

## **BAB II**

### **PERKEMBANGAN OLAHRAGA TRADISIONAL**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Definisi Perkembangan**

Sejarah perkembangan olahraga tradisional di Kecamatan Batu Ampar tidak bisa memastikan tahun berapa atau pada abad keberapa, tapi sejarah perkembangan olahraga tradisional dengan apa namanya, pemerintah yang terbentuk di Kecamatan Batu Ampar artinya dalam rangka pemerintahan. Untuk kepentingan pemerintah pertahanan itu biasanya mengadakan olahraga secara hiburan atau rakyat itu kan ada olahraga tradisional.

Dari waktu ke waktu perkembangan olahraga tradisional di Kecamatan Batu Ampar semakin berkurang keberadaannya semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. Adanya kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak untuk berkembang. Jadi, untuk sejarah pastinya tidak ada data yang kongkret terkait, tapi dari mulut ke mulut. Dalam pengembangannya olahraga tradisional di Kabupaten Batu Ampar memiliki beberapa kendala yang selama ini dirasakan, kendalanya yaitu perkembangan teknologi dimana anak-anak muda sekarang lebih tertarik game online dari pada bermain olahraga tradisional.

Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk folklore yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadangkadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah

kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian.

## **2. Definisi Olahraga Tradisional**

Olahraga/permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk tradisi yang diwariskan secara turun temurun yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan warisan turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak di ketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya.

Olahraga tradisional adalah permainan asli rakyat sebagai aset budaya budaya bangsa yang memiliki unsur oleh fisik tradisional. Permainan rakyat berkembang cukup lama ini perlu dilestarikan karena selain sebagai olahraga hiburan, kesenangan, dan kebutuhan interaksi sosial, olahraga ini juga mempunyai potensi untuk meningkatkan jasmani bagi pelakunya. Menurut Mahendra, (dalam Suprayitno, 2014:9) olahraga tradisional adalah bentuk kegiatan olahraga yang berkembang di masyarakat, pada perkembangan selanjutnya olahraga tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memakai ciri

kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Pada perkembangan selanjutnya olahraga tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memakai ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatan dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin.

Achroni dalam Haris (2016: 16) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari generasi terdahulu. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai sarana belajar bagi anak-anak pada masa dahulu, permainan tradisional tidak bisa dibiarkan hilang. Permainan tradisional sangat bagus untuk membentuk kepribadian anak karena permainan tradisional terdapat unsur-unsur positif, memiliki struktur yang sangat membantu agar anak menjadi mandiri. Ketika menentukan tempat, menentukan peraturan mereka sendiri pula yang menentukan hukumannya.

### **3. Jenis-jenis Olahraga/Permainan Tradisional di Batu Ampar**

Olahraga tradisional adalah permainan asli rakyat sebagai aset budaya bangsa yang memiliki unsur fisik tradisional. Permainan rakyat berkembang cukup lama ini perlu dilestarikan karena selain sebagai olahraga hiburan, kesenangan, dan kebutuhan interaksi sosial, olahraga ini juga mempunyai potensi untuk meningkatkan jasmani bagi pelakunya. Olahraga tradisional adalah olahraga yang dilakukan untuk menanam budaya dan karakter terhadap pelakunya. Dalam olahraga ini menggunakan alat-alat sederhana yang mengandung unsur budaya dan pendidikan dan menambah pengetahuan, keterampilan, kreatifitas yang dibutuhkan di masa depan melalui olahraga tradisional ini.

## **A. Desa Batu Ampar**

Olahraga tradisional yang ada di Desa Batu Ampar terdiri dari beberapa macam di antaranya:

### **1) Tarik Tambang**



**Gambar 1.1** tarik tambang

**Sumber:** Kurniawan 2019:83

#### **a. Sejarah Perkembangan Tarik Tambang**

Sejarah tarik tambang dimulai pada masa India Kuno, jaman sebelum masehi, alkisah, terdapat sebuah kerajaan bernama Chandranayan di daerah Uttar-Pradesh (India Utara). Tarik tambang adalah olahraga rakyat yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan Tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama dan bersosialisasi. Adapun manfaatnya dapat meningkatkan kualitas kebugaran jasmani, meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan. Olahraga Tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri yang mana masing-masing regu jumlah personilnya sama sehingga permainan ini sangat dominan kekuatan dan daya tahan regu (Kurniawan, 2019: 80-81).

Tarik tambang adalah olahraga rakyat yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan tarik

tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama dan bersosialisasi. Adapun manfaatnya dapat meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan. Olahraga tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri yang masing-masing regu, jumlah personelnnya sama sehingga permainan ini sangat dominan kekuatan dan daya tahan regu. Permainan tarik tambang mengembangkan aspek sosial dan dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Dari sosialisasi dan interaksi, anak akan belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, keberanian, cara berkomunikasi dan mengikuti aturan-aturan dalam bermain (S.M. Harapan, Kamtini, 2017).

**b. Tujuan Tarik Tambang**

Tujuan dari permainan tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama, bersosialisasi, kekompakan dan kekuatan. Dan sebagai pengingat bagi kita untuk bekerja keras karena permainan ini sangat mengutamakan kekompakan diri untuk dapat menarik sekuat-kuatnya agar bisa menang dalam sebuah perlombaan.

**c. Manfaat Tarik Tambang**

Adapun manfaat dapat meningkatkan kualitas kebugaran jasmani, meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan.

**d. Peraturan dan Permainan Tarik Tambang**

Tarik tambang merupakan salah satu permainan yang membutuhkan keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan tubuh permainan ini berupa kegiatan tarik-menarik antar kelompok dengan seutas tali. Setiap kelompok terdiri atas tujuh orang atau lebih. Untuk memulai permainan ini, ada satu orang yang bertindak sebagai wasit atau juru. Wasit berada di tengah-tengah arena dengan memegang tali. Setiap kelompok berada di area

masing-masing dengan memegang tali tersebut. Ketika kelompok telah siap melakukan tarik-menarik, wasit akan memberikan tanda permainan dimulai. Kelompok berusaha untuk memegangkan permainan dengan menarik sekuat tenaga. Kelompok yang ikut tertarik oleh kelompok lawan dinyatakan kalah. Permainan ini membutuhkan kekompakan antar peserta dalam satu kelompok.

**e. Lapangan dan Peralatan Tarik Tambang**

1) Panjang lapangan 40 s/d 60 M, Lebar Lapangan 8 M, pada pertengahan diberi garis, juga luar garis batas tarikan. Pinggir lapangan sebaiknya diberi tanda dengan kapur atau tali, batas lapangan harus jelas supaya penonton tidak masuk lapangan pemain.

2) Peralatan yang digunakan

Alat yang digunakan adalah sebuah tali tambang serat panjangnya 30 s/d 50 meter, pada pertengahan tali diberi tanda (cat merah/kain merah) dari pertengahan tali diberi 2(dua) macam tanda yang masing-masing jarak 2,5meter dari pertengahan tali.

**f. Pemain Tarik Tambang**

Pemain perlombaan tarik tambang adalah anak-anak dari masing-masing tingkatan sekolah baik SD, SMP, SMA, maupun orang dewasa.

**g. Jadwal Permainan**

1) Undian dapat diadakan sebelum hari pertandingan pada saat pertemuan teknis.

2) Sebelum bertanding lapangan harus dikosongkan setelah ada panggilan dari panitia.

3) Wasit pertandingan memanggil pimpinan regu masing-masing untuk menentukan tempat.

4) Sebelum aba aba peserta/regu telah mengambil tempat masing-masing pembantu wasit menghitung jumlah setiap regu,

kemudian memberikan kode kepada wasit, apabila jumlah regu telah sesuai.

- 5) Wasit memberikan aba-aba siap, peserta sudah memegang tali serta konsentrasi untuk mendengar aba-aba berikutnya, jika ada aba-aba " YA " kedua regu melakukan tarikan. Kedua regu saling menarik tambang dan saling berusaha untuk membuat tanda merah dari pertengahan tali dapat ditarik melalui garis batas. Jika salah satu regu dapat menarik melalui garis batas, maka diadakan pemindahan tempat. Kemudian dilakukan tarikan lagi dan jika terjadi seri maka sebelum tarikan ketiga diadakan lagi untuk memilih tempat setelah lebih dahulu istirahat.

#### **h. Pemenang Tarik Tambang**

Pemenang perlombaan tarik tambang adalah kelompok yang memenangkan permainan dan berhasil menarik kelompok lawan menuju area kelompok kita.

#### **2) Lompat Karung**



**Gambar 1.2** Lompat Karung

**Sumber:** Kurniawan 2019:39

#### **a. Sejarah Balap Karung**

Sejarah permainan tradisional balap karung, ialah salah satu permainan yang selalu muncul pada setiap seremoni Kemerdekaan

Republik Indonesia Raya pada tanggal 17 Agustus. Permainan ini dilombakan di berbagai daerah di seluruh penjuru negeri, baik di kota besar maupun di desa-desa terprncil. Olahraga ini peminatnya pun dari segala usia tua dan muda, baik itu laki-laki ataupun perempuan, dan juga dari berbagai latar belakang ekonomi, baik kaya maupun masyarakat kecil. Permainan ini dikenal masyarakat secara luas tak hanya anak-anak saja, orang dewasa pun menyukai permainan tradisional balap karung ini. Aturan permainan tradisional balap karung dapat dilakukan secara estafet atau secara individu.

Balap karung adalah salah satu lomba permainan adu cepat dengan menggunakan karung goni, yang selalu diadakan hampir di setiap daerah. Namun konon, adanya permainan balap karung tidak sejak Indonesia merdeka, melainkan sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Waktu itu permainan sering dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun pada saat acara-acara keramaian atau perayaan di sekolah-sekolah Belanda atau di kampung-kampung. Seiring perkembangan zaman, saat ini permainan juga dilakukan oleh orang dewasa di perkantoran dan pabrik-pabrik untuk ikut memeriahkan hari kemerdekaan Indonesia (Kurniawan, 2019: 35).

Permainan balap karung di Kecamatan Batu Ampar sendiri sering di perlombakan pada hari-hari kemerdekaan sama hal nya pengertian dari yang di atas. Permainan ini hanya membutuhkan peralatan yang sederhana pula seperti karung yang digunakan untuk berlomba.

#### **b. Tujuan Balap Karung**

Tujuan dari permainan lari karung adalah untuk melatih ke seimbangan karena kita tidak berjalan menggunakan dua kaki melainkan dengan cara melompat dengan posisi kaki berada didalam karung. Kita juga harus menjaga ke seimbangan badan sampai menuju garis finish.



**c. Manfaat Balap Karung**

Kerja keras yang diperlukan setiap peserta untuk berjuang dari garis start hingga garis finish. Selain kerja keras manfaat balap karung juga memiliki nilai kerja sama antar anggota kelompok, nilai sportivitas, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, dan melatih keseimbangan tubuh.

**d. Pemain**

Permainan balap karung dapat dikategorikan sebagai permainan segala umur (anak-anak, remaja dan dewasa) yang dilakukan oleh kaum laki-laki maupun perempuan. Jumlah pemainnya antara 4--6 orang, baik dalam bentuk kelompok dengan anggota maksimal 2 orang maupun perseorangan. Selain pemain, lomba balap karung juga menggunakan wasit untuk mengawasi jalannya perlombaan dan menetapkan pemenang.

**e. Tempat dan Peralatan Permainan**

Permainan balap karung tidak membutuhkan tempat (lapangan) yang luas. Dan dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Jadi, dapat di pekarangan rumah atau di tanah lapang. Luas arena permainan balap karung ini hanya sepanjang 15-20 meter dan lebar sekitar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur.

Sedangkan peralatan permainannya adalah: (1) kapur tulis atau pecahan genting untuk membuat garis batas antarpemain; (2) peluit untuk memberi aba-aba; dan (3) karung beras atau karung terigu ukuran lima puluh kilogram yang nantinya akan dikenakan oleh para pemain ketika berlomba.

**f. Aturan Permainan**

Aturan dalam permainan ini tergolong mudah, yaitu seseorang harus melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi garis start semula. Apabila permainan dilakukan secara berkelompok, ketika pemain telah kembali ke garis start maka ia akan digantikan pemain lain dalam regunya dan,

regu yang berhasil mencapai garis start/finish dengan catatan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenangnya. Sebagai catatan, perlombaan biasanya menggunakan sistem gugur karena jumlah pesertanya banyak. Jadi, apabila seseorang atau sebuah regu berhasil menang, ia harus melawan lagi pemenang yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi.

**g. Jalannya Permainan**

Permainan balap karung diawali dengan pengundian untuk menentukan regu atau pemain mana yang akan memulai. Cara menentukannya ada yang mirip seperti arisan yaitu menuliskan nama-nama pemain atau regu yang akan bermain dalam secarik kertas kecil lalu digulung dan dimasukkan ke dalam botol atau gelas kemudian dikocok. Apabila permainan beregu, maka dua regu yang gulungan kertasnya pertama keluar dari botol akan mendapat giliran pertama untuk bermain, sedangkan regu lainnya sesuai dengan urutan kertas yang keluar selanjutnya.

Setelah proses pengundian selesai, maka kedua regu yang terdiri dari dua atau tiga orang akan segera memasuki arena permainan. Selanjutnya, satu persatu dari anggota regu secara bergiliran akan melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi ke garis start semula untuk digantikan oleh anggota lain dalam regunya. Begitu seterusnya hingga seluruh anggota regu mendapat giliran untuk melompat dan regu yang lebih dahulu mencapai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya.

**h. Nilai Budaya**

Nilai yang terkandung dalam permainan yang disebut sebagai balap karung ini adalah: kerja keras, kerja sama, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain untuk dapat mencapai garis finis secepat mungkin. Nilai kerja sama tercermin

dari kekompakan para pemain ketika sedang bermain. Dan, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

### 3) Kelereng



**Gambar 1.3** Kelereng

**Sumber:** Kurniawan 2019:40

#### a. Sejarah Permainan Kelereng

Pada abad pertengahan permainan kelereng sudah populer dan dimainkan oleh kalangan tertentu yaitu aristokrat dan bangsawan. Permainan ini tidak hanya terkenal di kalangan masyarakat kita saja, di Perancis pun permainan ini ternyata sangat digemari dan mereka memanggilnya dengan sebutan Pentaque. Berasal dari Perancis, lama-kelamaan permainan ini menyebar ke wilayah lainnya antara lain Yunani dan Mesir melalui orang-orang Romawi. Seperti halnya Nekeran, Pentaque awalnya juga merupakan permainan untuk mengisi waktu luang. Sejarah berlanjut sampai ke zaman Renaissance atau pencerahan. Pentaque menjadi mainan di kalangan aristokrat dan bangsawan bahkan kabarnya permainan ini pernah disejajarkan dengan olahraga Tenis yang dipandang cukup elit di masa itu. Yang diperbolehkan untuk

bermain olahraga itu hanyalah orang-orang tertentu saja seperti kalangan bangsawan.

Kelereng dikenal di berbagai daerah dengan berbagai sebutan antara lain gundu, keneker, kelici, guli. Bentuknya bola kecil dibuat menggunakan bahan utama tanah liat, marmer maupun kaca dan digunakan anak-anak untuk bermain. Ukuran kelereng beragam, tetapi umumnya 1/2 inci atau 1,25 cm dari ujung ke ujung. Kelereng biasanya dikoleksi oleh anak-anak dengan tujuan untuk nostalgia dan juga karena warnanya yang estetik (Kurniawan, 2019:38).

Dikecamatan Batu Ampar permainan kelereng dimainkan oleh anak-anak, permainan ini pada dulunya sering di mainkan di kampung-kampung maupun di perkotaan. Di karenakan pesatnya perkembangan zaman yang semakin canggih permainan kelereng ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak.

Permainan kelereng sebenarnya permainan yang bisa melatih kefokuskan pada anak, di mana pada saat ingin menyentil kelereng anak benar-benar fokus pada kelereng yang di sentilnya harus supaya kelereng yang ingin di peroleh menghasilkan kelereng yang banyak. Tidak hanya menghasilkan kelereng yang banyak tetapi juga masih melakukan sentilan kembali, kecuali siswa yang menyentil tidak mengenai kelereng lawan baru bergantian orang lain yang melakukan sentilan tersebut.

