



Analisis Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Sarolangun

Sri Wiliah Ningtiasih¹

¹Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 20, 2021

Revised Ags 3, 2021

Accepted Sep 29, 2021

Keywords:

Pendidikan

Permainan tradisional

Sarolangun

ABSTRAK

Tujuan penelitian: penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional yang terdapat di daerah kabupaten Sarolangun serta makna dan manfaat dari permainan-permainan yang terdapat di daerah kabupaten Sarolangun.

Metodologi: Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif memusatkan pada kegiatan ontologis.

Temuan utama: Beberapa permainan tradisional daerah kabupaten Sarolangun seperti engkek-engkek, adang-adang, patok lele, gasing, layang-layang, main sayak, main buah parah, terompah dari kayu, telepon kaleng, dom/dam, bedil minyak dan tembak bambu. Meskipun terdapat beberapa kesamaan dengan permainan lain tetapi permainan tradisional daerah kabupaten sarolangun memiliki langkah yang sedikit berbeda baik penamaan maupun aturan dalam permainannya seperti 5 permainan yang peneliti analisis yaitu permainan bedil bambu (bedil minyak), bedil buluh (tembak bambu), permainan daro, patok lele dan permainan dom/dam.

Keterbaruan penelitian: Keterbaruan dalam penelitian ini adalah dalam menganalisis permainan tradisional dimana permainan tradisional dari daerah sarolangun dianalisis sehingga akan diketahui bagaimana permainan tradisional dengan pendidikan.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license



Corresponding Author:

Dwi Agus Kurniawan,

Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: dwiagus.k@unja.ac.id

1. PENDAHULUAN

Kearifan lokal adalah pengetahuan yang di turunkan dari generasi ke generasi atau bisa berasal dari tetua adat. Selain dari itu kearifan lokal adalah sesuatu yang terbentuk dari hubungan dan sistem yang diciptakan melalui interaksi kehidupan manusia dan dunia [1]. Dengan kata lain, kearifan lokal (Local Wisdom) adalah suatu kebudayaan yang diturunkan dari generasi ke generasi dimana hal ini terbentuk oleh hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungannya. Hubungan inilah yang membentuk kebudayaan dari suatu daerah yang kemudian disebut sebagai kebudayaan daerah atau kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan bagian dari kebudayaan tradisional dimana keragaman budaya yang dimiliki oleh masing-masing daerah di Indonesia menjadi salah satu aset yang harus dipertahankan. Setiap suku dan etnis memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Kearifan lokal disetiap daerah masing-masing memiliki ciri khas tersendiri [2]. Hal ini juga yang menyebabkan di Indonesia memiliki ragam kebudayaan yang berbeda. Bentuk dari keragaman kebudayaan di Indonesia berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adat-istiadat, dan aturan-aturan khusus [2],[3]. Salah satu kearifan lokal yang ada di Indonesia adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak dulu dan dimainkan secara berkelompok [4]. Permainan tradisional tersebar keseluruh wilayah di Indonesia dari Sabang sampai Merauke, disetiap daerah memiliki permainan tradisional yang berbeda-beda, baik dari segi nama maupun cara bermainnya. Salah satu daerah yang memiliki permainan tradisional khas yaitu daerah kabupaten Sarolangun.

Sarolangun adalah salah satu kabupaten yang terdapat di provinsi Jambi yang memiliki 10 kecamatan. Dimana setiap kecamatan yang ada di sarolangun memiliki berbagai macam karakteristik sehingga permainan tradisional memiliki beberapa perbedaan setiap daerah, tetapi terkadang permainan yang sama terdapat juga di kabupaten yang lainnya. Terlebih sebelum terbentuknya keputusan DPRD Provinsi Jambi Nomor 2/DPRD/99 tanggal 9 juli 1999 tentang pemekaran kabupaten di Provinsi Jambi [5], kabupaten Sarolangun masih bergabung dengan kabupaten Merangin dengan nama Sarolangun-Bangko, sehingga terdapat beberapa permainan tradisional diantara kedua kabupaten tersebut yang memiliki persamaan dari penyebutan atau cara memainkan permainan tradisional.

Permainan tradisional memiliki keuntungan atau manfaat yang baik bagi perkembangan anak. Manfaat dari permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan anak seperti kecerdasan linguistik (berbahasa); kecerdasan logika matematika (menghitung); kecerdasan visual-spasial (ruang); kecerdasan musikal (musik/ irama); kecerdasan kinestetika (fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (mengetahui dan mencintai ciptaan Tuhan) [6],[7]. Selain itu permainan tradisional dapat membangun kemampuan anak untuk mandiri, disiplin, belajar berdialog dengan teman, mulai belajar berhitung, serta mau mengemukakan pendapatnya sendiri.

Sesuai dengan tujuan dari Undang-Undang Nomor 05 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan yang berbunyi “Pemerintah Pusat dan/atau Pemerintah Daerah melakukan pengarusutamaan Kebudayaan melalui pendidikan untuk mencapai tujuan Pemajuan Kebudayaan” [8],[9]. Seperti yang sudah dijabarkan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan sehingga permainan tradisional harus diikut sertakan dalam pembelajaran agar permainan tradisional tidak hilang.

