukan, misalnya tidak boleh menendang perut, kemaluan, dada dan jika menendang tidak boleh terlalu keras, sedangkan pada zaman dahulu tidak.

Jumlah Pemain	: Minimal 6 orang (khususnya anak laki-laki)
Tempat	: Halaman dan Lapangan
Tujuan	: Keberanian, Ketangkasan, dan ketabahan
Alat yang digunakan	: Tidak menggunakan alat
Susunan Permainan	: Lihat Gambar

Catatan :

1. Bagian badan yang boleh ditendang adalah pantat.
2. Pemain boleh ditendang hanya pada waktu sedang berdiri atau sedang duduk tapi tidak bersila.
3. Tendangan boleh/dapat dilakukan antara Panji dengan pemain atau sebaliknya.
4. Panji dapat ditendang hanya pada saat berdiri.
5. Jika jarak antara pemaian yang duduk kurang dari satu rentangan tangan, maka kedua pemain tersebut dapat ditendang
6. Panji dapat ditendang beramai-ramai
7. Tendangan tidak boleh bersifat sapuan, tetapi harus lurus dan belakang ke muka
8. Tendangan bisa dilakukan dengan kaki kiri/kanan

Cara bermain

Sebelum permainan dimulai diadakan undian dengan jalan Hong ping pah atau suit. Hong ping pah dilakukan dengan jumlah anak tiga-tiga, siapa tapak tangannya menelungkup/menengadahkan sendiri, berarti memang,. la mundur dan di-. ganti dengan orang lain. Demikian selanjutnya sampai tinggal dua orang, kemudian kedua orang tersebut sut, siap yang dalam sut kalah dialah yang menjadi panji.

Sebelum mengambil undian, para pemain diseimbangkan terlebih dahulu. terutama dari segi besar dan tinggi badan, sebab ini akan mempengaruhi keseirribangan permainan. Yang bertindak sebagai pengatur perimbangan pemain adalah salah satu di antara mereka yang berpengaruh dan secara diam-diam diakui sebagai pemimpin.

Setelah siap semuanya, serentak mereka berteriak menyebutkan nama si Panji, misalnya si Remon yang jadi Panji; maka mereka akan berteriak Remon Jari, yang artinya Remon jadi (Panji). Dan bersamaan dengan itu para pemain yang lainnya kemudian berpecah mencari tempat dan duduk bersila, sedangkan panji berdiri di tengah-tengah mereka. para pemain harus waspada dalam mencari tempat agar tetap menjaga jarak, karena jika kurang dari satu rentangan tangan akan kena tendang.

Setiap pemain yang melihat jarak di antara dua pemain kurang dari satu rentangan tangan akan segera berdiri merentangkan tangan kemudian menendang. Jadi yang merentangkan tangan ini tidak hanya Panji saja. Setelah semua pemain duduk bersila, Panji berdiri di tengah dengan sikap waspada. Kemudian mereka duduk bersila sambil bernyanyi, setelah nyanyian berhenti mereka lepas dari pengamatan Panji, mereka dengan waspada dan cepat bergerak untuk menendang Panji. Tetapi Panji juga harus tetap waspada segala gerak yang mencurigakan dari semua pemain. Sementara ada pemain yang tendang-menendang dengan Panji, pemain lain boleh maju, dan boleh menendang pemain atau Panji. Pokoknya setiap pemain yang berdiri dapat ditendang, sehingga setiap habis menendang umumnya pemain langsung duduk bersila dan tetap menjaga jarak, sebab jika tidak dia akan ditendang oleh Panji atau pemain lainnya.

Jika seorang terang-terangan berdiri menantang Panji maka seluruh bagian badannya boleh ditendang asal dibawah pinggul. Bila terjadi demikian, maka permainan menjadi lebih menarik. Panji dapat diganti bila dia tidak mampu lagi menerima tendangan, untuk selanjutnya dapat diganti berdasarkan persetujuan bersama. Biasanya permainan ini agak lama diganti, karena adanya unsur harga diri, oleh karena, itu biasanya ia bertahan walaupun sudah tidak mampu lagi.

