



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 Halm 4952 - 4960

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Permainan Rakyat di Masyarakat Lahan Basah

Yuli Apriati^{1✉}, Laila Azkia², Alfisyah³

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : yuli.apriati@ulm.ac.id¹, laila.azkia@ulm.ac.id², elfis.albanjari@ulm.ac.id³

Abstrak

Permainan rakyat merupakan salah satu media penanaman pendidikan nilai-nilai sosial budaya yang efektif. Permainan rakyat (*folk games*) adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun dan mengandung pendidikan nilai budaya yang dapat menjadi pedoman hidup. Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi berbagai permainan rakyat berbasis sungai yang masih bertahan dan menganalisis kandungan nilai sosial budayanya. Penelitian ini menjadi jalan untuk memperkenalkan kembali permainan rakyat Banjar khususnya yang berbasis sungai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan studi pustaka. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari orang tua dan anak-anak yang berusia 6-12 tahun yang terlihat masih memainkan permainan rakyat di desa Sungai Kali Kecamatan Barambai Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Penelitian ragam permainan rakyat yang berbasis sungai dikumpulkan untuk kemudian dianalisa pendidikan nilai sosial budaya yang ada didalamnya. Penelitian ini menemukan beberapa permainan rakyat yang berbasis sungai yaitu permainan *kalas-kalasan* dan permainan *ajak tukup*. Kedua jenis permainan rakyat tradisional ini mengandung nilai-nilai pendidikan sosial budaya di antaranya: menanamkan kejujuran, sportifitas, ketangguhan, kesabaran, kerja keras serta mandiri. Kedua permainan rakyat ini juga dapat melatih keterampilan berenang anak dan dari sisi sosial permainan ini juga memberi kesempatan proses sosial anak.

Kata Kunci: folklor, permainan rakyat, urang Banjar.

Abstract

Folk games are one of the media for inculcating effective social and cultural values education. Folk games (folk games) are games that are passed down from generation to generation and contain educational cultural values that can be a way of life. The purpose of this study is to identify various river-based folk games that still survive and analyze the content of their socio-cultural values. This research is a way to reintroduce Banjar folk games, especially those based on rivers. The method used in this research is descriptive qualitative by collecting data through interviews, observation, and literature study. The subjects in this study consisted of parents and children aged 6-12 years who were seen still playing folk games in Sungai Kali village, Barambai district, Barito Kuala District, South Kalimantan. Research on the variety of river-based folk games is collected and then analyzed for the socio-cultural value of education contained in it. This study found several river-based folk games, namely the Kalas-Kalasan game and the Tukup game. These two types of traditional folk games contain socio-cultural educational values including instilling honesty, sportsmanship, toughness, patience, hard work, and independence. These two folk games can also train children's swimming skills and from a social perspective, these games also provide opportunities for children's social processes.

Keywords: folklore, folk games, Banjar people

Copyright (c) 2021 Yuli Apriati, Laila Azkia, Alfisyah

✉ Corresponding author:

Email : yuli.apriati@ulm.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1489>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Folklor sebagai sumber informasi kebudayaan suatu kelompok masyarakat perlu dipelajari, yang selanjutnya perlu diperkenalkan dan disosialisasikan kepada kelompok masyarakat yang lain, untuk dapat terciptanya suasana saling mengenal antara suku bangsa atau dengan suku bangsa lainnya. Salah satu penyebab yang menimbulkan banyak kesulitan yang bersifat kompeks, terutama dalam usaha membangun masyarakat di dalam rangka modernisasi dewasa ini adalah kekurangmampuan memahami cara berfikir, cara menanggapi, cara merasa, cara mengutarakan dan sebagainya dari suatu kelompok masyarakat (Fridolin, 1974).

Namun kenyataannya beberapa jenis folklor sudah mulai pudar dan diabaikan. Padahal dalam upaya menggali nilai-nilai, gagasan-gagasan dan keyakinan masyarakat pendukungnya, folklor sebagai sumber informasi kebudayaan daerah tidak mungkin diabaikan. Indonesia adalah negeri yang kaya akan kebudayaan. Setiap daerah di Indonesia memiliki keunikan dengan kebudayaan mereka masing-masing. Kebudayaan tersebut akan punah jika tidak ada upaya pelestarian dan pewarisan. Oleh sebab itu, perlu ada upaya pelestarian atas kebudayaan tradisional masyarakat Indonesia. Kebudayaan tradisional dalam disiplin ilmu antropologi pada umumnya disamakan dengan istilah folklore (Bustani, 2010).