#### **b. Alat yang Digunakan**

dalam permainan ini tidak membutuhkan peralatan khusus yang digunakan untuk memainkannya. Permainan ini hanya membutuhkan lapangan yang kosong dan tidak berumput yang digunakan sebagai area kelereng dan kapur untuk membuat garis permainan.

#### **c. Pemain**

Pemain kelereng tergolong dari kalangan anak-anak usia 10-15 tahun maupun orang dewasa.

**d. Peraturan Bermain**

Permainan kelereng sebenarnya permainan yang bisa melatih kefokusannya pada anak, di mana pada saat ingin menyentil kelereng anak benar-benar fokus pada kelereng yang disentilnya harus supaya kelereng yang ingin diperoleh menghasilkan kelereng yang banyak. Tidak hanya menghasilkan kelereng yang banyak tetapi juga masih melakukan sentilan kembali, kecuali siswa yang menyentil tidak mengenai kelereng lawan baru bergantian orang lain yang melakukan sentilan tersebut.

Selanjutnya pada permainan ini saling mengeluarkan kelereng yang ada dalam lingkaran tersebut. Dan jika keluar dari lingkaran maka kelereng tersebut akan menjadi hak milik sang penembak siapa yang paling banyak mengeluarkan kelereng target, maka dialah pemenangnya.

**e. Manfaat Permainan Kelereng**

Manfaat dari permainan Kelereng yaitu, mengatur emosi, melatih kemampuan motorik, melatih kemampuan berfikir, kemampuan berkompetensi, kemampuan sosial, bersikap jujur, melatih taraf kecermatan dan ketelitian.

**4) Layang-layang**



**Gambar 1.4** Layang-layang

**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:31

**a. Sejarah Layang-layang**

Layang-layang merupakan merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah dikenal anak-anak di seluruh Indonesia. Bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem. Layang-layang mudah dibuat. Untuk memainkannya, layang-layang diterbangkan ke angkasa dengan segulung benang gelasnya yang ditarik – ulur. Di angkasa layang-layang diadu. Siapa yang terlebih dulu memutuskan benang lawan, dialah pemenangnya (Sujiartiningsih,2011: 31).

Layang-layang atau kelayang merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang di terbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Di kenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan, layang-layang bukan hanya sekedar sebagai alat permainan, layang-layang juga merupakan salah satu karya seni yang dapat di terbangkan, dan juga merupakan salah satu tradisi bangsa yang patut untuk di lestarikan.

Layang-layang sering di buat dalam berbagai bentuk dan ukuran, yang umum di kenal memiliki Panjang diagonal 20 cm- 40

cm. Namun dalam perkembangannya bentuk layang-layang tidak selalu segiempat. Layang-layang juga di buat berbentuk lingkaran, segienam, bahkan hewan dan sebagainya dengan gambar dan warna yang semarak. Meseum layang-layang Indonesia di dirikan pada 21 Maret 2003, berlokasi di Jl. H Kamang No.38, Pondok Labu, Jakarta Selatan. Meseum layang-layang di Indonesia. Layang-layang yang di koleksi meseum ini tak hanya berasal dari Indonesia saja, tetapi meseum ini juga mengoleksi layan-layang dari berbagai negara seperti Tiongkok, Jepang, Belanda, Vietnam dan beberapa negara lainnya.

Di Batu Ampar sendiri layang-layang di mainkan hanya musiman saja karena seiring perkembangan kemajuan zaman. Tetapi kadang juga sering di mainkan oleh anak-anak yang ingin bermain layang-layang hanya saja tidak ramai di mainkan anak-anak hanya beberapa orang saja yang ingin bermain layang-layang. Layang-layang merupakan permainan tradisional sangat menyenangkan dan sering di mainkan oleh anak-anak ataupun oleh orang dewasa, layang- layang sendiri terbuat dari bahan bamboo yang di bentuk menjadi kerucut atau model layang-layang lainnya, selain bambu layang-layang juga membutuhkan bahan lainnya seperti tali, kertas minyak atau kertas warna warni, senar , lem fox dan sebagainya.

#### **b. Alat yang Digunakan**

Bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem, tali senar. Dan dalam memainkan layang-layang membutuhkan lapangan yang luas tidak banyak pohon agar pada saat layang-layang di terbangkan tidak mengenai pohon tersebut.

#### **c. Pemain Layang-layang**

Permainan layang-layang dapat di golongan dari anak-anak sampai orang dewasa tergantung dari minat masyarakat memainkannya.

#### **d. Nilai yang Terkandung**

##### **1) Ketangkasan**

Dalam adu layang-layang diperlukan ketangkasan si pemain untuk bertanding dengan layang-layang yang lain.

##### **2) Kreativitas**

Dalam perkembangannya, bentuk layang-layang tidak hanya segi empat. Bentuk-bentuk unik muncul, seperti ikan dan bentuk lainnya itu digunakan untuk mengembangkan kreativitas.

##### **3) Cinta Lingkungan**

Untuk membuat layang-layang diperlukan bambu yang dapat kita temui di lingkungan sekitar. Tempat bermain layang-layang adalah alam terbuka. Untuk menerbangkan memerlukan angin, hal itu mengisyaratkan kedekatan kita dengan alam.

#### **5) Petak Umpet**



**Gambar 1.5** Petak Umpet

**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:23

##### **a. Sejarah Petak Umpet**

Permainan petak umpet ditemukan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Setiap daerah mempunyai nama yang berlainan, tetapi



aturannya hampir sama. Ada yang menyebut permainan ini dengan *kring-kring*, ada pula yang menyebut dengan *dhelikan*. Kalian dapat melakukan permainan ini dengan mengajak paling sedikit tiga teman. Sebelum permainan dimulai, pemain melakukan hompimpa dan suten.

Dalam permainan ini satu orang sebagai penjaga atau pemain yang mencari atau mengejar pemain yang bersembunyi. Pemain yang lain bersembunyi di arena yang sudah disepakati. Saat pemain bersembunyi, penjaga harus menutup mata dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Dan setelah hitungan selesai penjaga boleh membuka matanya dan mulai melakukan pencarian pemain yang bersembunyi. (Sujiartiningsih, 2011: 23).

Di kecamatan Batu Ampar sendiri petak umpet sering dikenal dengan dengan pembela dalam bahasa jawnya. Yang dimainkan lima atau sepuluh orang menurut masing-masing anak yang ingin ikut bermain, lebih banyak peminat yang bermain maka lebih seru memainkan permainan ini, karena pada saat pencarian pemain akan membutuhkan waktu yang lama.

Sebelum permainan dimulai, pemain melakukan hompimpa terlebih dahulu, hompimpa dilakukan untuk mencari siapa yang akan menjadi penjaga dan pemainnya. Jika ada salah satu orang pada saat melakukan hompimpa yang berbeda maka dialah yang akan menjadi penjaga dan lainnya sebagai pemain. Satu orang sebagai penjaga yang mengejar pemain yang bersembunyi, penjaga harus menutup mata dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Setelah hitungan selesai penjaga boleh membuka mata dan mulai melakukan pencarian pemain yang bersembunyi. Ketika salah satu pemain yang bisa memegang benteng penjaga dan mengatakan pembela maka pemain tersebut aman, dan jika penjaga menemukan semua pemain yang bersembunyi dan kemudia

melakukan baris memanjang di belakang penjaga, penjaga mulai menebak nomor barisan yang berada dibelakangnya.

Jika penjaga menebak salah satu nomor yang berada di belakangnya, dan nomor tersebut adalah salah satu pemain yang mendapatkan posisi aman tadi maka penjaga harus melakukan ulang permainan tersebut. Tetapi jika penjaga menyebutkan nomor dari salah satu pemain yang tidak mendapatkan posisi aman, maka pemain tersebut yang akan menjadi penjaga dip permainan tersebut.

#### **b. Manfaat**

Banyak permainan anak-anak yang bisa memberikan manfaat bagi kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosi. Berikut manfaat permainan petak umpet untuk pertumbuhan anak antara lain:

- 1) Menjadikan anak lebih aktif
- 2) Menjadikan wadah anak untuk bersosialisasi
- 3) Mengajari anak berhitung
- 4) Menjadikan anak lebih kreatif
- 5) Melatih anak taat aturan
- 6) Melatih sportivitas

#### **c. Peraturan Permainan**

Permainan Petak Umpet ini dimainkan oleh lebih dari 3 orang, diawali dengan hompimpa untuk menentukan siapakah yang akan menjadi 'kucing' (pencari teman-temannya yang sedang bersembunyi). Si Kucing ini nantinya akan menutup mata sambil bersandar di hadapan tembok, pohon, atau dimana saja agar ia tidak dapat melihat temannya yang sedang bersembunyi. Si Kucing tersebut menghitung dari satu sampai sepuluh atau bisa lebih, sampai teman-temannya selesai bersembunyi. Setelah teman-temannya mendapatkan tempat persembunyian, barulah si kucing(pencari) beraksi dengan meninggalkan tempat jaganya sembari menemukan teman-temannya yang telah bersembunyi. Nah disinilah letak seru dari permainan Petak Umpet ini, si Kucing

harus cepat dan sesegera mungkin mencari teman-temannya sebelum temannya tersebut berhasil menyentuh tempat penjagaannya tadi. Jika si “kucing” menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil menyentuh INGLO atau BON atau HONG, apabila hanya meneriakkan namanya saja, maka si “kucing” dianggap kalah dan mengulang permainan dari awal. Yang seru adalah, pada saat si “kucing” bergerilya menemukan teman-temannya yang bersembunyi, salah satu anak (yang statusnya masih sebagai “target operasi” atau belum ditemukan) dapat mengendap-endap menuju INGLO, BON atau HONG, jika berhasil menyentuhnya, maka semua teman-teman yang sebelumnya telah ditemukan oleh si “kucing” dibebaskan, alias sandera si “kucing” dianggap tidak pernah ditemukan, sehingga si “kucing” harus kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi kucing berikutnya (Kurniawan 2019:45).

#### 6) Panjat Pinang



**Gambar 1.6** Panjat Pinang  
**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:19

### **a. Sejarah Panjat Pinang**

Permainan panjat pinang biasanya dilakukan dalam suatu perlombaan. Panitia lomba biasanya menyediakan sebuah pohon pinang yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah. Para peserta berlomba untuk mendapatkan hadiah-hadiah tersebut dengan cara memanjat batang pohon pinang tersebut. Sebelum perlombaan dimulai, batang pohon diberi minyak pelumas agar licin. Karena batang pohon tersebut licin, para pemanjat sering kali jatuh. Hanya ide kreatif dan kerja sama para peserta yang biasanya berhasil mengatasi licinnya batang pohon. Perlombaan panjat pinang menjadi atraksi menarik bagi para penonton. (Sijiartiningsih, 2011: 18-19).

Panjat pinang biasanya di perlombakan pada hari-hari besar seperti hari Kemerdekaan Indonesia atau disebut dengan 17-san. Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 6-8 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya. Sebelum perlombaan dimulai panitia lomba menyiapkan sebuah pohon pinang yang sudah dikupas kulitnya yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah dan membentuk sebuah lingkaran.

Di kecamatan Batu Ampar panjat pinang biasanya di perlombakan pada hari-hari besar seperti hari Kemerdekaan Indonesia atau disebut dengan 17-san. Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 6-8 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya.

### **b. Alat yang Digunakan**

Alat dasarnya yang digunakan dalam permainan ini yaitu pohon pinang yang di kupas kulitnya dan kemudian pohon tersebut dilumuri cerbi atau sejenis oli agar licin.

**c. Pemain**

Dalam permainan ini pemain dilakukan pada kalangan anak-anak sampai orang dewasa terutama untuk kaum laki-laki. Dan pemainnya minimal terdiri dari 5-6 orang.

**d. Peraturan Permainan**

Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 5-6 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya. Sebelum perlombaan dimulai panitia lomba menyiapkan sebuah pohon pinang yang sudah dikupas kulitnya yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah dan membentuk sebuah lingkaran. Dan sebelum di dirikan pohon tersebut dilumuri cerbi atau sejenis oli agar licin. Karena batang pohon tersebut licin, para pemanjat sering kali terjatuh atau merosot. Biasanya para pemanjat menemukan ide-ide agar pada saat memanjat tidak terjatuh atau merosot biasanya celana yang digunakan berbahan tebal, seperti celana lepis.

Pada salah satu kelompok pemanjat pohon pinang sudah mencapai atas atau puncak pemain ini harus mengambil bendera yang kemudian pemain ini menjatuhkan hadiah-hadiah yang berada di atas, dan temannya yang berada dibawah yaitu untuk mengumpulkan hadiah-hadiah tersebut kemudian hadiah tersebut akan dibagi rata sesama teman kelompoknya.

**e. Nilai yang Terkandung**

1. Nilai Ketangkasan
2. Nilai Keberanian
3. Nilai Tolong-menolong

#### 4. Dan Saling Percaya Diri

#### 7) Gobak Sodor



**Gambar 1.7** Gobak Sodor

**Sumber:** Kurniawan 2019:65

##### a. Pengertian Gobak Sodor

Permainan ini dimainkan hampir seluruh anak di Jakarta, tetapi tidak ada petunjuk bahwa permainan galah hadang berasal dari Jakarta. Permainan ini ada disebagain besar provinsi di Nusantara. Anak-anak desa pada masa dahulu sering memainkan permainan hadang di malam hari saat bulan purnama. Hadang/ Gobak Sodor termasuk salah satu permainan tradisional Indonesia yang juga dimainkan di negara lain. Di Indonesia sendiri Gobak Sodor atau Hadang memiliki nama tersendiri disetiap daerah di Indonesia, akan tetapi tetap pada aturan dan cara bermain yang sama (Kurniawan, 2019:65).

Permainan gobak sodor tidak asing bagi masyarakat jawa, khususnya orang-orang yang seusia ayah dan ibu kita. Permainan ini dapat dilakukan baik anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan gobak sodor cukup mudah untuk dilakukan, tetapi membutuhkan tempat yang luas, permainan ini membutuhkan lahan sekitar 6 m x 15 m. Kemudian di atas lahan tersebut di gambar persegi panjang dengan ukuran lebar 6 m dan panjang 15 m. Persegi panjang itu kemudian dibelah menjadi dua

bagian sama panjang dengan ukuran masing-masing 3 meter. Kemudian panjangnya juga dibagi lagi menjadi 4 bagian, setiap bagian dengan lebar 3 m juga. Selain itu, di bagian tengah juga ditarik garis ke depan dan kebelakang masing-masing sekitar 2-3 m. Untuk membuat garis, kalian dapat menaburkan bubuk batu kapur atau digaris dengan tongkat kayu. (Sujiartiningsih, 2011: 19-21).

Permainan Kobak sodor di Kecamatan Batu Ampar dimainkan di Sekolah Dasar (SD) dimainkannya pada hari sabtu khususnya pada jam mata pelajaran olahraga ataupun pada saat di luar jam sekolah permainan ini bisa dimainkan. Permainan ini dimainkan baik anak laki-laki maupun perempuan dan pemainnya menggunakan permainan gabungan atau campuran antara laki-laki dan perempuan. Pada permainan gobak sodor ini membutuhkan lapangan yang cukup untuk memainkannya.

Dalam permainan gobak sodor di kecamatan batu ampar alat yang dibutuhkan sebagai pembatas menggunakan bagian daun kelapa sebagai alat untuk membuat garis dengan menancapkan daun kelapa tersebut ketanah, dengan membutuhkan 6 daun kelapa yang di pasang kanan kiri dengan masing-masing 3 daun kelapa dan posisinya harus sejajar. Selain menggunakan daun kelapa bisa juga menggunakan kayu atau dengan menaburkan bubuk kapur batu sebagai pembatas. Tetapi permainan ini di Kecamatan Batu Ampar tidak pernah diperlombakan, permainan ini hanya untuk bersenang-senang untuk menghilangkan kebosanan itupun anak-anak saja memainkan permainan ini.