7. Bawi Ketik

Bawi ketik merupakan salah satu jenis permainan rakyat daerah Lombok, khususnya dari desa Pejanggik, Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah. Bawi Ketik berasal dari kata, Bawi yaitu Babi dan Ketik yang berarti menendang ke belakang dan kesamping. Inti dari permainan ini adalah menggambarkan seekor babi yang melindungi anaknya dari serangan para pemburu dengan arah menendang atau ketik lawannya. Dalam permainan ini sedikit aneh karena anak babi diistilahkan sebagai telur babi.

Latar belakang permainan ini berasal dari Legenda rakyat, yaitu Datuk Penagik mempunyai seorang putra yang dijuluki Datuk Bajang. Pada suatu hari Datuk Bajang ingin pergi nyeren (berburu). Ayahnya tidak mengizinkan karena khawatir putra satu-satunya mendapat kecelakaan. Namun karena Datuk Bajang mendesak terus, maka atas persetujuan para Menteri, ia diijinkan berburu dengan dikawal oleh beberapa pengawal kerajaan. Rombongan berangkat ke hutan dengan membawa alat berburu dan bekal secukupnya, rupanya rombongan naas, sebab selama beberapa hari di dalam hutan tak seekor pun binatang buruan dapat dijumpai. Akhirnya rombongan pulang, tetapi di tengah perjalanan pulang, mereka menjumpai seekor babi yang sedang menunggu anaknya yang masih kecil. Dari pada pulang tidak membawa apa-apa, lebih baik anak babi itu di bawa pulang, sebagai bukti kepada ayahanda bahwa ia benar-benar telah pergi berburu, maka segera rombongan dibagi dua. Sebagian mengelilingi babi tersebut dan sebagian menunggu perbekalan dan peralatan yang dibawa. Ternyata babi tersebut sangat galak dan berbagi cara dilakukan oleh mereka agar anak babi dapat direbut. Tetapi babi tersebut dengan segala cara mempertahankan anaknya dengan cara menendangkan kakinya ke belakang yang disebut ketik. Karena ponggawa menyerang dari segala jurusan, akhirnya anak babi dapat ditangkap. Induk babi sangat bersedih, karena tidak berdaya menghadapi lawan yang begitu banyak.

Setelah sampai di kerajaan Datuk Bajang sangat terkesan sekali dengan pengalamannya, terutama pengalaman yang dialami oleh ponggawa dalam mengambil anak babi tersebut. Beberapa hari kemudian Datuk Bajang mengumpulkan anak-anak untuk diajak bermain seperti apa yang telah pernah disaksikan, sejak itu lahirlah permainan Bawi Ketik ini.

Dari asalnya permainan ini merupakan untuk mengisi waktu senggang setelah menyelesaikan kegiatan sehari-hari dan biasanya dimainkan pada siang atau sore hari. Permainan ini dapat dimainkan oleh semua anak-anak dari segala lapisan sosial masyarakat. Anak-anak desa terutama anak-anak gembala sangat gemar bermain Bawi Ketik sebagai hiburan. Pada permainan ini ada sedikit perubahan, dahulu yang dipakai sebagai telur bukan batu kecil, tetapi dari kompet kerang, yaitu kain yang digulung bulat seperti bola. Jika hendak bermain semua anak harus memakai sarung tangan, dan sarung tangan dapat dibuka dan digulung sebagai alat permainan. Perubahan lainnya adalah sasaran yang ditendang, jika dulu Bakat impung (kena paha), sekarang cukup untuk kena Bata betis (Kena betis), karena jangkauan untuk kena paha sangat sulit.

Permainan ini dimainkan khusus anak laki-laki berumur 6-14 tahun, karena soal berburu adalah pekerjaan laki-laki. Dan untuk mengambil undian digunakan pupaq (rumput).