Permainan tradisional dapat dijaga dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran, salah satu permainan tradisional yang dapat diintegrasikan yaitu permainan tradisional yang terdapat di kabupaten sarolangun. Untuk mengintegrasikannya kedalam proses pembelajaran perlu diketahui permainan tradisional yang terdapat di daerah kabupaten Sarolangun. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional yang terdapat di daerah kabupaten Sarolangun serta makna dan manfaat dari permainan-permainan yang terdapat di daerah kabupaten Sarolangun.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif memusatkan pada kegiatan ontologis [10], [11]. Data yang dikumpulkan terutama berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna dan mampu memacu timbulnya pemahaman yang lebih nyata daripada sekedar angka atau frekuensi [8]. Peneliti menekankan catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, mendalam yang menggambarkan situasi yang sebenarnya guna mendukung penyajian data.

Istilah penelitian kualitatif pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif bahwa metodologi kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya [12]. Langkah-langkah pengumpulan data kualitatif meliputi penetapan batasan penelitian, pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara, dokumen, dan materi visual [13].

Teknik pengumpulan sampel atau subjek dalam penelitian ini menggunakan Snowball Sampling. Snowball Sampling merupakan teknik penelitian jenis nonprobability sampling sering digunakan dalam penelitian lapangan, di mana setiap orang yang dijadikan sampel dapat diminta untuk menyarankan orang tambahan untuk menjadi sampel [14]. Teknik pengambilan sampel ini memungkinkan peneliti untuk menambahkan sampel dalam penelitian karena teknik penelitian ini diibaratkan seperti ‘bola salju’ yang berawal dari kecil bisa menjadi hal besar dan hal ini juga memungkinkan bertambahnya data yang dibutuhkan oleh penelitian. Teknik Snowball Sampling digunakan untuk mengumpulkan data mengenai permainan tradisional apa saja yang terdapat di daerah kabupaten Sarolangun dengan melakukan wawancara terhadap tokoh masyarakat. Dengan menggunakan teknik ini peneliti dapat menambah informan sesuai dengan kebutuhan bahan peneliti atau dapat direkomendasikan oleh informan awal.

Subjek penelitian ini yaitu tokoh adat, tokoh masyarakat, dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten Sarolangun, serta guru sekolah dasar. Observasi dilakukan dalam lingkungan bermain anak atau lingkungan masyarakat untuk melihat permainan tradisional. Dokumentasi dilakukan dengan menganalisis atau mendalami dokumen-dokumen yang membahas permainan tradisional daerah kabupaten Sarolangun.

Prosedur dimulai dengan menyiapkan lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi kualitatif bebas meneliti konsep-konsep dan kategori pada setiap peristiwa selanjutnya memberi makna pada subjek penelitian atau amatan [15]. Kemudian tahap pelaksanaannya, peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mendapatkan informasi yang terkait dengan permainan tradisional. Data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan yang menunjukkan fakta [16]. Selanjutnya tahap penyelesaian, pada tahap ini merupakan tahap menganalisis hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan dengan menganalisis hasil yang sudah didapatkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan kepada ketua Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kabupaten Sarolangun berkaitan dengan permainan tradisional yang terdapat di kabupaten Sarolangun. Berdasarkan hasil wawancara, permainan tradisional daerah kabupaten sarolangun tidak berbeda jauh dengan permainan tradisional daerah lain. Pendapat ini diperkuat dengan hasil wawancara sebagai berikut :

“Sebenarnya permainan tradisional itu beda-beda tipis dengan daerah lain, mungkin namanya saja yang berbeda seperti main engkek-engkek, adang-adang, patok lele dan main yang lainnya, hanya namanya saja yang berbeda dengan daerah lainnya” (ketua Dinas)

Selain permainan tersebut, berdasarkan wawancara dengan tokoh adat didapati hasil yang hampir serupa mengenai permainan tradisional yang terdapat di daerah kabupaten sarolangun. Diantaranya yaitu seperti hasil wawancara berikut:

“Permainan anak-anak tradisional banyak macamnya ada yang bermain gasing, layang-layang, kekek, petok lele” (ketua adat 1)

“Patok lele, gasing, main sayak (daro), main buah parah” (ka 2)

“Gasing, terompah dari kayu, permainan yang jalan pake bambu atau kayu, engkek, telepon kaleng” (ka 3)

“Bedil minyak kalau orang dusun ni nyebutnyo, main bini parah, main layang-layang, gasing, tembak bambu” (ka 4)

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terhadap ketua adat dan ketua Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sarolangun didapati beberapa permainan tradisional yang terdapat di daerah kabupaten sarolangun. Sejalan dengan hal tersebut, di Provinsi Jambi sendiri memiliki beberapa permainan tradisional yang cukup banyak seperti yang tertulis dalam buku yang diterbitkan oleh proyek pembinaan permuseuman yang menyebutkan beberapa permainan tradisional yang terdapat di Jambi dimana permainan tradisionalnya yaitu, *permainan adang-adangan, cari-carian, gunung, selam-selaman, tejek-tejekan, taji, kak lele, damak, kerang, gasing, umban tali, bedil buluh, bedil bambu, catur raja, adu si jontu, jarak-jarak antum, rebut nyiur, serabut kelapo dorong* dan lainnya [17].