Folklor adalah bagian dari kebudayaan, maka ia harus dipandang sebagai produk budaya suatu masyarakat tertentu. Tentu saja padanya juga berlaku bagaimana hakekat keberadaan kebudayaan dalam masyarakat. Karakter itu antara lain bahwa ia bersifat dinamis, relatif, adaptif, sistemis, fungsional dan rasional. Oleh karena itu pendekatan holistik terhadap kebudayaan juga harus diberlakukan bagi pemahaman keberadaan folklor di tengah-tengah kolektif pendukungnya (Alfisyah, 2019). Hal-hal tersebutlah yang patut diperhatikan ketika harus memandang, menilai, dan menyikapi produk-produk budaya suatu masyarakat yang dapat digolongkan sebagai bentuk-bentuk (*genre*) folklor; baik lisan, sebagian lisan maupun bukan lisan.

Sebagai suatu disiplin atau cabang ilmu pengetahuan yang berdiri sendiri, di Indonesia folklor belum lama dikembangkan orang (Danandjaja, 1997). Berbicara tentang folklor cakupannya sangat luas. Menurut Brunvand folklor dapat digolongkan ke dalam tiga kategori besar berdasarkan tipenya: (1) Folklor lisan (*verbal folklore*), (2) Folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan (3) Folklor bukan lisan (*nonverbal folklore*). Salah satu bentuk ‘folklor sebagian lisan’ yang menarik dan belum banyak dikaji lebih dalam adalah permainan rakyat.

Namun sangat disayangkan belakangan ini, seiring dengan berkembangnya teknologi media dan komunikasi dimana permainan dapat dilakukan secara virtual melalui internet. Sayangnya permainan melalui teknologi internet tersebut mengikis eksistensi permainan tradisional atau permainan rakyat. Ditambah lagi, permainan rakyat sekarang ini sudah jarang ditemukan bahkan hingga ke wilayah-wilayah pedesanan. Remaja dan anak-anak sudah disibukkan dengan permainan modern dengan media gadget. Demikian juga orang tua jarang untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak sehingga lama kelamaan apabila hal ini dibiarkan dan tidak ada upaya pelestarian maka permainan tradisional ini juga akan hilang. Padahal setiap permainan rakyat tentunya tersimpan kearifan lokal dan nilai-nilai pendidikan sosial budaya yang tinggi, dimana nilai-nilai sosial budaya yang terkandung didalamnya dapat menjadi pembelajaran dalam hidup. Permainan dan bermain juga memberi pengaruh bagi perkembangan anak. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dunia, berinteraksi dengan anak lain, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik sehingga anak akan aktif membangun pengetahuannya (Salmon, 2016).

Menurut (Pratiwi, 2017) bermain dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu menambah wawasan pada diri anak, penyaluran energy positif seperti dapat menyalurkan emosional yang terpendam, dorongan komunikasi, rangsangan untuk kreatif, dan anak dapat belajar bermasyarakat dengan teman serta lingkungan sekitarnya. Bermain juga memiliki beberapa fungsi bagi anak, diantaranya: memanfaatkan energy lebih pada

anak, memulihkan tenaga dan perasaan jemu, melatih keterampilan tertentu serta memberi kesempatan proses sosial anak (Ardini & Lestariningsrum, 2018). Bermain akan banyak melibatkan anak dalam berbagai aktifitas, sehingga konsep-konsep yang akan diajarkan dapat ditangkap dengan cepat dan mampu bertahan dalam emosi anak (Maryatun dan Hayati, 2010). Menurut Moeslichatoen (2004) bermain memiliki fungsi: 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. 2) Melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata. 3) Mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. 4) Menyalurkan perasaan yang kuat. 5) Melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima. 6) Kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan. 7) Mencerminkan pertumbuhan. 8) Memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian.

Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan terutama dalam inventarisir permainan tradisional yang ada di daerah khususnya di Kalimantan Selatan dan juga menganalisis nilai-nilai pendidikan sosial budaya yang terkandung dalam permainan rakyat tersebut.

