

**KEBERADAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA MODERNISASI
DI DESA BATU BELAH KABUPATEN ANAMBAS**

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1
Pada Universitas Maritim Raja Ali Haji**



Oleh :

ASMIDA

NIM : 100569201112

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
TANJUNGPINANG**

2017

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
Keberadaan Permainan Tradisional Di Era Modernisasi Di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas	1
A. Pendahuluan.....	1
Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan penelitian dan Manfaat Penelitian	3
D. Kegunaan Penelitian.....	3
E. Konsep Operasional.....	4
F. Metode Penelitian.....	5
1. Jenis penelitian.....	5
2. Lokasi penelitian.....	5
3. Populasi dan sampel.....	5
4. Jenis data.....	5
5. Teknik dan alat pengumpulan data.....	6
6. Teknik analisa data.....	7
G. Kerangka Teoritis.....	8
H. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	13
I. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	17
J. Penutup.....	26
Daftar Pustaka	

ABSTRAK

Desa Batu belah merupakan desa yang terdapat di Kabupaten Anambas yang mana memiliki kearifan lokal berupa permainan tradisional yang sampai saat ini masih bertahan keberadaannya, adapun jenis permainan yang ada di desa batu belah yaitu gasing, lompat tiung, yeye, kinjing, gulik batu, tam tam buku, lulu cina buta, bola kasti walaupun desa Batu belah merupakan sebuah desa yang tergolong sudah maju dimana permainan modern sudah banyak seperti adanya rental PS, anak-anak telah memiliki permainan modern sendiri, telah banyak yang menggunakan HP yang bisa mengakses permainan modern. Namun dengan perkembangan zaman tersebut keberadaan permainan modern masih dinomori satukan oleh masyarakat desa Batu Belah khususnya anak-anak.

Untuk melihat permainan tradisional yang masih terus bertahan di kalangan anak-anak di desa Batu Belah Kabupaten Anambas menggunakan tinjauan pustaka dengan dilihat dari Kearifan Lokal yaitu, dilihat dari sisi pengetahuan, budaya lokal, dan ketrampilan lokal anak-anak dalam permainan tradisional.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui mengapa permainan tradisional masih terus bertahan di kalangan anak-anak di desa Batu Belah Kabupaten Anambas. Penelitian ini termasuk penelitian pendekatan kualitatif dan jenis data deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dengan menggunakan pedoman wawancara (*interview guide*) dan dokumentasi. Analisis data digunakan teknik deskriptif analisis.

Adapun hasil temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu budaya yang banyak manfaat atau fungsinya yaitu bisa menghemat biaya, melatih ketangkasannya sehingga bisa meningkatkan kecerdasan, bisa menyehatkan (olahraga), Permainan tradisional bisa mempererat hubungan, Mengembangkan emosi, menjalin interaksi. Permainan tradisional memang dianggap oleh anak-anak desa Batu Belah harus dipertahankan keberadaannya karena budaya lokal mempunyai nilai tinggi yang bisa mengajarkan kerja sama, meningkatkan persaudaraan, Nilai pada lapang dada, nilai disiplin, anak-anak di desa Batu Belah juga lebih memiliki keterampilan dalam bermain permainan tradisional dibandingkan dengan permainan modern yang memiliki kesulitan cukup tinggi, dari hal tersebut membuat anak-anak desa Batu Belah selalu memainkan permainan tradisional yaitu yang merupakan sebuah tindakan yang dilakukan sehingga berdampak pada keberadaan permainan tradisional yang tidak pernah hilang di era modernisasi.

Kata Kunci : Tindakan, Permainan Tradisional

ABSTRACT

Desa Batu sides are villages in Anambas which have local knowledge in the form of games or traditional hitherto surviving, game available in the village of stone whereof ie gasing, jump tiung, yeye, kinjing, gulik stone, tam tam books, lulu blind chinese, baseball even though the village of Batu sides merupakan a village belonging advanced where the modern game has been much like their rental PS, children have has its own modern permaiann, has many uses HP can access games or modern. However, with the times of the existence of the modern game is still under-united by the rural people, especially children Batu Belah.

To view a traditional game that still persist among children in the village of Batu Belah Anambas using a literature review with the views of Local Wisdom is, in terms of knowledge, local culture, and local skills of children in the games or traditional.

The purpose of this study is to determine why the traditional games still persist among children in the village of Batu Belah Anambas. This research was qualitative and descriptive data types. The data collection is done by observation, interview, using interview guide (interview guide) and dukumantasi. The data analysis used descriptive analysis technique.

As for the findings of the research show that permianan traditional culture is a lot of benefits or functions that can save costs, agility training so as to improve intelligence, can be healthy (sports), traditional games can strengthen relationships, develop emotion, establish interactions. The traditional game is considered by children village of Batu Belah should be maintained where because of local culture has a high value that can teach cooperation, increased fraternity, Value on gracefully, the value of discipline, the children of the village of Batu Belah also has the appearance in playing traditional games compared with modern games that possess high enough trouble, of it makes the children the village of Batu Belah always meminkan traditional permaian ie merupakan an action taken so the impact on the existence of a traditional game that was never lost in the era of modernization.

Keywords: action, Traditional Games

KEBERADAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA MODERNISASI DI DESA BATU BELAH KABUPATEN ANAMBAS

A. Latar Belakang

Zaman yang terus berkembang memacu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Proses dan cara bermain anak-anak dari hari ke hari mengalami perkembangan. Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak tidak mengenal sama sekali permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka.