Catatan :

1. Setiap pemain memiliki batu kecil/taloq, kecuali yang menjadi babi.
2. Yang menjadi babi dalam posisi merangkak dan melindungi batu kecil yang diletakkan ditengah dan dibawah perut babi.
3. Pemain harus berusaha mengambil batu tersebut dan batu yang diambil tidak harus batu milik sendiri, jika yang diambil batu orang lain; ta dapat memberikan kepada pemain lain yang memilikinya.
4. Babi dalam melindungi telurnya hanya boleh menendang ke belakang atau kesamping.
5. Tendangan harus mengenai betis.
6. Pemain yang kena betis, menggantikan menjadi babi.
7. Jika pemain berhasil mengambil seluruh batu, maka pemain menyembunyikan batu-batu tersebut.
8. Yang mehajdi babi harus mencari batu yang disembunyikan. Jika salah satu batu dapat ditemukan, maka pemiliknya dapat menggantikan menjadi babi.

Jalannya permainan

Dalam permainan ini keseimbangan badan diperhitungkan dalam hubungan dengan kekuatan tendangan. Yang bertindak memimpin pemilihan pemain ini adalah salah seorang anak di antara mereka yang dianggap sebagai pencaq.

Sebelum permainan dimulai harus diadakan pengundian terlebih dahulu. Caranya, pencaq mengambil pupaq (rumput) sesuai dengan jumlah pemain. Panjang pupaq kurang lebih 57 cm. Salah satu pupaq dipilih yang jabut (ada bonggol akarnya), sehingga yang kelihatan pangkalnya saja, sedang bagian jabut akan tersembunyi dalam genggamannya, kemudian permainan mencabut pupaq, siapa yang mencabut

pupaq jabut dia yang menjadi babi/bawi dan pemain yang lainnya menjadi pemburu. Perlu diperhatikan pada waktu pencabutan undian pupaq-pupaq tadi digenggam oleh pencaq dengan cara terbalik.

Setelah siap semuanya serentak mereka berteriak Bawi ketik sambil menuju ke arena permainan. Yang menjadi babi segera membuat lingkaran dengan ujung jari kakinya selebar jangkauan tendangannya. Yang menjadi pemburu meletakkan batu-batu kecil di tengah lingkaran. Kemudian anak yang menjadi babi merangkak melindungi batu-batu sambil menendang ke belakang dan ke samping. Mereka yang menjadi pemburu berusaha untuk mengambil batu sekenanya. Yang berhasil mengambil batu terus berusaha membantu kawannya mengambil batu. Jika tendangan babi terkena betis pemburu, maka yang terkena tendang akan menggantikan menjadi babi. Dan permainan diteruskan hingga batu habis.

Setelah batu habis, maka permainan dilanjutkan, yaitu menyembunyikan batu-batu oleh pemburu dengan jalan menanamnya. Sementara para pemburu menanamnya, yang menjadi babi menutup kedua matanya dengan tangan dan sambil menunduk kepala.

Setelah seluruh batu ditanam, pemburu berteriak bahwa batu sudah tersembunyi. Saat berikutnya babi berusaha menemukan batu-batu yang disembunyikan oleh pemburu. Jika batu tersebut dapat ditemukan, maka pemilik batu akan menggantikan menjadi babi dan pemburu lain mengeluarkan batu milik mereka. Kemudian permainan dapat diulang seperti semula kembali.

Cara Menilai

Menilai kemampuan anak dalam bermain permainan anak adalah dengan proses pengamatan langsung pada saat anak-anak bermain. Fokus perhatian dapat diarahkan pada beberapa hal berikut:

1. Perhatikan cara bermain anak selintas; apakah anak nampaknya memahami peraturan dan cara memainkan permainan itu sendiri atau tidak.
2. Perhatikan kemampuan fisik anak, apakah anak sudah memiliki kecepatan, kekuatan, kelincahan, daya tahan, serta keseimbangan yang baik atau tidak. Semakin baik aspek-aspek kemampuan fisiknya, berilah nilai lebih tinggi pada aspek biomotor ini.
3. Perhatikan kemampuan anak dalam hal strategi dan pengembangan taktik sehingga terlihat dari cara anak itu memanfaatkan peraturan untuk kepentingan dirinya atau kepentingan kelompoknya.
4. Perhatikan aspek emosional dan afektif anak, apakah anak memiliki keinginan untuk mematuhi peraturan atau cenderung melakukan kecurangan bagi kepentingan diri dan kelompoknya.
5. Perhatikan kemampuan anak untuk menerima kekalahan dan menanggapi dengan wajar ketika mengalami kemenangan.

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.