Berdasarkan wawancara permainan yang terdapat di kabupaten sarolangun sendiri yaitu, seperti engkek-engkek, adang-adang, patok lele, gasing, layang-layang, main sayak, main buah parah, terompah dari kayu, telepon kaleng, bedil minyak dan tembak bambu. Diantara diantara permainan yang telah disebutkan oleh ketua dinas dan ketua adat terdapat beberapa permainan yang serupa dengan yang disebutkan dalam buku yang diterbitkan oleh proyek pembinaan permuseuman. Meskipun demikian tidak berarti permainan yang tidak terdapat di buku yang diterbitkan oleh proyek pembinaan permuseuman bukan merupakan permainan tradisional daerah Kabupaten Sarolangun. Dikarenakan di setiap daerah memiliki beberapa permainan yang hampir serupa akan tetapi cara atau langkah-langkah dalam permainannya berbeda. Hal ini juga berlaku terhadap permainan tradisional yang terdapat di daerah Kabupaten Sarolangun. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dilakukan oleh peneliti, peneliti mengambil beberapa permainan tradisional yang merupakan khas daerah Kabupaten Sarolangun diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Bedil Bambu

Bedil bambu adalah permainan tradisional yang menggunakan bambu sebagai alat dalam permainan. Permainan tradisional ini terinspirasi dari senjata yang digunakan oleh bangsa Portugis yaitu meriam [18]. Di daerah Jambi khususnya daerah kabupaten Sarolangun permainan bedil bambu biasanya dimainkan saat bulan puasa (Ramadhan), atau menjelang bulan puasa maupun menjelang hari lebaran (idul fitri). Hal ini dilakukan sebagai ungkapan kebahagiaan menyambut bulan ramadhan dimana dengan bunyi letusannya membuat suasana menjadi lebih gembira [16]. Pendapat tersebut sejalan dengan wawancara yang dilakukan yang didapati bahwa :

“Kalau orang dulu bilang itu ada yang sebagai pertando kayak misalnya bedil minyak dimainkan tandonyo dekat puaso” (ka 4).

Adapun cara pembuatan bedil bambu yaitu; 1) sediakan batang bambu dan dipotong dengan ukuran panjang 1,5-2 m atau 3-4 ruas dan diameter bambu berukuran 4 inci. Sejalan dngan pendapat ketua adat brdasarkan wawancara yang telah dilakukan mengatakan :

“Kalau bedil minyak tu dari bambu besak kisaran 1-2,5 m biasonyo yang digunakan bambu mayang karno besak dan tebal”(ka4)

2) Permukaan batang bambu dilubangi dengan jarak sekitar 10 cm dari pangkal batang bambu dengan diameter lubang sebesar ibu jari. Lubang inilah yang akan menjadi tempat untuk menyulut Bedil bambu. 3) ikat dengan kuat sekitar sambungan ruas bambu dengan tali atau karet ban untuk memperkuat kapasitas bambu dari tekanan tenaga yang dihasilkan ketika disulut. 4) sambungan ruas di antara pangkal dengan ujung meriam dilubangi dengan menggunakan linggis dan sambungan ruas bagian dalam harus dilubangi dengan baik dan rata dengan diameter bambu. Hal ini bertujuan agar tekanan yang dihasilkan tidak membuat bambu mudah pecah ketika dibunyikan [19].

Cara memainkannya yakni dengan menyulut lubang yang ada di bagian pangkal bambu dengan api. Permainan Bedil bambu ini digemari anak-anak dan remaja laki-laki, tidak jarang sekumpulan anak laki-laki berlomba-lomba membunyikan Bedil Bambu untuk menunjukkan suara mana yang paling keras bunyinya. Bahan bakar yang digunakan bisa berupa minyak tanah atau karbit yang dicampuri air dengan takaran tertentu. Jika memakai air karbit, bisa pula ditambahkan sedikit garam untuk memperbesar suara dentuman [20].

