

NILAI-NILAI KEHIDUPAN SOSIAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA PADA ERA GLOBALISASI

Oleh
Mujinem)*

Abstrak

Globalisasi seperti sekarang ini, di mana teknologi maju pesat, ternyata telah mengubah perilaku kehidupan sosial di masyarakat, khususnya anak. Permainan tradisional yang dulu melekat pada dunia anak di daerah pedesaan, sekarang sangat sulit ditemukan apalagi di daerah perkotaan. Sebagai pengganti, anak-anak bermain *play station*, *game boy*, *tamiya*, dan lain-lain pada saat ini. Pada hal permainan tradisional anak, seperti *Jamuran*, *Mul-mulan*, *Jeg-jegan* banyak mengandung nilai-nilai kehidupan sosial yang mencerminkan kearifan budaya suatu daerah. Adapun nilai-nilai permainan tradisional anak tersebut adalah adanya persamaan status, kebersamaan, ketaatan terhadap aturan, berpikir strategis dan kreatif, kecerdasan, kompetisi, kepekaan sosial, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan untuk berprestasi, dan belajar untuk menyesuaikan diri.

Untuk melestarikan permainan tradisional anak yang nyaris hilang ditelan perkembangan zaman, perlu adanya upaya dalam bentuk statis (identifikasi dan pendokumentasian) maupun dinamis (mengajarkan untuk dimainkan). Pengajaran tentang permainan tradisional ini perlu kepedulian dari berbagai pihak yaitu keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Di era globalisasi ini permainan tradisional anak tetap masih relevan untuk dilestarikan, karena bermanfaat sebagai tempat sosialisasi nilai-nilai luhur dalam kehidupan sosial.

Pendahuluan

Pada dasarnya bermain adalah panggilan manusiawi, setiap manusia mengalami proses bermain. Bahkan manusia disebut sebagai makhluk bermain (*homoludens*). Walaupun tergolong makhluk bermain, ternyata manusia bukanlah makhluk yang main-main. Buktinya, dalam permainan pasti ada unsur yang serius. Mendengar kata bermain sering terlintas di dalam pikiran adanya nostalgia di masa anak-anak, sebab masa anak-anak adalah masa permainan. Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar sebagaimana dikutip oleh Dani Wardani (2007) mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki ragam bentuk dan variasi yang sangat banyak. Setidaknya ada 750 macam permainan tradisional di Indonesia dan masih banyak yang belum terinventarisasi. Hal ini mengidentifikasi bahwa permainan tradisional Indonesia sangat melimpah. Dari sekian banyak jenis permainan tradisional tersebut berhasil dideskripsikan sebanyak 40 jenis yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Namun sayang, permainan tradisional tersebut sekarang ini keberadaannya sangat sulit ditelusuri dan dilacak, atau bisa dikatakan terancam punah. Permainan tradisional di DIY seperti *Jamuran*, *Mul-mulan*, *Jjeg-jegan*, dan lain-lain secara perlahan-lahan sudah digantikan posisinya oleh berbagai perangkat permainan dalam komputer. Sekarang ini, *play station*, *game boy*, sudah menjadi “makanan” sehari-hari anak-anak Indonesia terutama yang tinggal di kota-kota besar. Menjamurnya penyewaan *play station* di kota-kota, hingga ke desa-desa membuat anak-anak di desa pun mulai melirik permainan tersebut. Anak-anak lebih cenderung bermain dalam permainan yang terkesan instan. Kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan bagi anak-anak. Permainan-permainan baru dalam bentuk *game* komputer diciptakan. Permainan seperti itu menjadi semakin kaya sensasi, mengasyikkan dan penuh fantasi. Tidak mengherankan, permainan tradisional mulai ditinggalkan. Permainan tradisional digantikan dengan permainan produk teknologi. *Game-game* menjadi lebih praktis, karena tidak memerlukan tanah lapang dan banyak teman. Cukup sendirian di depan layar pun seseorang bisa terjun dalam permainan yang mengasyikkan. Permasalahannya adalah apakah permainan tradisional anak itu sama sekali sudah tidak bermanfaat bagi kehidupan sosial?

Pada kesempatan ini tidak semua permainan tradisional akan dibahas dan hanya tiga permainan yang dianggap populer di DIY yaitu *Jamuran*, *Mul-mulan*, dan *Jeg-jegan*. Permasalahan yang akan dibahas di sini adalah nilai-nilai sosial apa saja yang ada dalam permainan tradisional anak, kemudian nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional anak tersebut apakah dibiarkan hilang begitu saja? Jika dipandang dari unsur budaya masih relevankah permainan tradisional di era globalisasi ini tetap dilestarikan, jika masih relevan bagaimana cara-cara melestarikan permainan tersebut, dan sebetulnya apa manfaat permainan tradisional itu dilestarikan.

Pengertian Nilai

Nilai adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek, bukan objek itu sendiri. Suatu itu mengandung nilai artinya ada sifat atau kualitas yang melekat pada suatu itu. Misalnya, perbuatan itu bermoral, pemandangan itu indah. Susila dan indah adalah sifat yang melekat pada tindakan dan pemandangan (Rukiyati, 2008).

