

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN MANDIRI STKIP PGRI SUMENEP  
SKEMA PENELITIAN PENELITIAN PEMULA**



**KAJIAN NILAI-NILAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA  
MENINGKATKAN TOLERANSI DAN GOTONG ROYONG  
DI KABUPATEN SUMENEP**

**TIM PENGUSUL**

**Salamat Wahedi, MA. (NIDN. 0703058406)**

**Abd. Azis, M.Pd. (NIDN. 0710089003)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
(STKIP PGRI SUMENEP)**

**MARET 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Kajian Nilai-Nilai Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Toleransi Dan Gotong Royong Di Kabupaten Sumenep

### Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Salamet Wahedi, MA
- b. NIDN : 0703058406
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- e. Nomor Hp : 082142812810
- f. Alamat Surel (Email) : salametwahedi@stkipgrisumenep.ac.id

### Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Abd. Azis, M.Pd
- b. NIDN : 0710089003
- c. Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Staf Pendukung Penelitian : 0 Orang

Keterlibatan Mahasiswa : 0 Orang

Sumenep, 11 Maret 2022

Mengetahui,  
Ketua Prodi  
  
Suhartatik, M.Pd  
Suhartatik, M.Pd  
NIK: 07731051

Pelaksana



Salamet Wahedi, MA  
NIDN. 0703058406

Menyetujui  
Kepala LPPM STKIP PGRI Sumenep



  
Mulyadi, M.Pd  
NIK. 07731135

## **BAB**

### **IPENDAHULUA**

#### **I.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak pada dunia permainan tradisional. Game secara umum menawarkan berbagai kenyamanan dalam permainan yang lazim dikenal dengan *Game*. Akses permainan *Game* yang begitu mudah telah menggeser permainan tradisional di kalangan masyarakat, terlebih khusus di kalangan anak-anak. Maraknya pilihan permainan *Game* yang memberikan kenyamanan telah membuat anak-anak meninggalkan permainan tradisional yang cenderung melibatkan gerak tubuh/olah tubuh dalam memperlakukannya. Berbeda dengan permainan yang berbasis teknologi (*Game*) yang cenderung sedikit melibatkan gerak tubuh/olah tubuh dalam proses permainannya.

Fenomena saat ini permainan anak-anak Indonesia mulai bergeser ke arah permainan yang memanfaatkan teknologi. Munculnya ponsel pintar, gawai, dan sejumlah alat berteknologi lainnya membuat permainan tradisional tergeser. Padahal, permainan tradisional lebih mudah dilakukan dan hemat bahan. Selain itu, permainan tradisional lebih mengutamakan kebersamaan, selain kecerdasan dan ketangkasan.

Keberadaan permainan tradisional secara tidak langsung telah menunjukkan kepada masyarakat tentang hasil kebudayaan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat. Permainan tradisional menjadi cerminan perilaku masyarakat dalam membangun peradabannya. Mengingat permainan tradisional memiliki basis kebudayaan lokal atau *local wisdom* yang ada di masyarakat itu sendiri. Melalui permainan tradisional masyarakat berusaha memberikan pengajaran akan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Proses pengajaran dan penanaman nilai-nilai dan norma dari permainan tradisional diharapkan dapat menjadi bekal ketika individu beranjak menjadi dewasa dan telah siap mengambil setiap peranan dari status yang dimiliki.

Penyisipan proses pengajaran dan penanaman nilai dan norma melalui permainan tradisional menjadi penting, karena kegiatan bermain bagi seorang individu sebagai bagian dari proses perkembangan dan pertumbuhannya yang bisa meliputi, antara lain: fisik, sosial, emosi, spiritual dan kemampuan intelektual. Melalui kegiatan bermain permainan tradisional individu secara tidak langsung telah diajak untuk memiliki kemampuan identifikasi dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya yang ada. Proses identifikasi dan interaksi dari

kegiatanbermainpermainantradisionaltelahmembawa

individu memiliki hubungan yang erat dengan lingkungan sekitar dan memiliki tingkat kesadaran untuk merawat lingkungan sekitar.

Permainan tradisional sebagai salah satu warisan budaya memiliki kemampuan dalam menjaga kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat untuk diwariskan pada generasi selanjutnya. Lebih dari itu keberadaan permainan tradisional terdapat unsur-unsur bermain yang membutuhkan rasa kesenangan dan gerak motorik dari seorang individu. Selain itu, terdapat juga unsur hiburan dan peningkatan aktifitas fisik individu sebagai faktor penting dalam proses belajar yang kondusif dari seorang individu.

**Penelitian nilai-**

nilai permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan toleransi dan gotong royong memiliki fokus kajian bahwa permainan tradisional memiliki nilai positif dalam membentuk sikap toleransi dan gotong royong bagi individu ataupun masyarakat. Fokus penelitian ini penting untuk membedakan dan memberikan pembaruan pada penelitian-penelitian sebelumnya, seperti:

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	M.Ridwan	Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura	Permainan tradisional memiliki efektivitas dalam penerapan pendidikan karakter siswa sekolah dasar di Sumenep, karena dalam permainan tradisional yang digunakan banyak terkandung nilai-nilai yang memiliki keterkaitan dengan sembilan pilar pendidikan karakter bangsa.

2	Jufrida,dkk.	Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak	Menurunnya frekuensi penggunaan gadget dari kegiatan permainan tradisional. Melalui permainan tradisional, siswa menjadi lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui permainan tradisional anak terlatih dalam bidang keterampilan sosial dan karakter siswa, seperti kerjasama, kerja keras, sportivitas, taat aturan, ketangkasan, sikap menerima kekalahan dan tanggung jawab
---	--------------	--	---

3	SalamSupriyadi	AnalisisKarakterSosial Ekonomi Anak PadaPermainan TradisionalTarikTamba ng	Permainan tarik tambangmengajarkan kepada anakbeberapa aspek, sepertiaspek sosiak tentangpentingnya musyawarah,kerjasama dan menyikapiperselisihan. Permainantarik tambang juga melatihsiswa dalam hal emosionaldan sosial pribadi untukmemiliki solidaritas yangtinggi
---	----------------	--	---

### **I.2 RumusanMasalah**

Mengacudarilatarbelakangyangtelahdipaparkansebelumnya,makarumusanmasalahyang ada, antara lain :

1. Bagaimanainilai-nilaiyangterkandungdipermainantradisionalsebagaiupaya meningkatkanToleransi dan GotongRoyong diKabupaten Sumenep?

### **I.3 TujuanPenelitian**

Merujukpadarumusanmasalahdipemaparansebelumnya,makapenelitianinimemilikitujuan, antarlain :

1. berusahauntukmengidentifikasi dan menganalisis kandungan nilai-nilai dipermainantradisional
2. berusahauntukmendeskripsikan dan menganalisis keterkaitan nilai-nilai dipermainantradisional dengan perilaku toleransi dan gotong-royong

### **I.4 ManfaatPenelitian**

Hasil penelitian Kajian Nilai-nilai Permainan Tradisional dalam Upaya MeningkatkanToleransi dan Gotong Royong di Kabupaten Sumenep diharapkan dapat memberikanmanfaat,antarlain :

1. Bagi kalangan akademik, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan dan pengetahuan berkaitan dengan nilai-nilai permainan tradisional dalam upaya meningkatkan toleransi dan gotongroyong di kabupaten Sumenep.

2. Bagi kalangan pemangku kebijakan (*stakeholders*), hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran untuk acuan atau pertimbangan kebijakan khususnya dalam kebijakan pendidikan.



3. Bagimasyarakatumum,hasilpenelitianinidiharapkan dapatmemberikan wawasan atau informasi mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam permainantradisionalyang ada.

## BAB II TINJAUAN PUSTAK

### 2.1 Permainan Tradisional A

Keberadaan permainan tradisional sebagai kearifan lokal dari suatu masyarakat perlu rasanya mendapat perhatian tersendiri dalam upaya pelestariannya. Permainan tradisional telah diperkenalkan secara berturut-turut, hal inilah yang membuat permainan mengalami pasang surut dalam keberadaannya. Setiap generasi yang ada memiliki tanggapan yang tidak sama terhadap keberlangsungan permainan tradisional.

Permainan diartikan sebagai istilah luas yang mencakup pada kegiatan dan perilaku yang luas dan bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai pada tingkat perkembangan usia anak. Permainan dapat didefinisikan: (1) sebagai kecenderungan, (2) konteks, (3) perilaku yang dapat diamati, (4) sesuatu ketetapan yang berbeda-beda.<sup>1</sup>

Permainan tidak lepas dari adanya kegiatan bermain anak, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas, yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, bermain dilakukan secara sukarela oleh anak tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar. Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat 5 pengertian:<sup>2</sup>

1. Bentuk kegiatan bersifat menyenangkan serta memiliki nilai intrinsik.
2. Tidak memiliki tujuan yang ekstrinsik, motivasinya lebih banyak bersifat intrinsik (membangun sesuatu dari dalam diri sendiri).
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktifnya.
4. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Tidak salah bahwa permainan tradisional merupakan permainan anak-anak dari bangsa Indonesia sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial bermasyarakat. Tepat apabila dikatakan

---

<sup>1</sup>Kurniawan, Aro Wibowo. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media. Malang. Hal. 8

<sup>2</sup>*Ibid.*

bahwa permainan merupakan kebutuhan bagi anak, sehingga anak memperoleh nilai dan kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Permainan tradisional memiliki pesan latendalam mendidik individu yang terlibat didalamnya. Pesan laten dari kearifan lokal yang dimiliki oleh suatu masyarakat untuk disampaikan pada generasi berikutnya. Pesan laten yang terselipkan pada aturan permainan yang telah disepakati bersama.

## 2.2 Toleransi

Istilah “toleransi” bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri. Istilah “toleransi” memiliki kaitan dengan berbagai konsep lain, seperti intoleransi, akseptasi, mayoritas-minoritas, dialog lintas agama, serta pluralisme agama yang semuanya merupakan bagian integral yang ada dalam dinamika sosial umat lintas agama. Terminology “toleransi” berasal dari Bahasa Latin “*tolerare*” yang memiliki makna membiarkan pihak lain yang memiliki pandangan atau sikap lain pada hal-hal yang dilarang. <sup>4</sup> Tidak salah apabila toleransi memiliki hakikat sebagai manifestasi hidup berdampingan secara damai dan saling menghargai di antara keragaman yang ada. Merujuk pada konteks bangsa Indonesia, penerapan toleransi kehidupan mengalami dinamika pasang surut. Kondisi pasang surut bukanlah suatu alasan, mengingat masing-masing ada pemahaman *sitingtifi* yang bertumpu pada polahubungan “mereka” dan “kita, atau seperti kata “mayoritas” dan “minoritas”.

Merujuk pada bahasa Arab, istilah toleransi diartikan dari kata *tasamuh*. Kata “tasamuh” berasal dari akar kata *samhan* yang memiliki arti mudah atau memudahkan. Penjelasan tersebut mengacu pada penjelasan ahli bahasa dari Persia yaitu Ibnu Faris dalam *Mu’jam Maqayis Al-Lughat* menyatakan bahwa kata *tasamuh* secara harfiah berasal dari *tasamhan* yang berarti *kemudahan dan memudahkan*.<sup>5</sup>

Sisi lain merujuk pada pendapat Umar hasyim yang menyatakan bahwa toleransi merupakan pemberian kebebasan kepada sesama manusia atau kepada sesama warga masyarakat untuk menjalankan keyakinan atau mengatur hidupnya dan menentukan nasibnya masing-masing, selama dalam menjalankan dan menentukan sikapnya tidak

<sup>3</sup>*Ibid.*

<sup>4</sup>Safei, Agus Ahmad. 2020. *Sosiologi Toleransi: Kontestasi, Akomodasi, Harmoni*. Deepublish Publisher. Sleman. Hal 19

<sup>5</sup>Yahya, Ahmad Syarif. 2017. *Ngaji Toleransi*. PT Alex Media Komputindo. Jakarta. Hal. 2

melanggar dan tidak bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat sebagai upaya menciptakan ketertiban dan kerukunan bermasyarakat.<sup>6</sup>

Keberadaan nilai-nilai toleransi dalam permainan tradisional perlu ada di dalamnya. Melalui permainan tradisional, nilai-nilai toleransi diperkenalkan dan ditanamkan kepada individu. Penanaman nilai-nilai toleransi melalui permainan tradisional akan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Rasa senang akan bermain menjadi stimulus untuk memperkenalkan dan mengajarkan akan pentingnya sikap toleransi bagi sesama. Sikap toleransi bisa diterapkan langsung ketika individu bermain, hal ini bisa memberikan dampak positif pada pola perilaku individu yang telah bersentuhan dengan nilai-nilai toleransi dalam permainan tradisional.

### **2.3 Gotongroyong**

Katagotongroyong telah dikenal secara universal bangsa Indonesia. Katagotongroyong merujuk pada kegiatan bersama-sama untuk menyelesaikan suatu kegiatan agar terasah dan terorganisir. Gotongroyong menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia, maka dari itu hal tersebut menjadi pembeda dengan bangsa-bangsa lain. Keberadaan gotongroyong oleh bangsa Indonesia memiliki akar dari nilai-nilai komunalitas. Nilai-nilai komunalitas yang membangun kesadaran masyarakat untuk saling membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan dengan semangat kekeluargaan. Presiden Sukarno pada salah satu pidatonya tentang Pancasila mengatakan bahwa saripati Pancasila adalah gotongroyong, sehingga kuatnya gotongroyong menandakan kuatnya semangat Pancasila dan begitujuga sebaliknya.

Konsep gotongroyong memiliki nilai yang tinggi dengan bangsa Indonesia, khususnya sebagai masyarakat agraris. Konsep istilah gotongroyong untuk pertama kali tampak dalam bentuk tulisan dalam karangan-karangan tentang hukum adat dan jugadalam karangan-karangan tentang aspek-aspek sosial dari pertanian (terutama Jawa Timur) oleh para ahli pertanian Belanda.<sup>7</sup>

Terminologi “gotongroyong” berasal dari bahasa Jawa, yaitu kata gotong yang memiliki arti memikul dan kata royong yang memiliki arti bermaksud bersama-sama. Penggabungan katagotongroyong apabila diartikan seluruhnya memiliki maksud bekerja sama dalam menyelesaikan suatu kegiatan tertentu yang menyangkut kegiatan

<sup>6</sup>Hasyim, Umar. 1979. Toleransi dan Kemerdekaan Beragama dalam Islam Sebagai Dasar Menuju Kerukunan

AntarUmatBeragama. Binallmu.Surabaya.Hal. 22

<sup>7</sup>Koentjaraningrat.2004.*Kebudayaan,MentalitasdanPembangunan*.GamediaPustakaUtama.Jakarta.Hal. 56

---

bersama. Kegiatan gotong royong yang ada di bangsa Indonesia telah ada sejak jaman sejarah Indonesia yang diawali dengan zaman Hindu dengan beberapa sistem kerajaan yang adapada waktu itu.

Permainan tradisional yang dimainkan memiliki nilai penting akan gotong royong. Baik disadari ataupun tidak, melalui permainan tradisional telah mendorong adanya gotong royong. Gotong royong dalam permainan tradisional merupakan wujud nyata dari kebudayaan yang terjadi interaksi sosial di masyarakat dan perkembangan berikutnya berubah menjadi kebutuhan manusia, baik individu atau masyarakat. Interaksi sebagai cerminan dari gotong royong pada permainan tradisional merupakan tindakan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan masing-masing pihak bisa saling mempengaruhi dan terdapatnya niat masing-masing.<sup>8</sup>

#### 2.4. Teori Fenomenologi

Alfred Schutz melalui fenomenologi berusaha melihat adanya hubungan antara pengetahuan dengan perilaku manusia sehari-hari. Tindakan manusia selalu didasarkan pada *because motive* dan *in order to motive*. Schutz menyebutkan adanya *because motif* sebelum terjadinya *in order to motive*<sup>9</sup>. *Because motive* merupakan motif penyebab ketika seseorang melakukan tindakan. Kemudian terjadilah *in order to motive* yaitu motif yang menjadi tujuan dari tindakan tersebut. Motif yang menjadi tujuan merujuk kepada suatu keadaan pada masa yang akan datang ketika aktor berkeinginan untuk mencapainya melalui beberapa tindakan. Motif juga menjadi suatu sebab yang merujuk pada suatu keadaan di masa lampau. Sedangkan motivasi merupakan hal penentu dari tindakan-tindakan yang dilakukan oleh aktor. Ketika muncul wujud tindakan, maka aktor hanya merupakan suatu kesadaran terhadap motif yang menjadi suatu tujuan, dan bukan kepada motif yang menjadi suatu sebab.