METODE PENELITIAN

Artikel ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dengan uraian narasi terstruktur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif (Neuman, 1994; Sugiyono, 2008). dengan mengambil lokasi di desa Sungai Kali Kecamatan Barambai Kabupaten Barito Kula, Kalimantan Selatan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kajian literatur. Penentuan informan dilakukan dengan menggunakan purposive sampling dengan mewawancara kepada tetua di Desa Sunga Kali, dan 10 orang informan yang terdiri dari remaja dan anak-anak. Pengumpulan data dilakukan selama empat bulan, periode tahun 2021. Wawancara dilakukan baik di rumah maupun di luar rumah. Selama masa pandemi ini pengumpulan data dengan wawancara lebih banyak dilakukan di luar ruangan atau di tempat terbuka dengan tetap berusaha menjaga jarak & menjalankan protokol kesehatan. Kegiatan observasi juga banyak dilakukan di luar ruangan khususnya di lokasi tempat anak-anak bermain, seperti di lapangan, di halaman rumah maupun di sekitar pinggir sungai dengan membuat catatan-catatan penting terkait dengan aktifitas bermain dan cara-cara memainkan permainan rakyat yang dilakukan anak-anak. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai observer non partisipan, dimana peneliti hanya mengamati tanpa terlibat dalam proses bermain dan memainkan permainan tersebut. Adapun analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian dan verifikasi data. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi baik sumber, waktu maupun teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Setiap bangsa di dunia pada umumnya mempunyai permainan rakyat, kegiatan ini juga termasuk dalam *folklor*, karena diperolehnya melalui warisan lisan, hal ini berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak, karena permainan ini disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa seperti orang tua mereka dan guru mereka (Danandjaja, 2007). Menurut sifatnya permainan rakyat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang bersifat untuk bermain (*play*) dan permainan yang sifatnya untuk bertanding (*games*) (Danandjaja, 1994). Serta berdasarkan tempatnya Nurmahanani mengklasifikasikan terdapat tiga jenis, yaitu di sekolah, di rumah dan di lingkungan masyarakat (Nurmahanani, n.d.).

Permainan rakyat yang sifatnya untuk bermain maka substansi permainan tersebut adalah untuk rekreasi dan pengisi waktu luang. Sedangkan permainan untuk bertanding memiliki sifat khusus seperti lebih kompetitif, terorganisir, dimainkan minimal oleh dua orang, terdapat kriteria menang dan kalah serta ada peraturan yang harus diterima dan dipatuhi oleh peserta permainan tersebut. Dalam masyarakat Banjar seperti pada masyarakat kebudayaan lainnya juga memiliki kekayaan permainan rakyat tradisional. Permainan ini merupakan permainan rakyat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan rakyat tersebut ada yang khusus dimainkan oleh anak-anak, baik anak laki-laki ataupun anak perempuan, tetapi ada

juga yang berlanjut di lakukan atau dimainkan oleh para remaja dan bahkan orang dewasa. Permainan tradisional juga merupakan sarana bagi anak untuk memperoleh gerak yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik mereka (Anggita et al., 2018). Karena setiap permainan tradisional menuntut adanya gerakan badan dari para pemainnya. Hal ini juga dibenarkan oleh Yudiwinata dan Handoyo dalam hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan karakternya (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Sebelum memaparkan macam-macam permainan rakyat berbasis sungai yang ada di Desa Sungai Kali terlebih dahulu akan diberikan gambaran tentang Desa Sungai Kali sebagai setting lokasi penelitian tulisan ini.

Gambaran Desa Sungai Kali

Desa Sungai Kali adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Berambai Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. Kecamatan Berambai memiliki 10 desa yaitu Desa Sungai Kali, Desa Handil Barabai, Desa Bagagap, Desa Pendalaman, Desa Pendalaman Baru, Desa Karya Baru, Desa Karya Tani, Desa Kolam Kiri, Desa Kolam Kanan dan Desa Kolam Kiri Dalam. Adapun jarak tempuh dari Desa ke Kecamatan memerlukan waktu sekitar 15 menit dengan jarak 7 km, dan jarak Desa ke Kabupaten/Kota 17 km dengan waktu tempuh sekitar 35 menit, serta jarak antara Desa dengan Provinsi/Kota Banjarmasin sekitar 70 menit dengan jarak sekitar 40 km. Untuk menuju ke Provinsi/Kota Banjarmasin ada dua pilihan rute yaitu melalui kapal feri penyeberangan dan melalui jembatan Barito.