Kosasih Djahiri (1980) menyebutkan nilai adalah keyakinan, kepercayaan, norma atau kepatuhan-kepatuhan yang dianut oleh seseorang ataupun kelompok masyarakat tentang sesuatu. Sementara itu menurut Fraenkel sebagaimana dikemukakan oleh Husein Achmad (1982) nilai menggambarkan suatu penghargaan atau semangat yang diberikan seseorang atas pengalaman-pengalamannya. Koentjaraningrat (1979) mengemukakan bahwa suatu sistem nilai budaya terdiri dari konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat mengenai hal-hal yang harus mereka anggap amat bernilai dalam hidup. Dengan demikian nilai itu sebenarnya suatu kenyataan yang tersembunyi di balik kenyataan-kenyataan lainnya. Adanya nilai itu karena ada kenyataan-kenyataan lain sebagai pembawa nilai. Nilai mengandung cita-cita, harapan-harapan, dan keharusan. Bagi manusia nilai dipakai dan diperlukan untuk menjadi landasan alasan, motivasi dalam bersikap, bertindak laku dan perbuatannya.

Segala sesuatu itu mengandung nilai, hanya derajat nilai itu positif atau negatif. Nilai-nilai apa yang terkandung di dalam sesuatu itu masih harus ditentukan kemudian. Ada usaha telah dilakukan untuk mengklasifikasikan nilai. Walter G. Everet sebagaimana dikutip oleh Rukiyati (2008) menggolongkan nilai-nilai manusiawi menjadi delapan kelompok, yaitu:

1. Nilai ekonomis yaitu ditunjukkan oleh harga pasar dan meliputi semua benda itu yang dapat dibeli. Misalnya, emas atau logam mulia mempunyai nilai ekonomis dibanding dengan seng.
2. Nilai-nilai kejasmanian yaitu mengacu pada kesehatan, efisiensi, dan keindahan badan. Misalnya, kebugaran, kesehatan, kemulusan tubuh, dan kebersihan.
3. Nilai-nilai hiburan yaitu nilai-nilai permainan di waktu senggang yang dapat menyumbang pada pengayaan kehidupan. Misalnya, kenikmatan rekreasi, keharmonisan musik, keselarasan nada.
4. Nilai-nilai sosial yaitu berasal dari pelbagai bentuk perkumpulan manusia. Misalnya, kerukunan, persahabatan, persaudaraan, kesejahteraan, keadilan, kerakyatan, dan persatuan.
5. Nilai-nilai watak yaitu keseluruhan dari keutuhan kepribadian dan sosial yang diinginkan. Misalnya, kejujuran, kesederhanaan, dan kesetiaan.

6. Nilai-nilai estetis yaitu nilai-nilai keindahan dalam alam dan karya seni. Misalnya, keindahan, keselarasan, keseimbangan, dan keserasian.
7. Nilai-nilai intelektual yaitu nilai-nilai pengetahuan dan pengejaran kebenaran. Misalnya, kecerdasan, ketekunan, kebenaran, dan kepastian.
8. Nilai-nilai keagamaan yaitu nilai-nilai yang ada dalam agama. Misalnya, kesucian, keagungan Tuhan, keesaan Tuhan, dan keibadahan.

Sementara itu menurut Notonagoro nilai dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Nilai material yaitu segala sesuatu yang berguna bagi jasmani manusia. Misalnya, kebutuhan makan, minum, sandang, papan, dan kesehatan.
2. Nilai vital yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan kegiatan atau aktivitas. Misalnya, semangat, kemauan, ketekunan, dan kerja keras.
3. Nilai kerohanian yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia. Nilai kerohanian dibedakan menjadi empat, yaitu: a) nilai kebenaran yang bersumber pada akal (cipta); b) nilai keindahan (nilai estetis) yang bersumber pada unsur rasa; c) nilai kebaikan (nilai moral) yang bersumber pada unsur karsa; d) nilai religius merupakan nilai kerohanian tertinggi dan mutlak. Nilai ini bersumber pada kepercayaan dan keyakinan manusia.

Memperhatikan pengertian-pengertian nilai di atas dapat dikatakan bahwa nilai terdapat dalam suatu tindakan atau tingkah laku manusia yang hidup dalam masyarakat dan setiap tingkah laku manusia pasti mengandung nilai. Oleh karena itu, sekiranya tidak berlebihan jika akan dibahas lebih lanjut mengenai nilai-nilai kehidupan sosial apa yang terkandung dalam permainan tradisional anak.

Jenis Permainan Tradisional Anak

Dharmamulya (2008) membedakan jenis-jenis permainan tradisional menjadi tiga sesuai dengan kategorisasi menurut pola permainannya yaitu bermain dan bernyanyi dan atau dialog, bermain dan olah pikir, dan bermain dan adu ketangkasan.

A. Bermain dan Bernyanyi dan atau Dialog

Permainan tradisional dengan pola bermain bernyanyi dan atau dengan dialog adalah pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian,

dialog atau keduanya. Nyanyian dan dialog menjadi inti dari permainan tersebut. Permainan anak dilakukan dengan bernyanyi dengan irama tertentu sambil bertepuk tangan atau dengan gerakan-gerakan fisik tertentu, atau dengan ucapan kata-kata. Pola permainan seperti itu pada umumnya dilakukan secara kelompok.