Schutz mengawali pemikirannya dengan pernyataan bahwa fokus penelitian ilmu sosial secara mendasar memiliki hubungan terhadap interpretasi dengan realitas. Maka, ketika ada realitas sosial yang sedang dilihat, interpretasi juga akan muncul terhadap realitas tersebut. Interpretasi yang muncul secara tidak langsung telah memberi ikatan antar individu satu dengan individu lainnya.

Penggunaan teori fenomenologi Schutz dalam penelitian ini memiliki tujuan sebagai usaha peneliti untuk menjelaskan secara ilmiah proses interpretasi dari subyek

---

<sup>8</sup>Walgito, Bimo. 2003. Psikologi Sosial. Andi Offset. Yogyakarta. Hal. 57

<sup>9</sup>MuhammadBasrowi.2004.*TeoriSosialDalamTigaParadigma*.Surabaya.UKPress.Hal.60



peneliti. Apayangmenjadiinterpretasidarisubyekpenelitibisamenjadimenjadimetodebagi peneliti agar bisa memahami apa yang menjadi interpretasi subyek peneliti. Hal inidilakukan agar peneliti dapat memasuki dunia subyek penelitian sebagai bagian darikajian penelitian. Peneliti hanya terlibat secara kognitif dengan orang yang diamati. Peneliti dapat memilih satu “posisi” yang dirasakan nyaman oleh subyek penelitian, sehingga ketika subyek merasa nyaman maka dirinya dapat menjadi diri sendiri. Ketikaia menjadi dirinyasendiri inilah yangmenjadi bahankajian peneliti sosial.

AlfredSchutzmemusatkanperhatianpadacaramemahamikesadaranoranglainsem antara mereka hidup dalam aliran kesadaran mereka sendiri. Pemahaman ini merekaperoleh dalam cara melakukan interaksi satu dengan yang lainnya yang akhirnya terjadiprosespemaknaan. Prosesinidilakukanolehindividu tidaklainadalahuntukmembang un dirinya sendiri. Dunia ini merupakan kontribusi individu terhadap keadaanlingkunganeksterndaninternindividulain. Sehingga, dalam prosespemaknaan tersebutdiawalidenganaruspengalaman(*streamofexperience*) yangberkesinambungananditeri ma oleh pancaindera. Schutz juga berpendapat bahwa tindakan manusia menjadisuatuhubungansosialbilamanusiamemberikanartiataumaknatertentuterhadap tinda akan itu, dan manusia lain memahami pula tindakannya itu sebagai sesuatu yang penuh arti<sup>10</sup>.

Pusat perhatian Schutz yang lain ada pada dunia sosial aktor yang merupakan suatu yang *intersubjektif* dan pengalaman penuh makna dari individu. Pengalaman yang dimiliki oleh seorang aktor merupakan apa yang disebut oleh Schutz sebagai ‘simpanan pengetahuan’ dan diterapkan dalam interaksi dari adanya realitas sosial.

Interaksi dalam realitas sosial yang digunakan oleh aktor didasarkan dari sebuah seperangkat asumsi yang dimiliki oleh aktor<sup>11</sup>. Sedangkan *intersubjektif* ini diisidengan realitas sosial dan terdapat paksa andari kehidupan sosial yang telah ada dan struktur yang telah terbentuk, sehingga dalam proses ini aktor harus berusaha untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial yang telah ada, sebagaimana Schutz menyebutnya dengan dunia sosial

---

<sup>10</sup>George Ritzer. 2004. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada. Hal. 59

<sup>11</sup>Jonathan H. Turner. 1998. *The Structure of Sociological Theory*. USA. Wadsworth Publishing Company. H

al 356

## BAB

### III METODE PENELITIAN

#### 3.1. Sifat Penelitian AN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh tentang nilai-nilai permainan tradisional dalam upaya meningkatkan toleransi dan gotong royong. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subyek itu sendiri). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi.

Penggunaan fenomenologi diharapkan mampu membantu peneliti untuk melihat nilai-nilai permainan tradisional dalam upaya meningkatkan toleransi dan gotong royong, hal ini bisa dicapai melalui penafsiran atau interpretasi dan menjelaskan tindakan serta pemikiran subyek. Fenomenologi sendiri memiliki isu utama interpretatif yang memusatkan perhatian pada makna dan pengalaman subyektif sehari-hari dan bertujuan untuk menjelaskan bagaimana objek dan pengalaman terciptakan secara penuh makna serta dikomunikasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>12</sup>

Fenomenologi berusaha menguraikan ciri-ciri dunia seseorang, yaitu seperti apa aturan-aturan yang terorganisasikan, dan apa yang tidak dan dengan aturan apa objek dan kejadian itu berkaitan. Melalui fenomenologi peneliti berusaha dapat menemukan makna yang dihasilkan oleh orang tua anak usia dini, di mana mereka sebagai bagian aktor dari suatu peristiwa dengan empat karakter dari fenomenologi<sup>13</sup>, yaitu : pertama, deskripsi, tujuan fenomenologi merupakan deskripsi fenomena, dan bukan menjelaskan fenomena. Fenomena termasuk apapun yang muncul seperti emosi, pikiran dan tindakan manusia sebagaimana adanya. Fenomenologi berarti menggambarkan sesuatu ke "hal itu sendiri". Pengandaian menjadi tidak perlu, karena tujuannya adalah untuk menyelidiki bagaimana yang terjadi.

Kedua, reduksi sebagai suatu proses di mana asumsi dan prasangka tentang fenomena ditundakan dalam *bracketing* untuk memastikan bahwa prasangka-prasangka tidak mencemari deskripsi hasil pengamatan dan memastikan bahwa wujud deskripsi sebagai *the thing themselves* (suatu hal sendiri).

<sup>12</sup>Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln. 2009.

*Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 337

<sup>13</sup>Tom Donoghue and Keith Punch Ed (2003, p.44) dalam Asep Sudarsyah. *Kerangka Analisis Data Fenomenologi (Contoh Analisis Teks Sebuah Catatan Harian)*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 14 No. 1, April 2013. hal 22

Ketiga, esensi sebagai makna inti dari pengalaman individu dalam fenomenatertentu sebagaimana adanya. Pencarian esensi, tema esensial atau hubungan-hubunganesensialdalamfenomenaapaadanyamelibatkaneksploratifenomenadenganmenggunakan proses imajinasi secara bebas, intuisi dan refleksi untuk menentukanapakahsuatu karaktersitik tertentu merupakanesensi penting.

Keempat, intensionalitas merupakan interrelasi kesadaran dengan kesadaran.Mengungkapkan intensionalitas dengan menggunakan dua konsep *noesis* dan *noema*.Intensionalitas mengacu sebagai korelasi antara *noemadan noesis* yang mengarahkaninterpretasi terhadap pengalaman. *Noema* merupakan pernyataan obyektif dari perilakuataupengalamansebagiarealitas,seangkannoesisadalahrefleksisubyektif(kesadaran)dari pernyataan yang obyektif tersebut. Dalam pandangan ini bahwa realitas itu apaadanya,kitaitidakmenpunyai ideapapunmengenai realitas(pernyataan obyektif).

### 3.2. LokasidanWaktuPenelitian

PenelitianNilai-nilaiPermainanTradisionaldalamUpayaMeningkatkanToleransi dan Gotong Royong mengambil lokasi di kabupaten Sumenep. Permainantradisional di kabupaten Sumenep terdampak dari dinamika perubahan sosial budaya dikabupaten Sumenep. Dampak dari dinamika perubahan sosial budaya di kabupatenSumenepsecaratidaklangsungmendorongpermainantradisionalterpinggirkan.Kemajuan teknologi komunikasi yang pesat ikut serta mengikis keberadaan permainantradisionalmulaibanyaktidakdi piliholehsebagianindividu dikabupaten Sumenep.

Pelaksanaan penelitian “Kajian Nilai-nilai Permainan Tradisional dalam UpayaMeningkatkan Toleransi dan Gotong Royong di Kabupaten Sumenep” direncanakanakanberlangsungselamabulanOktober–Desember2023.Tahappelaksanaanpenelitianterbagi dalam beberapa pekan, sehingga akumulasi waktu yang dibutuhkan sekitar duabelas pekan dari durasi bula Oktober – Desember 2023. Keseluruhan rencana penelitiantelahterdjadwal padatabel berikut di bawah ini :

Tabell  
JadwalKegiatanPenelitian

No	RincianKegiatan	Pekanke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	PembuatanProposal												

2.	PengkajianLiteratur												
3.	PengumpulanDatadiLapangan												
	a.Observasi(PerekamandgnPemotretan)												

	b.Wawancara secara Mendalam													
	c.FGD													
4.	Analisis Data													
5.	Penyusunan Laporan Draft I													
6.	Triangulasi dengan: a. data survei; b. informan; c. kolega/peneliti d. kepustakaan													
7.	Revisi Laporan Final													
8.	Penggandaan & Pengiriman Laporan Final													

### 3.3. Subyek Penelitian

Subyek penelitiannya nilai-nilai permainan tradisional dalam upaya meningkatkan toleransi dan gotong royong meliputi para pegiat kelompok permainan tradisional, dinas Pendidikan, dan dinas kebudayaan pariwisata dan olahraga. Selain itu bisa ditambahkan informan seperti anggota masyarakat yang memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam menjabarkan nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Nilai-nilai Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Toleransi dan Gotong Royong di Kabupaten Sumenep dalam pengumpulan data penelitiannya menggunakan beberapa teknik, antara lain :

#### 3.4.1. Focus Group Discussion (FGD)

Teknik *focus group discussion* digunakan untuk mengumpulkan data yang memiliki validitas dari berbagai pandangan para peserta terhadap suatu topik. Pelaksanaan *focus group discussion* akan berlangsung dengan melibatkan beberapa pihak yang memiliki kapabilitas akan nilai-nilai toleransi dan gotong royong. Pihak-pihak yang memiliki kapabilitas terhadap nilai-nilai toleransi dan gotong royong, antara lain; perguruan tinggi, dinas pendidikan kabupaten Sumenep, Disparbud kabupaten Sumenep, komunitas masyarakat yang peduli dengan pelestarian budaya serta dari media, baik cetak ataupun elektronik

#### 3.4.2. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data yang mendalam melalui proses in-depth interview kepada informan sebagai sumber data. Wawancara digunakan untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, hal ini dilakukan agar dapat mengkonstruksikan makna tentang nilai-nilai permainan tradisional terkait toleransi dan gotong royong. Wawancara menggunakan panduan wawancara sebagai panduan pertanyaan yang terstruktur. Penggunaan panduan wawancara untuk menjaga fokus penelitian, meskipun tidak menutup kemungkinan mengembangkan pertanyaan dari jawaban yang diberikan.

### 3.4.3. Observasi

Observasi dilakukan untuk menangkap fenomena-fenomena yang tidak bisa dideskripsikan dengan lisan pada permainan tradisional. Melalui proses pengamatan, peneliti berusaha melibatkan menjadi partisipan dalam permainan tradisional yang ada. Tindakan observasi oleh peneliti juga berusaha menangkap proses interpretative dari apa yang diamati yaitu permainan tradisional yang sedang dimainkan. Mengacu pada proses observasi berusaha mengetahui nilai-nilai yang ada dari permainan tradisional dan merekam dalam catatan dan mencoba untuk dihubungkan dengan sistematis serta di cek ketelitiannya.

### 3.4.4. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan digunakan untuk menambah kajian referensi serta literatur ilmiah yang berkaitan dengan pencarian nilai-nilai toleransi dan gotong royong permainan tradisional di kabupaten Sumenep. Studi kepustakaan diperlukan untuk memperkaya data selama proses penelitian berlangsung. Melalui studi kepustakaan diharapkan data yang diperoleh memiliki diversifikasi permainan tradisional di masyarakat.

Tabel  
2 Desain Penelitian

Tahap ke-	Kegiatan	Tujuan	Metode	Subyek Penelitian	Indikator Hasil
1	Studi Lapangan	1. Mengidentifikasi permainan tradisional di Sumenep yang masih sering dimainkan oleh anak-anak	1. Survey; 2. Observasi	Para pegiat permainan tradisional	1. Jenis permainan tradisional



		2. Memetakan permainan tradisional di Sumenep yang masih eksis di masyarakat	1. Wawancara Mendalam; 2. Kajian pustaka mengenai permainan tradisional		2. Sifat permainan tradisional
2.	Analisis nilai-nilai toleransi dangotongroyong pada permainan tradisional	1. Menganalisis berbagai bentuk permainan tradisional yang ada di masyarakat 2. Menransformasi permainan tradisional untuk menemukan ketertarikan masyarakat yang lebih toleran dan bergotongroyong	Wawancara mendalam;  Diskusi Kelompok Terfokus (FGD)	Tokoh masyarakat  Stakeholder, antara lain : Dinas Pendidikan, Dinas Kebudayaan, Pariwisata dan Olahraga	Model perilaku sosial yang mencerminkan toleransi dangotongroyong.  Model kegiatan masyarakat berbasis permainan tradisional
3		Menyusun model kegiatan berbasis permainan tradisional	Diskusi Kelompok Terfokus (FGD)	Tim Peneliti	Bentuk perilaku toleransi dangotongroyong dari permainan tradisional

### 3.5. Teknik Analisis Data

#### Penelitian Nilai-

nilai Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Toleransi dan Gotong Royong. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan teknik analisis data mendasarkan pada analisis data fenomenologis yang memiliki lima tahap dalam analisis datanya.<sup>14</sup> Tahapan tersebut meliputi, pertama, dengan membuat daftar ekspresi-ekspresi dari jawaban atau respons subyek peneliti dengan menundaprasangka peneliti (*bracketing*) untuk melihat ekspresi-ekspresi yang muncul tampil sebagaimana adanya. Setiap ekspresi pengalaman hidup subyek penelitian mendapat perlakuan yang sama.

Kedua, reduksi dan eliminasi ekspresi-ekspresi tersebut mengacu pada pertanyaan: apakah ekspresi tersebut merupakan esensi dari pengalaman subyek peneliti dan apakah ekspresi-ekspresi dapat dikelompokkan untuk diberi label dan

---

<sup>14</sup>Moustakas dalam Asep Sudarsyah. KERANGKA ANALISIS DATA  
FENOMENOLOGI(Contoh Analisis Teks Sebuah Catatan Harian).ISSN 1412-565X.

tema. Ekspresi-ekspresi yang tidak jelas, pengulangan dan tumpang tindih direduksi dan dieliminasi, serta ekspresi-ekspresi bermakna diberi label dan tema.

Ketiga, membuat *cluster* (pengelompokan) dan menuliskan tema terhadap ekspresi-ekspresi yang konsisten, tidak berubah dan memperlihatkan kesamaan. Klaster dan pemberian label terhadap ekspresi-ekspresi tersebut merupakan tema inti pengalaman hidup subyek penelitian.

Keempat, melakukan validasi terhadap ekspresi-ekspresi, *labeling* terhadap ekspresi dan tema dengan cara (1) apakah ekspresi-ekspresi tersebut eksplisit ada pada transkrip wawancara dengan subyek penelitian; (2) apabila ekspresi-ekspresi tersebut tidak eksplisit, apakah ekspresi tersebut “bekerja tanpa konflik” (*work together without conflict or compatible*). Jika tidak *compatible* dan eksplisit dengan pengalaman hidup subyek penelitian maka ekspresi-ekspresi tersebut dibuang.