#### **b. Tujuan Permainan Gobak Sodor**

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengisi waktu luang, meningkatkan kekompakan pada tim, meningkatkan derajat kebugaran jasmani dan menjadi sarasa untuk bersosialisasi. Dan sasarannya untuk anak-anak, remaja, dewasa dan semua kalangan.

**c. Pemain**

1. Pemain terdiri dari 2 regu masing-masing regu terdiri dari 5(lima) orang dan 3(tiga) cadangan.
2. Pertandingan hanya untuk beregu putra dan beregu putri

**d. Alat yang Digunakan**

1. Bendera untuk hakim garis
2. White board/papan nilai untuk mencatat nilai
3. Kapur/tepung/cat/line paper untuk membuat line lapangan
4. Peluit
5. Stop watch

**e. Jalannya Permainan**

1. Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang
2. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk
3. Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit
4. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga
5. Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula.
6. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati
7. Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah.
8. Penyerang yang dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.



9. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badab dengan posisi kedua kaki di atas garis.
10. Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga.

#### 8) Lompat Tali



**Gambar 1.8** Lompat Tali  
**Sumber:** Kurniawan 2019:26

##### a. Sejarah Lompat Tali

Tali merdeka adalah sebutan untuk permainan lompat tali bagi mereka yang tinggal di wilayah Provinsi Riau. Di daerah Provinsi Riau yang masyarakatnya adalah pendukung kebudayaan Melayu.

Gerakan tangan yang menyerupai symbol kemerdekaan itulah yang kemudian dijadikan sebagai nama permainan yang bersangkutan. Kapan dan dari mana permainan ini bermula sulit diketahui secara pasti, namun dari mana permainan itu sendiri dapat diduga bahwa permainan ini muncul di zaman penjajahan. Sebenarnya di daerah lain Indonesia juga banyak di temukan oermainan ini tapi dengan nama yang berbeda missal dengan nama lompat tali, lompatan dll(Kurniawan, 2019:26).

Permainan lompat tali di Kecamatan Batu Ampar dalam bahasa jawa permainan ini di kenal dengan nama gelang, kata lain gelang

yaitu karet yang sudah di rangkai-rangkai memanjang dalam permainan ini, permainan ini di mainkan pada anak- anak SD. Tetapi perkembangan sekarang semakin maju permainan ini mulai hampir tidak dimainkan lagi. Permainan ini lompat tali di daerah Batu Ampar pemain berjumlah 4-10 orang tergantung lagi jumlah orangnya. Pemain terbagi dalam 2 kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat tali. Pada umumnya permainan ini dilakukan oleh kaum perempuan yang berumur 7-12 tahun biasanya akan segan untuk ikut bermain.

**b. Pemain Lompat Tali**

Pemain Lompat Tali di mainkan oleh anak-anak yang berusia antara 7-15 tahun dan di mainkan untuk anak perempuan.

**c. Tempat**

Permainan ini tidak terlalu membutuhkan tempat yang luas untuk pelaksanaannya. Lompat tali dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja, seperti: di halaman sekolah (pada waktu istirahat) dan di halaman rumah dan dapat juga pada tempat-tempat yang dapat dibayangkan terbatas.

**d. Alat yang Digunakan**

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet-karet gelang yang dirangkai dan disusun memanjang. Cara menyusun dan merangkai adalah dengan menyambungkan 2 karet pada 2 karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak dijual di tempat pasar-pasar atau di warung. Karet tersebut dijual dengan satuan berat (gram, ons, dan kilo).

**e. Nilai Budaya**

Permainan Lompat Tali ini mengandung nilai-nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas.

**9) Engklek-engklek**



**Gambar 1.9** Engklek-engklek  
**Sumber:** Kurniawan 2019:22

**a. Pengertian Engklek-engklek**

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak diperalatan semen,aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertical kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya teklek ciplak gunung, demprak dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan di daerah bagian Timur seperti di Ambon Pulau Timor dan juga Papua dengan nama yang berdeda-beda tentunya (Kurniawan, 2019:22).

Permainan engklek-engklek di batu ampar dimainkan oleh anak perempuan maupun anak laki-laki, permainan ini dimainkan anak

berusia 7-12 tahun yang dimainkan oleh 3 sampai 6 anak perempuan maupun anak laki-laki dan dilakukan di halaman rumah. Namun sebelum memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran tanah, menggambar 1 kotak besar kemudian di tengah di beri tanda silang yang membentuk segitiga dan diatas di beri lagi kotak untuk penghujung. Dan yang memulai untuk permainan di beri kotak-kotak kecil yang dibuat tingkat 2 setelah gambar selesai, kalian bisa memulai bermain.

**b. Lapangan Engklek-engklek**

Lapangan permainan ini dapat dibuat di dalam ruang yang tertutup (gedung olahraga, gedung pertemuan dll), dapat pula dilakukan menggunakan ruang terbuka (seperti stadion, halaman rumah, lapangan terbuka, dll). Lapangan memiliki bentuk yaitu empat persegi panjang berpetak-petak berukuran.

**c. Perlengkapan**

- 1) Batu
- 2) Kapu/Cat sebagai pembatas garis lapangan
- 3) Jam atau stopwatch

**d. Lamanya Permainan**

Permainan ini bermain selama 15 menit, atau biasa lebih sesuai dengan peminat pemain untuk memainkan.

**e. Jalannya Permainan**

- 1) Semua pemain melakukan suit apabila 2 orang dan melakukan hompimpa kala lebih dari 3 orang
- 2) Saat permainan dimulai, masing-masing pemain harus melempar dari garis yang sudah di tentukan, pemain wajib melompat menggunakan 1 kaki yang terkuat, tidak boleh dua kaki
- 3) Setelah itu pemain melempar batu tersebut kekotak nomor 1 dan seterusnya, jika gacoan(batu) pemain keluar kotak, langsung digantikan dengan pemain berikutnya

- 4) Saat mengambil batu dari kotak posisi kaki tetap 1 kaki dan tidak boleh salah mengambil batu milik kawan, jika terjadi seperti itu maka langsung diganti pemain berikutnya
- 5) Lalu kalau gacoan(batu) sudah mencapai pada nomor Sembilan atau paling atas, maka si pemain harus mengambilnya dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan pemain tidak boleh sampai menyentuh garis kotak apabila menyentuh garis kotak maka pemain tersebut gagal
- 6) Kemudian yang terakhir jika sudah melempar gancoannya(batu) ke nomor sepuluh dan berhasil mengambilkan dengan cara yang disebutkan pada peraturan misalnya “d”, maka pemain tersebut berhak mendapat bintang.

## 10) Gasing



**Gambar 1.10** Gasing  
**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:15

### a. Permainan Gasing

Permainan gasing hampir terdapat di seluruh wilayah di Indonesia. Permainan gasing bisa dilakukan perorangan ataupun

beregu. Gasing biasanya terbuat dari kayu atau bambu yang dibentuk sedemikian rupa dengan bagian yang lancip di bagian bawahnya. Cara memainkan gasing sangat mudah. Permainan ini terasa mengasyikan. Kita akan merasa senang dan puas jika gasing berputar lama. (Sujiartiningsih, 2011:15).

Di Kecamatan Batu Ampar gasing sendiri biasanya dimainkan pada acara-acara tertentu saja seperti acara penyambutan panen padi ataupun pada hari-hari senggang saja memainkan permainan ini. Biasanya juga dimainkan pada saat masyarakat di Desa Batu Ampar ingin memainkan gasing dan disitu masyarakat lain mulai memainkan permainan gasing.

**b. Pemain**

Permainan ini biasanya di mainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompok biasanya terdiri dari 4-6 orang yang dibutuhkan, permainan ini biasanya dimainkan anak-anak ataupun orang dewasa.

**c. Alat yang digunakan**

Alat dasarnya yang digunakan dalam permainan ini yaitu gasing yang terbuat dari kayu ataupun bambu, tali untuk memutarakan gasing.

**d. Cara bermain**

- 1) Lilitkan tali yang telah disediakan pada bagian tengah gasing
- 2) Kemudian tarik tali tersebut sehingga gasing berputar-putar di lantai ataupun di halaman.
- 3) Gasing yang bagus akan mengeluarkan suara mendesing keras, bahkan kadang-kadang sampai mengeluarkan percikan api karena putaran gasing mengalami gesekan dengan lantai.

**e. Nilai yang terkandung**

Permainan ini bersifat kompetitif, mengadu ketangkasan dan keterampilan gasing dalam memutar.

## **B. Desa Teluk Nibung**

Olahraga tradisional yang ada di Desa Teluk Nibung terdiri dari beberapa macam di antaranya:

### **1) Lompat karung**



**Gambar 1.11** Lompat Karung  
**Sumber:** Kurniawan 2019:36

#### **a. Sejarah Balap Karung**

Sejarah permainan tradisional balap karung, ialah salah satu permainan yang selalu muncul pada setiap seremoni Kemerdekaan Republik Indonesia Raya pada tanggal 17 Agustus. Permainan ini dilombakan di berbagai daerah di seluruh penjuru negeri, baik di kota besar maupun di desa-desa terprncil. Olahraga ini peminatnya pun dari segala usia tua dan muda, baik itu laki-laki ataupun perempuan, dan juga dari berbagai latar belakang ekonomi, baik kaya maupun masyarakat kecil. Permainan ini dikenal masyarakat secara luas tak hanya anak-anak saja, orang dewasa pun menyukai permainan tradisional balap karung ini. Aturan permainan

tradisional balap karung dapat dilakukan secara estafet atau secara individu.

Balap karung adalah salah satu lomba permainan adu cepat dengan menggunakan karung goni, yang selalu diadakan hampir di setiap daerah. Namun konon, adanya permainan balap karung tidak sejak Indonesia merdeka, melainkan sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Waktu itu permainan sering dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun pada saat acara-acara keramaian atau perayaan di sekolah-sekolah Belanda atau di kampung-kampung. Seiring perkembangan zaman, saat ini permainan juga dilakukan oleh orang dewasa di perkantoran dan pabrik-pabrik untuk ikut memeriahkan hari kemerdekaan Indonesia (Kurniawan, 2019: 35).

Permainan balap karung di Kecamatan Batu Ampar sendiri sering di perlombakan pada hari-hari kemerdekaan sama halnya pengertian dari yang di atas. Permainan ini hanya membutuhkan peralatan yang sederhana pula seperti karung yang digunakan untuk berlomba.

#### **b. Tujuan Balap Karung**

Tujuan dari permainan lari karung adalah untuk melatih keseimbangan karena kita tidak berjalan menggunakan dua kaki melainkan dengan cara melompat dengan posisi kaki berada didalam karung. Kita juga harus menjaga keseimbangan badan sampai menuju garis finish.

#### **c. Manfaat Balap Karung**

Kerja keras yang diperlukan setiap peserta untuk berjuang dari garis start hingga garis finish. Selain kerja keras manfaat balap karung juga memiliki nilai kerja sama antar anggota kelompok, nilai sportivitas, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, dan melatih keseimbangan tubuh.

#### **d. Pemain**



Permainan balap karung dapat dikategorikan sebagai permainan segala umur (anak-anak, remaja dan dewasa) yang dilakukan oleh kaum laki-laki maupun perempuan. Jumlah pemainnya antara 4--6 orang, baik dalam bentuk kelompok dengan anggota maksimal 2 orang maupun perseorangan. Selain pemain, lomba balap karung juga menggunakan wasit untuk mengawasi jalannya perlombaan dan menetapkan pemenang.

**e. Tempat dan Peralatan Permainan**

Permainan balap karung tidak membutuhkan tempat (lapangan) yang luas. Dan dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Jadi, dapat di pekarangan rumah atau di tanah lapang. Luas arena permainan balap karung ini hanya sepanjang 15-20 meter dan lebar sekitar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur.

Sedangkan peralatan permainannya adalah: (1) kapur tulis atau pecahan genting untuk membuat garis batas antarpemain; (2) peluit untuk memberi aba-aba; dan (3) karung beras atau karung terigu ukuran lima puluh kilogram yang nantinya akan dikenakan oleh para pemain ketika berlomba.

**f. Aturan Permainan**

Aturan dalam permainan ini tergolong mudah, yaitu seseorang harus melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi garis start semula. Apabila permainan dilakukan secara berkelompok, ketika pemain telah kembali ke garis start maka ia akan digantikan pemain lain dalam regunya dan, regu yang berhasil mencapai garis start/finish dengan catatan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenangnya. Sebagai catatan, perlombaan biasanya menggunakan sistem gugur karena jumlah pesertanya banyak. Jadi, apabila seseorang atau sebuah regu berhasil menang, ia harus melawan lagi pemenang yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi.

#### **g. Jalannya Permainan**

Permainan balap karung diawali dengan pengundian untuk menentukan regu atau pemain mana yang akan memulai. Cara menentukannya ada yang mirip seperti arisan yaitu menuliskan nama-nama pemain atau regu yang akan bermain dalam secarik kertas kecil lalu digulung dan dimasukkan ke dalam botol atau gelas kemudian dikocok. Apabila permainan beregu, maka dua regu yang gulungan kertasnya pertama keluar dari botol akan mendapat giliran pertama untuk bermain, sedangkan regu lainnya sesuai dengan urutan kertas yang keluar selanjutnya.

Setelah proses pengundian selesai, maka kedua regu yang terdiri dari dua atau tiga orang akan segera memasuki arena permainan. Selanjutnya, satu persatu dari anggota regu secara bergiliran akan melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi ke garis start semula untuk digantikan oleh anggota lain dalam regunya. Begitu seterusnya hingga seluruh anggota regu mendapat giliran untuk melompat dan regu yang lebih dahulu mencapai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya.

#### **h. Nilai Budaya**

Nilai yang terkandung dalam permainan yang disebut sebagai balap karung ini adalah: kerja keras, kerja sama, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain untuk dapat mencapai garis finis secepat mungkin. Nilai kerja sama tercermin dari kekompakan para pemain ketika sedang bermain. Dan, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

#### **2) Kuda Lumping**



**Gambar 1.12** Kuda Lumping  
**Sumber:** Sri Winarsih 2010:11

#### **a. Sejarah Kuda Lumping**

Kuda lumping merupakan salah satu jenis kesenian tradisional sangat populer sehingga dapat dikatakan bahwa hampir semua orang Jawa khususnya, dan Indonesia pada umumnya mengenal tarian ini. Tarian Kuda Lumping hingga kini masih tumbuh di banyak kelompok masyarakat khususnya di Pulau Jawa. Begitu populernya tari Kuda Lumping, hingga ada lagu, yang juga tidak kalah populernya, yang terinspirasi dari permainan kesenian rakyat ini. Berikut petikan lagu tersebut.

Kuda Lumping adalah seni tari yang dimainkan dengan menaiki kuda tiruan dari anyaman bambu (kepang). Dalam memainkan seni ini biasanya juga diiringan dengan musik khusus yang sederhana karena hanya permainan rakyat, yaitu dengan gong, kenong, kendang dan slompret, alat musik tradisional yang kini tidak lagi dikenal oleh anak-anak generasi muda kita karena telah tergantikan oleh dram, gitar dan lainnya.

Tidak diketahui secara pasti mengenai asal-usul tari ini, karena telah disebut oleh banyak daerah sebagai kekayaan budayanya. Hanya dapat diperkirakan tarian Kuda Lumping sudah ada sejak kerajaan kuno tempo dulu atau pada masa pra-Hindu karena masih diwarnai dengan adanya kepercayaan animisme. Menurut versi

umum Jawa Timur, kesenian Kuda Lumping diduga berasal dari zaman kerajaan Daha (Winarsih 2010:11).

Kesenian kuda lumping di Kecamatan Batu Ampar sendiri dikenal oleh masyarakat hanya dalam acara-acara besar seperti acara nikahan, hari kemerdekaan Indonesia Raya, atau acara-acara penyambutan. Diadakannya kesenian kuda lumping tersebut banyak mengundang orang untuk menontonnya karena permainan tersebut mengandung unsur yang unik, pemainnya merupakan golongan dari orang-orang Jawa yang berada di ada di kecamatan batu ampar tersebut.