Desa Sungai Kali berada di pinggir sungai Barito tepatnya di sebelah barat sungai Barito terlihat pada gambar 4.1. Desa Sungai Kali memiliki wilayah yang cukup luas, luas wilayah Desa Sungai Kali sekitar 1.530 ha, yang meliputi pemukiman seluas 180 ha, luas lahan pertanian dan perkebunan adalah 882 ha, luas lahan hutan perkebunan tanah rakyat 250 ha, luas tanah perangsang/bengkok 98 ha, luas tanah untuk fasilitas umum 20 ha, yang terdapat bangunan berupa langgar, masjid, dan sekolah yaitu Madrasah Ibtidaiyah, Pendidikan Taman Al-Qur'an, SD, Madrasah Tsanawiyah, dan TK-PAUD, serta posyandu. Luas lahan hutan/ladang/taung 80 ha, berupa lahan pertanian yang tidak dikelola sehingga ditumbuhi pohon-pohon dan rumput liar, atau dalam bahasa lokalnya *sabat* dan luas tanah jalur hijau 20 ha. Jumlah penduduk di Desa Sungai Kali berjumlah 1.680 jiwa seperti yang terlihat pada tabel 4.1. Jumlah penduduk berjenis kelamin laki-laki adalah 836 jiwa dan jumlah penduduk berjenis kelamin perempuan adalah 844 jiwa. Di desa ini terdapat 517 kepala keluarga. Jumlah penduduk tersebut tersebar dalam 10 Rukun Tetangga (RT) dan 3 Rukun Warga (RW).

Sebagian besar penduduk di Desa Sungai Kali bermata pencaharian sebagai petani, pekebun dan peternak yaitu sejumlah 905 jiwa atau 53,86 persen dari seluruh jumlah penduduk. Mata pencaharian tersebut menjadi mata pencaharian mayoritas penduduk di desa Sungai Kali karena faktor kondisi iklim, tanah dan geografis yang mendukung di desa. Hasil perkebunan penduduk desa Sungai Kali adalah berkebun jeruk atau dalam Bahasa Banjar disebut *limau*. Kebun jeruk letaknya bersampingan dengan sawah dan juga pohon-pohon jeruk ditanam di celah-celah persawahan.

Penduduk Desa Sungai Kali 100% beragama Islam, sehingga hanya terdapat sarana tempat ibadah untuk umat Islam yaitu Masjid 1 buah dan Mushola sebanyak 4 buah. Tidak ada pengikut agama selain Islam di Sungai Kali sehingga tidak ada sarana tempat ibadah selain untuk Agama Islam. Aktifitas keagamaan penduduk di Desa Sungai Kali cukup banyak. Setiap hari Jum'at ada pengajian di masjid taklim Al-Mujahiddin yang berlokasi di desa Sungai Kali. Masjid taklim tersebut dihadiri oleh laki-laki dan perempuan. Selain itu juga terdapat aktifitas keagamaan lain seperti pembacaan burdah, pembacaan dalail, dan Maulid Habsyi. Di desa Sungai Kali juga terdapat rukun kematian untuk membantu penduduk yang tertimpa musibah kematian. Mayoritas penduduk di desa Sungai Kali merupakan etnis Banjar, yaitu sebesar 97,6% oleh karena itu sebagian besar budaya dan tradisi yang berkembang di wilayah ini adalah budaya Banjar termasuk dalam hal permainan rakyat. Etnis Banjar atau orang Banjar sendiri adalah sebutan untuk kelompok masyarakat yang paling banyak mendiami kawasan Kalimantan Selatan yang merupakan bentukan dari suku Dayak Maanyan,

Lawangan, Dayak Meratus dan Dayak Ngaju yang kemudian membentuk tiga sub suku yaitu: Banjar Kuala, Banjar Hulu dan Banjar Batang Banyu (Alfiyah, 2014; Daud, 1997)

Umumnya permainan rakyat di Desa Sungai Kali yang masih bertahan hingga saat ini hanya dimainkan oleh anak-anak dan anak-anak yang menginjak remaja, yaitu usia setingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan sebanyak dua jenis permainan rakyat yang berorientasi ke sungai yang masih berkembang dan bertahan di wilayah ini

Sebelum memulai permainan, pada umumnya anak-anak melakukan sebuah tradisi dalam istilah mereka disebut ‘*umpimpah*’ jika peserta permainan berjumlah lebih dari 2 orang. Jika tersisa minimal 2 orang di lakukan dengan istilah ‘*siun* atau *basiun*’ penyebutan di Desa Sungai Kali dan ‘*bapimsut*’ di daerah Hulu Sungai. Tradisi ini dilakukan hampir di semua permainan, khususnya permainan yang dimainkan anak-anak.