Cara membunyikan bedil bambu yaitu dengan menuangkan minyak tanah atau air karbit ke dalam lubang tempat penyulutan. Kemudian, seutas kayu yang sudah dililit dengan kain dan dicelupkan ke minyak tanah lalu diberi api dan digunakan sebagai alat penyulut. Permainan ini harus dilakukan hati-hati karna menggunakan api, jangan sampai tubuh kita terkena dari api yang kita gunakan walau api yang digunakan dalam ukuran kecil. Pendapat ini berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada ketua adat yang mengatakan ;

“Kalau bedil minyak caronyo dengan memasukan minyak lalu panasin dengan digesekan api kedekat lobang lalu tiup makin panas makin besak bunyinyo” (ka 4)

Permainan bedil bambu memiliki beberapa manfaat yang didapat selama memainkannya, adapun manfaatnya yaitu anak dapat mengelola emosinya agar tetap tenang, sabar dan tidak terburu-buru. Hal ini dapat dilihat saat anak menyulutkan api kedalam lobang yang terdapat dalam badan bedil bambu, jika ingin suara bedil bambu lebih besar maka anak harus lebih lama dalam mmanaskan badan bedil babunya. Selain itu permainan bedil bambu dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, dengan menjadikannya media dalam pembelajaran Matematika dan IPA. Pada pembelajaran Matematika permainan Bedil Bambu dapat digunakan pada pembelajaran bangun ruang yaitu tabung, sementara dalam pembelajaran IPA dapat digunakan sebagai materi pembelajaran bunyi dan indra pendengaran.

b. Bedil Buluh

Bedil buluh adalah permainan tradisional yang terbuat dari buluh atau bambu kecil. Biasanya buluh yang dipergunakan adalah buluh aur, yaitu puluh kecil yang agak tipis jenis buluh ini juga sering dipergunakan sebagai tangkai pancing. Bentuk bedil buluh ini berbentuk bulat panjang menyerupai tabung, pada bagian pangkal batang, terdapat bilah penyodok peluru yang sering juga disebut dengan istilah antan-antan. Bedil buluh ini secara khusus tidak menggunakan warna maupun hiasan karna menggunakan warna asli dari buluh tersebut [14].

Cara membuatnya yaitu memilih bahan bambu yang akan dipergunakan, pilih bahan buluh aur yang tua dan lurus dengan ukuran berkisar antara 1-1,5 cm garis tengahnya. Selain buluh aur bisa juga menggunakan bambu pipit seperti yang diungkapkan ketua adat dalam wawancara yang mangatakan :

“tembak bambu dibuat dari bambu pipit atau dari dahan bambu yang besar agak 2 kilan”.(ka 4)

Setelah itu potong bambu sepanjang satu ruas, buku ruas (tulang ruas) yang sebelahujung dibuang, sedangkan tulang ruas bagian pangkal tidak dibuang. Kemudian buluh atau bambu dipotong dua jika panjang

ruas sekitar 50 cm, maka bagian pangkal buluh yang nantinya berfungsi sebagai gagang ukurannya antara 10-12 cm, sedangkan bagian ujung yang berfungsi sebagai badan bedil \pm 38-40 cm.

Setelah itu, ambil sepotong bilah bambu tua yang kemudian diraut dan dipasangkan kelobang yang terdapat pada gagang bedil, sehingga kedudukan bilah bambu tidak goyang. Bagian batang bilah yang lebih, diraut sampai bulat sesuai dengan ukuran lobang buluh badan bedil sehingga muat untuk di keluakan dan di masukkan ke lobang badan bedil. Batang bilah badan bedil biasanya di sebut antan-antan yang panjangnyabiasanya lebihpendek1 cm dai badan bedil buluh. Untuk pelurunya biasanya menggunakan kertas yang dibasahi atau biji-bijian [21]. Serupa dngan pendapat tersebut, ketua adat juga mengatakan hal yang serupa yaitu :

“tembak bambu dibuat dari bambu pipit atau dari dahan bambu yang besar agak 2 kilan pake peluruno biso dari kertas basah dan biji”. (ka 4)

Cara bermainnya yaitu dengan memasukan peluru ke dalam lobang pangkal badan bedil, kemudian di tusuk atau di dorong dengan antan-antan bedilsampai ke ujung badan bedil. Setelah itu peluru ke dua dipasang lagi padapangkal badan bedil, kemudian di dorong dengan antan-antan bedil dengan cara menghentakkannya. Dengan begini maka udara dalam badan bedil didesak ke luar melalui ujung badan bedil, di karenakan desakan udara tersebut maka peluru pertama yang sudah ada di ujung badan bedil terpental ke luar dengan mengeluarkan bunyi. Semula permianan ini dimainkan secara perorangan, yang kemudian berkembang menjadi permainan berkelompok dan menjadikannya perminan perang-perangan.

Dalam permainan ini biasanya menekankan kerjasama dan ketelitian serta kelincahan agar dapat mengalahkan tim lawan. Selain itu permainan ini juga dapat meningkatkan kreatiitas anak dengan membentuk bedil buluh seperi bentuk senjata tembakan, engan cara dihias menggunakan benda-benda atau cat yang dapat memperindah bahkan membuat bedil serupa dengan senjata yang diinginkan. Jika dimasukan kedalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kelincahan anak dalam pembelajaran PJOK dengan cara menghindari peluru lawan, dapat juga dimasukan dalam pmbelajaran Matematika mengenai bangun ruang, pembelajaran PKN tentang kerjasama serta pembelajaran IPA tentang gaya dan gerak.