Dan pemainnya di golongkan dari kelompok anak-anak sampai orang dewasa dan cara mainkannya juga di pisahkan menurut golongan secara bergantian, permainan ini masi di pertahankan di tanah Jawa terutama di kecamatan batu ampar karena permainan tersebut budaya tradisional yang masih berkembang saat ini dan juga minat penontonnya juga masih banyak, cara bermainnya juga harus membutuhkan kerja sama dalam tim.

#### **b. Tujuan Kuda Lumping**

Tujuan dari permainan Kuda Lumping yaitu sebagai hiburan yang cukup membuat hati para penonton terpicat hal ini dikarenakan pada pertunjukan Kuda Lumping mengandung unsur magic sehingga dapat membuat pemainnya kesurupanda melakukan atraksi-atraksi yang tidak terduga seperti makan beling, makan ayam mentah dan yang lainnya.

#### **c. Pemain**

Pemain Kuda Lumping di kelompokkan dari anak-anak sampai orang dewasa dan cara memainkannya juga di pisahkan menurut golongan secara bergantian, permainan ini masih di pertahankan di tanah Jawa.

#### **d. Tempat dan Peralatan Permainan**

Permainan Kuda Lumping membutuhkan tempat(lapangan) yang luas agar memudahkan untuk para penari melakukan tarian dengan nyaman.

Alat yang digunakan dalam permainan Kuda Lumping sebagai berikut:

1) Kendang

Kendang adalah instrumen dalam gamelan Jawa yang salah satu fungsi utamanya mengatur irama. Instrumen ini dibunyikan dengan tangan, tanpa alat bantu. Jenis kendang yang kecil disebut ketipung, yang menengah disebut kendang ciblon atau lebar. Gendang kebanyakan dimainkan oleh para pemain gamelan profesional, yang sudah lama menyelami budaya Jawa. Kendang kebanyakan di mainkan sesuai naluri pengendang, sehingga jika dimainkan oleh satu orang dengan orang lain maka akan berbeda nuansanya.

2) Kethuk Kempyang, Kenong atau Kempul

Dua instrumen jenis gong berposisi horisontal ditumpangkan pada tali yang ditegangkan pada bingkai kayu. Kethuk kempyang memberi aksan-aksan alur lagu gendhing menjadi kalimat kalimat yang pendek. Pada gaya tabuhan cepat lancar, sampak, srepegan, dan ayak ayakan, kethuk ditabuh di antara ketukan ketukan balungan, menghasilkan pola jalin-menjalin yang cepat.

3) Gong

Gong berasal dari kata yang menirukan bunyi. Kata gong khususnya menunjuk pada gong gantung berposisi vertikal, berukuran besar atau sedang, ditabuh di tengah-tengah bundarannya (pencu) dengan tabuh bundar berlapis kain. Gong menandai permulaan dan akhiran gendhing dan memberi rasa

keseimbangan setelah berlalunya kalimat lagu gendhing yang panjang. Gong sangat penting untuk menandai berakhirnya satuan kelompok dasar lagu sehingga kelompok itu sendiri (yaitu kalimat lagu di antara dua tabuhan gong) dinamakan gongan.

#### 4) Kuda Tiruan

Kesenian tradisional Kuda Lumping menggunakan alat peraga pengganti kuda yang disebut kuda tiruan (kudakudana). Kuda tiruan itu dibuat dari anyaman bambu berbentuk mirip kuda lengkap dengan jambul di tengkuknya. Dulu, kuda-kudaan tersebut dibuat dari anyaman bambu) karena bahan tersebut mudah dikibas-kibaskan untuk memunculkan gerakan meliuk-liuk seperti halnya seekor kuda yang tengah menari. Kini, kuda tiruan juga dibuat dari kulit binatang. Kuda tiruan itu umumnya dicat warna hitam dengan hiasan warna merah dan putih. Penari menempatkan kuda tiruan ini di antara kedua pahanya sehingga tampak seperti seorang kesatria yang menunggang kuda sambil menari dengan diiringi musik.

Menurut seorang pembuat kuda-kudaan tersebut tidak membutuhkan banyak modal karena untuk membuat dua buah kuda lumping ukuran kecil hanya dibutuhkan satu batang bambu tali. Untuk membuat Kuda Lumping ukuran besar yang biasa digunakan grup kesenian Kuda Lumping, dibutuhkan satu batang bambu.

Proses pembuatan kuda-kudaan ini yaitu: bambu yang sudah dibelah dibuat ukuran lebar satu sentimeter kemudian disayat tipis-tipis sebagai bahan anyaman. Anyaman bambu itu dibentuk seperti kuda dan ukurannya sesuai permintaan, dan bagian pinggir diberi bingkai bambu agar anyaman bambu tetap kokoh. Untuk pemanis, di bagian leher diberi genta logam sehingga kalau digerak-gerakkan akan menimbulkan bunyi.

#### **e. Jalannya Permainan**

Atraksi dalam Kuda Lumping umumnya diawali dengan tarian pasukan berkuda yang dengan cekatan berjingkrakkringkrak mengikuti alunan gamelan. Para pemain masih dalam tingkat kesadaran yang penuh. Mereka mempertontonkan kebolehannya menari. Kuda yang mereka tunggangi seolah-olah meringkik, meronta-ronta, mengangkat tinggi-tinggi kedua kakinya ke arah penonton yang berjubel lalu lari sekencang-kencangnya berputar-putar bagai di arena balapan kuda. Dinamis dan penuh gaya, seperti saat menikung dengan kemiringan yang hampir menyentuh tanah. Lantas, perlahan-perlahan kecepatan dikurangi berhenti, menyeringai dan mengangkat kembali kedua kakinya tinggi-tinggi menyalami penonton.

Hilangnya kesadaran (kesurupan) para pemain beratraksi, para pemain Kuda Lumping yang tampil garang dan juga eksotik itu beratraksi layaknya pemain pencak silat yang piawai: dengan posisi kuda-kuda yang kokoh, kedua tangan menggerakkan jurus-jurus silat dari memukul, menangkis, dan mematikan jurus lawan, sampai melepas posisi kuda-kuda di kedua kaki lantas menendang dalam berbagai jurus dan seolah bercanda dengan memainkan gerak-gerik kepala dan mata yang memandang tajam. Ciri khas pada seni Kuda Lumping adalah terjadinya kesurupan(hilangnya kesadaran) pada penari.

#### **f. Nilai Budaya**

Secara faktual, proses kesurupan dalam Kuda Lumping meliputi proses pemanggilan roh lewat pembakaran kemenyan (incense) dan pembacaan mantra (doa) untuk meningkatkan ketahanan tubuh penunggang kuda sehingga ia tahan memakan kaca dan lainnya. Di satu sisi, adegan mistis ini mengundang decak kagum dan perasaan terhibur. Gendang merupakan alat musik utama dalam seni Kuda Lumping, Setiap tarian pemain Kuda

Lumping menghadap gendang, begitupun pada saat mereka melepaskan diri dari roh.

Sebagai sebuah atraksi penuh mistis dan berbahaya, tarian Kuda Lumping dilakukan di bawah pengawasan seorang ”pimpinan supranatural”. Biasanya, pimpinan ini adalah seorang yang memiliki ilmu ghaib yang tinggi yang dapat mengembalikan sang penari kembali ke kesadaran seperti sedia kala. Dia juga bertanggung jawab terhadap jalannya atraksi, serta menyembuhkan sakit yang dialami oleh pemain Kuda Lumping jika terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan dan menimbulkan sakit atau luka pada si penari. Oleh karena itu, walaupun dianggap sebagai permainan rakyat, Kuda Lumping tidak dapat dimainkan oleh sembarang orang, tetapi harus di bawah petunjuk dan pengawasan pimpinannya.

### 3) Kelereng



**Gambar 1.13** Kelereng  
**Sumber:** Kurniawan 2019:40

#### a. Sejarah Permainan Kelereng

Pada abad pertengahan permainan kelereng sudah populer dan dimainkan oleh kalangan tertentu yaitu aristokrat dan bangsawan. Permainan ini tidak hanya terkenal di kalangan masyarakat kita saja, di Perancis pun permainan ini ternyata sangat digemari dan mereka memanggilnya dengan sebutan Pentaque. Berasal dari



Perancis, lama-kelamaan permainan ini menyebar ke wilayah lainnya antara lain Yunani dan Mesir melalui orang-orang Romawi. Seperti halnya Nekeran, Pentaque awalnya juga merupakan permainan untuk mengisi waktu luang. Sejarah berlanjut sampai ke zaman Renaissance atau pencerahan. Pentaque menjadi mainan di kalangan aristokrat dan bangsawan bahkan kabarnya permainan ini pernah disejajarkan dengan olahraga Tenis yang dipandang cukup elit di masa itu. Yang diperbolehkan untuk bermain olahraga itu hanyalah orang-orang tertentu saja seperti kalangan bangsawan.

Kelereng dikenal di berbagai daerah dengan berbagai sebutan antara lain gundu, keneker, kelici, guli. Bentuknya bola kecil dibuat menggunakan bahan utama tanah liat, marmer maupun kaca dan digunakan anak-anak untuk bermain. Ukuran kelereng beragam, tetapi umumnya 1/2 inci atau 1,25 cm dari ujung ke ujung. Kelereng biasanya dikoleksi oleh anak-anak dengan tujuan untuk nostalgia dan juga karena warnanya yang estetik (Kurniawan, 2019:38).

Dikecamatan Batu Ampar permainan kelereng dimainkan oleh anak-anak, permainan ini pada dulunya sering di mainkan di kampung-kampung maupun di perkotaan. Di karenakan pesatnya perkembangan zaman yang semakin canggih permainan kelereng ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak

Permainan kelereng sebenarnya permainan yang bisa melatih kefokus pada anak, di mana pada saat ingin menyentil kelereng anak benar-benar fokus pada kelereng yang di sentilnya harus supaya kelereng yang ingin di peroleh menghasilkan kelereng yang banyak. Tidak hanya menghasilkan kelereng yang banyak tetapi juga masih melakukan sentilan kembali, kecuali siswa yang menyentil tidak mengenai kelereng lawan baru bergantian orang lain yang melakukan sentilan tersebut.

**b. Alat yang Digunakan**

dalam permainan ini tidak membutuhkan peralatan khusus yang digunakan untuk memainkannya. Permainan ini hanya membutuhkan lapangan yang kosong dan tidak berumput yang digunakan sebagai area kelereng dan kapur untuk membuat garis permainan.

**c. Pemain**

Pemain kelereng tergolong dari kalangan anak-anak usia 10-15 tahun maupun orang dewasa.

**d. Peraturan Bermain**

Permainan kelereng sebenarnya permainan yang bisa melatih kefokusannya pada anak, di mana pada saat ingin menyentil kelereng anak benar-benar fokus pada kelereng yang di sentilnya harus supaya kelereng yang ingin di peroleh menghasilkan kelereng yang banyak. Tidak hanya menghasilkan kelereng yang banyak tetapi juga masih melakukan sentilan kembali, kecuali siswa yang menyentil tidak mengenai kelereng lawan baru bergantian orang lain yang melakukan sentilan tersebut.

Selanjutnya pada permainan ini saling mengeluarkan kelereng yang ada dalam lingkaran tersebut. Dan jika keluar dari lingkaran maka kelereng tersebut akan menjadi hak milik sang penembak siapa yang paling banyak mengeluarkan kelereng target, maka dialah pemenangnya.

**e. Manfaat Permainan Kelereng**

Manfaat dari permainan Kelereng yaitu, mengatur emosi, melatih kemampuan motorik, melatih kemampuan berfikir, kemampuan berkompetensi, kemampuan sosial, bersikap jujur, melatih taraf kecermatan dan ketelitian.

**4) Layang-layang**



**Gambar 1.14** Layang-layang  
**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:31

**a. Sejarah Layang-Layang**

Layang-layang merupakan merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah dikenal anak-anak di seluruh Indonesia. Bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem. Layang-layang mudah dibuat. Untuk memainkannya, layang-layang diterbangkan ke angkasa dengan segulung benang gelasnya yang ditarik – ulur. Di angkasa layang-layang diadu. Siapa yang terlebih dulu memutuskan benang lawan, dialah pemenangnya (Sujiartiningsih,2011: 31).

Layang-layang atau kelayang merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang di terbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Di kenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan, layang-layang bukan hanya sekedar sebagai alat permainan, layang-layang juga merupakan salah satu karya seni yang dapat di terbangkan, dan juga merupakan salah satu tradisi bangsa yang patut untuk di lestarikan.

Layang-layang sering di buat dalam berbagai bentuk dan ukuran, yang umum di kenal memiliki Panjang diagonal 20 cm- 40

cm. Namun dalam perkembangannya bentuk layang-layang tidak selalu segiempat. Layang-layang juga di buat berbentuk lingkaran, segienam, bahkan hewan dan sebagainya dengan gambar dan warna yang semarak. Meseum layang-layang Indonesia di dirikan pada 21 Maret 2003, berlokasi di Jl. H Kamang No.38, Pondok Labu, Jakarta Selatan. Meseum layang-layang di Indonesia. Layang-layang yang di koleksi meseum ini tak hanya berasal dari Indonesia saja, tetapi meseum ini juga mengoleksi layan-layang dari berbagai negara seperti Tiongkok, Jepang, Belanda, Vietnam dan beberapa negara lainnya.

Di Batu Ampar sendiri layang-layang di mainkan hanya musiman saja karena seiring perkembangan kemajuan zaman. Tetapi kadang juga sering di mainkan oleh anak-anak yang ingin bermain layang-layang hanya saja tidak ramai di mainkan anak-anak hanya beberapa orang saja yang ingin bermain layang-layang. Layang-layang merupakan permainan tradisional sangat menyenangkan dan sering di mainkan oleh anak-anak ataupun oleh orang dewasa, layang- layang sendiri terbuat dari bahan bamboo yang di bentuk menjadi kerucut atau model layang-layang lainnya, selain bambu layang-layang juga membutuhkan bahan lainnya seperti tali, kertas minyak atau kertas warna warni, senar , lem fox dan sebagainya.

#### **b. Alat yang Digunakan**

Bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem, tali senar. Dan dalam memainkan layang-layang membutuhkan lapangan yang luas tidak banyak pohon agar pada saat layang-layang di terbangkan tidak mengenai pohon tersebut.

#### **c. Pemain Layang-layang**

Permainan layang-layang dapat di golongkan dari anak-anak sampai orang dewasa tergantung dari minat masyarakat memainkannya.

#### **d. Nilai yang Terkandung**

##### **1. Ketangkasan**

Dalam adu layang-layang diperlukan ketangkasan si pemain untuk bertanding dengan layang-layang yang lain.

##### **2. Kreativitas**

Dalam perkembangannya, bentuk layang-layang tidak hanya segi empat. Bentuk-bentuk unik muncul, seperti ikan dan bentuk lainnya itu digunakan untuk mengembangkan kreativitas.

##### **3. Cinta Lingkungan**

Untuk membuat layang-layang diperlukan bambu yang dapat kita temui di lingkungan sekitar. Tempat bermain layang-layang adalah alam terbuka. Untuk menerbangkan memerlukan angin, hal itu mengisyaratkan kedekatan kita dengan alam.

#### **5) Petak Umpet**



**Gambar 1.15** Petak Umpet  
**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:23

### **a. Sejarah Petak Umpet**

Permainan petak umpet ditemukan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Setiap daerah mempunyai nama yang berlainan, tetapi aturannya hampir sama. Ada yang menyebut permainan ini dengan *kring-kring*, ada pula yang menyebut dengan *dhelikan*. Kalian dapat melakukan permainan ini dengan mengajak paling sedikit tiga teman. Sebelum permainan dimulai, pemain melakukan hompimpa dan suten.

Dalam permainan ini satu orang sebagai penjaga atau pemain yang mencari atau mengejar pemain yang bersembunyi. Pemain yang lain bersembunyi di arena yang sudah disepakati. Saat pemain bersembunyi, penjaga harus menutup mata dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Dan setelah hitungan selesai penjaga boleh membuka matanya dan mulai melakukan pencarian pemain yang bersembunyi. (Sujiartiningsih, 2011: 23).