Istilah ‘*umpimpah*’ dan ‘*siun* atau *basiun*’ ini dilakukan untuk mendapatkan pemain yang menang dan kalah, pemain yang menang biasanya berhak untuk memulai permainan lebih dulu. Sebagaimana di jelaskan Ideham:

Dalam tradisi *umpimpah* dinyatakan dengan kode telapak tangan, yaitu telapak tangan yang ‘terbuka’ menghadap ke atas dan telapak tangan ‘tertutup’ (telungkup). Misalnya terdapat 4 orang anak yang akan melakukan *umpimpah*. Keempatnya berdiri dan saling berhadapan, bersatu Bersama “um..pim..pah”, segera keempatnya mengeluarkan tangan kanannya masing-masing dengan kode yang diinginkannya. Misalnya sebanyak 3 orang mengeluarkan tapak tangan yang terbuka dan 1 orang yang mengeluarkan tapak tangannya tertutup, maka yang tertutup ini itulah yang menang atau sebaliknya (Ideham, 2005)

Begitu seterusnya, semakin banyak pemain yang ikut semakin lama melakukan tradisi *umpimpah* ini sampai nanti jumlah pemain tersisa 2 orang. Ketika sudah tersisa 2 orang, maka harus di lakukan ‘*siun* atau *basiun*’ untuk menentukan yang kalah. Karena dalam memulai permainan biasanya hanya 1 orang saja yang ‘*kalah*’. Jika permainan dalam bentuk kelompok maka hanya perwakilan masing-masing kelompok 1 orang saja yang ditunjuk untuk melakukan ‘*siun* atau *basiun*’. Sehingga dalam *basiun* dengan *pimsut* ini Ketika telunjuk ketemu dengan kelingking, maka telunjuk yang menang, tetapi jika telunjuk ketemu ibu jari maka ibu jari lah yang menang. Tetapi jika kelingking ketemu ibu jari, maka kelingking lah yang menang.

Dari hasil kajian di lapangan ditemukan beberapa permainan rakyat yang berbasis lahan basah atau sungai yang masih bertahan, khususnya di wilayah desa Sungai Kali Kabupaten Barito Kuala ini, yaitu:

Permainan *Kalas-Kalasan*

Permainan ini di lakukan di dalam air atau sungai. *Kalas-Kalasan* berarti kelas atau istilah mereka permainan naik kelas, diilustrasikan dimulai dari kelas 1 SD sampai kelas 3 SMA dan lulus atau permainan ini berakhir. Permainan ini dilakukan secara individu dengan minimal 2 orang pemain dan dapat dilakukan lebih banyak orang tanpa adanyan batasan para pemain. Bisa dimainkan anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan ini dapat dimainkan anak perempuan maupun anak laki-laki, dengan syarat harus pandai berenang dan menyelam. Sehingga permainan ini hanya dikenal oleh anak-anak yang bertempat tinggal di dekat sungai.



Gambar 1. Permainan Kalas-Kalasan Di Sungai

Alat permainan yang digunakan dalam permainan *kalas-kalasan* ini menggunakan batang *ilung* atau eceng gondok (*eichornia crassipes*) sebanyak satu batang. Tanaman ini hidup di daerah tropis maupun subtropics. Eceng gondok digolongkan sebagai gulma perairan yang mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan lingkungan dan berkembang biak secara cepat dengan tempat tumbuh di wilayah perairan dangkal dan berair keruh (Gerbano & Siregar, n.d.)

Cara memainkan permainan ini yaitu diawali oleh satu orang yang ‘*kalah*’ menyelamkan satu batang *ilung* ke dalam sungai, bahkan diselamkan sampai dasar sungai. Untuk menentukan orang yang ‘*kalah*’ atau yang menyelamkan ke dasar sungai ditentukan dengan cara “umpimpah dan basiun/bapinsut/bahuncis”, terakhir yang kalah *bapinsut* dialah yang menyelamkan sebatang *ilung* ke dasar sungai dan melepasnya (karena batang *ilung* dapat mengapung di atas sungai). Selanjutnya para pemain lainnya menunggu mengapungnya batang *ilung* yg ditenggelamkan tersebut dipermukaan air atau sungai. Apabila sudah terlihat atau mengapung maka para pemain lainnya berebut untuk medapatkan batang *ilung* tersebut. Tidak terkecuali pemain yg menyelamkan batang *ilung* juga ikut berebut mendapatkan batang *ilung* tersebut. Bagi pemain yang berhasil mendapatkannya, maka dia mendapatkan atau dinobatkan naik kelas, yang dimulai dari naik ke kelas 1 sampai ke kelas 12 atau setara 3 SMA. Batang *ilung* sebagai alat permainan yg digunakan akan diganti baru, jika sudah hancur atau rusak.