c. Daro

Permainan daro atau biasa disebut dengan main sayak oleh masyarakat sekitar merupakan permainan yang menggunakan sayak (tempurung kelapa) sebagai alat dalam memainkannya. Permainan tradisional ini terdapat di daerah Sarolangun dan Merangin dimana dahulu masih bergabung dengan nama Sarko (Sarolangun-Bangka). Permainan ini biasanya dimainkan waktu perkawinan, menanjak (menugal) padi, dan acara lainnya yang berhubungan dengan adat istiadat daerah setempat [21]. Anak-anak dan remaja memainkannya sebagai bentuk ungkapan kegembiraan dan kepuasan hatinya, dengan pengharapan dan doa semoga peristiwa yang mereka saksikan akan mendapat berkat dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini yaitu *sayak* (tempurung kelapa), *sayak* tersebut dilobangi terlebih dahulu dengan antan (*alu*) agar tempurung dapat berputar saat permainan sedang berlangsung [19]. Permainan diundi dengan jalan syut untuk menentukan siapa yang harus membidik dan yang harus memasang. Yang menang berhak membidik dahulu sementara yang kalah harus memasang terlebih dahulu.

Aturan bermainnya yaitu dilakukan undian terlebih dahulu dan setelah diundi, pemain menentukan jarak antara pembedik dan pemasang. Jaraknya biasanya antara 5-7 meter dan pemain menentukan sendiri berapa kali permainan akan dilakukan. Barang siapa yang kalah harus mendukung (menggendong) pemain yang menang sejauh 100 meter pulang-pergi. Skor akan bertambah apabila pembedik dapat membidik sayak pemasang, masing-masing bidikan yang menang dihitung sebagai 1 poin [21]. Berbeda dengan hal tersebut, berdasarkan wawancara dengan ketua adat didapati bahwa :

“main sayak, letakan diantara tumut lalu ditentang ke arah yang masang biasanya jaraknya 10-20 m, dimainkan dengan 3 kali percobaan jika kena yang masang mengembalikan ke yang nyerang dengan capa mengapit ujung sayak kalau 3 kali percobaan gak kena gantian jadi yang masang”(ka 2)

Berbeda dengan hasil wawancara tersebut, beberapa sumber mengatakan adapun langkah atau cara bermainnya yaitu dengan jarak permainan 5-7 meter yang sudah ditentukan, pemain berdiri tegak dengan sayak di antara kedia tumit mereka dan posisi sayak dalam keadaan terlentang. Pembedik sambil memutar sayak dengan tumit kanannya melakukan tembakan ke arah sayak pemasang yang berada di kedua tumitnya. Apabila sayak si pemasang yang ditembak oleh pembedik kena dan terlepas dari kakinya maka pembedik dianggap menang. Pembedik akan terus melakukan tembakan hingga pembedik tidak bisa menebak tempurung dengan tepat, maka pemain bertukar peran. Permainan ini memerlukan kekuatan kaki dalam

mendorok sayak hingga mengenai sayak pemasang serta ketepatan dan keakuratan pembidik dalam membidik sayak pemasang.

Selain itu jika dimainkan secara tim, maka arah dalam bidikan tidak hanya lurus bisa secara diagonal yang dapat menyulitkan pembidik dalam mengarahkan dan menendang sayak sesuai dengan arah sayak yang ditentukan sebagai pemasang. Dalam permainan ini dapat mengajarkan sikap tenang dan hati-hati serta dapat meningkatkan kefokusannya pemain dan meningkatkan kemampuan berfikir dalam menentukan seberapa kekuatan yang diperlukan untuk sayak pembidik mengenai sayak pemasang.

d. Patok Lele

Permainan tradisional patok lele adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan dua batang bambu atau kayu yang berukuran panjang dan pendek dengan ukuran kisaran antara 15-30 cm [3]. Dibeberapa daerah permainan patok lele memiliki banyak nama seperti *benthik*, *patil lele* dan sebagainya. Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan oleh Boniem yang menunjukkan bahwa permainan tradisional patok lele disebut juga permainan *benthik* [22].

Alat yang digunakan dalam permainan ini yaitu menggunakan batu dan bambu, potongan bambu yang digunakan menyerupai tongkat dan berjumlah dua potong, satu bambu berukuran kira-kira 30 cm dan yang lainnya berukuran kecil. Fungsi potongan bambu yang panjang adalah untuk memukul bambu yang berukuran lebih kecil. Batu yang digunakan dapat berupa batu bata atau pecahan genting yang ditumpuk. Adapun cara bermain *patil lele* adalah sebagai berikut:

- Potongan bambu kecil diletakkan diantara dua batu atau di atas lubang (*luwokan*)
- Pemain menggunakan bambu yang lebih panjang untuk mengungkit bambu kecil dari tempatnya lalu langsung memukul bambu tersebut sejauh-jauhnya
- Pemain akan terus memukul hingga beberapa kali sampai suatu kali pemukulnya tidak mengenai bambu kecil tersebut
- Setelah gagal maka teman berikutnya dari kelompok tersebut yang akan meneruskan begitu seterusnya dengan bergiliran sampai orang terakhir
- Pemenangnya adalah kelompok yang memukul panling jauh. Jarak tersebut akan menentukan jauhnya gendongan hadiah dari kelompok yang kalah. Semakin jauh pemenang semakin lama digendong sementara kelompok yang kalah akan makin lelah menggendong.