Kelima, membuat *Individual Textural Description* (ITD). ITD dibuat dengan memaparkan ekspresi-ekspresi yang tervalidasi sesuai dengan tema-temanya dilengkapi dengan kutipan-kutipan verbatim hasil wawancara subyek penelitian.

## BABIV

### HASILDANPEMBAHASANPENELITIAN

#### 4.1. Pletokan

Permainanpletokanmerupakansemacampermainansembakmenembak.Permainan yang idealnya dimainkan dengan berkelompok atau perorangan. Bermainberkelompok dengan membagi beberapa kelompok, minimal dua kelompok dan salingberhadapanuntukmengalahkan, sedangkanperorangandenganmembidiksasarantertentuyangtelah disepakatidanmenentukanpemenangnya apabila tepatsasaran.Perangkat permainan pletokan terbuat dari bambu sebagai laras atau lubang tembangdengan panjang sekitar 30-40 cm dengan diameter 1-1,5 cm. Sementara itu dibuatlahpenyodok dengan bambu yang diraut sepanjang bambu yang dibutuhkansesuai denganlaras atau lubang tembang dengan panjang yang disesuaikan dan dilebihkan panjangnyasekitar10 cm untuk pegangan.

Caramemainkanpletokanyaitudenganmengisiruasbambusebagaiarasdengan kertas yang dibasahi sebagai pelurunya. Ruas bambu yang telah di isi dengankertakemudiandidorongdenganpenyodokdaribambuyangtelahdiraut.Pletokanyangditembakkankesasaranakanmenimbulkanbunyi..Beberapapemainpletokanmenambahkand daun pandan atau daun kelapa yang di lilit berbentuk kerucutdi ujungbambuagar menambah dayabunyi yang lebih menggema.

Permainanpletokantermasukpermainanyangmudahdimainkandenganruntutannya antara lain, Pertama disiapkanlah pistol (bambu yang beruas), kemudiandimasukkan peluru ke lubang laras dan menyodoknya hingga keujung lubang laras.Pelurukeduadisusulkanuntukmelapisipelurupertama.Pelurukeduainiberfungsiuntuk duahal.Pertamaberfungsiisebagai*kleppompa*untukmenekanpelurupertamayangakanditembakkan. Kedua, berfungsi sebagai peluru berikutnya yang siap ditembakkan. Saatditembakkan inilah, bunyi *tok* menggema. Tidak ada aturan baku dalam permainanpletokan. Kesepakatan antar pemain, baik beregu atau perorangan merupakan aturanyang telah disepakati. Terdapatnya kesepakatan juga tidak bersifat mutlak di dalampermainanpletokan.Masihadaruangataukesempatanuntukmengubahaturankesepakatanyangtelahdibuat,semisalkomposisipemainyangtidaksama,sepertitinggibadan,usia, atau bahkanjuga kemampuan yang dimiliki.

Konon awal mula permainan pletokan berawal pada era penjajahanJepang.Permainan pletokan di masa itu menjadi identifikasi bagi anak-anak usia sekolah

rakyat(SR)untukmenjadipejuangIndonesiayangmelawanpenjajah.Permainanpletokan

biasanya dimainkan pada sore hari. Cerita salah satu informan sebagai subyek penelitian menuturkan bahwa dengan bermain pletok dirinya merasa seperti “pahlawan” yang ada di serial film-film laga.

Menyiapkan bahan permainan pletok tidak kalah serunya dengan ketika bermain pletokan. Proses mencari bambu yang diinginkan bukanlah perkara mudah, beberapa bambu diantaranya tidak tumbuh di lahan bebas, melainkan tumbuh di perkandangan orang. Mengambil bambu di lahan orang tentu harus meminta ijin. Perlu adanya ijin, maka terkadang perlu keberanian atau strategi khusus agar mendapat ijin, seperti mendekati anak pemilik lahannya yang kebetulan memiliki usia sebaya, atau kalau tidak barubicaralangsung kepada pemilik lahan.

Analisa permainan pletokan dalam perspektif nilai-nilai toleransi dan gotongroyong memberikan interpretasi yang terkandung dalam permainan pletokan. Permainan pletokan yang dimainkan dengan berkelompok memiliki nilai-nilai toleransi untuk saling berkompromi dan membangun kesepakatan. Nilai toleransi yang terjemahkan dalam perilaku kompromi menunjukkan bahwa peraturan yang ada di permainan pletokan tidaklah baku. Kompromi sendiri memiliki pengertian sebagai proses saling mengurangi tuntutan di antara pihak yang terlibat. Pihak yang terlibat dalam interaksi berkompromi memiliki kesadaran untuk saling menerima dari lawan interaksi kompromi agar terjalin persamaan persepsi di antar pihak yang terlibat.

Interpretasi kompromi dari nilai toleransi di permainan pletokan adalah pemain yang terlibat di dalamnya memiliki saling menerima dari masing-masing pemain pletokan. Tidak semua pemain pletokan memiliki pemahaman akan permainan pletokan. Terdapat pemain yang tidak paham bagaimana cara membidik di permainan pletokan. Menentukan sasaran seperti lingkaran dengan garis-garis melingkar yang tergambar di pohon dan jarak tertentu. Salah satu pemain ternyata tidak pas dalam membidiknya. Pemain lain yang mengetahui memberikan tanggapan untuk tidak mengejek, malah sebaliknya memaklumi dan berkompromi. Tindakan kompromi yang ditujukan seperti mendekati jarak membidik ke titik sasaran, ini merupakan salah satu penerjemahan nilai-nilai toleransi dalam menghargai kemampuan seseorang.

Nilai-nilai toleransi yang terkandung di dalam permainan pletokan adalah cara menerima perbedaan dari para pemain yang terlibat. Tidak semua kondisi permainan pletokan memiliki rata-rata usia yang sama. Terdapat juga sebuah kondisi permainan pletokan dimana satu kelompok memiliki anggota yang timpang atau jauh

berbeda usianya antar pemain dalam permainan petakan. Kondisi ini memberikan arti bahwa

perbedaan usia yang timpang tidak menjadi persoalan pada suatu kelompok/tim dipertandingan. Pemain pletonkan secara tidak langsung telah memiliki rasa toleransi penerimaan perbedaan pada faktor usia. Kandungan lain permainan pletonkan dalam perspektif toleransi bisa diperoleh dari perilaku penerimaan pemain pletonkan yang memberikan pengajaran bermain pletonkan bagi pemain yang baru. Proses mengajarkan bermain pletonkan menunjukkan bagaimana toleransi telah menghargai perbedaan tidak mampu salah seorang pemain dan menerimanya menjadi anggota kelompok pada suatu permainan kelompok untuk bermain bersama-sama. Kebersamaan dengan segala perbedaan usia dan kemampuan dalam permainan pletonkan menunjukkan penerimaan toleransi yang mendasar pada suatu permainan pletonkan.

Kajian berikut dari nilai-nilai gotong royong dalam permainan pletonkan. Hakikat gotong royong pada permainan pletonkan membangun kebersamaan dalam perbedaan dengan nilai-nilai fundamental saling membantu meringankan bebanyang ada. Proses persiapan bahan permainan pletonkan yang terdiridaribeberapa bentuk telah menuntun individu yang terlibat pada permainan untuk bekerjasama. Kerjasama sebagai bentuk penerjemahan antolongmenolong agar individu yang memiliki keterbatasan kemampuan menyiapkan media permainan pletonkan agar dapat memiliki alat untuk bermain pletonkan. Kebersamaan permainan pletonkan tercerminkan dalam bentuk beregu. Permainan pletonkan yang bertanding antartim telah menunjukkan nilai-nilai kebersamaan dalam menyelesaikan suatu persoalan dalam bingkai gotong royong. Wajah kompetisi dari suatu permainan memang tidak bisa dihilangkan begitu saja, seperti halnya permainan pletonkan yang berkelompok telah menunjukkan hal mendasar dari gotong royong dari kompetisi (permainan) pletonkan. Saling menguatkan dalam satu tim atau kelompok yang berhadapan dengan kelompok lain dalam permainan pletonkan telah menunjukkan adanya pembagian tugas atau posisi untuk saling melengkapi dalam permainan pletonkan. Pembagian tugas menjadi penting untuk melihat dan mengukur kemampuan setiap anggota tim. Melalui pembagian tugas atau posisi di permainan pletonkan berusaha menumbuhkan rasa kepedulian untuk saling membantu antar anggota apabila terdapat suatu persoalan yang datang.

Tepat rasanya apabila permainan pletonkan menjadi salah satu permainan yang berjenis komunal dalam upaya menumbuhkan rasa kebersamaan (gotong royong) sejak usia dini. Faktor sejarah munculnya permainan pletonkan bisa menjadi suatu analisis tersendiri, bahwa permainan pletonkan memiliki nilai historis sebagai bentuk rasa cinta



tanah air pada era kolonialisme. Rasa cintanya terhadap tanah air menjadi faktor pendukung munculnya gotong royong di tengah-tengah masyarakat.

#### 4.2. *Đuwâ' Sèket*

*Đuwâ' Sèket* merupakan permainan yang diiringi lagu sebagai pengantar permainannya.

a. Permainan *Đuwâ' Sèket* cukup sederhana dalam memainkannya. Tidak membutuhkan tempat yang luas untuk memainkannya, seperti di teras rumah atau langgar. Alat permainan *Đuwâ' Sèket* berupa batu, dengan rincian satu batu besar dan beberapa batu kecil, yang akan dipegang oleh tiap pemain. Semakin banyak pemainnya, semakin banyak batu kecil yang ada. Cara permainan *Đuwâ' Sèket* dimulai dengan posisi duduk para pemain yang berputar dengan masing-masing pemain memegang batu kecil. Berikutnya adalah batu besar dikelilingi dan dipegang oleh tiap pemain dengan bergantian. Berputarnya batu besar dipertandingan *Đuwâ' Sèket* diiringi oleh lagu yang memiliki syair berikut :

*Duwe' seket,  
ayo 'ket, kettang lagi,  
ayogi, gigi empat  
ayo pat, palang  
merah, ayo rah, raas  
pote, ayote, tembok  
esseng, ayoseng,  
sengko' andi', ayo di',  
didi' botak, ayotak,  
botak bellu, ayolu', lu-  
ghulu'an*

Seiring lagu yang dinyanyikan dan batu besar yang terus berpindah tangan, para pemain dengan gembira menikmati dengan gelengan kepala mengikuti irama. Tubuh-tubuh para pemain juga bergoyang ringan ke kiri dan ke kanan selaras irama lagu. Kebahagiaan dari tubuh para pemain *Đuwâ' Sèket* juga dibayangi rasa “cemas”, ketika batu besar berhenti di salah satu pemain seiring habisnya lagu dipertandingan *Đuwâ' Sèket*. Habisnya lagu menandakan pemain terakhir yang memegang batu besar akan mendapat “sanksi”. Pemegang terakhir batu besar akan “disanksi” untuk mencari batu kecil yang disembunyikan oleh-oleh pemilik masing-masing pemain. Pemain akan menyembunyikan batu kecil di celah-

celah pada sekitar tempat para pemain. Pemegang batu besar  
sanksi akan mencari batu kecil hingga diketemukan.

yang mendapat

Bagi pemain *Đuwâ' Sèket* yang mendapat "sanksi" mencari batu kecil milik para pemain bukanlah hal mudah, terkadang ada yang membutuhkan waktu lama. Lamanya mencari batu kecil seringkali membuat pemain lain yang tidak mendapat sanksi tidak sabar untuk kembali mengulangi permainan *Đuwâ' Sèket* dari awal. Proses pencari batu kecil yang terlalu lama secara tidak langsung bisa mendorong pemain lain memberikan bantuan untuk ikut serta mencarinya juga, karena keseruan permainan *Đuwâ'*

*Sèket* bukan sekedar mencari batu kecil yang mendapat "sanksi", namun juga kebersamaan dalam melantunkan lagu *Đuwâ' Sèket* sembari merasakan sensasi *dag dig dug* menunggu habisnya lagu dan batu besar berhenti.

Analisa permainan *Đuwâ' Sèket* memiliki nilai-nilai toleransi yang tidak kalah penting dengan permainan lainnya. Faktanya bahwa permainan *Đuwâ' Sèket* sering dimainkan di tempat ibadah yaitu Langgar merupakan hal menarik. Tempat ibadah yang identik dengan kekhusukan ibadah ternyata bisa menjadi tempat permainan anak-anak dalam berproses tumbuh berkembang. Langgar sebagai tempat ibadah tidak menjadi tempat yang kaku bagi tempat bermain, meski beberapa nilai dan norma tetap di jagaselamadi Langgar.

Langgar sebagai tempat ibadah untuk permainan *Đuwâ' Sèket* telah menjadi ruang toleransi dua dimensi kehidupan yang berbeda. Dimensi kebagiaannya dan dimensi religi berbagi ruang dalam proses tumbuh kembang individu untuk belajar akan nilai-

nilai toleransi. Perbedaan dua dimensi inilah yang tidak langsung telah disentuh oleh para individu yang terlibat dalam permainan *Đuwâ' Sèket*. Melalui permainan *Đuwâ' Sèket* yang diadakan di Langgar telah mendidik para pemain *Đuwâ' Sèket* untuk memiliki bibtoleransi dalam menghargai perbedaan nilai-nilai religi dengan nilai duniawi, bahwasanya tidak langsung nilai duniawi dengan nilai-nilai religi memiliki keseimbangan dalam proses kehidupan manusia.

Pemberian ruang toleransi pada dunia individu untuk bermain di Langgar telah memberikan proses pembelajaran penting yaitu toleransi. Individu diberi ruang kebebasan ekspresi (bermain) dengan membekali segala nilai dan norma sebatas agar perilaku tetap terjaga selamanya bermain di Langgar. Proses seperti inilah yang akan menjadi pengalaman dan tertanam di memori individu betapa pernah ada masa-masa mendapat perilaku toleransi dari generasi sebelumnya.

Mengkaji nilai gotong-royong dalam permainan *Đuwâ' Sèket* memiliki

bentuk yang tersampaikan dalam sikap bersama-sama. Bersama dalam menyiapkan perangkat permainan berupa batu besar dan batu kecil. Selain itu kebersamaan juga terlihat dalam

penentuan dari bentuk batu besar. Proses penentuan terhadap sebuah batu secara tidak langsung telah mengajarkan kepada para individu untuk belajar bermusyawarah untuk mencapai kata mufakat, meski tidak menutup kemungkinan terjadinya *voting* (suara terbanyak) sebagai proses akhir menentukan sebuah batu besar. Melantunkan syair permainan juga menunjukkan suatu kebersamaan dalam melahirkan lantunan harmonik bagian pada para pemain *Đuwâ' Sèket*. Lantunan syair *Đuwâ' Sèket* telah mengajak para pemain untuk memiliki kesamaan irama.

Penerjemahan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *Đuwâ' Sèket* adalah kebersamaan pada perilaku yang melanggar peraturan permainan *Đuwâ' Sèket*. Pemain *Đuwâ' Sèket* memiliki rasa kebersamaan untuk memberikan sanksi bagi pemain yang berbuat curang. Tindakan seperti ini menunjukkan betapa kuatnya rasa kebersamaan menjangkeutuh kelompok dari perbuatan menyimpang. Perbuatan menyimpang seperti perilaku curang memberikan dampak buruk bagi seluruh pemain *Đuwâ' Sèket* yang tidak berbuat curang. Dampak buruk itu bisa terlihat dari berkurangnya semangat bermain dikarenakan proses lamanya pencari batu kecil yang disembunyikan oleh salah satu pemain bukan di tempat sebagaimana mestinya.

Proses permainan *Đuwâ' Sèket* secara keseluruhan telah mengajarkan para individu yang terlibat di dalamnya memiliki nilai toleransi untuk dapat menghargai perbedaan. Contoh ini bisa terlihat dari adanya pemain yang masih kecil dan belum bisa bicara dengan lancar. Permainan *Đuwâ' Sèket* juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan dalam bentuk melantunkan lagu bersama perputaran batu. Nilai gotong royong lain dari permainan *Đuwâ' Sèket* sikap tegas para pemain yang menolak dari perilaku menyimpang yang berupa perilaku curang. Sejatinya permainan *Đuwâ' Sèket* juga mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan dan semangat untuk meraih keberhasilan.