Salah satu contoh permainan tradisional yang menggunakan media bernyanyi dan berdialog adalah *Jamuran*. Permainan ini sangat populer di kalangan anak-anak khususnya di DIY. Kata *Jamur* artinya cendawan, kata *Jamuran* mendapat akhiran *an*. *Jamur* berbentuk bulat, permainan *Jamuran* pun memfisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut yaitu membentuk lingkaran. Permainan ini biasanya dilakukan pada sore hari atau malam hari (waktu bulan purnama). *Jamuran* dapat dilaksanakan di halaman rumah, halaman sekolah, atau di lapangan.

Mengenai jumlah pemain tidak dibatasi, biasanya berkisar antara enam sampai dengan dua belas anak. Sedangkan batasan umur juga tidak mengikat. Anak kecil pun dapat ikut serta meskipun hanya sebagai *bawang kothong* (pemain pura-pura). Namun idealnya permainan ini diikuti oleh anak yang berumur enam sampai dengan tiga belas tahun. Peserta permainan *Jamuran* ini dapat dilakukan oleh anak perempuan saja, anak laki-laki saja, atau campuran anak laki-laki dan perempuan.

Permainan *Jamuran* memerlukan sebidang tanah yang cukup (sebanyak pemain), lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain *Jamuran*. Lagu *Jamuran* dinyanyikan satu kali setiap ronde. Oleh karena itu jika bermain sampai sepuluh ronde maka lagunya pun dinyanyikan sebanyak sepuluh kali.

Jalannya permainan dapat dijelaskan sebagai berikut: setelah sekelompok anak (misalnya ada delapan anak) yang berkeinginan bermain *Jamuran* berkumpul, maka dilakukan undian untuk menentukan siapa menjadi pemain *dadi* dan siapa menjadi pemain *mentas*. Siapa yang paling *kalah* dialah yang *dadi*. Misalnya yang main A, B, C, D, E, F, G, dan H. Berdasarkan undian H adalah pemain yang paling *kalah*, maka H menjadi pemain *dadi*. Kemudian A, B, C, D, E, F, G berdiri membentuk lingkaran, sedangkan H berada di tengahnya. Bentuk ini menyerupai *Jamur* dengan titik pusatnya. Selanjutnya pemain yang membentuk lingkaran bergerak berputar sambil menyanyi lagu *Jamuran* dengan syair sebagai berikut:

*Jamuran ya ge ge thok,
Jamur apa, ya ge ge thok,
Jamur gajih mbejjih sakara-ara,
Semprat-semprit jamur apa?*

Sampai pada kalimat terakhir (*Semprat-semprit jamur apa?*), maka berhentilah pemain dengan gerak berputar tadi. Kemudian H harus menjawab pertanyaan tadi. Misalnya H menjawab *Jamur let uwong*, maka pemain yang membentuk lingkaran tadi saling mencari pasangan dan saling berangkulan (tidak harus dua orang, tiga orang boleh). Kemudian H mendatangi salah satu pasangan yang sedang berangkulan, misalnya A, B, C dan berusaha memisahkan salah satu di antara mereka. Misalnya B dapat dilepaskan dari rangkulannya, maka B berganti menjadi pemain *dadi*. B kemudian berada di tengah lingkaran, sedangkan H ikut kelompok pemain yang membentuk lingkaran. Namun demikian, jika H tidak dapat melepas salah satu pemain dari pasangan-pasangan tadi, maka H tetap menjadi pemain *dadi*. H akan berubah statusnya menjadi pemain *mentas* apabila dapat melepas salah satu pemain yang berangkul-rangkulan tadi.

Misalnya B menjadi pemain *dadi*, maka permainan diawali dari depan dengan menyanyikan lagu dari awal sambil berputar. Sampai pada kalimat terakhir (*Semprat-semprit jamur apa?*), B harus menjawab pertanyaan. Misalnya B menjawab *Jamur Kendhi Borot*, maka pemain yang membentuk lingkaran tadi cepat-cepat lari mencari tempat untuk buang air kecil. Bila ada yang belum bisa buang air kecil dan tertangkap oleh B, maka pemain tersebut menjadi pemain *dadi*. Demikian permainan jamuran diulang terus menerus sampai anak-anak mengakhiri permainan tersebut.

Adakalanya karena kekurangcekatan, maka seorang pemain menjadi pemain *dadi* terus menerus. Pemain demikian disebut *dikungkung*. Mengenai pertanyaan *jamur apa?* Jawabannya banyak sekali dan tergantung kepandaian si penjawab (pemain *dadi*). Jika pemain *dadi* dapat menjawab sesuatu jamur yang sangat sulit dipraktikkan dalam tingkah laku, maka kemungkinan untuk menangkap pemain menjadi lebih besar. Jawaban-jawaban dari pertanyaan *jamur apa?*, misalnya:

Jamur kethek menek: para pemain supaya menirukan kera sedang memanjat, artinya mereka dapat memanjat pohon, bangku, kursi, dan lain-lain, yang penting tidak menginjak tanah.