Di kecamatan Batu Ampar sendiri petak umpet sering dikenal dengan dengan pembela dalam bahasa jawnya. Yang dimainkan lima atau sepuluh orang menurut masing-masing anak yang ingin ikut bermain, lebih banyak peminat yang bermain maka lebih seru memainkan permainan ini, karena pada saat pencarian pemain akan membutuhkan waktu yang lama.

Sebelum permainan dimulai, pemain melakukan hompimpa terlebih dahulu, hompimpa dilakukan untuk mencari siapa yang akan menjadi penjaga dan pemainnya. Jika ada salah satu orang pada saat melakukan hompimpa yang berbeda maka dialah yang akan menjadi penjaga dan lainnya sebagai pemain. Satu orang sebagai penjaga yang mengejar pemain yang bersembunyi, penjaga harus menutup mata dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Setelah hitungan selesai penjaga boleh membuka mata dan mulai melakukan pencarian pemain yang bersembunyi. Ketika salah satu pemain yang bisa memegang benteng penjaga dan

mengatakan pembela maka pemain tersebut aman, dan jika penjaga menemukan semua pemain yang bersembunyi dan kemudian melakukan baris memanjang di belakang penjaga, penjaga mulai menebak nomor barisan yang berada dibelakangnya.

Jika penjaga menebak salah satu nomor yang berada di belakangnya, dan nomor tersebut adalah salah satu pemain yang mendapatkan posisi aman tadi maka penjaga harus melakukan ulang permainan tersebut. Tetapi jika penjaga menyebutkan nomor dari salah satu pemain yang tidak mendapatkan posisi aman, maka pemain tersebut yang akan menjadi penjaga dip permainan tersebut.

#### **b. Manfaat**

Banyak permainan anak-anak yang bisa memberikan manfaat bagi kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosi. Berikut manfaat permainan petak umpet untuk pertumbuhan anak antara lain:

1. Menjadikan anak lebih aktif
2. Menjadikan wadah anak untuk bersosialisasi
3. Mengajari anak berhitung
4. Menjadikan anak lebih kreatif
5. Melatih anak taat aturan
6. Melatih sportivitas

#### **c. Peraturan Permainan**

Permainan Petak Umpet ini dimainkan oleh lebih dari 3 orang, diawali dengan hompimpa untuk menentukan siapakah yang akan menjadi 'kucing' (pencari teman-temannya yang sedang bersembunyi). Si Kucing ini nantinya akan menutup mata sambil bersandar di hadapan tembok, pohon, atau dimana saja agar ia tidak dapat melihat temannya yang sedang bersembunyi. Si Kucing tersebut menghitung dari satu sampai sepuluh atau bisa lebih, sampai teman-temannya selesai bersembunyi. Setelah teman-temannya mendapatkan tempat persembunyian, barulah si kucing(pencari) beraksi dengan meninggalkan tempat jaganya

sembari menemukan teman-temannya yang telah bersembunyi. Nah disinilah letak seru dari permainan Petak Umpet ini, si Kucing harus cepat dan sesegera mungkin mencari teman-temannya sebelum temannya tersebut berhasil menyentuh tempat penjagaannya tadi. Jika si “kucing” menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil menyentuh INGLO atau BON atau HONG, apabila hanya meneriakkan namanya saja, maka si “kucing” dianggap kalah dan mengulang permainan dari awal. Yang seru adalah, pada saat si “kucing” bergerilya menemukan teman-temannya yang bersembunyi, salah satu anak (yang statusnya masih sebagai “target operasi” atau belum ditemukan) dapat mengendap-endap menuju INGLO, BON atau HONG, jika berhasil menyentuhnya, maka semua teman-teman yang sebelumnya telah ditemukan oleh si “kucing” dibebaskan, alias sandera si “kucing” dianggap tidak pernah ditemukan, sehingga si “kucing” harus kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi kucing berikutnya (Kurniawan 2019:45).

#### 6) Panjat Pinang



**Gambar 1.16** Panjat Pinang  
**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:19



### **a. Sejarah Panjat Pinang**

Permainan panjat pinang biasanya dilakukan dalam suatu perlombaan. Panitia lomba biasanya menyediakan sebuah pohon pinang yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah. Para peserta berlomba untuk mendapatkan hadiah-hadiah tersebut dengan cara memanjat batang pohon pinang tersebut. Sebelum perlombaan dimulai, batang pohon diberi minyak pelumas agar licin. Karena batang pohon tersebut licin, para pemanjat sering kali jatuh. Hanya ide kreatif dan kerja sama para peserta yang biasanya berhasil mengatasi licinnya batang pohon. Perlombaan panjat pinang menjadi atraksi menarik bagi para penonton. (Sijartiningih, 2011: 18-19).

Panjat pinang biasanya di perlombakan pada hari-hari besar seperti hari Kemerdekaan Indonesia atau disebut dengan 17-san. Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 6-8 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya. Sebelum perlombaan dimulai panitia lomba menyiapkan sebuah pohon pinang yang sudah dikupas kulitnya yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah dan membentuk sebuah lingkaran.

Di kecamatan Batu Ampar panjat pinang biasanya di perlombakan pada hari-hari besar seperti hari Kemerdekaan Indonesia atau disebut dengan 17-san. Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 6-8 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya.

**b. Alat yang Digunakan**

Alat dasarnya yang digunakan dalam permainan ini yaitu pohon pinang yang di kupas kulitnya dan kemudian pohon tersebut dilumuri cerbi atau sejenis oli agar licin.

**c. Pemain**

Dalam permainan ini pemain dilakukan pada kalangan anak-anak sampai orang dewasa terutama untuk kaum laki-laki. Dan pemainnya minimal terdiri dari 5-6 orang.

**d. Peraturan Permainan**

Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 5-6 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya. Sebelum perlombaan dimulai panitia lomba menyiapkan sebuah pohon pinang yang sudah dikupas kulitnya yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah dan membentuk sebuah lingkaran. Dan sebelum didirikan pohon tersebut dilumuri cerbi atau sejenis oli agar licin. Karena batang pohon tersebut licin, para pemanjat sering kali terjatuh atau merosot. Biasanya para pemanjat menemukan ide-ide agar pada saat memanjat tidak terjatuh atau merosot biasanya celana yang digunakan berbahan tebal, seperti celana lepis.

Pada salah satu kelompok pemanjat pohon pinang sudah mencapai atas atau puncak pemain ini harus mengambil bendera yang kemudian pemain ini menjatuhkan hadiah-hadiah yang berada di atas, dan temannya yang berada dibawah yaitu untuk mengumpulkan hadiah-hadiah tersebut kemudian hadiah tersebut akan dibagi rata sesama teman kelompoknya.

**e. Nilai yang Terkandung**

1. Nilai Ketangkasan

2. Nilai Keberanian
3. Nilai Tolong-menolong
4. Dan Saling Percaya Diri

#### 7) Gobak Sodor



**Gambar 1.17** Gobak Sodor  
**Sumber:** Kurniawan 2019:65

##### a. Pengertian Gobak Sodor

Permainan ini dimainkan hampir seluruh anak di Jakarta, tetapi tidak ada petunjuk bahwa permainan galah hadang berasal dari Jakarta. Permainan ini ada disebagain besar provinsi di Nusantara. Anak-anak desa pada masa dahulu sering memainkan permainan hadang di malam hari saat bulan purnama. Hadang/ Gobak Sodor termasuk salah satu permainan tradisional Indonesia yang juga dimainkan di negara lain. Di Indonesia sendiri Gobak Sodor atau Hadang memiliki nama tersendiri disetiap daerah di Indonesia, akan tetapi tetap pada aturan dan cara bermain yang sama (Kurniawan, 2019:65).

Permainan gobak sodor tidak asing bagi masyarakat jawa, khususnya orang-orang yang seusia ayah dan ibu kita. Permainan ini dapat dilakukan baik anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan gobak gobak sodor cukup mudah untuk dilakukan, tetapi membutuhkan tempat yang luas, permainan ini membutuhkan lahan sekitar 6 m x 15 m. Kemudian di atas lahan

tersebut di gambar persegi panjang dengan ukuran lebar 6 m dan panjang 15 m. Persegi panjang itu kemudian dibelah menjadi dua bagian sama panjang dengan ukuran masing-masing 3 meter. Kemudian panjangnya juga dibagi lagi menjadi 4 bagian, setiap bagian dengan lebar 3 m juga. Selain itu, di bagian tengah juga ditarik garis ke depan dan kebelakang masing-masing sekitar 2-3 m. Untuk membuat garis, kalian dapat menaburkan bubuk batu kapur atau digaris dengan tongkat kayu. (Sujiartiningsih, 2011: 19-21).

Permainan Kobak sodor di Kecamatan Batu Ampar dimainkan di Sekolah Dasar (SD) dimainkannya pada hari sabtu khususnya pada jam mata pelajaran olahraga ataupun pada saat di luar jam sekolah permainan ini bisa dimainkan. Permainan ini dimainkan baik anak laki-laki maupun perempuan dan pemainnya menggunakan permainan gabungan atau campuran antara laki-laki dan perempuan. Pada permainan gobak sodor ini membutuhkan lapangan yang cukup untuk memainkannya.

Dalam permainan gobak sodor di kecamatan batu ampar alat yang dibutuhkan sebagai pembatas menggunakan bagian daun kelapa sebagai alat untuk membuat garis dengan menancapkan daun kelapa tersebut ketanah, dengan membutuhkan 6 daun kelapa yang di pasang kanan kiri dengan masing-masing 3 daun kelapa dan posisinya harus sejajar. Selain menggunakan daun kelapa bisa juga menggunakan kayu atau dengan menaburkan bubuk kapur batu sebagai pembatas. Tetapi permainan ini di Kecamatan Batu Ampar tidak pernah diperlombakan, permainan ini hanya untuk bersenang-senang untuk menghilangkan kebosanan itupun anak-anak saja memainkan permainan ini.

#### **b. Tujuan Permainan Gobak Sodor**

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengisi waktu luang, meningkatkan kekompakan pada tim, meningkatkan derajat

kebugaran jasmani dan menjadi sarasa untuk bersosialisasi. Dan sasarannya untuk anak-anak, remaja, dewasa dan semua kalangan.

**c. Pemain**

1. Pemain terdiri dari 2 regu masing-masing regu terdiri dari 5(lima) orang dan 3(tiga) cadangan.
2. Pertandingan hanya untuk beregu putra dan beregu putri

**d. Alat yang Digunakan**

1. Bendera untuk hakim garis
2. White board/papan nilai untuk mencatat nilai
3. Kapur/tepung/cat/line paper untuk membuat line lapangan
4. Peluit
5. Stop watch

**e. Jalannya Permainan**

1. Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang
2. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk
3. Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit
4. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga
5. Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula.
6. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati
7. Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah.

8. Penyerang yang dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.
9. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badab dengan posisi kedua kaki di atas garis.
10. Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga.

## 8) Lompat Tali



**Gambar 1.18** Lompat Tali  
**Sumber:** Kurniawan 2019:26

### a. Sejarah Lompat Tali

Tali merdeka adalah sebutan untuk permainan lompat tali bagi mereka yang tinggal di wilayah Provinsi Riau. Di daerah Provinsi Riau yang masyarakatnya adalah pendukung kebudayaan Melayu.

Gerakan tangan yang menyerupai symbol kemerdekaan itulah yang kemudian dijadikan sebagai nama permainan yang bersangkutan. Kapan dan dari mana permainan ini bermula sulit diketahui secara pasti, namun dari mana permainan itu sendiri dapat diduga bahwa permainan ini muncul di zaman penjajahan. Sebenarnya di daerah lain Indonesia juga banyak di temukan oermainan ini tapi dengan nama yang berbeda missal dengan nama lompat tali, lompatan dll(Kurniawan, 2019:26).

Permainan lompat tali di Kecamatan Batu Ampar dalam bahasa jawa permainan ini di kenal dengan nama gelang, kata lain gelang yaitu karet yang sudah di rangkai-rangkai memanjang dalam

permainan ini, permainan ini di mainkan pada anak- anak SD. Tetapi perkembangan sekarang semakin maju permainan ini mulai hampir tidak dimainkan lagi. Permainan ini lompat tali di daerah Batu Ampar pemain berjumlah 4-10 orang tergantung lagi jumlah orangnya. Pemain terbagi dalam 2 kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat tali. Pada umumnya permainan ini dilakukan oleh kaum perempuan yang berumur 7-12 tahun biasanya akan segan untuk ikut bermain.

**b. Pemain Lompat Tali**

Pemain Lompat Tali di mainkan oleh anak-anak yang berusia antara 7-15 tahun dan di mainkan untuk anak perempuan.

**c. Tempat**

Permainan ini tidak terlalu membutuhkan tempat yang luas untuk pelaksanaannya. Lompat tali dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja, seperti: di halaman sekolah (pada waktu istirahat) dan di halaman rumah dan dapat juga pada tempat-tempat yang dapat dibayangkan terbatas.

**d. Alat yang Digunakan**

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet-karet gelang yang dirangkai dan disusun memanjang. Cara menyusun dan merangkai adalah dengan menyambungkan 2 karet pada 2 karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak dijual di tempat pasar-pasar atau di warung. Karet tersebut dijual dengan satuan berat (gram, ons, dan kilo).

**e. Nilai Budaya**

Permainan Lompat Tali ini mengandung nilai-nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas.

## 9) Engklek-engklek



**Gambar 1.19** Engklek-engklek  
**Sumber:** Kurniawan 2019:22

### a. Pengertian Engklek-engklek

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan mebuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus mengambar kotak-kotak diperalatan semen,aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertical kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya teklek ciplak gunung, demprak dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan di daerah bagian Timur



seperti di Ambon Pulau Timor dan juga Papua dengan nama yang berdeda-beda tentunya (Kurniawan, 2019:22).

Permainan engklek-engklek di batu ampar dimainkan oleh anak perempuan maupun anak laki-laki, permainan ini dimainkan anak berusia 7-12 tahun yang dimainkan oleh 3 sampai 6 anak perempuan maupun anak laki-laki dan dilakukan di halaman rumah. Namun sebelum memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran tanah, menggambar 1 kotak besar kemudian di tengah di beri tanda silang yang membentuk segitiga dan diatas di beri lagi kotak untuk penghujung. Dan yang memulai untuk permainan di beri kotak-kotak kecil yang dibuat tingkat 2 setelah gambar selesai, kalian bisa memulai bermain.

**b. Lapangan Engklek-engklek**

Lapangan permainan ini dapat dibuat di dalam ruang yang tertutup (gedung olahraga, gedung pertemuan dll), dapat pula dilakukan menggunakan ruang terbuka (seperti stadion, halaman rumah, lapangan terbuka, dll). Lapangan memiliki bentuk yaitu empat persegi panjang berpetak-petak berukuran.

**c. Perlengkapan**

1. Batu
2. Kapu/Cat sebagai pembatas garis lapangan
3. Jam atau stopwatch

**d. Lamanya Permainan**

Permainan ini bermain selama 15 menit, atau biasa lebih sesuai dengan peminat pemain untuk memainkan.

**e. Jalannya Permainan**

- 1) Semua pemain melakukan suit apabila 2 orang dan melakukan hompimpa kala lebih dari 3 orang
- 2) Saat permainan dimulai, masing-masing pemain harus melempar dari garis yang sudah di tentukan, pemain wajib

melompat menggunakan 1 kaki yang terkuat, tidak boleh dua kaki

- 3) Setelah itu pemain melempar batu tersebut ke kotak nomor 1 dan seterusnya, jika gacoan(batu) pemain keluar kotak, langsung digantikan dengan pemain berikutnya
- 4) Saat mengambil batu dari kotak posisi kaki tetap 1 kaki dan tidak boleh salah mengambil batu milik kawan, jika terjadi seperti itu maka langsung diganti pemain berikutnya
- 5) Lalu kalau gacoan(batu) sudah mencapai pada nomor Sembilan atau paling atas, maka si pemain harus mengambilnya dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan pemain tidak boleh sampai menyentuh garis kotak apabila menyentuh garis kotak maka pemain tersebut gagal
- 6) Kemudian yang terakhir jika sudah melempar gancoannya(batu) ke nomor sepuluh dan berhasil mengambilkan dengan cara yang disebutkan pada peraturan misalnya “d”, maka pemain tersebut berhak mendapat bintang.