### **4.3. Lalak Bhuta**

Permainan lalak bhuta merupakan permainan yang juga menggunakan lagu atau terdapat syair dalam memainkannya. Syair tersebut ialah: "*Lak-lalak bhuta, salasetong pegha' aghi...*". Permainan ini terdiri atas beberapa pemain, minimal 4 - 5 orang. Permainan akan lebih seru, ketika pemain yang ikut andil melebihi batas minimal, keren adi sanalah yang akan menimbulkan sebuah kekompakan. Kekompakan itu ditujukandengansaling menjaga agar tidak ketahuan dari pihak yang sedang mencari.

Cara bermain lak-lalak bhuta, yaitu satu dari beberapa pemain tersebut

harus ditutup matanya dengan kain. Pemain yang ditutup matanya (lalakbhuta) ditempatkan  
ya sendiri di posisi tengah. Pemain lain yang tidak ditutup matanya

mengelilingi sambil berputar dengan saling berpegangan tangan. Anak (pemain) yang ditengah berusaha mencari dan menangkap salah satu teman yang mengelilingi tersebut. Setelah seorang anak tertangkap, disebutkanlah Namanya, jika tebakannya benar,

anak yang ditebak langsung menggantikan posisi sibuta, namun apabila tebakannya salah anak tersebut tetap menjadi lalak buta yang tidak memiliki teman.

Asal-

usul permainan ini ada dua versi. Pertama, diambil dari kata "*lalakbhuta*" artinya lalak (lalat) yang memiliki kelainan mata atau buta. Permainan ini menceritakan adanya seekor lalat buta yang biasanya hadir pada malam hari. Lalat tersebut berkeliaran dengan sendirinya tanpa bersama temannya yang lain. Bentuknya lebih besar dan ketika lalat itu hinggap biasanya cukup lama untuk pergi, meskipun telah diusir. Keberadaan lalat di malam menjadi inspirasi adanya permainan lalak buta. Menceritakan kehidupan lalat yang nasibnya malang dan tidak memiliki teman, dan berusaha mencari serta berbau meskipun dengan bukannya sesama hewannya untuk seekor mencari teman.

Versi kedua diambil dari persamaan kata yaitu "bhuta" bukan "buta". *Bhuta* berasal dari sebuah nama yang lebih dikenal dengan "*buto ijo*", seperti monster yang memiliki tubuh besar, tinggi, dan gendut. Seluruh tubuhnya berwarna hijau. Versi ini kurang kuat karena tidak ada hubungannya yang bersangkutan dengan alur cerita dari sebuah permainan tersebut. Selain itu hanya sedikit yang mengetahui filosofi ini. Orang-orangnya mengetahui dari mulut ke mulut serta katanya dan katanya yang tidak jelas siapa pencetusnya.

Bagi orang yang suka tantangan permainan ini dapat dikatakan cocok. Perilaku lalak buta (pemain yang ditutup matanya) mencari orang-orang di sekitarnya dengan cara menangkap, itu hal yang cukup menyulitkan. Sedangkan pemain lain atau anggota lain biasanya bergerak bebas dan menghindari tangkapan sibuta. Asalnya tidak melepaskan tangan antar teman saja, yang hanya dalam batas lingkaran.

Analisa permainan lalak bhuta memiliki nilai-nilai toleransi yang terkandung dalam proses permainannya. Sekilas permainan lalak bhuta hanyalah permainan biasa, namun siapapun yang bermain lalak bhuta akan melewati proses pembelajaran adanyanilai-nilai toleransi. Secara sederhana toleransi dipahami sebagai bentuk perilaku menghargai akan perbedaan. Lebih dari itu toleransi memiliki makna terkandung bagi permainan lalak bhuta. Makna yang terkandung dari toleransi dalam permainan lalakbhuta adalah

perilaku jujur. Perilaku jujur merupakan penjabaran lebih luas dari konsep toleransi. Melalui perilaku jujur individu sebagai pemain lalat bhuta di uji untuk jujur dari perbedaan yang ada.



Rasa ego individu di suatu permainan memang tidak bisa dilepaskan begitu saja. Bias ego terkadang menyertai individu dalam berperilaku, begitu juga dalam gambaran permainan lalak bhuta. Rasa ego yang mendorong pemain untuk bermain curang terlihat pada momen peristiwa beberapa individu yang bermain lalak bhuta tidak segan berbohong demi membela teman-temannya yang lain. Ketika si buta adalah individu yang tidak disukai, maka ia akan lama menjadi pemain yang buta, meskipun tebakannya benar, ia akan tetap disalahkan dengan cara menyingkarkannya.

Ketidajuran yang ditunjukkan oleh beberapa pemain dalam permainan lalak bhuta secara tidak langsung bisa merusak suasana permainan. Tidak tepat apabila dibiarkan begitu saja. Perlu adanya sikap toleransi untuk saling mengingatkan akan perbuatan yang merugikan orang lain. Perbedaan yang muncul bukanlah karena faktor perbedaan budaya, namun perbedaan perilaku antara yang tidak jujur dan yang jujur menjadi penting untuk penting. Toleransi pada titik tertentu berusaha menjadi parameter terhadap seberapa besar kesalahan yang diperbuat oleh seorang individu atau kelompok terhadap lawan komunikasinya. Sementara itu toleransi juga memiliki batas dalam menjaga keutuhan dan kebersamaan anggota lain dengan menyingkirkan perilaku yang dianggap menyimpang dan merugikan kebersamaan.

Sikap toleransi menjadi kunci kebersamaan dalam permainan lalak bhuta. Tiap pemain memiliki ukuran bersamaterhadap penerapan nilai-nilai toleransi agar kebersamaan pada permainan lalak bhuta terus berlangsung. Sikap untuk mematuhi peraturan permainan lalak bhuta bukan saja mencerminkan kedisiplinan, namun lebih dari itu telah menunjukkan adanya nilai-nilai kebersamaan pada pemain lalak bhuta. Kejujuran untuk bermain dengan sportif menjadi penting agar tidak merusak suasana hati pemain atau bahkan juga permainan. Suasana permainan yang menggembirakan telah terbukti untuk menjaga kebersamaan dalam mencapai suatu tujuan yang menyenangkan dalam bermain. Suasana akan berbanding terbalik apabila dalam permainan lalak bhuta terdapat rasa tidak suka diantara para pemain, maka tidak menutup kemungkinan akan munculnya konflik yang bersifat laten. Konflik inilah yang secara tidak langsung yang bisa merusak rasa kebersamaan dalam bermain.

#### **4.4. Bantengan**

Bantengan termasuk permainan yang melibatkan olah fisik dan

strategi berpikir secara berkelompok. Permainan bantengan dimainkan oleh dua kelompok atau dua grup. Setiap kelompok terdiri atas lima sampai tujuh orang. Masing-masing kelompok harus bisa mempertahankan kekuasaan atau tempat yang mereka

miliki agar tempat kekuasaannya tidak diambil oleh tim yang lainnya. Tempat pertahanan tersebut biasanya menggunakan tembok, pohon, tiang bendera dan sebagainya.

Permainan bantengan bebas dimainkan oleh siapa pun, baik laki-laki maupun perempuan. Tidak salah apabila bermain bantengan tidak melihat batas gender. Bisa pasti bercampur-aduk antara laki-laki dan perempuan dalam satu tim atau kelompok. Penentuan anggota tiap tim atau kelompok bisa berdasarkan *suit* jari, hal inilah yang memberikan ruang heterogen dalam suatu tim bantengan. Tugas masing-masing anggota antara lain: ada yang bertugas menjaga benteng dan tidak boleh jauh-jauh dari tempat kekuasaannya, ada yang bertugas sebagai penyerang dan ada yang sebagai orang mata-mata dan sebagai pengganggu. Setiap anggota ditekankan untuk selalu waspada dari kelompok lawan.

Setiap kelompok saling mengejar musuh satu sama lain agar tidak tertangkap. Jika ditangkap oleh musuh, orang tersebut akan masuk penjara (tempat yang ditangkap itu berhenti dan tidak boleh bermain). Lawan yang tertangkap atau terhukum bisa saja tidak dalam menjalani hukumannya. Orang yang terkenahukum tersebut bisa dijemput oleh teman kelompoknya dengan cara dijemput secara diam-diam agar tidak diketahui oleh lawannya. Akhirnya, orang tersebut bisa kembali bermain lagi dan bisa berkumpul dengan kelompoknya lagi.

Peraturan lain permainan bantengan apabila suatu kelompok terdiri atas lima orang dan empat orang telah terkena hukuman oleh lawannya dengan ucapan 'banteng', kekuasaan kelompok tersebut akan diambil-alih oleh lawannya dan kelompok tersebut dinyatakan kalah. Terjadinya kekalahan salah satu kelompok, maka permainan akan diulang dari awal. Bagi kelompok yang berhasil memenangkan permainan bantengan akan mendapat poin. Salah satu faktor penting di permainan bantengan adalah memiliki kemampuan kecepatan lari yang lebih baik. Kemampuan lari yang cepat memungkinkan memiliki peluang kemenangan yang lebih besar.

Tidak ada batasan berapa poin yang diraih untuk menyatakan suatu kelompok untuk menang. Begitu juga tidak ada batasan waktu pada

permainan bantengan. Akhir dari permainan bantengan cenderung diakhiri apabila masing-masing pihak yang bermain telah merasa lelah dan capek. Permainan bantengan pada dasarnya juga tidak memiliki batasan usia bagi pemainnya, meskipun

banyak dijumpai permainan banteng dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Analisis permainan banteng menunjukkan proses pembentukan toleransi melalui sikap penerimaan para pemain terhadap adanya perbedaan, baik usia, jenis kelamin, tingkat kelas dalam satu tim. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan telah menjadi suatu permainan yang menanamkan nilai perbedaan baik horizontal maupun vertikal tidak menjadi halangan yang berarti dalam bermain. Latar belakang tiap pemain yang berbeda menjadi ruang bagi tiap individu yang terlibat dalam permainan banteng untuk belajar toleransi akan perbedaan yang dihadapinya.

Terdapatnya perbedaan pada para pemain banteng telah memberikan pelajaran untuk bersikap dan bertindak. Individu yang biasa bermain banteng telah terbiasa menghadapi perbedaan dan bersikap toleransi terhadap perbedaan yang terjadi tim banteng. Toleransi menjadi penting dalam menjaga keutuhan dan kekompakan tim untuk mencapai kemenangan dalam permainan banteng. Anggota tim banteng yang memiliki berbagai macam ide dan saran dalam permainan perlu ditampung dalam sebuah kesamaan persepsi strategi untuk disepakati bersama. Tiap ide atau gagasan tentang suatu rencana untuk memenangkan permainan banteng terkadang mendapatkan sikap yang berbeda-beda oleh para pemain. Perbedaan sikap dengan tetap menjaga suasana tim telah menunjukkan nilai-nilai toleransi untuk tetap saling menghargai antar pemain banteng.

Tidak jarang diantara anggota tim ada yang menawarkan diri untuk menjalankan salah satu strategi yang disepakati. Sikap rela dari salah satu anggota tim untuk menawarkan diri untuk menjalankan salah satu strategi telah menunjukkan sikap rela berkorban untuk mengikat untuk menjaga kebersamaan pada tim. Sementara anggota tim lain menjadi pendukung dari individu yang telah menawarkan diri untuk menjalankan salah satu strategi yang telah disepakati. Nilai gotong royong lain juga tercerminkan pada sikap pemain banteng pada suatu tim yang melakukan pembagian tugas berdasarkan kemampuan tiap anggota tim. Pembagian tugas berdasarkan kemampuan telah menunjukkan sikap saling membantu antar anggota tim agar berhasil memenangkan permainan banteng. Sikap saling membantu yang diperlihatkan oleh para pemain banteng tidak terlepas dari sikap saling percaya antar anggota yang telah ditunjukkan atau diamanatkan

pada suatu posisi. Sikap saling percaya menjadi penguat kebersamaan dalam permainan bantengan, karena tiap aparat pemain yang telah diberitugasakan berhasil menjalankan tugasnya. Terdapatnya sikap saling percaya dipertandingan bantengan telah menguatkan rasa kebersamaan dan gotong royong dalam upaya memberikan permainan terbaik.

#### **4.5. Balbudhi**

Permainan balbudhi dulunya populer dikalangan anak-anak penggembala ternak untuk mengisi waktu senggang di siang hari, terlebih pada saat menjelang sore hari. Sembari menggembalakan ternak diladang "pangowannana" (penggembalaan). Banyaknya anak-anak yang menggembalakan ternak tidak jarang muncul ajakan untuk bermain balbudhi. Ajakan bermain balbudhi biasanya melalui beberapa cara, antara lain: dengan *ngejung* (bernyanyi), *asedelan* (pantun, sindiran) dan ada juga melalui *paparegan* (ungkapan nasehat)

Permainan Balbudhi merupakan permainan tradisional yang hingga kini masih digemari yang tidak sedikit di kabupaten Sumenep. Balbudhi berasal dari kata *bal* dan *budhi*. Bal yang memiliki arti bola dan budhi yang berarti belakang, jadi apabila kata balbudhi diterjemahkan secara harfiah ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti 'bolabelakang'. Arti seutuhnya memiliki maksud sebagai permainan bola yang di lempar ke arah belakang dan lawan harus menangkap bola yang terlempar tersebut. Permainan balbudhi merupakan jenis permainan beregu dan dimainkan di ruangan terbuka seperti di tanah lapang yang datar dan tidak licin.

Permainan balbudhi setidaknya membutuhkan lapangan dengan lebar sekitar 5 meter dan panjang ke belakang sekitar 25 meter. Bola yang digunakan biasanya menggunakan bola tenis, meski pada masa dahulu cenderung membuat bola buatan sendiri. Bola buatan sendiri cenderung terbuat dari rumput yang di ikat bundar atau dari pelepah pisang, dari daun kelapa, dari daun jerami, bahkan ada juga yang menggunakan baju yang di gulung yang di buat seperti bola. Pada dasarnya, asal ada benda yang dapat dibuat seperti bola.

Permainan balbudhi pada umumnya dimainkan oleh paripria. Tiap satu kelompok/klub balbudhi dalam suatu pertandingan berjumlah 10 orang pemain. Jumlah tersebut terdiri atas 7 orang sebagai pemain inti dan 30 orang sebagai pemain cadangan. Ketujuh orang pemain inti ini memiliki peran masing-masing, antara lain: kapten 1, siben kanan, siben kiri, sompet kanan, sompet kiri, kapten 2 dan bu ntok kala atau pemain paling belakang.

Permainan balbudhi jugamembutuhkanperangkatpertandingan.Perangkatpertandingan pada permainan balbudhi biasanya di kenal dengan komisi pertandingan.Komisi pertandingan di permainan balbudhi, antara lain ; terdapatnya dua wasit denganposisinya masing-masing, terdapatnya empat orang lenjas atau penjaga line/penjagagaris/hakimgaris.

Permainan balbudhi sebagai permainan tradisional memiliki arti penting dalamupaya meningkatkan nilai-nilai budayapermainantradisionaldiIndonesia,khususnyadikabupaten Sumenep. Arti penting dari permainan balbudhi memberikan bekal karakterberbudaya terlebih bagi anak-anak agar kelak menjadi manusia yang tidak terlepas dariakar budayanya. Hal ini mejadi penting karena akan membentuk identitas kebudayaanbagiseorang individu.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan balbudhi, antara lain : terbentuk rasa disiplin para pemain. Penanaman rasa disiplin ada dikarenakan tiap-tiap pemainharusmematuhiperaturan-peraturanpermainanyangtelahditetapkanatautelahdiberlakukan.Tidakhanyaitu,permainanbalbudhijugamemilikinilai-nilaiakansolidaritas, hal ini akan berlaku ketika bola yang digunakan terbuat dari salah satu bajupemainagarpemainyanglaintidakdiperkenankanuntukmemakaibajuselamapermainan berlangsung.