Jamur parut: para pemain supaya menyiapkan satu telapak kakinya untuk digaruk garuk oleh pemain *dadi*. Apabila yang digaruk merasa geli dan tertawa, maka pemain tersebut kalah, dan berubah status menjadi pemain *dadi*. Masih banyak lagi jenis *jamur-jamur*, tergantung kreasi anak-anak. Demikianlah permainan tradisional jamuran.

B. Bermain dan Olah Pikir

Jenis permainan tradisional dengan pola bermain dan olah pikir banyak membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Permainan ini bersifat kompetitif perorangan, oleh karena itu tidak memerlukan arena yang luas. Permainan ini pada umumnya banyak digemari oleh anak laki-laki, tetapi tidak menutup kemungkinan permainan ini dilakukan juga oleh perempuan. Contohnya *Mul-mulan*.

Mul-mulan berasal dari pengulangan kata *mul* dan mendapat akhiran *an*. Apabila setiap pemain dapat meletakkan tiga *uwong* (orang-orangan) pada titik yang berurutan muncul ucapan *mul*. Permainan ini dapat dilakukan kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja dari anak-anak sampai orang tua baik laki-laki maupun perempuan. Permainan ini biasanya dilakukan pada waktu senggang atau istirahat.

Permainan *mul-mulan* dilakukan dua anak, mereka bertanding satu sama lain. Perlengkapannya sangat murah dan mudah didapat. Landasan untuk bermain dapat karton, kertas, lantai ubin, lantai tanah, dan lainnya. Landasan tadi kemudian digambari bidang bujur sangkar. Kemudian diperlukan *uwong* yang dapat dibuat dari sobekan kertas, sobekan daun, kerikil, biji buah-buahan, dan sebagainya. Masing-masing pemain memiliki sembilan *uwong* dari bahan yang berbeda. Tujuan setiap pemain adalah memakan *uwong* dengan jalan meletakkan tiga buah *uwong* milik sendiri pada satu *garis lurus*.

Mengenai jalannya permainan sebagai berikut: permainan ini diawali kedua pemain membuat gambar dan membawa *uwong* dari bahan yang berbeda. Kemudian menentukan undian untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu. Misalnya, yang menang undian A, maka A mulai dengan meletakkan satu buah *uwong* pada satu titik yang diinginkan. Kemudian gantian B, ganti A, ganti B, dan seterusnya. Apabila A dapat meletakkan tiga buah *uwong* dalam satu garis lurus maka disebut *mul* dan berhak mengambil satu buah *uwong* milik B (dengan bebas). Begitu pula dengan B jika dapat

mul boleh mengambil satu buah milik A (dengan bebas). Permainan ini dianggap selesai apabila *uwong* dari salah satu pemain itu habis. Seorang pemain dianggap menang apabila jumlah *uwong* lawan yang menjadi miliknya lebih banyak daripada milik lawannya. Demikian permainan ini dan dapat diulang sesuai dengan kesepakatan pemain tersebut.

C. Bermain dan Adu Ketangkasan

Jenis permainan bermain dan adu ketangkasan banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan, dan tempat bermain yang relatif luas. Permainannya bersifat kompetitif, yang pada umumnya lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Pola permainan jenis ini pada umumnya berakhir dengan posisi pemain *menang* atau *kalah* serta ada sanksi hukuman bagi yang *kalah*, tergantung pada kesepakatan, misalnya yang *kalah* menggendong yang *menang*, yang *kalah* menyanyi, yang *kalah dicablek*, yang *kalah* menyerahkan permainannya, yang *kalah* mengejar yang *menang*, dan sebagainya.

Salah satu permainan yang sifatnya adu ketangkasan adalah *Jeg-jegan*. Permainan *Jeg-jegan* biasanya dilakukan pada sore hari. Pada saat liburan sekolah dapat dilakukan pada pagi dan siang atau jika anak-anak di sekolah dapat bermain pada waktu istirahat. Permainan *Jeg-jegan* adalah permainan kelompok dan setiap kelompok membutuhkan minimal tiga anak. Jadi untuk bermain minimal membutuhkan enam anak. Permainan ini dapat dilaksanakan oleh anak laki-laki maupun perempuan yang biasanya berumur antara 10 sampai dengan 15 tahun. Permainan ini memerlukan sebidang tanah luas (bisa halaman rumah, lapangan, sawah yang sedang tidak ditanami).