Dalam permainan ini untuk menentukan pemenangnya adalah dia yang paling cepat sampai di kelas 12, artinya dia yang sudah berhasil menemukan batang *ilung* yang mengapung sampai 12 kali. Dalam konteks ini, anak diajak atau dilatih untuk berimajinasi tentang aktivitas sekolah. Dengan kata lain permainan ini telah membantu mengembangkan daya imajinasi anak. Menurut Jjoossee dalam Solehudin (Anggita et al., 2018) bermain merupakan kegiatan spontan, fleksibel, menyenangkan dan mengembangkan daya imajinasi anak, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Permainan ini tampaknya berkembang dari kebiasaan masyarakat yang tinggal di pinggir sungai dimana hampir setiap hari ditemukan tumbuhan *ilung* ini menemani berbagai aktivitas masyarakat saat di sungai. Kadang-kadang masyarakat harus menyingkirkan tumbuhan ini jika keberadaannya cukup banyak dan mengganggu aktifitas masyarakat di sekitar sungai. Sejalan dengan hal tersebut menurut Anggita dkk permainan tradisional berkembang dari kebiasaan masyarakat yang kemudian menjadi bentuk kegiatan permainan dan pada perkembangannya selanjutnya dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan yang disesuaikan dengan budaya daerah setempat (Anggita et al., 2018).

Adapun nilai-nilai pendidikan sosial budaya yang terkandung dalam permainan *Kalas-Kalasan* ini adalah nilai kegigihan, kecepatan dan ketepatan, dan sportivitas. Nilai kegigihan tercermin saat para pemain begitu gigih untuk sesegera mungkin menemukan *ilung*. Nilai kecepatan juga terlihat saat pemain berusaha

secepat mungkin untuk bisa lebih dahulu mendapatkan *ilung* dibandingkan pemain lainnya. Ketepatan tercemin saat berusaha mengambil *ilung* yang tepat. Sedangkan nilai sportivitas terlihat dalam permainan yaitu siapa yang mendapatkan *ilung* maka dia lah pemenangnya dan pemain yang terlambat menemukan *ilung* harus menerima kemenangan pemain yang mendapatkan *ilung* terlebih dahulu. Hal ini menegaskan bahwa permainan dan bermain memiliki manfaat yang sangat banyak tidak saja pada aspek fisik dan motorik tetapi juga aspek sosial, emosi atau kepribadian, kognitif, pengindraan serta olahraga dan tari (Sujiono, 2010).

Permainan *Ajakan Tukup* di Sungai

Di Desa Sungai Kali permainan ini bernama *ajakan tukup*, atau di daerah Hulu Sungai disebut dengan *ba-u-upauan*, yang diambil dari kata *ajak* adalah orang yang kalah dan *tukup* adalah ditutup. Permainan *ajakan tukup* biasanya dilakukan didaratan, namun bagi mereka yang rumahnya di dekat sungai juga dapat dimainkan di dalam sungai. Permainan *ajakan tukup* di sungai tidak jauh beda dengan *ajak tukup* di daratan. Hanya harus memiliki kepandaian berenang. Permainan ini dapat dimainkan minimal 2 orang, bisa dimainkan anak laki-laki dan anak perempuan, akan tetapi semakin banyak pesertanya, permainan ini semakin seru dan menyenangkan.

Permainan *ajakan tukup* tidak memerlukan alat permainan, hanya memerlukan tempat berlindung atau bersembunyi, dan *batang banyu* atau tempat MCK orang-orang yang bermukim di pinggir sungai. Adapun tempat bersembunyi dalam permainan di sungai ini biasanya menggunakan samping *jukung* atau *klotok* yang di parkir di *batang banyu* dan di sekitar tanaman *ilung*. Bahkan terkadang untuk berlindung agar tidak terlihat mereka dapat saja berlindung dibalik benda apapun yang kebetulan melintas atau mengapung di atas air, seperti dedaunan atau kayu kayuan bahkan bahan bekas plastik. Meskipun permainan ini tidak menggunakan alat, namun tiap anak dituntut untuk dapat mengenali dan mengidentifikasi berbagai benda yang dapat digunakan sebagai tempat bersembunyi tersebut. Disini anak dapat belajar tentang berbagai benda dan sifat benda. Bermain dan permainan merupakan suatu cara bagi anak-anak untuk belajar tentang benda-benda dan berhubungan dengan orang lain(Sujiono, 2010).