Selain itu menurut Hidayat & Damayanti mengatakan bahwa untuk memainkan permainan tradisional patok lele, diperlukan alat atau media berupa 2 potong kayu [18]. Potongan kayu pertama dengan panjang 40cm yang biasa disebut "*induk*" atau "*enduk*". Sedangkan kayu kedua adalah potongan kayu sepanjang kira-kira 6 atau 7 cm yang dinamakan "*anak*". Adapun dalam permainan, potongan kayu "*induk*" digunakan sebagai pemukul potongan kayu "*anak*". Cara bermain *patok lele* adalah sebagai berikut:

- 1) Dua tim yang telah ditentukan di awal dibagi menjadi dua kubu. Tim pertama menjadi kubu pemain atau bertindak sebagai pemukul kayu (misal disebut tim A), sedangkan tim kedua bertindak sebagai kubu penjaga (misal disebut tim B). Penentuan kubu pemain dan kubu penjaga dilakukan dengan pengundian.
- 2) Sebelum permainan dimulai, tim pemukul (A) menentukan urutan anggota yang akan menjalankan permainan. Anggota yang mendapat giliran pertama harus berhasil melalui tahap pertama agar dapat sampai pada tahap berikutnya.
- 3) Anggota tim A yang mendapat giliran pertama, meletakkan potongan kayu "*anak*" di atas lubang ditanah yang tadi dibuat. Kemudian potongan kayu "*anak*" dilempar (dengan cara dicungkil dari bawah) sekuat tenaga dan sejauh mungkin dengan menggunakan potongan kayu "*induk*" sebagai alat pencungkilnya. Lemparan atau cungkilan harus dilakukan ke arah depan, arah dimana anggota tim B telah bersiap-siap untuk menangkap.
- 4) Setelah potongan kayu "*anak*" dilempar, anggota tim A yang tadi mencungkil harus meletakkan potongan kayu "*induk*" dilubang yang menjadi poros lempar dalam posisi melintang.
- 5) Jika potongan kayu "*anak*" dapat ditangkap, maka tim B menang dan anggota tim A yang bertugas melempar dinyatakan mati atau gagal. Cara menangkap potongan kayu "*anak*" oleh anggota tim B pun memiliki tingkatan nilai. Jika berhasil ditangkap dengan satu tangan kiri maka mendapat 50 poin. Jika ditangkap menggunakan satu tangan kanan maka mendapat 25 poin. Sedangkan jika ditangkap dengan kedua tangan, nilai yang didapat adalah 10 poin. Penentuan nominal nilai-nilai tersebut tidak terikat atau tergantung pada kesepakatan semua peserta.
- 6) Sebaliknya, jika tidak ada seorang pun anggota tim B yang dapat menangkap potongan kayu "*anak*" yang dicungkil oleh anggota tim A, maka tim B harus melemparkan kembali potongan kayu "*anak*" ke arah lubang dimana potongan kayu "*induk*" diletakkan melintang oleh si