Jalannya permainan sebagai berikut. *Pertama*, para pemain menentukan anggota kelompok dengan cara undian. Jika terdapat enam anak (A, B, C, D, E, dan F) maka setiap kelompok beranggotakan tiga anak, misalnya kelompok I beranggotakan A, B, dan C sedangkan kelompok II beranggotakan D, E, dan F. *Kedua*, masing-masing kelompok membuat lingkaran di tanah bergaris tengah dua meter dan di titik pusat dibuat sebuah lubang kecil. Lubang ini disebut *ngejegan*. *Ketiga*, masing-masing kelompok membuat lubang kecil dan lingkaran serupa dengan jarak lima sampai enam meter dari lubang pertama di sebelah kanan agak ke depan dari *ngejegan* tadi, yang berfungsi sebagai tempat tawanan. *Keempat*, mereka menentukan batas wilayah permainan, misalnya

hanya sebatas halaman rumah tempat bermain. *Kelima*, menentukan peraturan yang harus dipatuhi oleh para pemain. Peraturan itu sebagai berikut:

1. Seorang pemain masing-masing kelompok hanya dapat mengejar seorang dari anggota kelompok lawan.
2. Jika seorang dikejar oleh lawan dan belum tertangkap, maka dia dapat kembali ke *ngejegan* dan dari sana dia boleh mengejar seorang lawan lain.
3. Begitu pula bagi seorang belum dapat menangkap lawan, dia harus kembali terlebih dulu ke *ngejegannya* dan kemudian dapat mengejar lawan yang lain.
4. Peserta yang berada di *ngejegan* tidak dapat dimatikan.
5. Bila seorang ditangkap oleh lawan, maka pemain tersebut menjadi mati dan harus masuk ke dalam penjara sebagai tawanan lawan.
6. Seorang yang dalam status mati dalam penjara dapat hidup kembali jika tangannya telah tersentuh oleh salah seorang teman kelompoknya.
7. Sesudah seorang dibebaskan dari penjara, maka dia harus kembali terlebih dahulu ke *ngejegan*-nya kemudian baru berhak mengejar lawannya.
8. Apabila *ngejegan*-nya sampai kosong, maka *ngejegan* tadi dapat diduduki oleh seorang lawan. Dengan demikian kelompok tersebut *kalah*. Bagi yang *kalah* mendapat sanksi sesuai dengan kesepakatan

Untuk lebih jelasnya dapat disimak contoh jalannya permainan sebagai berikut: misalnya, kelompok I yang menang dalam undian, maka A keluar dari *ngejegan* untuk memancing agar dikejar oleh kelompok II (misalnya yang mengejar D). Jika D dapat mengejar A dan dapat menyentuhnya, maka A *mati* dan ditawan di penjara tempat kelompok II. Seandainya A tidak dapat ditangkap oleh D, maka A dapat kembali ke *ngejegan*-nya sendiri. Jadi A orang pertama belum boleh mengejar lawan, baru setelah masuk ke *ngejegan*-nya, maka A berhak keluar dari *ngejegan*-nya untuk mengejar lawan. Sementara itu D yang sedang mengejar A boleh dikejar oleh B. Jika D tidak dapat menangkap A, maka dia harus kembali ke *ngejegan*-nya sendiri. Sementara B mengejar D, B dapat dikejar E. Demikian silih berganti, di mana setiap peserta hanya dapat mengejar seorang lawan dan hanya dapat dikejar oleh seorang lawan. Apabila dalam kejar-mengejar ini sampai sebuah *ngejegan* kosong tanpa penunggu seorang pun, maka pemain lawan boleh *ngejegi* (menduduki) *ngejegan* tersebut. Apabila ini terjadi maka

kelompok pemilik *ngejegan* yang diduduki tadi *mati*, artinya kelompok tersebut *kalah*. Jika suatu kelompok *kalah* maka mereka menerima sanksi sesuai dengan kesepakatan. Dengan demikian permainan *jeg-jegan* itu sudah selesai dan dapat diulang kembali.

Nilai-nilai yang Terkandung Dalam Permainan *Jamuran*, *Mul-mulan*, dan *Jeg-jegan*

Secara umum permainan tradisional anak memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral tertentu. Sierly sebagai penggagas lomba kaulinan budak di Spirit Camp mengatakan bahwa beberapa permainan tradisional tidak sekedar menghilangkan stres anak atau membuat fokus dalam pelajaran, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau *kalah*), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti makna dari permainan tersebut. Permainan tradisional lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal. Dalam bahasa Van Peursen, hal itu merupakan sebuah manifestasi kebudayaan dari setiap orang dan kelompok yang mengarah pada segala perbuatan manusia, seperti cara menghayati kehidupan. Begitu penting permainan tradisional, sehingga pemerintah melalui Dinas Kebudayaan memasukkannya sebagai salah satu bidang garapan. Hal ini merupakan upaya untuk mengkonservasi, mendata, merawat, dan melestarikan nilai-nilai budaya bangsa.

1. Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Anak *Jamuran*.

Setiap tingkah laku manusia tidak dapat bebas nilai, termasuk permainan tradisional anak. Nilai-nilai kehidupan sosial yang terkandung dalam permainan tradisional anak *Jamuran* adalah sebagai berikut:

- a. Permainan *Jamuran* melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Inilah benih masyarakat yang “*guyup rukun*” itu dimulai. Permainan ini berguna untuk keceriaan bersama.
- b. Permainan *Jamuran* dapat berlangsung secara wajar, karena mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main diantara anak-anak sendiri. Dalam konteks inilah anak-anak mulai belajar mematuhi aturan

yang mereka buat sendiri yang disepakati bersama. Disatu sisi, anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*, disisi lain, merekapun berlatih membuat aturan permainan itu sendiri. Sementara itu, apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan permainan, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam kerangka inilah, anak mulai belajar hidup bersama atau hidup bersosial. Namun demikian dipihak lain, apabila dia mau mengakui kesalahannya, teman yang lain pun bersedia menerimanya kembali. Suatu bentuk proses belajar mengampuni dan menerima kembali dari mereka yang telah mengakui kesalahannya (rekonsiliasi).