Permainan ini diawali dengan menentukan terlebih dahulu 1 orang yang ‘*ajak*’. Untuk menentukan orang yang ‘*ajak*’ atau yang akan berdiri di *batang banyu* dan mencari pemain lainnya yang bersembunyi. Seperti permainan lainnya ditentukan dengan cara “umpimpah dan basiun/bapinsut/bahuncis”, terakhir yang kalah *bapinsut* dialah yang menjadi ‘*ajak*’. Pemain yg ‘*ajak*’ akan *bertukup* atau menutup matanya dan berdiri di *batang banyu*, sedangkan pemain lainnya akan bersembunyi di air sungai dan tidak boleh naik ke daratan. Biasanya mereka bersembunyi di samping *jukung* atau *klotok*. apabila semuanya sudah bersembunyi maka yang ‘*ajak*’ akan mencari dan harus menemukan pemain lainnya yang bersembunyi. Kemudian mereka harus berlomba berenang untuk mencapai dan berdiri di *batang banyu*, apabila yang ‘*ajak*’ lebih dahulu sampai di *batang banyu*, maka pemain lain yang ditemukan tersebut akan berpotensi untuk menjadi ‘*ajak*’ berikutnya. Setelah semua pemain yang bersembunyi dapat ditemukan, selanjutnya untuk menentukan siapa yang menjadi ‘*ajak*’ akan dilakukan pencabutan atau pengundian nomor. para pemain yang ditemukan persembunyianya berbaris berurutan di sungai, tepatnya dibelakang yg ‘*ajak*’. Kemudian yang ‘*ajak*’ menyebutkan nomor yang dimintanya untuk menjadi ‘*ajak*’.

Begitulah permainan *ajak tukup* ini dilakukan saling bergantian yang menjadi ‘*ajak*’ dan yang lainnya bersembunyi untuk dicari. Permainan ini dilakukan dengan penuh gembira dan suka cita hingga terkadang dapat menghabiskan waktu satu hingga tiga jam, sampai kebanyakan pemain mulai merasa capek dan mundur satu persatu dari permainan. Permainan ini cukup banyak melibatkan gerak fisik yang memang sangat dibutuhkan dalam masa pertumbuhan. Permainan tradisional menjadi sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak (Anggita et al., 2018).

Dalam permainan ini tidak mengenal kalah dan menang, hanya kecermatan dan ketepatan dalam menemukan pemain lain yang bersembunyi, serta adu kecepatan dalam berenang untuk sama-sama menggapai *batang banyu*. Karena tidak mengenal kalah dan menang maka permainan ini lebih bersifat hiburan atau

permainan untuk bermain (*play*) (Danandjaja, 2007). Selain itu karena permainan ini tidak bertujuan untuk mendapatkan kemenangan maka kesabaran para pemainlah yang dibutuhkan dalam permainan ini. Dengan kata lain permainan ini tidak saja berperan dalam perkembangan fisik motorik tetapi ia juga berperan penting dalam perkembangan emosional anak. Permainan dan bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada berbagai bidang perkembangan, baik fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial serta emosional (Suyanto, 2005).

Adapun nilai-nilai pendidikan sosial budaya yang terkandung dalam permainan *ajak tukup* ini adalah nilai kerja sama dan sportifitas yaitu kekuatan dan kemahiran berenang, latihan pernafasan di dalam air, dan mempererat persahabatan. Sebagaimana yang diungkapkan Ideham dalam tulisannya tentang permainan rakyat. Permainan rakyat salah satunya *ba-u-upauan* mengandung nilai yang positif dalam kerjasama, mengandung aspek olahraga, meningkatkan daya pikir dan mempererat persahabatan (Ideham, 2005).

Dalam permainan ini anak juga dilatih untuk bersikap jujur, bagi yang berkedudukan sebagai pemain yang “*ajak*” maka ia sangat dituntut untuk jujur, tidak mengintip, atau berusaha mencuri lihat agar dapat mengetahui dimana posisi pemain yang tidak “*ajak*” bersembunyi. Saat menghitung dan menunggu pemain bersembunyi, pemain yang *ajak* juga dituntut untuk jujur dalam menghitung, tidak boleh curang dengan mempercepat maupun melompati hitungan. Oleh karena itu permainan ini juga mengandung nilai kejujuran yang sekaligus dapat melatih sikap jujur dalam diri anak. Kejujuran menurut (Auliyairrahmah et al., 2021) merupakan sebuah sifat, sikap dan kebiasaan seorang individu yang dalam perkataan, perbuatan dan pekerjaan dapat dipercaya, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain, serta selalu mengucapkan segala hal apa adanya dan selaras antara apa yang dikatakan dengan apa yang dilakukan. Sikap jujur tidak dapat diperoleh secara instan, harus ada pembiasaan diri sejak dari usia dini. Melalui bermain ditanamkan beragam nilai dan aturan hidup (Salmon, 2016).