#### **10) Tarik Tambang**



**Gambar 1.20** Tarik Tambang  
**Sumber:** Kurniawan 2019:83

##### **a. Sejarah Perkembangan Tarik Tambang**

Sejarah tarik tambang dimulai pada masa India Kuno, jaman sebelum masehi, alkisah, terdapat sebuah kerajaan bernama Chandranayan di daerah Uttar-Pradesh (India Utara). Tarik tambang adalah olahraga rakyat yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan Tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama dan bersosialisasi. Adapun manfaatnya dapat meningkatkan kualitas kebugaran jasmani, meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan. Olahraga Tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri yang mana masing-masing regu jumlah personilnya sama sehingga permainan ini sangat dominan kekuatan dan daya tahan regu (Kurniawan, 2019: 80-81).

Tarik tambang adalah olahraga rakyat yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama dan bersosialisasi. Adapun manfaatnya dapat meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan. Olahraga tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri yang masing-masing regu, jumlah personelnya sama sehingga permainan ini sangat dominan kekuatan dan daya tahan regu.

Permainan tarik tambang mengembangkan aspek sosial dan dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Dari sosialisasi dan interaksi, anak akan belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, keberanian, cara berkomunikasi dan mengikuti aturan-aturan dalam bermain (S.M. Harapan, Kamtini, 2017).

#### **b. Tujuan Tarik Tambang**

Tujuan dari permainan tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama, bersosialisasi, kekompakan dan kekuatan. Dan sebagai pengingat bagi kita untuk bekerja keras karena permainan ini sangat mengutamakan

kekompakan diri untuk dapat menarik sekuat-kuatnya agar bisa menang dalam sebuah perlombaan.

**c. Manfaat Tarik Tambang**

Adapun manfaat dapat meningkatkan kualitas kebugaran jasmani, meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan.

**d. Peraturan dan Permainan Tarik Tambang**

Tarik tambang merupakan salah satu permainan yang membutuhkan keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan tubuh permainan ini berupa kegiatan tarik-menarik antar kelompok dengan seutas tali. Setiap kelompok terdiri atas tujuh orang atau lebih. Untuk memulai permainan ini, ada satu orang yang bertindak sebagai wasit atau juru. Wasit berada di tengah-tengah arena dengan memegang tali. Setiap kelompok berada di area masing-masing dengan memegang tali tersebut. Ketika kelompok telah siap melakukan tarik-menarik, wasit akan memberikan tanda permainan dimulai. Kelompok berusaha untuk memegangkan permainan dengan menarik sekuat tenaga. Kelompok yang ikut tertarik oleh kelompok lawan dinyatakan kalah. Permainan ini membutuhkan kekompakan antar peserta dalam satu kelompok.

**e. Lapangan dan Peralatan Tarik Tambang**

1) Panjang lapangan 40 s/d 60 M, Lebar Lapangan 8 M, pada pertengahan diberi garis, juga luar garis batas tarikan. Pinggir lapangan sebaiknya diberi tanda dengan kapur atau tali, batas lapangan harus jelas supaya penonton tidak masuk lapangan pemain.

2) Peralatan yang digunakan

Alat yang digunakan adalah sebuah tali tambang serat panjangnya 30 s/d 50 meter, pada pertengahan tali diberi tanda

(cat merah/kain merah) dari pertengahan tali diberi 2(dua) macam tanda yang masing-masing jarak 2,5meter dari pertengahan tali.

**f. Pemain Tarik Tambang**

Pemain perlombaan tarik tambang adalah anak-anak dari masing-masing tingkatan sekolah baik SD, SMP, SMA, maupun orang dewasa.

**g. Jadwal Permainan**

- 1) Undian dapat diadakan sebelum hari pertandingan pada saat pertemuan teknis.
- 2) Sebelum bertanding lapangan harus dikosongkan setelah ada panggilan dari panitia.
- 3) Wasit pertandingan memanggil pimpinan regu masing-masing untuk menentukan tempat.
- 4) Sebelum aba aba peserta/regu telah mengambil tempat masing-masing pembantu wasit menghitung jumlah setiap regu, kemudian memberikan kode kepada wasit, apabila jumlah regu telah sesuai.
- 5) Wasit memberikan aba-aba siap, peserta sudah memegang tali serta konsentrasi untuk mendengar aba-aba berikutnya, jika ada aba-aba " YA " kedua regu melakukan tarikan. Kedua regu saling menarik tambang dan saling berusaha untuk membuat tanda merah dari pertengahan tali dapat ditarik melalui garis batas. Jika salah satu regu dapat menarik melalui garis batas, maka diadakan pemindahan tempat. Kemudian dilakukan tarikan lagi dan jika terjadi seri maka sebelum tarikan ketiga diadakan lagi untuk memilih tempat setelah lebih dahulu istirahat.

**h. Pemenang Tarik Tambang**

Pemenang perlombaan tarik tambang adalah kelompok yang memenangkan permainan dan berhasil menarik kelompok lawan menuju area kelompok kita.

### **C. Desa Nipah Panjang**

Olahraga tradisional yang ada di Desa Nipah Panjang terdiri dari beberapa macam di antaranya:

#### **1) Gasing**



**Gambar 1.21** Gasing

**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:15

#### **a. Permainan Gasing**

Permainan gasing hampir terdapat di seluruh wilayah di Indonesia. Permainan gasing bisa dilakukan perorangan ataupun beregu. Gasing biasanya terbuat dari kayu atau bambu yang dibentuk sedemikian rupa dengan bagian yang lancip di bagian bawahnya. Cara memainkan gasing sangat mudah. Permainan ini terasa mengasyikkan. Kita akan merasa senang dan puas jika gasing berputar lama. (Sujiartiningsih, 2011:15).

Di Kecamatan Batu Ampar gasing sendiri biasanya dimainkan pada acara-acara tertentu saja seperti acara penyambutan panen padi ataupun pada hari-hari senggang saja memainkan permainan ini. Biasanya juga dimainkan pada saat masyarakat di Desa Batu

Ampar ingin memainkan gasing dan disitu masyarakat lain mulai memainkan permainan gasing.

**b. Pemain**

Permainan ini biasanya di mainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompok biasanya terdiri dari 4-6 orang yang dibutuhkan, permainan ini biasanya dimainkan anak-anak ataupun orang dewasa.

**c. Alat yang digunakan**

Alat dasarnya yang digunakan dalam permainan ini yaitu gasing yang terbuat dari kayu ataupun bambu, tali untuk memutar gasing.

**d. Cara bermain**

- 1) Lilitkan tali yang telah disediakan pada bagian tengah gasing
- 2) Kemudian tarik tali tersebut sehingga gasing berputar-putar di lantai ataupun di halaman.
- 3) Gasing yang bagus akan mengeluarkan suara mendesing keras, bahkan kadang-kadang sampai mengeluarkan percikan api karena putaran gasing mengalami gesekan dengan lantai.

**e. Nilai yang terkandung**

Permainan ini bersifat kompetitif, mengadu ketangkasan dan keterampilan gasing dalam memutar.

**2) Tarik Tambang**



**Gambar 1. 22** Tarik Tambang  
**Sumber:** Kurniawan 2019:83

**a. Sejarah Perkembangan Tarik Tambang**

Sejarah tarik tambang dimulai pada masa India Kuno, jaman sebelum masehi, alkisah, terdapat sebuah kerajaan bernama Chandranayan di daerah Uttar-Pradesh (India Utara). Tarik tambang adalah olahraga rakyat yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan Tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama dan bersosialisasi. Adapun manfaatnya dapat meningkatkan kualitas kebugaran jasmani, meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan. Olahraga Tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri yang mana masing-masing regu jumlah personilnya sama sehingga permainan ini sangat dominan kekuatan dan daya tahan regu (Kurniawan, 2019: 80-81).

Tarik tambang adalah olahraga rakyat yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari permainan tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama dan bersosialisasi. Adapun manfaatnya dapat meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan. Olahraga tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri yang masing-masing regu, jumlah personelnya sama sehingga permainan ini sangat dominan kekuatan dan daya tahan regu.



Permainan tarik tambang mengembangkan aspek sosial dan dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Dari sosialisasi dan interaksi, anak akan belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, keberanian, cara berkomunikasi dan mengikuti aturan-aturan dalam bermain (S.M. Harapan, Kamtini, 2017).

**b. Tujuan Tarik Tambang**

Tujuan dari permainan tarik tambang ini selain untuk berolahraga juga memupuk semangat kerjasama, bersosialisasi, kekompakan dan kekuatan. Dan sebagai pengingat bagi kita untuk bekerja keras karena permainan ini sangat mengutamakan kekompakan diri untuk dapat menarik sekuat-kuatnya agar bisa menang dalam sebuah perlombaan.

**c. Manfaat Tarik Tambang**

Adapun manfaat dapat meningkatkan kualitas kebugaran jasmani, meningkatkan semangat kerjasama dan menurunkan ketegangan.

**d. Peraturan dan Permainan Tarik Tambang**

Tarik tambang merupakan salah satu permainan yang membutuhkan keseimbangan, kekuatan, dan kelenturan tubuh permainan ini berupa kegiatan tarik-menarik antar kelompok dengan seutas tali. Setiap kelompok terdiri atas tujuh orang atau lebih. Untuk memulai permainan ini, ada satu orang yang bertindak sebagai wasit atau juru. Wasit berada di tengah-tengah arena dengan memegang tali. Setiap kelompok berada di area masing-masing dengan memegang tali tersebut. Ketika kelompok telah siap melakukan tarik-menarik, wasit akan memberikan tanda permainan dimulai. Kelompok berusaha untuk memegangkan permainan dengan menarik sekuat tenaga. Kelompok yang ikut tertarik oleh

kelompok lawan dinyatakan kalah. Permainan ini membutuhkan kekompakan antar peserta dalam satu kelompok.

**e. Lapangan dan Peralatan Tarik Tambang**

1) Panjang lapangan 40 s/d 60 M, Lebar Lapangan 8 M, pada pertengahan diberi garis, juga luar garis batas tarikan. Pinggir lapangan sebaiknya diberi tanda dengan kapur atau tali, batas lapangan harus jelas supaya penonton tidak masuk lapangan pemain.

2) Peralatan yang digunakan

Alat yang digunakan adalah sebuah tali tambang serat panjangnya 30 s/d 50 meter, pada pertengahan tali diberi tanda (cat merah/kain merah) dari pertengahan tali diberi 2(dua) macam tanda yang masing-masing jarak 2,5meter dari pertengahan tali.

**f. Pemain Tarik Tambang**

Pemain perlombaan tarik tambang adalah anak-anak dari masing-masing tingkatan sekolah baik SD, SMP, SMA, maupun orang dewasa.

**g. Jadwal Permainan**

- 1) Undian dapat diadakan sebelum hari pertandingan pada saat pertemuan teknis.
- 2) Sebelum bertanding lapangan harus dikosongkan setelah ada panggilan dari panitia.
- 3) Wasit pertandingan memanggil pimpinan regu masing-masing untuk menentukan tempat.
- 4) Sebelum aba aba peserta/regu telah mengambil tempat masing-masing pembantu wasit menghitung jumlah setiap regu, kemudian memberikan kode kepada wasit, apabila jumlah regu telah sesuai.

5) Wasit memberikan aba-aba siap, peserta sudah memegang tali serta konsentrasi untuk mendengar aba-aba berikutnya, jika ada aba-aba " YA " kedua regu melakukan tarikan. Kedua regu saling menarik tambang dan saling berusaha untuk membuat tanda merah dari pertengahan tali dapat ditarik melalui garis batas. Jika salah satu regu dapat menarik melalui garis batas, maka diadakan pemindahan tempat. Kemudian dilakukan tarikan lagi dan jika terjadi seri maka sebelum tarikan ketiga diadakan lagi untuk memilih tempat setelah lebih dahulu istirahat.

#### **h. Pemenang Tarik Tambang**

Pemenang perlombaan tarik tambang adalah kelompok yang memenangkan permainan dan berhasil menarik kelompok lawan menuju area kelompok kita.

### **3) Lompat Karung**



**Gambar 1.23** Balap Karung  
**Sumber:** Kurniawan 2019:36

#### **a. Sejarah Balap Karung**

Sejarah permainan tradisional balap karung, ialah salah satu permainan yang selalu muncul pada setiap seremoni Kemerdekaan Republik Indonesia Raya pada tanggal 17 Agustus. Permainan ini

dilombakan di berbagai daerah di seluruh penjuru negeri, baik di kota besar maupun di desa-desa terprncil. Olahraga ini peminatnya pun dari segala usia tua dan muda, baik itu laki-laki ataupun perempuan, dan juga dari berbagai latar belakang ekonomi, baik kaya maupun masyarakat kecil. Permainan ini dikenal masyarakat secara luas tak hanya anak-anak saja, orang dewasa pun menyukai permainan tradisional balap karung ini. Aturan permainan tradisional balap karung dapat dilakukan secara estafet atau secara individu.

Balap karung adalah salah satu lomba permainan adu cepat dengan menggunakan karung goni, yang selalu diadakan hampir di setiap daerah. Namun konon, adanya permainan balap karung tidak sejak Indonesia merdeka, melainkan sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Waktu itu permainan sering dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun pada saat acara-acara keramaian atau perayaan di sekolah-sekolah Belanda atau di kampung-kampung. Seiring perkembangan zaman, saat ini permainan juga dilakukan oleh orang dewasa di perkantoran dan pabrik-pabrik untuk ikut memeriahkan hari kemerdekaan Indonesia (Kurniawan, 2019: 35).

Permainan balap karung di Kecamatan Batu Ampar sendiri sering di perlombakan pada hari-hari kemerdekaan sama halnya pengertian dari yang di atas. Permainan ini hanya membutuhkan peralatan yang sederhana pula seperti karung yang digunakan untuk berlomba.

#### **b. Tujuan Balap Karung**

Tujuan dari permainan lari karung adalah untuk melatih ke seimbangan karena kita tidak berjalan menggunakan dua kaki melainkan dengan cara melompat dengan posisi kaki berada didalam karung. Kita juga harus menjaga ke seimbangan badan sampai menuju garis finish.

#### **c. Manfaat Balap Karung**

Kerja keras yang diperlukan setiap peserta untuk berjuang dari garis start hingga garis finish. Selain kerja keras manfaat balap karung juga memiliki nilai kerja sama antar anggota kelompok, nilai sportivitas, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, dan melatih keseimbangan tubuh.

**d. Pemain**

Permainan balap karung dapat dikategorikan sebagai permainan segala umur (anak-anak, remaja dan dewasa) yang dilakukan oleh kaum laki-laki maupun perempuan. Jumlah pemainnya antara 4--6 orang, baik dalam bentuk kelompok dengan anggota maksimal 2 orang maupun perseorangan. Selain pemain, lomba balap karung juga menggunakan wasit untuk mengawasi jalannya perlombaan dan menetapkan pemenang.

**e. Tempat dan Peralatan Permainan**

Permainan balap karung tidak membutuhkan tempat (lapangan) yang luas. Dan dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Jadi, dapat di pekarangan rumah atau di tanah lapang. Luas arena permainan balap karung ini hanya sepanjang 15-20 meter dan lebar sekitar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur.

Sedangkan peralatan permainannya adalah: (1) kapur tulis atau pecahan genting untuk membuat garis batas antarpemain; (2) peluit untuk memberi aba-aba; dan (3) karung beras atau karung terigu ukuran lima puluh kilogram yang nantinya akan dikenakan oleh para pemain ketika berlomba.