- pencungkil dari tim A. Jarak melempar berdasarkan tempat dimana potongan kayu “anak” tadi jatuh..
- 7) Jika lemparan dari tim B berhasil mengenai potongan kayu “*induk*” yang diletakkan melintang di atas lubang, maka yang bertugas mencungkil tadi (anggota tim A) dinyatakan mati atau gagal ditahap pertama ini. Jika terjadi hal seperti ini maka posisi pun akan berganti dimana tim B yang mendapat giliran mencungkil, sedangkan tim A menjadi penjaga dan bersiap-siap menangkap cungkulan dari anggota tim B.
 - 8) Sebaliknya, jika lemparan dari tim B ternyata tidak berhasil mengenai potongan kayu “*induk*” yang diletakkan melintang di atas lubang maka tim A akan memperoleh poin. Poin dihitung berdasarkan jarak lubang dengan tempat dimana lemparan potongan kayu “*anak*” dari tim B terjatuh. Penghitungan poin dilakukan dengan cara mengukurnya dengan menggunakan potongan kayu “*induk*”, misalnya, satu langkah ukuran panjang potongan kayu “*induk*” bernilai 1 (satu) poin atau angka nominal lain sesuai kesepakatan peserta. Selain mendapat poin, anggota tim A yang mencungkil tadi dinyatakan berhasil dan bersiap melanjutkan permainan ke tahap berikutnya.
 - 9) Setelah anggota tim A yang bertugas mencungkil dinyatakan berhasil, maka ia diperbolehkan lanjut ke tahap kedua. Pada tahap kedua ini, potongan kayu “*anak*” diletakkan setengah miring (menancap dalam posisi miring atau serong) di atas lubangporos. Selanjutnya, ujung potongan kayu “*anak*” yang berada di luar lubang (setengahukuran potongan kayu “*anak*” yang berada di luar lubang dengan posisi mencuat keluar), dipukul dengan menggunakan potongan kayu “*induk*” sehingga potongan kayu “*anak*” tersebut meloncat ke atas atau keluar dari lubang.
 - 10) Sesaat setelah potongan kayu “*anak*” meloncat ke atas karena efek pukulan, maka peserta yang sedang bermain (anggota tim A) harus memukulnya sekuat tenaga dengan potongan kayu “*induk*” yang dipegangnya. Pukulan yang kedua ini dilakukan dengan tujuan agar potongan kayu “*anak*” terlempar sejauhjauhnya ke arah arena dimana para anggota tim B sudah siap menunggu di sana.
 - 11) Jika loncatan potongan kayu “*anak*” tidak dapat dipukul oleh anggota tim A yang sedang bermain, maka ia dinyatakan gagal sehingga posisi antara kelompok yang berjaga dengan kelompok yang bermain harus berganti.
 - 12) Sebaliknya, jika loncatan potongan kayu “*anak*” berhasil dipukul oleh anggota tim A yang sedang bertugas maka permainan dilanjutkan. Sama seperti yang berlaku pada aturan tahapan pertama, semua anggota tim B harus bersiap-siap menangkap lemparan potongan kayu “*anak*” yang baru saja dipukul oleh anggota tim A.
 - 13) Jika potongan kayu “*anak*” dapat ditangkap, sebagaimana aturan pada tahap pertama, maka tim B menang dan anggota tim A yang bertugas melempar dinyatakan mati atau gagal. Tingkat nilai dalam penangkapan “*anak*” sama dengan tahapan pertama.
 - 14) Sebaliknya, jika tidak satu pun anggota tim B mampu menangkap potongan kayu “*anak*”, maka tim A berhak mendapatkan poin. Penghitungan poin dilakukan dengan cara mengukurnya dengan menggunakan potongan kayu “*induk*”, dimulai dari lubang tempat titik tolak menuju tempat dimana potongan kayu “*anak*” tadi terjatuh. Satu langkah ukuran panjang potongan kayu “*induk*” misalnya bernilai 1 (satu) poin atau angka nominal lain sesuai kesepakatan semua peserta.

Jika tim A dinyatakan tidak berhasil, maka posisi permainan pun berubah. Kali ini giliran tim B yang bermain, sedangkan semua anggota tim A diharuskan berganti peran sebagai tim penjaga. Jika tim B yang sedang bermain ternyata juga mengalami kegagalan sebelum tahapan kedua mampu dilalui maka posisi permainan akan berpindah kembali, begitu seterusnya hingga masing-masing anggota tim sudah memperoleh giliran bermain. Penentuan nilai akhir dilakukan dengan cara menghitung akumulasi poin yang diperoleh oleh masing-masing tim. Tim yang berhasil mendapatkan nilai terbanyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

e. Dam/Dom

Permainan dam/dom merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang pemain. Permainan dam merupakan permainan tradisional yang mengandalkan kemampuan berfikir dalam memainkannya. Permainan ini memiliki ciri yang hampir mirip dengan permainan catur yang membedakannya cara memainkannya dan bentuk papan permainannya. Selain itu permainan ini biasanya bisa dimainkan di tanah, lantai atau bangku/papan dengan alat berupa batu hitam dan putih atau beberapa bisa menggunakan kayu dan daun.

Permainan dam memiliki pola papan khusus untuk memainkannya dan biasanya memerlukan 16 biji atau batu kerikil berwarna putih dan warna hitam atau 16 daun dan kayu di setiap pemain. Permainan dam merupakan salah satu *turn-based strategy game*, yang membuat pemain menggunakan kemampuan berfikir untuk menyusun strategy dalam menyelesaikan permainan dan mengalahkan lawan. Sama halnya dengan

permainan catur, setiap pemain dapat ,melangkahkan biji damnya setelah pemain lain menyelesaikan langkahnya.

Adapun tata cara memainkannya yaitu pertama membuat bentuk atau papan dari permaian dam tersebut, selanjutnya kedua pemain melakukan suit untuk siapa yang menjadi pemegang batu putih atau kayu yang mana menjadikan pemain pertama dalam melangkah. Kemudia pemain pertama mulai melangkah dimana langkah batu bisa bilakukan sesuai dengan garis dari papan. Adapun untuk mengambil batu atau pion lawan bisa dilakukan dengan melangkahi batunya dengan syarat harus sesuai dengan garis papannya. Pemain yang habis batunya merupakan yang kalah dan yang masih tersisa batunya keluar jadi pemenang.

Permainan dam juga sama seperti permainan lainnya yang memiliki aturan dalam memainkannya, adapun aturan dalam permainan dam yaitu sebagai berikut :

- 1) Bertujuan menghabiskan biji dam lawan
- 2) Biji dam hanya bisa melangkahi satu langkah, ke kanan, ke kiri, ke depan, atau diagonal kiri dan kanan. Tidak bisa mundur atau diagonal mundur.
- 3) Biji dam lawan yang bisa dilangkahi harus dilangkahi dan diambil. Jika tidak dan lawan mengetahuinya maka akan terkena pinalti 3 biji dam yang diambil oleh lawan.
- 4) Khusus untuk melangkahi lawan bisa melangkahi mundur.
- 5) Biji dam yang bisa mencapai 3 titik paling belakang lawan menjadi sakti, yaitu dapat bergerak dan melangkah kemanapun (sesuai dengan arah garis)
- 6) Jika biji dam tersisa 3 maka ketiganya menjadi biji yang sakti.