- c. Permainan *Jamuran* tidak membedakan status sosial. Dalam permainan tradisional anak ini tidak membedakan status sosial artinya tidak membedakan dari latar belakang keluarga apapun dan semua anak dapat bermain, baik laki-laki maupun perempuan.
- d. Permainan tradisional *Jamuran*, selain memiliki nilai keceriaan yang tinggi, permainan ini juga membantu anak berpikir strategis. Pada waktu pemain *dadi* harus menjawab pertanyaan *Semprat semprit jamur apa*, disinilah anak dilatih untuk berpikir strategis dan rasional, tidak hanya sekedar berkata-kata. Selain itu anak juga dilatih untuk melaksanakan apa yang menjadi keputusannya.
- e. Permainan *Jamuran* sifatnya kelompok, hal ini sesuai dengan kehidupan di masyarakat yang selalu ada hubungan sosial, interaksi sosial antara satu dengan yang lain saling membutuhkan. Kebersamaan sangat dibutuhkan agar terjadi keharmonisan dalam hidup.
- f. Selain hal-hal di atas permainan *Jamuran* juga mengandung pelajaran untuk mengekspresikan tentang lingkungan. Penyesuaian diri dengan lingkungan itu penting, apalagi masuk dalam lingkungan asing harus bisa menyesuaikan dengan lingkungan tersebut.

2. Nilai-nilai Dalam Permainan Tradisional *Mul-mulan*

Nilai-nilai kehidupan sosial yang terdapat dalam permainan tradisional *Mul-mulan* adalah sebagai berikut:

- a. Dalam permainan *Mul-mulan* ini, anak dituntut kreatif sejak dalam proses pembuatannya yang harus berbaur dengan alam, karena media didapat dari lingkungan sekitar. Keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula.
- b. Dipihak yang lain, proses kreativitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya.
- c. Demikian pula saat memainkannya, selain dituntut kreatif juga harus memiliki strategi dan kejujuran. Hal ini menggambarkan bahwa dalam menjalankan hidup dan kehidupannya tidak dapat bertindak tanpa adanya pemikiran lebih dulu. Dalam bertindak tidak boleh "asal", karena jika mengambil langkah yang salah, maka akibatnya fatal. Oleh karena itu dalam bertindak harus hati-hati dan telah dipikirkan dengan segala kemungkinan akibatnya.
- d. Melalui permainan ini anak dituntut untuk mematuhi aturan yang telah mereka sepakati. Kehidupan dalam masyarakat tidak bebas aturan, dapat hidup dengan baik jika dapat mematuhi aturan yang berlaku.
- e. Melalui permainan ini anak-anak diajar untuk bersikap konsekuan dan lapang dada. Pada saat tindakannya keliru, maka akan menanggung akibatnya.

3. Nilai-nilai Dalam Permainan Tradisional Anak *Jeg-jegan*

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Jeg-jegan* adalah sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan media permainan *Jeg-jegan*, selalu tidak terlepas dari alam misalnya tanah lapang, halaman rumah atau halaman sekolah. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan anak terhadap lingkungan hidupnya.
- b. Hubungan yang sedemikian erat dengan lingkungan alam akan melahirkan

penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaannya, tidak bisa terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup ini (kosmologi). Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi kerohanian manusia tradisional.

- a. Melalui permainan tradisional *Jeg-jegan* anak-anak mulai mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya.
- b. Permainan tradisional *Jeg-jegan*, selain memiliki nilai keceriaan yang tinggi, permainan ini juga membantu anak berpikir strategis. Menolong temannya yang berada dalam cengkeraman lawan bermainnya dan juga membantu timnya memenangkan pertandingan, tentu membutuhkan kerja sama, kekompakan, dan kecerdasan berpikir, tanpa mencederai aturan permainan yang telah disepakati bersama. Sanksi sosial siap diterapkan atas diri anak-anak yang berlaku tidak patut dalam permainan itu.
- c. Permainan tradisional *Jeg-jegan* dimainkan secara berkelompok melatih kepekaan sosial anak-anak. Permainan berkelompok akan membangkitkan rasa saling membutuhkan antar-anak sehingga tumbuh saling menghargai. Interaksi anak-anak dalam permainan akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik. Misalnya, ada anak yang bermain curang pasti teman-temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang dalam permainan.
- d. Permainan ini juga mengandung unsur kompetisi untuk meraih apa yang dicita-citakan yaitu adanya kemenangan. Adanya kompetisi ini memberi pelajaran pada anak bahwa dalam meraih suatu cita-cita membutuhkan usaha keras, banyak hal yang menjadi kendala.
- e. Permainan tradisional juga mampu menumbuhkan nilai sportivitas. Misalnya, pada salah satu kelompok *kalah*, maka kelompok tersebut harus menanggung akibatnya sesuai dengan kesepakatan bersama yang dibuat bersama pada waktu permainan akan dimulai.

Nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional di atas sangat berguna sebagai pelajaran bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam kehidupan sosial di masyarakat, maka di era globalisasi sekarang ini tetap relevan untuk dilestarikan.

Karakteristik Permainan Tradisional Anak

Permainan tradisional anak memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dengan jenis permainan era globalisasi. *Pertama*, permainan tradisional menggunakan bahasa daerah, sehingga menunjukkan ciri budaya lokal yang kuat. Bahkan penggunaan bahasa daerah ini juga tidak mungkin diganti oleh bahasa lain karena dapat menghilangkan makna simbolis yang terkandung dalam permainan tersebut. Dengan demikian pelestarian permainan tradisional anak ini tidak berlebihan jika yang berkewajiban mengajarkan adalah lingkungan setempat, baik orang tua, sekolah, dan masyarakat. *Kedua*, Permainan tradisional anak-anak biasanya dipelajari ketika individu masih anak-anak. Apa yang ada dalam permainan tersebut dapat mudah diserap dengan cepat dan kemudian mengendap dengan kuat dalam bawah sadar seseorang individu. Apa yang ada dalam bawah sadar ini kadang-kadang muncul, dan membangkitkan kehidupan seseorang untuk kembali ke masa anak-anak. *Ketiga*, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membeli. *Keempat*, permainan tradisional memerlukan adanya daya imajinasi dan kreativitas tinggi. Dalam hal ini, si pemain harus bisa menafsirkan, mengkhayalkan, dan memanfaatkan beberapa benda yang akan digunakan dalam bermain sesuai dengan yang diinginkan. *Kelima*, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, jika dapat dilihat, hampir setiap permainan tradisional anak begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal).

Pelestarian Permainan Tradisional Anak Sebagai Unsur Budaya

Dalam Ilmu Antropologi, kata "kebudayaan" sama artinya dengan kata "budaya" (singkatannya) yaitu keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar

(Koentjaraningrat, 1979). Memperhatikan pengertian budaya tersebut berarti bahwa hampir seluruh tindakan manusia adalah budaya. Sangat sedikit tindakan manusia dalam kehidupan masyarakat yang tidak perlu dibiasakan dengan cara belajar yaitu hanya beberapa gerakan reflex atau tindakan yang sedang membabi buta. Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk wujud budaya dimana era globalisasi ini budaya bersifat sangat dinamis.

Dengan adanya proses globalisasi yang akan bertambah kuat di masa-masa yang akan datang, permainan tradisional anak dapat dipandang sebagai salah satu aset budaya yang dapat membantu melestarikan jati diri seorang individu, sebuah komunitas, sebuah suku bangsa ataupun suatu bangsa (Heddy Shri Ahimsa-Putra, 2008). Melihat pernyataan tersebut, maka permainan tradisional anak sebagai unsur budaya tetap dianggap penting yang memiliki fungsi positif bagi kehidupan seorang individu ataupun kehidupan sebuah komunitas. Dengan demikian tidaklah berlebihan jika permainan tradisional anak dianggap sebagai sebuah warisan yang perlu dilestarikan keberadaannya.

Pelestarian permainan tradisional anak dapat dilakukan dengan dua macam bentuk, yaitu:

1. Dalam bentuk statis yaitu dengan cara-cara sebagai berikut:
 - a. Melakukan identifikasi yaitu untuk mengetahui unsur-unsur budaya yang masih ada dan mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori.
 - b. Melakukan pendokumentasian baik melalui film, video, foto, dan tulisan. Dengan cara ini permainan tradisional anak yang mungkin tidak akan pernah hadir lagi di tengah kehidupan masyarakat, masih akan dapat diketahui oleh generasi yang akan datang dan dapat ditampilkan kembali jika dikehendaki.
2. Dalam bentuk dinamis yaitu dengan mengajarkan kepada anak-anak bagaimana permainan tradisional itu yang belum mereka kenal dapat dimainkan. Mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak dapat dilakukan melalui jalur pendidikan, yaitu jalur informal (keluarga), formal (sekolah), dan nonformal (masyarakat). Pengajaran permainan tradisional anak melalui jalur informal dibutuhkan kepedulian, pengorbanan dari orang tua dan hal ini dapat dilakukan pada waktu-waktu istirahat.

Dengan adanya kepedulian orang tua, maka anak-anak akan dapat merasakan dan menghayati permainan tradisional tersebut.

Permainan tradisional anak melalui jalur pendidikan formal dapat dimasukkan dalam kurikulum khususnya sebagai mata pelajaran muatan lokal. Dengan masuknya permainan tradisional anak dalam muatan lokal berarti akan melestarikan budaya setempat baik dengan bahasa lokal, peralatan, dan lingkungan sehingga identitas daerah tetap terjaga kelestariannya. Dalam hal ini seorang guru Sekolah Dasar (SD) mempunyai peran penting untuk mengajarkannya kepada anak didiknya. Anak seusia SD masih berpikir secara konkret, dengan anak bermain artinya mereka mengalami sendiri, sehingga guru mudah menanamkan nilai-nilai yang ada dalam permainan tersebut yang sangat berguna dalam kehidupan sosial.