**f. Aturan Permainan**

Aturan dalam permainan ini tergolong mudah, yaitu seseorang harus melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi garis start semula. Apabila permainan dilakukan secara berkelompok, ketika pemain telah kembali ke garis start maka ia akan digantikan pemain lain dalam regunya dan, regu yang berhasil mencapai garis start/finish dengan catatan

waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenangnya. Sebagai catatan, perlombaan biasanya menggunakan sistem gugur karena jumlah pesertanya banyak. Jadi, apabila seseorang atau sebuah regu berhasil menang, ia harus melawan lagi pemenang yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi.

**g. Jalannya Permainan**

Permainan balap karung diawali dengan pengundian untuk menentukan regu atau pemain mana yang akan memulai. Cara menentukannya ada yang mirip seperti arisan yaitu menuliskan nama-nama pemain atau regu yang akan bermain dalam secarik kertas kecil lalu digulung dan dimasukkan ke dalam botol atau gelas kemudian dikocok. Apabila permainan beregu, maka dua regu yang gulungan kertasnya pertama keluar dari botol akan mendapat giliran pertama untuk bermain, sedangkan regu lainnya sesuai dengan urutan kertas yang keluar selanjutnya.

Setelah proses pengundian selesai, maka kedua regu yang terdiri dari dua atau tiga orang akan segera memasuki arena permainan. Selanjutnya, satu persatu dari anggota regu secara bergiliran akan melompat memakai karung dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi ke garis start semula untuk digantikan oleh anggota lain dalam regunya. Begitu seterusnya hingga seluruh anggota regu mendapat giliran untuk melompat dan regu yang lebih dahulu mencapai garis finis dinyatakan sebagai pemenangnya.

**h. Nilai Budaya**

Nilai yang terkandung dalam permainan yang disebut sebagai balap karung ini adalah: kerja keras, kerja sama, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain untuk dapat mencapai garis finis secepat mungkin. Nilai kerja sama tercermin dari kekompakan para pemain ketika sedang bermain. Dan, nilai

sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

#### 4) Kelereng



**Gambar 1.24** Kelereng  
**Sumber:** Kurniawan 2019:40

##### a. Sejarah Permainan Kelereng

Pada abad pertengahan permainan kelereng sudah populer dan dimainkan oleh kalangan tertentu yaitu aristokrat dan bangsawan. Permainan ini tidak hanya terkenal di kalangan masyarakat kita saja, di Perancis pun permainan ini ternyata sangat digemari dan mereka memanggilnya dengan sebutan Pentaque. Berasal dari Perancis, lama-kelamaan permainan ini menyebar ke wilayah lainnya antara lain Yunani dan Mesir melalui orang-orang Romawi. Seperti halnya Nekeran, Pentaque awalnya juga merupakan permainan untuk mengisi waktu luang. Sejarah berlanjut sampai ke zaman Renaissance atau pencerahan. Pentaque menjadi mainan di kalangan aristokrat dan bangsawan bahkan kabarnya permainan ini pernah disejajarkan dengan olahraga Tenis yang dipandang cukup elit di masa itu. Yang diperbolehkan untuk bermain olahraga itu hanyalah orang-orang tertentu saja seperti kalangan bangsawan.

Kelereng dikenal di berbagai daerah dengan berbagai sebutan antara lain gundu, keneker, kelici, guli. Bentuknya bola kecil dibuat menggunakan bahan utama tanah liat, marmer maupun kaca dan digunakan anak-anak untuk bermain. Ukuran kelereng beragam, tetapi umumnya 1/2 inci atau 1,25 cm dari ujung ke ujung. Kelereng biasanya dikoleksi oleh anak-anak dengan tujuan untuk nostalgia dan juga karena warnanya yang estetik (Kurniawan, 2019:38).

Dikecamatan Batu Ampar permainan kelereng dimainkan oleh anak-anak, permainan ini pada dulunya sering di mainkan di kampung-kampung maupun di perkotaan. Di karenakan pesatnya perkembangan zaman yang semakin canggih permainan kelereng ini sampai sekarang masih dimainkan oleh anak-anak

Permainan kelereng sebenarnya permainan yang bisa melatih kefokusannya pada anak, di mana pada saat ingin menyentil kelereng anak benar-benar fokus pada kelereng yang di sentilnya harus supaya kelereng yang ingin di peroleh menghasilkan kelereng yang banyak. Tidak hanya menghasilkan kelereng yang banyak tetapi juga masih melakukan sentilan kembali, kecuali siswa yang menyentil tidak mengenai kelereng lawan baru bergantian orang lain yang melakukan sentilan tersebut.

**b. Alat yang Digunakan**

dalam permainan ini tidak membutuhkan peralatan khusus yang digunakan untuk memainkannya. Permainan ini hanya membutuhkan lapangan yang kosong dan tidak berumput yang digunakan sebagai area kelereng dan kapur untuk membuat garis permainan.

**c. Pemain**

Pemain kelereng tegolonga dari kalangan anak-anak usia 10-15 tahun mapun orang dewasa.

**d. Peraturan Bermain**



Permainan kelereng sebenarnya permainan yang bisa melatih kefokusannya pada anak, di mana pada saat ingin menyentil kelereng anak benar-benar fokus pada kelereng yang di sentilnya harus supaya kelereng yang ingin di peroleh menghasilkan kelereng yang banyak. Tidak hanya menghasilkan kelereng yang banyak tetapi juga masih melakukan sentilan kembali, kecuali siswa yang menyentil tidak mengenai kelereng lawan baru bergantian orang lain yang melakukan sentilan tersebut.

Selanjutnya pada permainan ini saling mengeluarkan kelereng yang ada dalam lingkaran tersebut. Dan jika keluar dari lingkaran maka kelereng tersebut akan menjadi hak milik sang penembak siapa yang paling banyak mengeluarkan kelereng target, maka dialah pemenangnya.

**e. Manfaat Permainan Kelereng**

Manfaat dari permainan Kelereng yaitu, mengatur emosi, melatih kemampuan motorik, melatih kemampuan berfikir, kemampuan berkompetensi, kemampuan sosial, bersikap jujur, melatih taraf kecermatan dan ketelitian.

**5) Layang-layang**



**Gambar 1.25** Layang-layang  
**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:31

### **a. Sejarah Layang-Layang**

Layang-layang merupakan merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah dikenal anak-anak di seluruh Indonesia. Bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem. Layang-layang mudah dibuat. Untuk memainkannya, layang-layang diterbangkan ke angkasa dengan segulung benang gelasnya yang ditarik – ulur. Di angkasa layang-layang diadu. Siapa yang terlebih dulu memutuskan benang lawan, dialah pemenangnya (Sujiartiningsih,2011: 31).

Layang-layang atau kelayang merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang di terbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang-layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Di kenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan, layang-layang bukan hanya sekedar sebagai alat permainan, layang-layang juga merupakan salah satu karya seni yang dapat di terbangkan, dan juga merupakan salah satu tradisi bangsa yang patut untuk di lestarikan.

Layang-layang sering di buat dalam berbagai bentuk dan ukuran, yang umum di kenal memiliki Panjang diagonal 20 cm- 40 cm. Namun dalam perkembanganya bentuk layang-layang tidak selalu segiempat. Layang-layang juga di buat berbentuk lingkaran, segienam, bahkan hewan dan sebagainya dengan gambar dan warna yang semarak. Meseum layang-layang Indonesia di dirikan pada 21 Maret 2003, berlokasi di Jl. H Kamang No.38, Pondok Labu, Jakarta Selatan. Meseum layang-layang di Indonesia. Layang-layang yang di koleksi meseum ini tak hanya berasal dari Indonesia saja, tetapi meseum ini juga mengoleksi layan-layang dari berbagai negara seperti Tiongkok, Jepang, Belanda, Vietnam dan beberapa negara lainnya.

Di Batu Ampar sendiri layang-layang di mainkan hanya musiman saja karena seiring perkembangan kemajuan zaman. Tetapi kadang juga sering di mainkan oleh anak-anak yang ingin bermain layang-layang hanya saja tidak ramai di mainkan anak-anak hanya beberapa orang saja yang ingin bermain layang-layang. Layang-layang merupakan permainan tradisional sangat menyenangkan dan sering di mainkan oleh anak-anak ataupun oleh orang dewasa, layang- layang sendiri terbuat dari bahan bamboo yang di bentuk menjadi kerucut atau model layang-layang lainnya, selain bambu layang-layang juga membutuhkan bahan lainnya seperti tali, kertas minyak atau kertas warna warni, senar , lem fox dan sebagainya.

**b. Alat yang Digunakan**

Bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem, tali senar. Dan dalam memainkan layang-layang membutuhkan lapangan yang luas tidak banyak pohon agar pada saat layang-layang di terbangkan tidak mengenai pohon tersebut.

**c. Pemain Layang-layang**

Permainan layang-layang dapat di golongankan dari anak-anak sampai orang dewasa tergantung dari minat masyarakat memainkannya.

**d. Nilai yang Terkandung**

1) Ketangkasan

Dalam adu layang-layang diperlukan ketangkasan si pemain untuk bertanding dengan layang-layang yang lain.

2) Kreativitas

Dalam perkembangannya, bentuk layang-layang tidak hanya segi empat. Bentuk-bentuk unik muncul, seperti ikan dan

bentuk lainnya itu digunakan untuk mengembangkan kreativitas.

### 3) Cinta Lingkungan

Untuk membuat layang-layang diperlukan bambu yang dapat kita temui di lingkungan sekitar. Tempat bermain layang-layang adalah alam terbuka. Untuk menerbangkan memerlukan angin, hal itu mengisyaratkan kedekatan kita dengan alam.

### 6) Petak Umpet



**Gambar 1.26** Petak Umpet  
**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:23

#### a. Sejarah Petak Umpet

Permainan petak umpet ditemukan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Setiap daerah mempunyai nama yang berlainan, tetapi aturannya hampir sama. Ada yang menyebut permainan ini dengan *kring-kring*, ada pula yang menyebut dengan *dhelikan*. Kalian dapat melakukan permainan ini dengan mengajak paling sedikit tiga teman. Sebelum permainan dimulai, pemain melakukan hompimpa dan suten.

Dalam permainan ini satu orang sebagai penjaga atau pemain yang mencari atau mengejar pemain yang bersembunyi. Pemain

yang lain bersembunyi di arena yang sudah disepakati. Saat pemain bersembunyi, penjaga harus menutup mata dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Dan setelah hitungan selesai penjaga boleh membuka matanya dan mulai melakukan pencarian pemain yang bersembunyi. (Sujiartiningsih, 2011: 23).

Di kecamatan Batu Ampar sendiri petak umpet sering dikenal dengan dengan pembela dalam bahasa jawanya. Yang dimainkan lima atau sepuluh orang menurut masing-masing anak yang ingin ikut bermain, lebih banyak peminat yang bermain maka lebih seru memainkan permainan ini, karena pada saat pencarian pemain akan membutuhkan waktu yang lama.

Sebelum permainan dimulai, pemain melakukan hompimpa terlebih dahulu, hompimpa dilakukan untuk mencari siapa yang akan menjadi penjaga dan pemainnya. Jika ada salah satu orang pada saat melakukan hompimpa yang berbeda maka dialah yang akan menjadi penjaga dan lainnya sebagai pemain. Satu orang sebagai penjaga yang mengejar pemain yang bersembunyi, penjaga harus menutup mata dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Setelah hitungan selesai penjaga boleh membuka mata dan mulai melakukan pencarian pemain yang bersembunyi. Ketika salah satu pemain yang bisa memegang benteng penjaga dan mengatakan pembela maka pemain tersebut aman, dan jika penjaga menemukan semua pemain yang bersembunyi dan kemudian melakukan baris memanjang di belakang penjaga, penjaga mulai menebak nomor barisan yang berada dibelakangnya.

Jika penjaga menebak salah satu nomor yang berada di belakangnya, dan nomor tersebut adalah salah satu pemain yang mendapatkan posisi aman tadi maka penjaga harus melakukan ulang permainan tersebut. Tetapi jika penjaga menyebutkan nomor dari salah satu pemain yang tidak mendapatkan posisi aman, maka pemain tersebut yang akan menjadi penjaga dipertandingan tersebut.

## **b. Manfaat**

Banyak permainan anak-anak yang bisa memberikan manfaat bagi kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosi. Berikut manfaat permainan petak umpet untuk pertumbuhan anak antara lain:

- 1) Menjadikan anak lebih aktif
- 2) Menjadikan wadah anak untuk bersosialisasi
- 3) Mengajari anak berhitung
- 4) Menjadikan anak lebih kreatif
- 5) Melatih anak taat aturan
- 6) Melatih sportivitas

## **c. Peraturan Permainan**

Permainan Petak Umpet ini dimainkan oleh lebih dari 3 orang, diawali dengan hompimpa untuk menentukan siapakah yang akan menjadi 'kucing' (pencari teman-temannya yang sedang bersembunyi). Si Kucing ini nantinya akan menutup mata sambil bersandar di hadapan tembok, pohon, atau dimana saja agar ia tidak dapat melihat temannya yang sedang bersembunyi. Si Kucing tersebut menghitung dari satu sampai sepuluh atau bisa lebih, sampai teman-temannya selesai bersembunyi. Setelah teman-temannya mendapatkan tempat persembunyian, barulah si kucing(pencari) beraksi dengan meninggalkan tempat jaganya sembari menemukan teman-temannya yang telah bersembunyi. Nah disinilah letak seru dari permainan Petak Umpet ini, si Kucing harus cepat dan sesegera mungkin mencari teman-temannya sebelum temannya tersebut berhasil menyentuh tempat penjagaannya tadi. Jika si "kucing" menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil menyentuh INGLO atau BON atau HONG, apabila hanya meneriakkan namanya saja, maka si "kucing" dianggap kalah dan mengulang permainan dari awal. Yang seru adalah, pada saat si "kucing" bergerilya menemukan teman-temannya yang bersembunyi, salah satu anak (yang

statusnya masih sebagai “target operasi” atau belum ditemukan) dapat mengendap-endap menuju INGLO, BON atau HONG, jika berhasil menyentuhnya, maka semua teman-teman yang sebelumnya telah ditemukan oleh si “kucing” dibebaskan, alias sandera si “kucing” dianggap tidak pernah ditemukan, sehingga si “kucing” harus kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi kucing berikutnya (Kurniawan 2019:45).

## 7) Panjat Pinang



**Gambar 1.27** Panjat Pinang

**Sumber:** Sujiartiningsih 2011:19

### a. Sejarah Panjat Pinang

Permainan panjat pinang biasanya dilakukan dalam suatu perlombaan. Panitia lomba biasanya menyediakan sebuah pohon pinang yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah. Para peserta berlomba untuk mendapatkan hadiah-hadiah tersebut dengan cara memanjat batang pohon pinang tersebut. Sebelum perlombaan dimulai, batang pohon diberi minyak pelumas agar licin. Karena batang pohon tersebut licin, para pemanjat sering kali jatuh. Hanya ide kreatif dan kerja sama para peserta yang biasanya berhasil mengatasi licinnya batang pohon. Perlombaan panjat

pinang menjadi atraksi menarik bagi para penonton. (Sijartiningih, 2011: 18-19).

Panjat pinang biasanya di perlombakan pada hari-hari besar seperti hari Kemerdekaan Indonesia atau disebut dengan 17-san. Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 6-8 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya. Sebelum perlombaan dimulai panitia lomba menyiapkan sebuah pohon pinang yang sudah dikupas kulitnya yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah dan membentuk sebuah lingkaran.

Di kecamatan Batu Ampar panjat pinang biasanya di perlombakan pada hari-hari besar seperti hari Kemerdekaan Indonesia atau disebut dengan 17-san. Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 6-8 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya.

#### **b. Alat yang Digunakan**

Alat dasarnya yang digunakan dalam permainan ini yaitu pohon pinang yang di kupas kulitnya dan kemudian pohon tersebut dilumuri cerbi atau sejenis oli agar licin.

#### **c. Pemain**

Dalam permainan ini pemain di lakukan pada kalangan anak-anak sampai orang dewasa terutama untuk kaum laki-laki. Dan pemainnya minimal terdiri dari 5-6 orang.