Permainan dam/dom dapat meningkatkan kemampuan berfikir dalam menjalan permainan, dan butuh konsentrasi serta ketelitian dalam memainkannya. Permainan dam/dom dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan papan permainannya sebagai media dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar. Hal ini dikarenakan bentuk papan permainan dam memiliki bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang dan segitga, serta terdapat garis-garis diogonal dalam bentuk papan permainannya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai permainan tradisional yang terdapat didaerah kabupaten Sarolangun didapati bahwa terdapat beberapa permainan tradisional daerah kabupaten Sarolangun seperti engkek-engkek, adang-adang, patok lele, gasing, layang-layang, main sayak, main buah parah, terompah dari kayu, telepon kaleng, dom/dam, bedil minyak dan tembak bambu. Meskipun terdapat beberapa kesamaan dengan permainan lain tetapi permainan tradisional daerah kabupaten sarolangun memeiliki langkah yang sedikit berbeda baik penamaan maupun aturan dalam permainannya seperti 5 permainan yang peneliti analisis yaitu permainan bedil bambu (bedil minyak), bedil buluh (tembak bambu), permainan daro, patok lele dan permainan dom/dam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan ribuan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam hal melakukan penelitian ini. Selajutnya saya juga terimakasih telah diberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini

REFERENSI

- [1] Pesurnay, A. J. (2018). Local Wisdom in a New Paradigm: Applying System Theory to the Study of Local Culture in Indonesia. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 175(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/175/1/012037>
- [2] Mahardika, A. (2017). Penanaman karakter bangsa berbasis kearifan lokal di sekolah. *Jurnal Ilmiah Hasil Penelitian Maupun Pemikiran Kritis*. 7(2), 16–27.
- [3] Sandra, O.S., Iqbal, M., Abimantara, A Y. (2021). Pengaruh Sikap Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas X di SMAN 11 Kota Jambi. *Jurnal sains dan pendidikan fisika*. 17(1), 48-56
- [4] Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- [5] Jambiprov.go.id. (2015). Letak Wilayah Dalam Provinsi Jambi. <http://web.jambiprov.go.id/skpd/site/jambiprov.go.id/profil/letak-wilayah-dalam-provinsi-jambi>.
- [6] Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- [7] Putri, W, A., Simamora, N, N., Iqbal, M. (2021). Analysis of the Relationship Between Students' Discipline Attitude on Physics Student's Learning Outcomes. *Scientific Periodic Physics Education*. 9(3).
- [8] RI, M. P. (2017). Peraturan Menteri Pariwisata RI No 17. 1–21.

- [9] Iqbal, M., Darmaji., Kurniawan, D, A., Ginting, A, A.B., Aldila, F, T., Putri, W, A., Maryani, S., Ratnawati, T. (2022). Hubungan Persepsi Siswa dalam Penggunaan Web-Based Assessment dengan Karakter Siswa di SMPN 2 Batanghari. *Jurnal pendidikan edutama*. 9(1).
- [10] Tanti., Darmaji., Astalini., Kurniawan, D,A., Iqbal, M. (2021). Analysis of User Responses to the Application of Web-Based Assessment on Character Assessment. *Journal of education technology*. 5(3). 356-364
- [11] Simamora, N, N., Putri, W, A., Iqbal, M., Ramadhanti, A., Rini, E, F, S. (2020). Description of Student Discipline Attitudes at SMP Negeri 16 Jambi City. 8(2), 76-84
- [12] Nugrahani, F. (2014). *METODE PENELITIAN KUALITATIF Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- [13] Bimbingan, B., & Konseling, D. A. N. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- [14] Creswell, J. W. (2014). *Research Design, Qualitatives, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fourth Edition). United State of America: Sage Publications.
- [15] Babbie, E. R. (2008). *The Basics of Social Research*, Fourth Edition. Belmont, CA : Thomson/Wadsworth, 2008.
- [16] Hasyim, H. (2016). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- [17] Alwan, Hendri, M., & Darmaji. (2017). Faktor-Faktor Yang Mendorong Siswa MIA SMAN Mengikuti Bimbingan Belajar Luar Sekolah Di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 25–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edufisika.v2i01.3945>
- [18] Direktorat Permuseuman. (1998). *PERMAINAN TRADISIONAL ANAK* (Hamzuri & T. R. Siregar (eds.)). Proyek Pembinaan Permuseuman.
- [19] Arsa, D. (2018). *Mainan dari Alam*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- [20] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984). *Permainan Rakyat Daerah Jambi*. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- [21] Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- [22] Hariastuti, R. M. (2020). *Patil Lele, Sebuah Warisan Budaya*. January 2016.