Pengajaran permainan tradisional anak melalui jalur nonformal dibutuhkan kepedulian dari masyarakat. Hal ini juga dapat dilakukan pada waktu-waktu senggang, misalnya hari libur. Selain itu dapat dilakukan pada waktu peringatan hari-hari besar nasional, misalnya hari pendidikan nasional, hari Kartini, dan hari ulang tahun kemerdekaan bangsa Indonesia. Selain itu di dalam masyarakat bisa melestarikan permainan tradisional anak dengan cara mendirikan sanggar atau kelompok permainan tradisional. Cara yang lain dengan mengadakan lomba sebagai kelanjutan pengajaran sebelumnya sebagai bukti bahwa suatu permainan tertentu telah dikuasainya.

Pelestarian dengan cara-cara tersebut akan membuat anak-anak sebagai generasi penerus bangsa lebih dapat merasakan dan menghayati permainan yang akhirnya diharapkan dapat menerapkan dalam kehidupan sosialnya dalam masyarakat.

Manfaat Pelestarian Permainan Tradisioanl Anak

Memperhatikan permainan tradisional anak mengandung nilai-nilai kehidupan sosial, maka di era globalisasi ini tetap relevan untuk dilestarikan keberadaannya, karena permainan tersebut merupakan sarana sosialisasi yang efektif terhadap nilai-nilai luhur yang dipandang penting oleh masyarakat. Nilai-nilai kehidupan sosial tersebut diinginkan dapat menjadi pedoman hidup, pedoman berperilaku setiap individu dalam masyarakat sehari-hari. Jika permainan tradisional anak hilang berarti hilang pula sarana sosialisasi

niali-nilai yang efektif dan akhirnya akan mempengaruhi kelestarian nilai-nilai yang dipandang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Selain sebagai sarana sosialisasi nilai-nilai yang dianggap penting dalam masyarakat, permainan tradisional anak juga sebagai arena sosial. Hal ini sejalan dengan sifat manusia sebagai makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Di dalam masyarakat inilah tempat untuk mempraktekkan kehidupan bersama untuk mencapai tujuan tertentu.

Akhirnya, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai hiburan gratis yang dapat menjadi pelepas rasa penat, sedih, marah, dan sebagainya. Setelah mengalami kegembiraan, anak-anak dapat kembali dalam kehidupan sehari-hari dengan semangat baru untuk menjalankan peran masing-masing. Dengan demikian permainan tradisional sebagai arena untuk menanamkan semangat sosial dan komunal baru kepada warga masyarakat.

Penutup

Permainan tradisional anak sering dipandang sebelah mata oleh masyarakat khususnya orang tua. Mereka mengaggap permainan tradisional hanya sebagai aktivitas bercanda buang-buang waktu dan energi saja. Banyak orang tua di era globalisasi ini tidak mengizinkan anaknya untuk melakukan permainan bergabung dengan anak-anak dari berbagai latar belakang yang berbeda itu. Terkadang, para orang tua juga merasa gengsi jika anak-anaknya bermain di tanah lapang, di tempat yang kotor penuh debu dan rumput. Orang tua lebih memilih permainan yang modern dan canggih yang bisa dilakukan sendiri, dengan alasan bisa melakukan dengan puas. Bahkan oleh banyak orang, permainan tradisional anak dicurigai sebagai penyebab merosotnya nilai pelajaran yang diterima dari sekolah.

Pada hal jika diamati secara sungguh-sungguh, banyak manfaat yang dapat diambil sebagai pelajaran dari permainan tradisional anak. Lewat permainan tradisional anak, akar demokrasi pun bisa tertanam dan tumbuh dalam jiwa anak-anak saat dewasa kelak. Sekali lagi, banyak hal yang dapat diambil sebagai pelajaran dalam permainan tradisional anak itu. Oleh karena itu, tidak berlebihan jika permainan tradisional dimasukkan dalam kurikulum, sepanjang nilai-nilai yang ada di belakang permainan itu berguna untuk bekal hidup di masyarakat. Dengan demikian mengajarkan permainan

tradisional kepada anak merupakan langkah positif yang harus dilestarikan baik oleh keluarga, sekolah, maupun oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

Dani Wardani. 2007. *Potret Permainan Tradisional di Indonesia*. Kompas, Kamis 06 Desember 2007.

Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Heddy Shri Ahimsa-Putra. 2008. “Permainan Tradisional Anak-anak di Jawa dan Tantangan Era Kesejagadan”, dalam *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Husein Achmad, 1982. *Konsep-Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FKIS IKIP.

<http://beta.pikiran-rakyat.com/index.php?mib=beritadetail&id=1206>

Koentjaraningrat. 1979. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kosasih Djahiri. 1980. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: LPP-IPS IKIP.

Mulyana, Rohmat. 2004. *Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.

Rukiyati, dkk. 2008. *Pendidikan Pancasila*. Buku Pegangan Kuliah. Yogyakarta: UPT MKU UNY.

)* Mujinem Dosen Jurusan PPSD FIP UNY di Yogyakarta