Nilai lain dari permainan balbudhi memiliki nilai kegotong royongan sebagaiupaya untuk mencapai suatu tujuan dengan menanamkan rasa persatuan dan kerja samaantara pemain. Bentuk kerjasama tersebut bisa terlihat pada suatu tim, missal tim Asebagai tim pemukul dimana para anggotanya memiliki urutan yang telah ditentukanuntuk memukul. Langkah-langkah kegiatan dalam permainan apabila urutan pemainpertamatidakdapatmemukuldenganbaikmakaakandilanjutkanolehpemainberikutnyasebagai pemukul untuk mencapai angka yang tinggi dan meraih kemenangan. Hal inimenunjukkan terdapatnya kerjasama antar pemain untuk membawa tim-nya unggul.Begitujugasebaliknya,bagitimyangberposisimenangkapjugaadanyakerjasamadalammenentukan pembagian posisi dalam mengantisipasi agar bola bisa tertangkap dan tidakjatuhdi daerah pertahanan yang di jaga.

Merujuk pada awal mula permainan balbudhi yang dimainkan oleh anak-anakgembala, permainan telah memiliki nilai toleransi dan gotong royong diantara parapengembala sebagai pemain balbudhi. Setelah permainan balbudhi selesai, para anak-anakpengembalaakanbersama-

sama menggiring ternaknya untuk kembali. Tidak salah apabila permainan bal-budhi bagi para anak-anak penggembala menjadi pengikat



persatuan di antara penggembala yang sewaktu-waktu harus bekerjasama menggiring ternak-ternak yang ada. Kegiatan seperti ini bukanlah tanpa dasar, kegiatan kerjasamatersebut memiliki maksud dan tujuan dalam efisiensi kerja. Menggiring ternak bersama-sama memiliki arti untuk saling membantu dan menjaga agar di antara ternak itu tidak adayang lepas dari kelompoknya.

Tidak hanya itu saja, masih merujuk pada latar belakang sosial budaya dari permainan balbudhi, bahwa pada dasarnya permainan balbudhi tidak memandang asal muasal stratifikasi sosial maupun pendidikan, sehingga dapat dipahami bahwa permainan balbudhi merupakan sebagai permainan yang merakyat. Permainan yang terlahir dari persamaan kegiatan dalam menggembalakan hewan ternak. Kegiatan menggembala yang disisipkan dengan permainan yang memiliki unsur olah raga dan rekreasi. Unsur-unsur olah raga yang bukan sekedar teknik bermain memukul dan menangkap bola, namun lebih penting adalah sportifitas.

#### **4.6 Pesapean<sup>15</sup>**

Pe-sapean adalah permainan rakyat tradisional yang hanya terdapat di Kabupaten Sumenep, tepatnya di daerah Kecamatan Ambuntenyknididesa-desambuntenTengah dan Tamba Agung Barat Kabupaten Sumenep. Secara harfiah kata pesapean (bahasa Madura) berarti sapi akan tetapi maksudnya bukan berarti sapi sebenarnya, namun menyerupai bentuk sapi.

Permainan pe-sapean bersifat religius magis, karena permainan ini merupakan bagian dari upacara minta hujan, yang mempunyai kaitan kepercayaan yang kuat dengan kehidupan petani dan peternak sapi, yang kegiatannya tergantung pada perubahan musim, seperti kemarau yang panjang akan menyebabkan pertanian terhambat. Permainan ini dilaksanakan waktu upacara minta hujan yakni pada musim kemarau, di waktu siang hari. Pesapean dapat pula etangga (diundang bermain) untuk selamatan perkawinan, yang dalam pelaksanaannya terpisah dari upacara minta hujan. Akan tetapi yang mengundang harus memenuhi persyaratan, yakni harus menyediakan sesajen tertentu.

Bagi para petani, permainan ini merupakan suatu permainan yang khas, karena di dalamnya terkandung unsur religius magis di mana ada sa'saba (sesajen) yang diunjukkan kepada Se Araksa (Yang Kuasa), lengkap dengan pembacaan do'a secara

---

<sup>15</sup>Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur: *Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura-Jawa Timur*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya, 1991. hlm.52 -60

Islam, untuk memohon keselamatan dan kebahagiaan segenap penduduk desa; duniaakherat, agar segeraditurunkan hujan sehingga panen nyaberhasil.

Parapelakudari permainan pe-sapean ini terdiri dari enam mata atau tujuh orang. Dua orang yang memakai topeng sapi dan masing-masing ada yang menjadi pengendali sapi dengan memegang tali kendali lalu dua atau tiga orang lagi bertopeng yang menjadi badut. Semua pemain ini terdiri dari parapeitan laki-laki dewasa atau agaktua. Laki-laki yang menjadi sapi ini memakai topeng sapi, sedangkan yang menjadi badut juga memakai topeng yang aneh-aneh tetapi lucu.

Peralatan yang dipergunakan untuk permainan pe-sapean ini terdiri dari topeng berikut segala perlengkapannya, ba'saba (sesajen) serta satu stel gamelan sronen. Perlengkapan topeng yang menyangkut permainan pe-sapean terdiri dari: empat buah rape (perlengkapan penutup bagian badan sapi di depan), empat buah jamang (mahkotadi kepala sapi), empat buah sabbau (untaian kain yang dikaitkan di leher), sampur yang dipakai sapi dan pengendali masing-masing selebar; jadi berjumlah enam lembar, empat buah kalembang (sayap) yang dipakai oleh sapi, empat buah gungseng (genta) yang ditaruh di kaki sapi, dua tali atau selendang pengikat lengan sapi agar bergandengan menjadi satu, dua untai bunga merah yang ditaruh di atas tali, pengikat lengan sapi yang digandeng masing-masing seuntai dan masing-masing empat stel bajudancelanatang yang dipakai sapi. Baju tersebut berwarna biru dan celana berwarna hijau. Juga tidak lupa pakaian adat desa yang berwarna hitam dan kaos lurik merah untuk kedua pengendalinya. Tiga atau dua topeng berikut baju yang lucu, yang dipakai badut-badut, dan dapat pula ditambah dua buah cambuk yang dipegang oleh kedua pengendali sapi. Sedangkan perlengkapan ba'saba (sesajen) untuk searaksa terdiri dari sebuah anjer (bambu panjang yang dipancangkan di tempat upacara dengan dihias umbai-umbai), dan sebuah ancak yang terbuat dari pelepah pisang dan dibangun seperti meja kecil segi empat untuk tempat sesajen. Ancak berikut sesajen ini ditaruh di bawah anjer, yang terdiri dari: nasi putih, sekkol (dibuat dari parutan kelapa), kembang bubuk (bunga iris pandan harum damar kembang (lampu minyak kelapa bersumbu kapas), aeng merra (air merah, dapat pula terbuat daristrup merah) di dalam gelas dengan bunga mawar merah dan jajanan saryaknikue-kue yang dijual dipasar yang terbuat dari tepung beras dan dicetak menyerupai binatang. Apabila ayang diundang itu orang? maka pengundang permainan itu yang harus menyediakan sesajen berupa beras yang ditempatkan di pennay (semacam kuali dibuat dari tanah dibakar), sebuah kelapa dan

seekor ayam berbulu putih mulus. Dansesajentersebutnantinyadiberikankepadaparapemain.

Ba'saba (sesajen) disediakan untuk se araksa. Dan yang menyiapkannya adalah para wanita yang suci. Maksudnya, wanita yang sedang datang bulan tidak boleh turut bekerja.

Apabila waktu dan tempat untuk melaksanakan permainan ini telah ditentukan, jugaparapelakunyatelahada,sertaperalatanuntukmemainkanpermainanpe-sapeaninitelah disiapkan, maka permainan pun dapat dimulai. Dalam pelaksanaannya, permainan ini diiringi gamelan sronnen, karena sronnen sebagai gamelan pengiring dari permainanpe-sapean ini merupakan kesatuan. Sronnen sebagai gamelan pengiring permainan pe-sapeaniniterdiridari:sebuahkendangkecildansebuahkendangbesar,sebuahgongkecildango ngsbesar, sebuahatau duabuah sronnen(semacam klarinetkhasMadura).

Karena permainan pe-sapean ini merupakan bagian dari pada upacara mintahujan, maka yang diutamakan adalah penyelenggaraan upacara itu sendiri. Upacara

itudiselenggarakan ditengahladang. Sebagaitandapusatupacara, makadisanadipancangkan anjerumbul-umbuldandibawahnyadiletakkanba'sabayangditempatkandi atas ancak. Di dekatnya selalu mengepul asap ke- -menyan dupa. Penduduk desa lalumengitaritempat pusat upacarayangan diselenggarakan.

Kemudian salah seorang dari pemimpin upacara membacakan do'a secara Islam. Setelah dibacakan do'a permohonan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang maksudnya agar terkabul hajat penduduk desa serta kebahagiaan dunia akheral, maka ke luarlah para pemainpe-sapeandengandiiringi iramasronnen. Sapi-sapitiruan yang berpakaian dengan perlengkapannya lalu menggerak-gerakkan tubuhnya yang seakan-akan sedang menari sambil melusuriladang-ladanggersangditempatupacaraitu. Gerakan-gerakan permainan dari dua orang manusia bertopeng sapi yang masing-masing orang adapengendalinyaitumenggerak-gerakkan, seluruhtubuhnya seperti sapi yang sedang membajak tanahladang. Dandidepanpasangan sapi-  
sapi itu ada dua atau tiga orang badut yang bertopeng. Badut-  
badut yang bertopeng, menyerupai kucing, lalumenari-  
nari dan menimbulkan gerak gerak yang lucu seakan-akan menunjukkan jalan, ladang manayang akandibajak.

Gerakan-gerakan ritus dari pe-sapean itu tidak berlangsung lama, kira-kiranya

antara setengah atau satu j&m sudah selesai. Dengan selesainya permainan pesapean, maka selesai pula upacara minta hujan didesa tersebut.

Sehari sebelum upacara minta hujan dimulai, di ladang yang akan ditempati upacara, telah ramai orang yang berjualan, meskipun di situ tidak ada tontonan.

Apabila etangga (diundang) orang untuk meramaikan upacara khitanan maka permainannya gak lama, dan gerakan-gerakannya pun lebih bebas di mana parabadutnya lebih lucu tingkah lakunya. Sebelum bermain, sesajen yang harus disediakan oleh pengundang terlebih dahulu dibakari kemenyan dan diberi bunga. Hal ini dimaksudkan agar permainan itu berlangsung lancar dan selamat.

Pulau Madura umumnya dan khususnya Kabupaten Sumenep merupakan penghasil ternak sapi terbesar di Jawa Timur. Para peternak dan petani Madura sangat mencintai sapi, seperti yang diungkapkan dalam pepatahnyayang berbunyi *engore bisengko area* yang artinya “yang menghidupi aku ini ialah sapi”. Oleh karena itulah, banyak unsur-unsur kebudayaannya memvisualisasikan keakraban mereka dengan sapi, diantaranya dalam permainan rakyat tradisional yakni *pe-sapean*.

Permainan *pe-sapean* ini hanya terdapat di daerah Kecamatan Ambunten, di Kabupaten Sumenep. Situasi daerah ini telah melatarbelakangi kebudayaan dari permainan tersebut, karena daerah itu terletak di daerah pegunungan yang curah hujannya kurang sekali. Sebagian besar daerah ini terdiridari tanah ladang sertasawah tadah hujan yang tergantung pada turunnya hujan. Tanah ladang ini menghasilkan jagung yang terbesar di pulau Madura, sedangkan sawah tadah hujan, menghasilkan padi yang cukup untuk daerahnya saja.

Seperti diketahui desa-desa di Kecamatan Ambunten ini, sebagian besar tanah ladangnya merupakan tanah tandus. Ladang-ladang itu merupakan tempat tumpuan harapan petani, begitupula sapi adalah binatang ternak yang sangat berharga bagimereka. Oleh karena itu, hidup ternak tersebut sangat diperhatikan dan diutamakan. Penduduk yang hidupnya tergantung pada hujan, setiaptahunnyadiakhir musim kemarau selalu menghadapi masalah kekurangan air.

Dalam menghadapi musim kemarau yang mengakibatkan bencana kekurangan air ini, masyarakat berembuk untuk mengatasinya. Mereka berusaha dengan jalan meminta kepada Yang Kuasa agar diturunkan hujan yakni dengan cara mengadakan upacara.

Seperti diketahui penduduk desa ini semuanya beragama Islam, di mana unsur-unsur kebudayaan Islam tampak jelas terlihat pada masyarakat petani dalam melaksanakan upacara adat, diantaranya upacara minta hujan. Dalam mengawali kegiatan upacara minta hujan, da

risegiagamaberdo'akepadaTuhanYangMahaEsa;

sedangkandariseigikepercayaannyamasihtampakadanyasisa-sisakepercayaantradisional. Mereka masih piengikuti jejak para leluhur dengan menyediakan ba'sabauntuk Searaksa yang memohon agar hujan segera diturunkan. Namun demikian, do'ayangdiucapkanadalah do'adalamajaranagamaIslam.

Upacaryangbersifatreligiushagisitemelibatkansegalaaspekdalamkehidupan para petani dan peternak, karena di dalamnya berkaitan satu dengan yanglainnyasepertikeperluanpertaniandanpeternakan.Dalampertanian,merekamembutuh kan agar diturunkan hujan sehingga sawah dan ladangnya berhasil dipanen.Begitu pula dalam peternakan, di mana sapi sangat berharga bagi mereka di samping,untuk membajak sawah dan ladang juga dapat menghasilkan. Oleh karena itulah, dalamupacaraini dilibatkan sapi,sehingga lahirlah permainan pe-sapean.

Pe-sapean itu sendiri seperti yang telah disebutkan di atas, artinya sapi; akantetapibukanlahberartisapiyangsebenarnya,tetapiberhaksepertisapi.Dalampemmaini ni, pemain memakai topeng sapi dan di belakangnya dikendalikan sehingga seolah-olahpetani yang sedang membajak ladangnya karena tanahnya gembur oleh hujan yang telahmembasahnya. Sapi bagi mereka merupakan bagian dari hidupnya yang mahal. Olehkarenaitulahperanansapiyangdigantikanolehduaorangpetanidenganmemakaitopeng kepalasapimelakukangerakan-gerakantiruansedangmembajakladang.Sapi-sapitiruanitudilengkapidenganperlengkapansepertiyangtelahdisebutkanterdahulu,jadisea kan-akanbukan sapi biasa

Sapi yang oleh penduduk desa dianggap penting, karena selain menghasilkanjugadapatdigunakanuntukmenggarapsawahladang,karenaitumerekaviasual isasikansapiyangsedangmembajakladangpetanidalambentukpermainan.Dalammengvisu ali-sasikan permainan ini, mereka lakukan dalam bentuk kehidupan petani yang sedangmelaksanakanpekeijaannya,selalubergotong-royong.Halini,dapatdilihatdalammenghadapimusimkemarau,pendudukdesasecaraberem bukmemecahkanmasalah.Disinikehidupanmasyarakatdesauntukbergotong-royongmasihtertanam,karenakehidupangotong-royongmerupakanbagiandarikehidupanparapetaniyangtidakdapatdipisahkan.Misalnya,k etikamusimkemarauyangterlalulamasehinggamengakibatkanahnyamenjadi tandus maka mereka berusaha agar desanya dituruni hujan. Untukitulah mereka berembuk mengadakan upacara minta hujan agar oleh Yang Maha Kuasadiberisecepatnya turun hujan.

Permainanpe-

sapeansudahadasejakdahulu,karenamemangmerupakanbagiandariupacaramintahujan  
gdalampelaksanaannyabersamaandengan



dilakukannya upacara tersebut. Permainan ini mempunyai arti yang sangat penting dalam meningkatkan nilai-nilai budaya, karena di dalamnya terdapat unsur-unsur rasapertanian, religius magis dan gotong royong yang ditanam dalam kehidupan masyarakat petani. Permainan itu sendiri berasal dari kehidupan para petani dan peternak, yang kesemuanya tercermin dalam bentuk permainan. Bentuk permainan itu sendiri bukanlah merupakan permainan yang kompetitif, tetapi permainan yang sifatnya hiburan dan di dalamnya terkandung unsur religius magis. Selain dilakukan pada upacara minta hujan juga dapat dilakukan ujistik selamat lainnya, seperti perkawinan atau pun khitanan. Walau pun demikian unsur religius masih tampak, yakni ketika akan diselenggarakan orang yang mempunyai hajat harus menyediakan sesajen yang diberikan kepada para pemain. Maksudnya agar yang dianggap mempunyai kekuatan magis dapat memberirahmat kepada para pelaku permainan maupun kepada orang yang sedang melakukan perhelatan tersebut, sehingga para pemain dan para penyelenggara tidak kena amarah dari Yang Kuasa.