#### **d. Peraturan Permainan**



Permainan ini dimainkan oleh beberapa kelompok orang yang satu kelompoknya biasanya terdiri dari 5-6 orang yang dibutuhkan sesuai dengan panjang pohon tersebut dan ketentuan panitia perlombaan yang menentukan jumlah orang setiap kelompoknya. Sebelum perlombaan dimulai panitia lomba menyiapkan sebuah pohon pinang yang sudah dikupas kulitnya yang di atasnya digantungkan bermacam-macam hadiah dan membentuk sebuah lingkaran. Dan sebelum didirikan pohon tersebut dilumuri cerbi atau sejenis oli agar licin. Karena batang pohon tersebut licin, para pemanjat sering kali terjatuh atau merosot. Biasanya para pemanjat menemukan ide-ide agar pada saat memanjat tidak terjatuh atau merosot biasanya celana yang digunakan berbahan tebal, seperti celana lepis.

Pada salah satu kelompok pemanjat pohon pinang sudah mencapai atas atau puncak pemain ini harus mengambil bendera yang kemudian pemain ini menjatuhkan hadiah-hadiah yang berada di atas, dan temannya yang berada dibawah yaitu untuk mengumpulkan hadiah-hadiah tersebut kemudian hadiah tersebut akan dibagi rata sesama teman kelompoknya.

**e. Nilai yang Terkandung**

1. Nilai Ketangkasan
2. Nilai Keberanian
3. Nilai Tolong-menolong
4. Dan Saling Percaya Diri

**8) Gobak Sodor**



**Gambar 1. 28** Gobak Sodor  
**Sumber:** Kurniawan 2019:65

**a. Pengertian Gobak Sodor**

Permainan ini dimainkan hampir seluruh anak di Jakarta, tetapi tidak ada petunjuk bahwa permainan galah hadang berasal dari Jakarta. Permainan ini ada disebagain besar provinsi di Nusantara. Anak-anak desa pada masa dahulu sering memainkan permainan hadang di malam hari saat bulan purnama. Hadang/ Gobak Sodor termasuk salah satu permainan tradisional Indonesia yang juga dimainkan di negara lain. Di Indonesia sendiri Gobak Sodor atau Hadang memiliki nama tersendiri disetiap daerah di Indonesia, akan tetapi tetap pada aturan dan cara bermain yang sama (Kurniawan, 2019:65).

Permainan gobak sodor tidak asing bagi masyarakat jawa, khususnya orang-orang yang seusia ayah dan ibu kita. Permainan ini dapat dilakukan baik anak laki-laki maupun anak perempuan. Permainan gobak gobak sodor cukup mudah untuk dilakukan, tetapi membutuhkan tempat yang luas, permainan ini membutuhkan lahan sekitar 6 m x 15 m. Kemudian di atas lahan tersebut di gambar persegi panjang dengan ukuran lebar 6 m dan panjang 15 m. Persegi panjang itu kemudian dibelah menjadi dua bagian sama panjang dengan ukuran masing-masing 3 meter. Kemudian panjangnya juga dibagi lagi menjadi 4 bagian, setiap

bagian dengan lebar 3 m juga. Selain itu, di bagian tengah juga ditarik garis ke depan dan kebelakang masing-masing sekitar 2-3 m. Untuk membuat garis, kalian dapat menaburkan bubuk batu kapur atau digaris dengan tongkat kayu. (Sujiartiningsih, 2011: 19-21).

Permainan Kobak sodor di Kecamatan Batu Ampar dimainkan di Sekolah Dasar (SD) dimainkannya pada hari sabtu khususnya pada jam mata pelajaran olahraga ataupun pada saat di luar jam sekolah permainan ini bisa dimainkan. Permainan ini dimainkan baik anak laki-laki maupun perempuan dan pemainnya menggunakan permainan gabungan atau campuran antara laki-laki dan perempuan. Pada permainan gobak sodor ini membutuhkan lapangan yang cukup untuk memainkannya.

Dalam permainan gobak sodor di kecamatan batu ampar alat yang dibutuhkan sebagai pembatas menggunakan bagian daun kelapa sebagai alat untuk membuat garis dengan menancapkan daun kelapa tersebut ketanah, dengan membutuhkan 6 daun kelapa yang di pasang kanan kiri dengan masing-masing 3 daun kelapa dan posisinya harus sejajar. Selain menggunakan daun kelapa bisa juga menggunakan kayu atau dengan menaburkan bubuk kapur batu sebagai pembatas. Tetapi permainan ini di Kecamatan Batu Ampar tidak pernah diperlombakan, permainan ini hanya untuk bersenang-senang untuk menghilangkan kebosanan itupun anak-anak saja memainkan permainan ini.

**b. Tujuan Permainan Gobak Sodor**

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengisi waktu luang, meningkatkan kekompakan pada tim, meningkatkan derajat kebugaran jasmani dan menjadi sarasa untuk bersosialisasi. Dan sasarannya untuk anak-anak, remaja, dewasa dan semua kalangan.

**c. Pemain**

- 1) Pemain terdiri dari 2 regu masing-masing regu terdiri dari 5(lima) orang dan 3(tiga) cadangan.
- 2) Pertandingan hanya untuk beregu putra dan beregu putri

**d. Alat yang Digunakan**

- 1) Bendera untuk hakim garis
- 2) White board/papan nilai untuk mencatat nilai
- 3) Kapur/tepung/cat/line paper untuk membuat line lapangan
- 4) Peluit
- 5) Stop watch

**e. Jalannya Permainan**

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang
- 2) Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk
- 3) Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit
- 4) Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga
- 5) Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula.
- 6) Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati
- 7) Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah.
- 8) Penyerang yang dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.

- 9) Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badab dengan posisi kedua kaki di atas garis.
- 10) Penjaga dinyatakan sah menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga.

## 9) Lompat Tali



**Gambar 1. 29** Lompay Tali  
**Sumber:** Kurniawan 2019:26

### a. Sejarah Lompat Tali

Tali merdeka adalah sebutan untuk permainan lompat tali bagi mereka yang tinggal di wilayah Provinsi Riau. Di daerah Provinsi Riau yang masyarakatnya adalah pendukung kebudayaan Melayu.

Gerakan tangan yang menyerupai symbol kemerdekaan itulah yang kemudian dijadikan sebagai nama permainan yang bersangkutan. Kapan dan dari mana permainan ini bermula sulit diketahui secara pasti, namun dari mana permainan itu sendiri dapat diduga bahwa permainan ini muncul di zaman penjajahan. Sebenarnya di daerah lain Indonesia juga banyak di temukan oermainan ini tapi dengan nama yang berbeda missal dengan nama lompat tali, lompatan dll (Kurniawan, 2019:26).

Permainan lompat tali di Kecamatan Batu Ampar dalam bahasa jawa permainan ini di kenal dengan nama gelang, kata lain gelang yaitu karet yang sudah di rangkai-rangkai memanjang dalam permainan ini, permainan ini di mainkan pada anak- anak SD. Tetepai perkembangan sekarang semakin maju permainan ini mulai

hampir tidak dimainkan lagi. Permainan ini lompat tali di daerah Batu Ampar pemain berjumlah 4-10 orang tergantung lagi jumlah orangnya. Pemain terbagi dalam 2 kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat tali. Pada umumnya permainan ini dilakukan oleh kaum perempuan yang berumur 7-12 tahun biasanya akan segan untuk ikut bermain.

**b. Pemain Lompat Tali**

Pemain Lompat Tali di mainkan oleh anak-anak yang berusia antara 7-15 tahun dan di mainkan untuk anak perempuan.

**c. Tempat**

Permainan ini tidak terlalu membutuhkan tempat yang luas untuk pelaksanaannya. Lompat tali dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja, seperti: di halaman sekolah (pada waktu istirahat) dan di halaman rumah dan dapat juga pada tempat-tempat yang dapat dibilang terbatas.

**d. Alat yang Digunakan**

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet-karet gelang yang dirangkai dan disusun memanjang. Cara menyusun dan merangkai adalah dengan menyambungkan 2 karet pada 2 karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak dijual di tempat pasar-pasar atau di warung. Karet tersebut dijual dengan satuan berat (gram, ons, dan kilo).

**e. Nilai Budaya**

Permainan Lompat Tali ini mengandung nilai-nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas.

## 10) Engklek- engklek



**Gambar 1.30** Engklek-engklek

**Sumber:** Kurniawan 2019:22

### a. Pengertian Engklek-engklek

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan mebuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus mengambar kotak-kotak diperalatan semen,aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertical kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya teklek ciplak gunung, demprak dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan di daerah bagian Timur seperti di Ambon Pulau Timor dan juga Papua dengan nama yang berdeda-beda tentunya (Kurniawan, 2019:22).

Permainan engklek-engklek di batu ampar dimainkan oleh anak perempuan maupun anak laki-laki, permainan ini dimainkan anak berusia 7-12 tahun yang dimainkan oleh 3 sampai 6 anak perempuan maupun anak laki-laki dan dilakukan di halaman rumah. Namun sebelum memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran tanah, menggambar 1 kotak besar kemudian di tengah di beri tanda silang yang membentuk segitiga dan diatas di beri lagi kotak untuk penghujung. Dan yang memulai untuk permainan di beri kotak-kotak kecil yang dibuat tingkat 2 setelah gambar selesai, kalian bisa memulai bermain.

**b. Lapangan Engklek-engklek**

Lapangan permainan ini dapat dibuat di dalam ruang yang tertutup (gedung olahraga, gedung pertemuan dll), dapat pula dilakukan menggunakan ruang terbuka (seperti stadion, halaman rumah, lapangan terbuka, dll). Lapangan memiliki bentuk yaitu empat persegi panjang berpetak-petak berukuran.

**c. Perlengkapan**

- 1) Batu
- 2) Kapu/Cat sebagai pembatas garis lapangan
- 3) Jam atau stopwatch

**d. Lamanya Permainan**

Permainan ini bermain selama 15 menit, atau biasa lebih sesuai dengan peminat pemain untuk memainkan.

**e. Jalannya Permainan**

- 1) Semua pemain melakukan suit apabila 2 orang dan melakukan hompimpa kala lebih dari 3 orang
- 2) Saat permainan dimulai, masing-masing pemain harus melempar dari garis yang sudah di tentukan, pemain wajib melompat menggunakan 1 kaki yang terkuat, tidak boleh dua kaki



- 3) Setelah itu pemain melempar batu tersebut ke kotak nomor 1 dan seterusnya, jika gacoan(batu) pemain keluar kotak, langsung digantikan dengan pemain berikutnya
- 4) Saat mengambil batu dari kotak posisi kaki tetap 1 kaki dan tidak boleh salah mengambil batu milik kawan, jika terjadi seperti itu maka langsung diganti pemain berikutnya
- 5) Lalu kalau gacoan(batu) sudah mencapai pada nomor Sembilan atau paling atas, maka si pemain harus mengambilnya dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan pemain tidak boleh sampai menyentuh garis kotak apabila menyentuh garis kotak maka pemain tersebut gagal
- 6) Kemudian yang terakhir jika sudah melempar gancoannya(batu) ke nomor sepuluh dan berhasil mengambilnya dengan cara yang disebutkan pada peraturan misalnya “d”, maka pemain tersebut berhak mendapat bintang.

### **Tujuan Olahraga Tradisional**

Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk folklore yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadangkadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Tujuan dari olahraga/permainan tradisional sebagai berikut:

- a) Untuk menggali dan melestarikan olahraga/permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa.
- b) Memberikan suasana hiburan sekaligus mendorong dan memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa.
- c) Meningkatkan kemampuan gerak (*psikomotor*) dan kebugaran jasmani masyarakat
- d) Meningkatkan karakter dan nilai-nilai positif (efektif) kepada anak bangsa yang terkandung dalam setiap permainan.
- e) Meningkatkan daya pikir dan pengetahuan (kognitif) anak secara baik dan kritis.

Permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu Olahraga dan Permainan Tradisional 13 modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Depdikbud, 1996).

Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, namun di

sisi lain, permainan ini dapat mengkerdilkan potensi anak untuk berkembang pada aspek lain dan mungkin tidak disadari hal tersebut justru menggiring anak untuk mengasingkan diri dari 7 lingkungannya, bahkan cenderung bertindak kekerasan.

Drs. Sumardiyanto, M.Pd menjelaskan Olahraga tradisional adalah budaya bangsa yang hampir punah akibat perkembangan zaman. Olahraga tradisional ini hamper tidak dipertainkan lagi olah anak-anak maupun masyarakat baik di daerah terpencil sampai di daerah perkotaan.

Disamping itu olahraga tradisional sebagai asset kekayaan bangsa. Sudah sepatutnya diangkat Kembali untuk menunjukkan perannya dalam usaha mewujudkan persatuan bangsa dan kesatuan bangsa. Oleh karena itu olahraga tradisional perlu mendapat prioritas yang lebih besar dari pemerintah pusat dan daerah untuk turut serta bahu membahu menggali, melestarikan dan mengembangkan kembali sehingga dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat di seluruh Indonesia.

Dengan adanya tujuan tersebut dapat di lihat lagi olahraga tradisional adalah permainan yang sebenarnya harus di jaga, dan di kembangkan kembali sebagai budaya bangsa nasional karena itu warisan dari nenek moyang kita. Dan bermanfaat juga bagi Kesehatan jasmani dan rohani dalam diri kita sendiri dan membangun persaudaraan, hubungan sosial, kerja sama dalam bersialisasi di lingkungan sekitar.

#### **4. Manfaat Permainan Tradisional**

Selain untuk melestarikan budaya dan nilai-nilai yang ada di dalamnya, dan memperkokoh budaya bangsa. Melestarikan budaya

bangsa dengan melalui permainan itu sangat membantu, karena anak langsung bias merasakan dan praktek langsung mengenai permainan-permainan budaya bangsa. Permainan tradisional sangat membantu perkembangan anak. Maka tidak heran bila dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pun banyak menggunakan permainan tradisional dalam aktivitas gerak. Menggunakan permainan tradisional memberikan kesempatan pada anak untuk menghargai tentang aspek budaya, melakukan interaksi antar teman dan mempromosikan gaya hidup sehat. Pemberian permainan tradisional untuk anak usia dini dapat meningkatkan aspek fisik, psikologis, dan sosiologis anak (Kurniawan 2019:16).

## **5. Peran Permainan Tradisional**

Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia secara kearifan lokal masing-masing daerah di Indonesia yang beraneka-ragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi didalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan didalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri. Nilai edukasi itu sendiri terbentuk, karena masyarakat Indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat Indonesia yang ramah dan terkenal tinggoin akan kemauan dan kerja kerasnya untuk menggapai harapan dan cita-cita bangsa Indonesia, melalui permainan/olahraga tradisionalnya.

Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil belajar
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Kasyanto dan Abdul Aziz Hakim dengan judul “Survei Perkembangan Olahraga Tradisional di Kabupaten Tuban” pada tahun 2019. Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan olahraga tradisional. Kemudian perbedaannya dengan penelitian tersebut adalah lokasi penelitiannya, dimana Kasyanto dan Abdul Aziz Hakim di Kabupaten Tuban, sedangkan penelitian peneliti di Kecamatan Batu Ampar, Selain dari perbedaan tersebut ada juga olahraga tradisional apa-apa saja yang masih berkembang.

Selain dari Kasyanto dan Abdul Aziz Hakim ada juga dari Indra Galuh Saputra, pada tahun 2018 yaitu yang berjudul “Eksistensi Olahraga Tradisional di Kecamatan Batang Lupar Kabupaten Kapuas Hulu”. Eksistensi olahraga tradisional di Kecamatan Batang Lupar Kabupaten Kapuas Hulu saat ini masih eksis dan diakui keberadaannya. Permainan tradisional yang sering dimainkan di Kecamatan Batang Lupar Kabupaten Kapuas Hulu, yaitu permainan Gasing dan Sumpitan, sedangkan di Kecamatan Batu Ampar permainan yang masih dimainkan saat ini adalah Kelereng yang masih eksis dimainkan.