KESIMPULAN

Terdapat dua jenis permainan rakyat berbasis sungai yang masih bertahan dan berkembang di masyarakat lahan basah khususnya di desa Sungai Kali yaitu permainan *kalas-kalasan* dan permainan *ajak tukup*. Kedua permainan ini sarat dengan nilai-nilai luhur yang dapat melatih dan berfungsi membentuk sikap dan perilaku sosial anak. Karena kedua permainan ini dimainkan di sungai maka tiap pemain tentu diperlukan keahlian berenang untuk dapat memainkannya. Selain itu, berbeda dengan permainan di darat, permainan yang dilakukan di air membutuhkan tenaga yang ekstra lebih besar agar dapat bergerak lincah melawan kuatnya arus sungai, sehingga sportifitas, kelincahan, kekuatan dan bahkan keberanian sangat diperlukan. Oleh karena itu permainan dengan basis sungai ini memiliki nilai ketangguhan yang dapat melatih sikap anak agar menjadi orang yang kuat, tangguh, lincah dan tidak mudah menyerah. Permainan ini juga sekaligus dapat melatih keterampilan berenang anak sekaligus mengenal lingkungan fisik mereka yang lekat dengan budaya sungai dan lahan basah. Selain itu permainan ini juga mengandung nilai kejujuran yang dapat menjadi pelajaran serta pembiasaan kepada anak agar selalu jujur dalam bersikap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ini merupakan hasil dari penelitian yang sumber pendanaannya melalui skema Pembiayaan PNBP Universitas Lambung Mangkurat Tahun Anggaran 2021 sesuai dengan Surat Keputusan Nomor : 697/UN8/PG/2021 tentang Penetapan Usulan Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi ULM TA 2021 dengan Perjanjian / Kontrak Nomor: 008.41/UN8.2/PL/2021.

- 4960 *Pendidikan Sosial Budaya Berbasis Permainan Rakyat di Masyarakat Lahan Basah – Yuli Apriati, Laila Azkia, Alfisyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1489>

DAFTAR PUSTAKA

- Alfisyah. (2014). Evolusi Pola Pemukiman Orang Banjar. *Jurnal Wiramartas*.
- Alfisyah. (2019). Tradisi Makan Urang Banjar Kajian Folklor atas Pola Makan Masyarakat Lahan Basah. *Padaringan : Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 1(3).
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport and Education (JOSSAE)*, 3(2), 55–59.
- Ardini, P. P., & Lestarineringrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. CV. Adjie Media Nusantara.
- Aulyairrahmah, A., Djazilan, S., Nafilah, N., & Hartatik, S. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Integratif Sub Nilai Kejujuran melalui Program Kantin Kejujuran di Sekolah Dasar*. 3(6).
- Bustani, S. (2010). Urgensi Pengaturan Ekspresi Budaya (Folklor) Masyarakat Adat. *Jurnal Hukum Prioris*, 2(4).
- Danandjaja, J. (1994). *Metode Mempergunakan Folklor sebagai Bahan Penelitian Antropologi Psikologi dalam Antropologi Psikologi: Teori, Metode, dan Perkembangannya*. Rajawali Press.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-lain*. Grafik Press.
- Danandjaja, J. (2007a). *Pendekatan Folklor dalam Bahan-bahan Tradisi Lisan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Danandjaja, James. (2007b). *Pendekatan Folklor dalam Bahan-bahan Tradisi Lisan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Daud, A. (1997). *Islam dan Masyarakat Banjar : Deskripsi dan Analisa Kebudayaan Banjar*. Raja Grafindo Persada.
- Fridolin, U. (1974). Ijambe, Upacara Pembakaran Tulang pada Orang Dayak Maanyan. *Majalah Berita Antropologi*.
- Gerbano, A., & Siregar, A. (n.d.). *Kerajinan Eceng Gondok*. Kanisius.
- Ideham, M. S. (2005). *Urang Banjar dan Kebudayaanya*. Ombak.
- Neuman, L. W. (1994). *Social Research Methods Qualitative and Quantitative Approach*. Allyn and Bacon.
- Nurmahanani, I. (n.d.). *Penelitian Folklor: Permainan Rakyat Sunda Di Kampung Cikodang Jawa Barat dan Internalisasi Nilai Didaktisnya Di Sekolah Dasar*.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2).
- Salmon, A. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sujiono, N. Y. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.