Apabila kita jalar dari latar belakang upacara minta hujan ini, dapat kita simpulkan bahwa upacara minta hujan ini melibatkan suatu permainan rakyat yakni permainan tradisional. Walaupun permainan ini merupakan bagian dari upacara minta hujan karena yang dituju adalah memohon kepada Yang Kuasa agar diberi hujan, tetapi di sini melibatkan suatu permainan di mana sapi yang menjadi alat utamanya. Karena sapi merupakan bagian dari kehidupan petani yang tidak dapat dipisahkan. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, yakni rasa solidaritas yang spontanitas, kegotong-royongan dan religius magis.

- a. Rasa Solidaritas. Di sini tampak rasa solidaritasnya, yakni para pemain yang menjadi "sapi". Karena permainan pesapean ini untuk kepentingan, bersama, maka mereka rela untuk melakukan permainan tersebut.
- b. Kegotong-royongan Unsur kegotong-royongan yang tampak jelas, dalam melakukan permainan pesapean. yakni yang bertopeng sapi (menjadi sapi) dikendalikan oleh orang yang memegang tali kendali. Sapi tersebut dikendalikan untuk melakukan pekerjaan seolah-olah sedang membajak ladang, yang kemudian ketika permainan ini dilakukan diiringi oleh sronnen. Sronnen dengan permainan tersebut merupakan kesatuan yang tidak boleh dipisahkan, karena apabila tidak diiringi sronnen,

permainan tidak akan terlaksana. Begitu pula dengan badut-  
badut yang memberikan variasi

terhadap jalannya permainan itu. Pelaksanaan permainan merupakan hasil rembuk dan rapat warga desa yang merasa gelisah karena tanah nyatandus. Sehingga dalam melaksanakan permainan dilakukan secara bersama-sama dengan bergotong-royong baik dalam materiil maupun moril.

- c. Religius magis. Unsur religius magis tampak, sebelum permainan ini dilakukan, terlebih dahulu disediakan perlengkapan ba'saba (sesajen) untuk Searaksa. Sesajen tersebut harus dilakukan oleh para wanita yang suci, maksudnya yang sedang datang bulan tidak boleh turut bekerja. Kemudian, juga dilakukan pembacaan do'a-do'ayang memohon agar terakbul keinginannya. Jadi dengan demikian permainan ini sangat sakral bagi penduduk desa itu, karena di dalamnya terkandung unsur religius magis. Nilai-nilai di atas, satu dengan yang lainnya berkaitan yang tidak dapat dipisahkan, karena kehidupan magis religius dalam kehidupan masyarakat terutama, masyarakat petani sangat mempengaruhinya. Demikian pula bilakita jidar latar belakang pelaku permainan, di mana pelaku-pelaku permainan tersebut harus laki-laki dewasa, atau yang agak tua, hal ini karena di dalam gerak-geriknya sangat berat, jadi memerlukan fisika dan tenaga yang kuat.

Permainan pe-sapean itu sendiri, bukan merupakan permainan yang kompetitif. Akan tetapi merupakan permainan yang sifatnya hiburan yang, di dalamnya terkandung unsur religius magis. Ketika akan dilaksanakan sebelumnya harus disediakan perlengkapan ba'saba (sesajen) seperti yang telah disebutkan di atas. Selain itu, permainan pe-sapean dapat pula dilakukan untuk perhelatan lainnya, yang terlepas dari upacara minta hujan. Tetapi si penyelenggara harus pula menyediakan sesajen untuk Searaksa. Maksudnya, agar yang dianggap mempunyai kekuatan magis dapat memberikan rahmat baik kepada para pelaku permainan itu pun kepada yang punya hajat perhelatan. Oleh karena itulah permainan ini masih dianggap sakral. Adapun sifat hiburan yang terdapat dalam permainan ini, yaitu ketika permainan ini dimainkan ada badut-badut yang lucu, yang menyebabkan permainan pe-sapean juga berfungsi sebagai hiburan yang bersifat menghibur penduduk.

Pada saat ini, permainan pe-sapean masih merupakan bagian dari upacara minta hujan di desa Ambunten Tengah dan Tamba Agung Barat. Bahkan permainan tersebut kini telah diorganisir dan diajarkan pula kepada para pemuda dan gadis-gadis

dengangerakan-gerakanyangdivariasikansedemikianrupa,sehinggamenapadaselera

masyarakat pada masa kini. Akan tetapi, tujuannya bukan untuk dikomersilkan, hanya maksudnya agar permainan tersebut beserta alat-alatnya tidak terbelengkal dan kelestariannya tetap terjaga. Selanjutnya juga agar permainan tersebut tidak hanya setahun sekali muncul di dalam upacara, tetapi dapat juga dipertunjukkan untuk meramaikan perhelatan, seperti perhelatan perkawinan, khitanan atau remo (upacara peralatan), asalkan saja yang menyelenggarakan harus menyediakan sesajen yang telah ditentukan karena masih dianggap sakral.

Jadi dengan demikian dapatlah disimpulkan, bahwa sampai sekarang penduduk Madura masih dapat menerima, dan bahkan mempelajari permainan tradisional sebagai warisan dari leluhurnya. Hal ini, karena permainan tersebut dapat mendidik anak-anak untuk mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa, untuk berperilaku dan bermental baik sesuai dengan norma-norma agama di dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga sebagai generasi penerus tidak saja kaya akan ilmu pengetahuan tetapi didukung pula oleh ilmu agama sebagai pengendali moral.

#### **4.7 Penteng<sup>16</sup>**

##### *Penteng*

merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh masyarakat Sumenep, khususnyapermainan untuk anak-anak. Permainan ini hanya menggunakan dua potong kayu lurus sebesar ibu jari orang dewasa. Bahan untuk alat permainan ini mudah diperoleh, karena terdapat di daerah sekitarnya.

Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan suatu peristiwa, baik keagamaan maupun upacara tradisional, karena itu permainan penteng ini hanya merupakan permainan hiburan yang dalam pelaksanaannya dimainkan pada waktu senggang untuk mengisi kekosongan.

Proses pelaksanaan permainan penteng tidak pula diiringi anak-anak ada yang bermain sambil bersiul-siul atau mendendangkan lagu, hal itu merupakan hal yang biasa sebagai cetusan spontan dari jiwa anak-anak yang gembira. Bagi anak-anak pedesaan memang merupakan suatu kebiasaan untuk bermain penteng sambil menunggu padi disawah atau sambil mengembalikan ternak mereka di padang. Permainan ini sangat sederhana dan mudah dimainkan. Hampir semua anak-anak dapat memainkannya, karena yang diperlukan hanya keterampilan, kejeli dan sedikit pemikiran, agar dirinya

---

<sup>16</sup>*Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura- Jawa timur*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya, 1991. hlm. 24-34

menang. Selain bersifat hiburan, permainan ini juga bersifat kompetitif karena adalah lawan bermainan adak ketentuan kalah menang.

Permainan penteng dimainkan oleh anak-anak paling banyak enam orang, kemudian dibagi dalam dua kelompok, masing-masing kelompok tiga orang anak. Selain dimainkan secara berkelompok permainan ini dapat pula dimainkan secara perorangan, yakni satu lawan satu hanya saja bila dimainkan secara perorangan terasa kurang mengasyikkan. Oleh karena itu permainan ini, lebih sering dimainkan secara berkelompok sehingga menjadi lebih semarak.

Pada umumnya penteng dimainkan oleh anak laki-laki, namun tidak tertutup kemungkinan bagi anak perempuan. Asal saja anggota kelompok permainan ini harus sama jenis. Hal ini, disebabkan pada akhir permainan ada acar gendongan (bergendongan), yang kalah harus menggendong yang menang. Para pelaku dari permainan tersebut, rata-rata berusia antara enam sampai dengan lima belas tahun dengan tidak membatasi kelompok masyarakatnya.

Peralatan yang dipergunakan dalam permainan penteng terdiri dari dua bilah kayu sebesar ibu jari dengan ukuran yang berbeda, satu pendek dan satu lagi panjang. Kayu yang pendek, berukuran kira-kira 13 cm, disebut *pangkene*, sedangkan yang panjang berukuran kira-kira 39 cm disebut *panglanjang*. Kedua bilah kayu biasanya ini terbuat dari kayu gabus, atau dari bambu yang dipotong sedemikian rupa. Selain kedua alat tadi, juga diperlukan sebuah lubang kecil di tanah yang berukuran panjang antara 20—25 cm dengan lebar 5 cm dan dalam lubangny kira-kira 5 cm. Lubang ini dipergunakan sebagai tempat *penyoket* (penyukit) *pangkene* oleh *panglanjang*.

Apabila peralatan yang diperlukan telah ada, maka dicari lah terdengannya panjang kira-kira sepuluh meter.

Setelah disepakati oleh para pemain dan persiapan lainnya telah disiapkan, juga disepakati jumlah nilai yang hendak dicapai (misalnya nilai yang hanya sampai 50 atau 100), maka permainan dapat dimulai.



Para pemain yang berjumlah enam orang ini memilih kawannya yang sebayam melakukan “*suten*” untuk menentukan siapa-siapa yang termasuk teman bermainnya. Kelompok yang menang akan berkelompok sama dengan yang menang dan yang kalah berkelompok dengan yang kalah. Jika telah ditentukan masing-masing anggota kelompok, selanjutnya diadakan kembali “*suten*” untuk menentukan kelompok manayang mendapat giliran pertama bermain (*alako kaada*). Dua orang anak mewakili kelompoknya masing-masing melakukan “*suten*” lagi. Bagi kelompok yang menang dalam “*suten*” mendapatkan giliran pertama untuk *alako* (bekerja), sedangkan kelompok yang kalah bertugas untuk *seajaga* (menjaga).

Setelah semuanya disepakati dan kelompok yang *alako* dan *seajaga* telah diketahui, barulah permainan dimulai. Misalnya, kelompok 1 yang *alako* dan kelompok II yang *seajaga*. Mereka tidak terikat dengan urutan pemain dalam kelompoknya. Pemain bebas melakukan *nyoket* (menyukit) lebih dahulu. Kalau terdapat kesalahan yang dilakukan oleh seorang pemain di dalam kelompoknya pada satu tahap permainan yang harus diselesaikan, tidak boleh digantikan oleh kawannya untuk menyelesaikan tahapan berikutnya. Temannya harus melakukan dari semula kembali.

Jalan permainan *penteng* ini, terdiri dari beberapa tahap yang harus diselesaikan oleh setiap pemain. Tahap pertama, yakni *menyoket pangkene* dengan *panglanjang*. Pemain pertama dari kelompok *alako* (kelompok I)



akan *menyoket, pangkene* ditaruh melintang di atas lubang ke cil lalu dicukit dengan *panglanjang* kedepan (lihat gambar).

Penyukit yang pandai akan mengarahkan *pangkene* ke tempat yang tidak dijaga dan diusahakan agar *pangkene* tidak dapat ditangkap oleh lawan. Apabila tidak aliberturut-turut dalam tahap ini *pangkene* tertangkap oleh lawan, berarti kelompok I yang *alako* gagal dan harus diganti oleh pemain dari kelompok II yang *se ajaga*. Jika cukitan pertama tidak tertangkap oleh yang *se ajaga* (kelompok II), maka dari batas berhentinya *pangkene* tadi oleh *panglanjang* yang ditaruh melintang di atas lubang. Jika *pangkene* mengenai *panglanjang* berarti penyukit pertama gagal dan diganti oleh penyukit kedua dari kelompok I. Jugadinyatakan gagal apabila cukitannya dapat ditangkap oleh kelompok II. Selanjutnya penyukit kedua sekarang melakukan cukitan dan kalau berhasil (artinya tidak tertangkap dan tidak mengenai *panglanjang*) ia dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap kedua, yaitu memukul *pangkene* dengan *panglanjang*. Kedua alat itu dipegang dengan tangkangan, *pangkene* dilemparkan ke atas lalu dipukul dengan *panglanjang* (lihat gambar). Bila *pangkene* yang melayang tidak dapat ditangkap oleh lawan, kelompok I memperoleh nilai dengan mengukur jarak jatuh *pangkene* ke lubang, diukur dengan menggunakan *panglanjang*. Kalau *pangkene* dapat ditangkap oleh lawan dan dilemparkan kembali ke lubang, atau ketika jatuh dan ternyata masih bergerak lalu disepak ke arah lubang sehingga jarak *pangkene* ke lubang tidak *lagi se panjang panglanjang* maka gagal. Kalau penyukit kedua itu penyukit ketiga dengan dimulai dari cukitan pertama. Sebaliknya bila masih dapat diukur baik di muka atau dibelakang lubang, dianggap hidup dan memperoleh nilai. Maka pemain dapat melanjutkan tahap berikutnya.

Pada tahap ketiga, yakni dengan memukul *pangkene* yang ditaruh memanjang dalam lubang dengan sebagian menonjol (mencuat) keluar. Kemudian yang menonjol keluar itu lah yang dipukul sehingga meloncat ke atas lalu dipukul lagi oleh *panglanjang* kedepan (lihat gambar). Kalau *pangkene* tidak tertangkap oleh lawan, kelompok I memperoleh nilai lagi dengan mengukur jarak jauh terpelantingnya *pangkene* ke lubang dengan *panglanjang*. Untuk mendapatkan nilai yang lebih banyak lagi, bila *pangkene* pada waktu melesat ke luar dari lubang dapat dipukul dua kali (berarti terkenapukul tiga kali tanpa menyentuh tanah)

maka alat pengukurnya bukan *panglanjang* tetapi diukur dengan *pangkene*.  
Kemudian pemain melanjutkan tahap selanjutnya ialah *metar*.

Tahap *metar* ini, *pangkene* ditaruh di atas tangan kiri yang ditelungkupkan. lalu dilontarkan ke atas dan dipukul dengan *panglanjang*. Apabila lawan tidak berhasil menangkapnya maka kelompok I menambah nilainya. Jika *pangkene* yang dilontarkan ke atas dapat dipukul dua kali, maka alat penghitungnya pun *pangkene* sehingga penambahannya nilai lebih banyak lagi.

Tahap selanjutnya adalah dengan menaruh *pangkene* di antara jepitan tangan dengan lengan tangan kanan, lalu dilontarkan ke atas dan dipukul. Bila tidak berhasil ditangkap oleh lawan, maka nilai bertambah lagi. Begitu pula jika pukulannya dua kali, maka alat pengukurannya pun bukan *panglanjang* tetapi *pangkene*.



Sebagai tahap yang terakhir, ialah menaruh *pangkene* di atas jari kaki kanan, lalu dilontarkan ke atas dan dipukul dengan *panglanjang*. Jika tidak tertangkap oleh lawan, kelompok I menambah nilai lagi. Apabila nilai akhir sudah tercapai oleh salah satu kelompok, maka kelompok yang menang mulai melakukan *metar* yang kedua. *Metar* yang kedua ini mula-mula dilakukan oleh pemain pertama, caranya yakni dengan menaruh *pangkene* di atas telapak tangan kiri yang tertelungkup, kemudian dilontarkan ke atas kemudian dipukul *pangkene* dengan *panglanjang*. Lalu dilanjutkan oleh pemain yang kedua, juga melakukannya hal yang sama seperti permainan yang pertama dari tempat jatuhnya *pangkene* ke arah lain yang disenangi. Begitu juga pemain yang ketiga menyambung dengan *metar* juga dari tempat jatuhnya "*petaran*" pemain yang kedua. Apabila ketiganya berhasil *memetar* jauh-jauh, siapa pihak yang kalah harus menggondong yang menang sejauh jumlah jarak *petaran*

menujupangkal*petaran*.

Proses digendong bagi yang menang merupakan puncak kegembiraan permainanpentengitu.Parapemainyangkalahdapatmintauntukbermainlagi,dapattukarmen ukarkawanataudigantidenganmengadakan “*suten*” lagi.Haliniemuanyatergantungkanpada anak-anak. Pada umumnya mereka bermain dua kali, dan sesudah itu bubar pulang kerumahnya masing-masing.

AnalispermainanpentengdiawalidengankesesuaianiklimtropisdipulauMadura,khus usnyaSumenep,kehidupanmasyarakatMadurabersifatagraris,denganmatapencaharian pokok pada umumnya adalah bertani. Dalam kegiatan bercocok tanammerekasalingmenolong,halinimerupakankebiasaanmasyarakatdidesapadaumumny a.

Kegiatan-kegiatan diladang ataupun di sawah-sawah, orang tua selalumengajak anak-anaknya untuk turut membantusesuaidenganfisikanaktersebut.Dalamperjalanannyamenuj usawahladangitulah anak-anak menemukan pohon bambu. Bambu oleh masyarakat sengaja mereka tanam, karena banyaknya kegunaannya. Bambu ini sengaja mereka tanam sebagai penahan erosi dan tempat berteduh para petani mau pun para penggembala dari sengatan terik matahari. Selain itu bambu juga dapat digunakan untuk membuat rumah. Rumah-rumah tradisional masyarakat Madura pada umumnya terbuat dari *gedek* yang bahannya dari bambu. Bambu tersebut dikerat tipis-tipis dan dianyam sedemikian rupa yang dibuat bilik, selain itu juga dapat dibuat untuk keperluan yang lainnya yang berupa kerajinan tangan berupa anyam-anyaman. Tidaklah mengherankan, bambu tersebut banyak sekali manfaatnya bagi masyarakat petani.

Penteng sebagai suatu permainan anak-anak sudah dikenal sejak dahulu. Siapayang mula-mula melakukan permainan ini tidak banyak diketahui, yang jelas permainan ini sudah ada sejak dahulu. Pada mulanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak petani dengan tidak membatasi stratifikasi sosial. Jadi, siapa saja dapat memainkannya. Biasanya anak-anak petani ketika akan menuju ladang, melalui jalan yang panjang, sepanjang jalan itu diteduhi oleh pohon bambu. Ketika beristirahat, mereka akan berteduh di naungan bambu, dan pada saat itulah anak-anak sambil duduk-duduk adayang memotong bambu itu untuk kemudian mereka membuatnya jadi alat permainan, yang penyelenggaraannya dilakukan untuk mengisi waktu terluang di siang hari. Permainan penteng ini merupakan suatu permainan yang khas, sesuai dengan kondisi lingkungan

dimana keadaan sosial masyarakatnya telah melatarbelakangi budaya dalam bentuk permainan rakyat.

Bentuk permainan ini, sudah dikenal di luar pulau Madura, karena Madura letaknya di ujung Jawa Timur, sehingga tidak mustahil kebudayaan yang datang dari luar atau pun dari dalam bercampur dan kebudayaan itu dibawa keluar Madura atau sebaliknya.

Tidaklah heran apabila permainan yang sama juga terdapat di luar pulau Madura, walaupun namanya berlainan akan tetapi cara dan jalannya permainan sama. Seperti di Jakarta, permainan ini banyak atraksi, di Aceh peh kayee, di Sulawesi Selatan *maccule/accangke*.

Permainan penteng yang merupakan permainan rakyat tradisional mempunyai arti yang penting dalam meningkatkan nilai-nilai budaya, terutama bagi pelaksanaan permainan. Permainan ini dapat mendidik anak-anak agar menjadi tahu bahwa segala sesuatu dalam kehidupan ini sangat berguna, seperti bambu yang menjadi bahan alat permainan ini. Bambu tersebut banyak sekali kegunaannya seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Mengkaji meningkatkan nilai-nilai budaya, permainan penteng merupakan kegiatan permainan yang sifatnya hiburan tetapi mengandung gabungan dua unsur yakni unsur bermain dan berolah raga. Dalam unsur bermain, anak-anak yang terlihat dalam permainan ini dapat menikmati sebagai suatu permainan yang sangat menyenangkan. Sedangkan dalam unsur olahraga, anak yang terlibat dalam permainan ini tentu nyadapat membuat gerak permainan di mana setiap gerak permainan ini dapat diartikan sebagai olahraga yang dapat melenturkan otot-ototnya, yakni melatih ketampilan dan ketangkasan anak-anak. Selain itu juga dapat mengembangkan daya pikir dalam menghitung nilai-nilai yang diperoleh.

Tidak salah apabila permainan *penteng* dapat membantu pembentukan jiwa dan sifat anak agar berjiwa sportif, trampil, sigap, dapat menggunakan otaknya untuk mengembangkan daya pikir menyasati lawannya dan memperluas pergaulan dengan menggunakan waktu senggangnya untuk hal-hal yang efektif. Apabila kita kaji latar belakang sosial budaya dari permainan ini, di mana permainan berasal dari permainan anak-anak petani yang dalam pelaksanaannya dapat mendidik anak-anak dalam rangka proses sosialisasi, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain:

1. Rasa disiplin, karena pemain harus mematuhi peraturan-peraturan

permainan yang telah disepakati bersama. Seperti, jika ada pemain yang melakukan kesalahan pada satu tahap permainan untuk menyelesaikan tahapan berikutnya, jadi temannya harus melakukan dari semula kembali.



2. Nilai-nilai yang diperoleh dari masing-masing anggota kelompok disatukan (dijumlahkan) sehingga mencapai/memperoleh nilai yang telah ditentukan. Begitu pula dalam kelompok yang *se ajaga*, di sini nampak keajaiban sama di antara anggota pemainnya karena setiap anggota pemain selalu siap berjaga agar dapat menangkap *pangkene* yang terlempar ke atas. Ketika *pangkene* oleh yang *aloko* dilemparkan, maka salah seorang anggota kelompok yang *seajaga* akan berusaha untuk menangkapnya sehingga kelompok yang *alako* menjadi mati atau tidak mendapat nilai, sehingga terjadi pergantian pemain. Karena itulah, dengan hasil yang sama ini akan menumbuhkan rasa kesatuan dan persatuan.
3. Sportifitas atau kepatuhan akan perjanjian, yakni mempunyai jiwa konsekuen, jika mendapat kekalahan mematuhi perjanjian yang telah disepakati sebelumnya. Kelompok yang kalah akan menggondong kelompok yang menang.

Erakini, permainan penteng kurang berkembang terutama di kota-kota, tetapi di desa-desa terutama di kalangan anak-anak pada masyarakat yang kurang mampu masih digemari. Dugaan ini, kemungkinan menurunnya minat anak-anak terhadap permainan penteng karena sudah banyak jenis permainan anak-anak yang modern atau memancing anak-anak sekarang waktunya lebih banyak tersita untuk berbagai kegiatan di sekolah maupun masyarakat, sehingga waktu terluang tidak banyak seperti dahulu. Atau dapat pula karena kehidupan perekonomian orang tua yang semakin berat, menyebabkan anak-anak penduduk

Madura khususnya Sumenep di desa yang perekonomiannya kurang, terpaksa ikut membantu orang tua yang membantu mencari dan menambah sumber penghasilan. Keadaan ini umumnya masih sering terjadi di daerah pedesaan dan di daerah pesisir. Tidak masuknya anak-anak ke sekolah, karena adanya kegiatan musim tertentu sehingga tenaga banyak dibutuhkan untuk membantu orang tuanya. Keadaan demikian, tentunya tidak banyak membantu perkembangan suatu permainan anak-anak yang memang membutuhkan waktu senggang dalam memainkan suatu permainan dengan teman-temannya. Namun demikian, tidak berarti permainan ini menghilang, sebab masih sering tampak kerumunan anak-anak yang bermain dan cukup banyak penggemarnya, terutama kalangan anak-anak.

Hanya saja di khawatirkan akan hilang kalau keadaan ekonomi penduduk sedemikian  
rupa sehingga anak-  
anak di perlukan orang tuanya untuk membantunya dalam perjuangan hidupnya, dan banyakny  
a kegiatan yang menyita waktu bagian anak-anak untuk

memperoleh kesenggangan untuk bermain sesuai hatinya. Begitu penting akan lenyap tetapi juga permainan tradisional lainnya juga ada hiburan lainnya seperti mendengarkan lagu-lagu melalui radio transistor, atau adanya bacaan yang dapat dibaca sambil bersantai-santai, maka tidak saja permainan tradisional seperti yang semacam ini akan lenyap pula.

#### 4.8 Gempuran<sup>17</sup>

Permainan *Gempuran* merupakan salah satu permainan anak-anak yang artinya menggempur atau menghancurkan. Menurut kamus bahasa Jawa, kata gempur adalah "*remuk ajur*" atau dalam bahasa Indonesia mempunyai makna usaha atau tindakan menghancurkan-leburkan. Nama ini, jika dikaitkan dengan permainan mempunyai motivasi untuk menghancurkan tumpukan pecahan gerabah yang, merupakan alat perlengkapan permainan.



Kaitannya dengan peristiwa lain baik upacara yang bersifat keagamaan atau upacara tradisional lainnya tidak ada. Permainan ini sifatnya hiburan dimana anak-anak melakukannya sebagai suatu aktivitas untuk mengisi kekosongan waktu senggang baik siang hari maupun sore hari misalnya pada waktu istirahat di sekolah atau sesudah pulang dari sekolah dan setelah membantu orang tuanya. Permainan gempuran tidak diiringi dengan musik ataupun nyanyian-nyanyian apapun. Jika terdengar suara bersiul-siul ataupun

---

<sup>17</sup> Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur: *Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura- Jawa timur*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya, 1991. hlm. 82-91.

berasendelan, gelak tawa, sindiran dan ejekan teriakan, hal itu merupakan variasi dari para pemain untuk mengungkapkan cita rasa kegembiraan sehingga permainan tersebut menjadi lebih semarak.

Jumlah para pelaku permainan tidak ditentukan, lebih banyak jumlahnya akan lebih seru permainan ini. Biasanya permainan ini dilakukan oleh dua puluh orang, dan jumlah itu dibagi dua kelompok. Masing-masing kelompok sepuluh orang. Peserta permainan ini adalah anak laki-laki yang berusia antara sembilan sampai dengan empat belas tahun. Permainan ini mudah dimainkan dan tidak memerlukan biaya, karena yang dibutuhkan hanyalah kekuatan fisik, kecerdikan, akal, ketrampilan dan kemampuan perkiraan.

Peralatan sebagai alat pelengkap dari permainan gempur sangat sederhana, sesuai dengan kondisi alam yang dan latar belakang sosial budaya agraris, yakni beberapa keping pecahan gerabah, tembikar atau kereweng yang jumlahnya sama dengan jumlah anak yang bermain. Alat ini harus cukup keras, dan kuat, serta tidak mudah pecah, serta dapat disusun dalam tumpukan yang tinggi di atas tanah dalam keadaan labil.

Selain pecahan itu, diperlukan pula sebuah bola. Bola ini digunakan sebagai alat pemukul, yang terbuat dari sisa-sisa kain (perca) atau daun pisang kering yang digulung-gulung sampai berbentuk semacam bola bergaris tengah sekitar sepuluh sentimeter. Kemudian dililit dengan tali temali sehingga bola itu tetap pejal dan utuh bentuknya. Atau dapat juga dibuat dari anyaman janur dengan ukuran garis tengah yang sama. Untuk tempat bermain dipilih halaman yang luas atau suatu lapangan, "nilai" sebagai kemenangan dinyatakan dengan hitungan suatu petak "*sawah*".

Setelah semua peralatan yang diperlukan telah siap, dan jumlah para pemain telah mencukupi serta tempat untuk bermain telah disepakati pula maka permainan pun dapat dilakukan. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dilakukan suatu konsensus berupa "*sawah*" yang harus dicapai oleh setiap kelompok dalam permainan ini. Misalnya ditentukan sejumlah "*sawah lima*". Maka kelompok yang memperoleh "*sawah lima*" terlebih dahulu dinyatakan menang. Begitu pula perjanjian yang menyangkut hukuman bagi kelompok yang dapat dikalahkan, misalnya kelompok yang kalah harus menggondong kelompok yang menang pada jarak tertentu.

Apabila semua pemain telah sepakat, maka dibentuklah kelompok pemain. Dalam melakukan pemilihan kawan kelompok, mereka membandingkan kesesamaan pemain agar dua orang yang berlawanan itu setidaknya yang sebaya, sama tinggi, sama kuat dan sama besar. Selanjutnya masing-masing pasangan

melakukan “*suten*”. Pihak yang kalah *suten* bergabung dengan yang kalah, dan pihak yang menang bergabung dengan yang menang. Jika penentuan anggota kelompok bermain ini telah ditentukan, kemudian mereka melakukan “*suten*” lagi untuk menentukan kelompok pemenang. Salah seorang sebagai wakil dari kelompoknya melakukan *suten* kembali, untuk menentukan siapa yang menjadi *besang* dan siapa yang menjadi pelempar bola. Misalnya kelompok A yang menang *suten* menjadi lempardankelompok B yang kalah menjadi *besang*.

Pihak yang kalah (kelompok B), mengambil beberapa keping pecahan gerabah atau tembikar, dan menumpuknya dalam susunan labil di tengah lapangan permainan. Setelah itu, kemudian ditentukan sebuah titik yang berjarak kurang lebih tiga sampai lima langkah dari tumpukan pecahan gerabah tadi. Dari titik inilah, kelompok pemenang (kelompok A) satu persatu melemparkan bola ke arah tumpukan gerabah tadi (lihat gambar).

Pihak yang kalah (kelompok B) berjaga di sekitar tumpukan gerabah, secara tersebar, merata, dengan perhitungan bahwa mereka siap menangkap bola sewaktu-waktu bola dilempar lawan. Kelompok yang menjaga inilah yang disebut *besang*. Kemudian pihak yang menang (kelompok A) bersiap-siap di sekitar titik lempar, lalu satu persatu melempar bola ke arah tumpukan gerabah dengan tujuan meruntuhkan dan menghancurkan.

Setiap pelempar hanya berhak melempar sampai tiga kali. Bila si pelempar sampai tiga kali melempar belum juga berhasil menentukan tumpukan pecahan gerabah, maka tugasnya segera digantikan teman berikutnya. Dan jika seluruh anggota kelompok tidak ada satu pun berhasil, maka kelompok itu diganti berfungsi sebagai *besang*. Kelompok yang tadi berjaga (kelompok B) kini menjadi pelempar bola. Sebaliknya apabila salah satu lempar dari kelompok A mengenai sasaran, maka *besang* (kelompok B) harus secepatnya menangkap bola dan berusaha menembakkan bola ke arah tubuh lawan (kelompok A si pelempar bola), atau melemparkannya pada temannya yang lain dari kelompok B. Maksudnya agar teman tersebut (kelompok B) segera melemparkan bola untuk “ditembakkan” ke arah salah satu tubuh lawan (kelompok A si pelempar bola). Pembawa bola itu harus tetap berada di suatu tempat tertentu. Tetapi apabila tidak membawa bola, ia boleh mencari tempat yang strategis untuk siap menerima bola dan menembakkannya ke arah salah satu musuhnya yakni kelompok A. Ada pun pihak pelempar bola (kelompok A) yang sekarang menjadi sasaran tembakan bola lawan

(kelompok B), harus berusaha menghindari kemungkinan ditembak dengan bola. Mereka akan lariberceai-

beraimenjauhipemenangbola(anggotakelompokB).Ketikaboladitembakkan dan tidak mengenai tubuh salah satu pemain lawannya (kelompok A), adakalanya bolaitu jauh terpelanting dan tidak tertangkap oleh si *besang* (kelompok B).

Bilaterjadi demikian makasipemenang(kelompokA) harus berusaha menumpuk kembali pecahan gerabah yang porak-poranda tadi. Bila mi berhasil tanpa terkenatembakanbola, makasecepatnya anak yang bersangkutan meneriakkan kemenangannya dengan kata “*sawaaaahhh ...*” Iniberartikelompokpemenang(kelompok A) memperoleh satu nilai atau *sawah* satu. Dan permainan pun dimulai lagi seperti semula. Demikianlah seterusnya sampai salah satu kelompok mencapai “*sawahlima*” berdasarkan kesepakatan bersama sebelum permainan dimulai. Jika adakelompok yang memperoleh “*sawahlima*” terlebih dahulu, maka kelompok itu lah yang dinyatakan menang. Selanjutnya kelompok yang kalah harus dihukum, yakni menggondong kelompok yang menang pada jarak yang telah ditentukan sebelumnya. Demikianlah permainan tersebut biasanya berlangsung lama, karena untuk mencapai “*limasawah*” itu cukup sulit dan benar-benar memerlukan kerjasamakelompok yang sebaik-baiknya.

Analisa permainan gempuran merupakan permainan anak-anak yang sangat digemari oleh para penggemarnya, di mana sekelompok anak laki-laki dengan puasnyamelemparrekansermainandengansebuahbola. Danditengah halaman rumah terlihat atpecahan-pecahan tembikar atau kereweng yang berserakan. Dilihat dari peralatan yang mereka gunakan, seperti halnya dengan pecahan tembikar, kereweng atau gerabah dan bolayangterbuat dari sisa-sisakainpercaataupun dedaunan pisang kering yang digulung-gulung sampai berbentuk bola, maka dapat dipastikan bahwa permainan ini merupakan permainan anak-anak petani yang sangat sederhana.

Jika dilihat dari kata

yang menjadi permainan gempuran itu sendiri sudah menunjukkan asal-usul permainan ini, karena kata gempur sering digunakan untuk menyebut suatu aktivitas menghancurkan atau meruntuhkan atau merobohkan. Menghancurkan batu, cadas, tebing atau meruntuhkan bukit, tanggul, semuanya dikatakan dengan kata “digempur”. Dan aktivitas ini banyak terjadi padausahapertanian.

Selanjutnya kalau kita memperhatikan alat-alat yang digunakan juga sangat sederhana. Pecahan gerabah, kereweng atau tembikar, sangat lah mudah diperoleh karena

na benda-benda itu merupakan sisa-sisa peralatan rumah tangga yang dibuat dari kalangan kehidupan pedesaan. Biasanya penduduk desa disamping sebagai petani mereka juga

membuat kerajinan dengan industri gerabahya. Hal ini pada umumnya mereka lakukan untuk mengisi kekosongan waktu ketika akan menunggu panen tiba.

Alat yang lainnya, yakni bola; Bola terbuat dari sisa-sisa perca atau daun pisang kering yang digulung-gulung berbentuk bola kecil, dan dililit dengan tali apa saja yang dapat diperoleh disekitarnya, atau anak-anak yang telah sering menggunakan anyaman janur. Pohon ini pun banyak diperoleh di desa-desa di mana pohon kelapa tumbuh tidak terlalu tinggi. Bola ini juga dihasilkan dari alam pertanian setempat.

Selain itu ada pula istilah yang menunjukkan latar belakang budaya pertanian, yakni untuk menyebut "nilai" sebagai angka kemenangan yang diperoleh dalam permainan dikatakan dengan kata "*sawah*". Jadi untuk menyebut setiap nilai diibaratkan memperoleh "*sawah*". Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa permainan ini muncul sebagai kreativitas anak-anak dengan latar belakang sosial budaya agraris.

Hal seperti tersebut di atas dapatlah dikatakan bahwa permainan gempuran adalah permainan anak-anak petani, karena pada dasarnya bahwa permainan apa pun tidak akan dapat meninggalkan warna kehidupan budaya masyarakat yang dimilikinya. Seperti diketahui masyarakat pedesaan yang mata pencaharian pokoknya adalah

agraris di mana dalam kehidupan bermasyarakatnya masih bergotong royong. Hidup bergotong royong ini telah tertanam dalam kehidupannya sebagai ciri dari masyarakat tersebut. Adapun kehidupan bergotong royong ini dapat pula dikatakan dengan keija sama untuk mencapai sesuatu, walau pun demikian kadang-kadang keija sama tidak identik dengan gotong royong. Tetapi yang dimaksud di sini identik dengan gotong royong, karena gotong royong tidak dapat dipisahkan dengan keija sama untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, misalnya dalam permainan. Salah satunya adalah permainan gempuran itu tadi.

Permainan gempuran seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yakni suatu permainan yang muncul karena adanya kegiatan untuk menghancurkan atau merobohkan tanggul yang sehubungan dengan aktivitas dari usaha pertanian, misalnya untuk mendapatkan air. Air bagi masyarakat petani sangat diperlukan, karena itu mereka berusaha dengan mengalirkan air atau membuat sungai barusehingga seluruh desa dapat dialiri air. Dalam hal ini pembagian air yang merata sehingga semua masyarakat desa yang mempunyai sawah ladang mendapatkan bagian air secara merata. Kehidupan ini dilakukan oleh masyarakat desa dengan bergotong royong, sehingga kerukunan terjalin



dengan baik. Kerukunan untuk bergotong royong merupakan bagian dari kehidupan masyarakat

desayangharusmerekatanamkan.Untukitumerekamengungkapkankepadaanak-anakmelalui permainan, di antaranyapermainan gempuran.

Kapanpermainanitusendirimulaidimainkan,danolehsiapamula-mulamelakukannyatidakbanyakdiketahui.Yangjelas,permainanitusudahadasejakdahulu.Kemungkinannya timbul karena sebagai kreativitas yang diilhami oleh latar belakangbudayaagraris.

Gempuran itu sendiri sebagai suatu permainan hiburan, sifatnya kompetitif,karena si pemain berusaha untuk memenangkan permainan. Dan di dalam permainantersebut terkandung dua unsur gabungan, yakni unsur bermain dan berolah raga.

Dalamsuatu permainanyangtidaksungguh-sungguh,sehinggaanakbenar-benarmenikmatinyasebagai permainan yang sangat menghibur. Unsur olah raganya terlihat pada fungsipermainan yang cocok untuk melatih ketangkasan dan ketrampilan anak-anak sehinggagerakbadanyangditimbulkanseolah-olahsedangberolahraga.Sebagaisuatu permainan, gempuran dimainkan tanpa takut mengalami konsekuensi kekalahan, yangada dalam perasaan mereka adalah rasa puas yang bersifat sementara jika menjadipemenang. Sebaliknya rasa tidak puas yang bersifat sementara bagi yang kalah. Hal initampak apabila telah selesai bermain maka anak-anak akan bersatu kembali, seolah-olahkelompokyang kalah dan yangmenang tidak adasamasekali.

Apabilakitakajilatarbelakangsosialbudayapermainanini,dimanapermainantersebutberasaldarikalanganparapetaniyangdalampelaksanaannyatidakmemandangstratifikasi sosial maupun pendidikan.” Jadi siapa saja boleh turut dalam memainkan,sehinggapermainangempuranmunculsebagaisuatu permainanyangbenar-benarmerakyat.Kemudianmendukungsemangatmerekaberkreasisambilberolahraga,karenaaitulah pada dasarnya permainan ini tidak akan dapat meninggalkan warna kehidupanmasyarakatagraris yangdimilikinya.

Selanjutnya,jugadalamasyarakatagrariskehidupanbergotong-royongselalutertanam karena ini merupakan ciri yang khas dari latar belakang budaya agraris. Akantetapi yang dimaksud gotong-royong dalam bentuk permainan ini, yakni adanya keijjasama yang dikaitkan dengan kehidupan masyarakat. Kerja sama di dalam permainan initerlihat adanya keija sama untuk memainkan permainan, yakni untuk mencapai sesuatu yangdiinginkan,dalamhalinikemenangan.Adapunistilahdidalampermainangempuranangkakemenanganyakni “*sawah*”. Nilai-nilaiyangterkandungdalampermainan

gempuran ini, antara lain: rasa gotong-royong, demokrasi, persatuan dan kepatuhan.

Permainan gempuran memiliki unsur gotong royong. Kegotongroyong adalah melakukan permainan ini sangattampak, yang dimaksud dengan kegotongroyong adalah permainan seperti yang telah disebut di atas, yakni kejasama untuk mencapai sesuatu. Misalnya, ketika salah seorang dari anggota kelompok A (pelempar bola) tidak berhasil melemparkan bola ke arah tumpukan gerabah, maka tugasnya adalah menggantikan tempatnya yakni dari kelompok yang sama. Begitu pula bagi kelompok B (besang), apabila lawannya (kelompok A) berhasil melempar dan mengenai sasaran tumpukan gerabah, maka bola harus segera ditangkap dan lalu melemparkannya kepada temannya yang sekelompok agar segera menembakkan ke arah salah satu tubuh lawan (kelompok A). Jadi maksudnya, agar kelompoknya (kelompok B) berganti fungsi jadi pelempar bola. Dengan demikian ini tampak sekali kerja sama di antara para pemain.

- a. Unsur demokrasi. Yang dimaksud dengan demokrasi di sini adalah dalam pemilihan kawan sekelompok, yakni merekamembandingkan kesesama pemain agar dua orang yang berlawanan itu setidak-tidaknya sebayu, sama tinggi dan sama kuat, sehingga dua kelompok itu mempunyai dua kekuatan yang sama. Caranya, yakni dengan melakukan "suten". Pihak yang menang bergabung dengan kelompok yang menang dan yang kalah bergabung dengan yang kalah.
- b. Unsur persatuan. Rasa persatuan di dalam memainkan permainan ini tampak, yakni ketika kelompok A akan melawan kelompok B. Di sini masing-masing anggota kelompoknya bersatu sehingga menjadi suatu permainan yang benar-benar kompak.
- c. Kepatuhan. Ketika salah satu kelompok telah berhasil memenangkan sawahnyadengan jumlah yang telah ditentukan sebelumnya, maka kelompok yang menang itu harus digendong oleh kelompok yang kalah. Hal ini merupakan konsekuensi dari kalah menangnya suatu permainan yang harus dilaksanakan.

Selain unsur-unsur tersebut di atas, dalam permainan ini tampak adanya pengembangan fisik maupun mental. Dalam pengembangan fisik yakni ketangkasan dan ketrampilan, sedangkan dalam pengembangan mental yakni kecermatan karena dapat memperkirakan. Contohnya, ketika salah seorang dari anggota kelompok A akan meruntuhkan tumpukan gerabah, di sini tampak bahwa si pelempar dengan cermat dan dapat



## **BAB**

### **VPENUT**

#### **UP**

### **5.1. Kesimpulan**

Keberadaan permainan tradisional memiliki nilai positif dalam membentuk karakter individu untuk tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat. Terlebih karakter yang sesuai dengan nilai-nilai toleransi dan gotong royong. Nilai-nilai toleransi dan gotong royong menjadi penting sebagai dasar pembentukan karakter individu agar lebih memilih kepekaan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Cermin nilai-nilai toleransi dan gotong royong tertuang pada hasil penelitian ini, antara lain:

Pertama, permainan tradisional membangun kebersamaan dan isemua perbedaan kemampuan individu. Baik dari segi usia ataupun kemampuan dalam bermain di sebuah permainan, terlebih permainan yang bersifat berkelompok. Permainan tradisional telah mengajarkan arti penting rasa kemanusiaan dan kebersamaan dari latar belakang stratifikasi sosial yang berbeda-beda.

Kedua, permainan tradisional membangun rasa gotong royong yang tercerminkan pada menyiapkan perangkat permainan yang dibutuhkan. Perangkat yang disiapkan dengan bersama dan saling tolong menolong menjadi cepat terselesaikan untuk bermain dengan segera. Pekerjaan yang diselesaikan dengan bersama-sama akan terasring dan bahkan tanpa beban menjadikan hubungan antar individu atau kelompok yang terlibat dalam permainan tradisional memiliki akar kebersamaan yang kuat.

Ketiga, permainan tradisional menjadi salah satu media dalam menanamkan nilai-nilai kebersamaan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan/persoalan dengan bersama sejak usia dini. Penanaman nilai-nilai kebersamaan sebagai cermin gotong royong sejak usia dini bisa menjadi dasar bagi seorang individu dalam berinteraksi dengan lingkungan yang ada. Secara tidak langsung melalui permainan tradisional telah menawarkan cara sosialisasi pembelajaran dan penanaman nilai-nilai toleransi dan gotong royong yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Keempat, melalui permainan tradisional yang bisa dimainkan dimanapun, termasuk disekitaran tempat ibadah secara tidak langsung telah mengajarkan nilai-nilai toleransi beserta batasan-batasan sosial yang ada. Batasan keagamaan pada sisi ritualitas keagamaan tidak menghalangi individu untuk bermain tempat ibadah. Tempat ibadah bisa menjadi ruang pembelajaran terhadap nilai-nilai toleransi dan gotong royong yang gramah melalui permainan tradisional.

Kelima, melalui permainan tradisional bias ego yang dimiliki oleh para pemain bisa terminimalisir dengan sikap-sikap kejujuran. Sikap jujur menunjukkan perilaku toleransi akan suatu kebenaran permainan yang bisa dicurangi oleh salah satu pemain. Melalui toleransi yang ada di permainan tradisional dalam menjaga keutuhan kelompok dalam bermain.

## 5.2 Saran/Rekomendasi

- ❑ Permainan tradisional bisa dijadikan semacam muatan lokal atau tugas sebagai bagian dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini sekiranya bisa diinisiasi oleh dinas pendidikan kabupaten Sumenep. Permainan tradisional bisa menjadi program kegiatan pelestarian budaya yang disisipkan melalui Kegiatan Tengah Semester (KTS) atau program kegiatan lain yang memiliki tujuan sebagai proses pengenalan, pembelajaran dan pelestarian kesenian dan kebudayaan.
- ❑ Melalui destinasi wisata di kabupaten Sumenep setidaknya bisa menyisipkan kegiatan eksibisi (*exhibition*) permainan tradisional untuk menjadi media sosialisasi atau pun sebaliknya, permainan tradisional perlu ada diseluruh destinasi wisata kabupaten Sumenep. Melalui program kegiatan permainan tradisional pada destinasi wisata dapat memberikan nilai pendidikan yang terkandung dari permainan tradisional kepada para pengunjung destinasi wisata di kabupaten Sumenep. Hal seperti ini sekiranya bisa diinisiasi oleh dinas pariwisata, kebudayaan, pemuda dan olah raga kabupaten Sumenep
- ❑ Menggalangan permainan tradisional di suatu event kegiatan masyarakat sebagai penunjang pembangunan sumber daya manusia yang berkarakter Pancasila di kabupaten Sumenep. Hal ini sekiranya bisa dilakukan oleh Bakesbangpol kabupaten Sumenep.

## Daftar Pustaka

- Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur. 1991. *Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura-Jawa Timur*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya, Jakarta.
- George Ritzer. 2004. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Hasyim, Umar. 1979. *Toleransi dan Kemerdekaan Beragama dalam Islam Sebagai Dasar Menuju Kerukunan Antar Umat Beragama*. Bina Ilmu. Surabaya.
- Jonathan H. Turner. 1998. *The Structure of Sociological Theory*. USA. Wadsworth Publishing Company
- Koentjaraningrat. 2004. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Kurniawan, Aro Wibowo. 2019. *Olahragadan Permainan Tradisional*. Wineka Media. Malang.
- Muhammad Basrowi. 2004. *Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Surabaya. UK Press.
- Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Safei, Agus Ahmad. 2020. *Sosiologi Toleransi: Kontestasi, Akomodasi, Harmoni*. Deepublish Publisher. Sleman.
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Jurnal:
- Tom Donoghue and Keith Punch Ed (2003, p.44) dalam Asep Sudarsyah. *Kerangka Analisis Data Fenomenologi (Contoh Analisis Teks Sebuah Catatan Harian)*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 14 No. 1, April 2013.



Moustakas dalam Asep Sudaryah. KERANGKA ANALISIS DATA FENOMENOLOGI (Contoh Analisis Teks Sebuah Catatan Harian). ISSN 1412-565X.