Keberadaan permainan modern di tengah masyarakat dapat dikatakan mampu mengubah permainan tradisional yang sudah membudaya perlahan lahan menjadi hilang dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, di dalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan. Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di

kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Sukirman, 2008).

Dengan memudarnya permainan tradisional pada kalangan anak-anak, terdapat salah satu fakta yang menarik yang dilakukan oleh anak-anak di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas di dalam keseharian mereka jauh dari yang namanya permainan modern seperti game online yang kini marak di kehidupan anak-anak saat ini. Anak-anak di Desa Batu Belah malah masih setia dengan permainan tradisional yang mereka mainkan hampir setiap hari sepulang sekolah. Bukan saja mereka yang masih kanak-kanak atau yang belum sekolah saja yang menikmati permainan tradisional tersebut, dari kalangan sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama, dan menengah atas juga sangat gemar bermain permainan tradisional tersebut.

Adapun jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak di Batu Belah yaitu permainan gasing, lompat tong, yeye, kinjing, gulik batu, tam-tam buku, lulu cina buta, bola kasti, congklak dan sebagainya yang hanya menggunakan alat-alat seperti kayu atau batu dan bahkan hanya menggunakan kekompakan antar kelompok saja untuk memainkan permainan tradisional tersebut.

Telah banyak permainan modern yang masuk di kehidupan anak-anak di Desa Batu Belah , seperti telah ada dibukanya rental *playstation* serta telah menjamurnya game di HP, ternyata permainan tradisional masih di jadikan permainan yang selalu mengisi waktu luang mereka. Sikap anak di desa Batu Belah yang terus mempertahankan permainan tradisional merupakan sebuah tindakan nyata, sehingga dari hal tersebut anak anak mampu mempertahankan kearifan lokal permainan tradisional tersebut di era modernisasi saat ini yang telah masuknya game online. Sehingga dengan ini peneliti sangat tertarik dalam meneliti permasalahan tentang, ***Keberadaan Permainan Tradisional Di Era Modernisasi Di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas.***

B. Rumusan Masalah

Mengapa anak anak di desa Batu Belah masih tetap mempertahankan permainan tradisional di tengah maraknya permainan modern ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui alasan anak anak di desa Batu Belah masih tetap mempertahankan permainan tradisional di tengah maraknya permainan modern

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Di lihat dari kegunaan penelitian secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna memperkaya hasil-hasil penelitian serta menjadi referensi pustaka bagi

memenuhi kebutuhan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan melestarikan permainan tradisional di era modernisasi.

2. Secara Praktis

Dilihat dari kegunaan penelitian secara praktik penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan pemikiran serta dapat membantu sebagai bahan informasi mengenai melestarikan permainan tradisional di era modernisasi pada saat ini.

E. Konsep Operasional

Tindakan Sosial yang dimaksud yaitu tindakan nyata yang dilakukan oleh anak-anak di desa Batu Belah yaitu yang dilihat dari mereka selalu memainkan permainan tradisional meskipun permainan modern telah banyak terdapat di desa batu Belah.

Kearifan lokal yang dimaksud yaitu kemampuan masyarakat dalam mempertahankan budaya dalam hal ini yaitu permainan tradisional dengan menggunakan akal pikiran dalam bertindak atau bersikap.

Untuk itu perlu kiranya penulis mengemukakan konsep operasional tentang berbagai istilah yang dipergunakan dalam penulisan ini.

1. Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu anak-anak di Desa Batu Belah khususnya remaja mengetahui bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang mampu meningkatkan kecerdasan
2. Budaya lokal yang dimaksud yaitu bahwa anak-anak di Desa Batu Belah khususnya remaja mengetahui bahwa permainan tradisional merupakan

budaya masyarakat setempat yang mempunyai nilai tinggi sehingga harus tetap di pertahankan.

3. Ketrampilan lokal yaitu anak anak di Desa Batu Belah khususnya remaja lebih memiliki ketrampilan dalam memainkan permainan tradisional dibandingkan dengan permainan modern.
4. Permainan tradisional yaitu permainan yang telah ada sejak dahulu di desa Batu Belah seperti permainan gasing, lompat tiung, yeye, kinjing, gulik batu, tam tam buku, lulu cina buta, bola kasti.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang penulis teliti yaitu Desa Batu Belah karena desa Batu Belah merupakan desa yang sering mengadakan turnamen permainan tradisional dengan mengundang khususnya desa disekitaran Kabupaten Anambas, dan dari situ terlihat bahwa desa Batu Belah mempunyai antusias yang tinggi dalam mempertahankan budaya khususnya permainan tradisional. Anak-anak yang berada di desa Batu Belah juga terus mempertahankan permainan tradisional seperti gasing, lompat tiung, yeye, kinjing, gulik batu, tam tam buku, lulu cina buta, bola kasti dimana permainan

3. Jenis Data

a. Data primer

Dimana data yang dapat diperoleh dari informan yaitu anak-anak yang gemar bermain permainan tradisional serta sebagai informan peneliti berupa jawaban dari hasil pertanyaan wawancara.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari pihak kedua atau sumber lain sebelum penelitian dilaksanakan seperti, dokumentasi tertulis yang berasal kantor dinas terkait di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas.

4. Populasi dan Sampel

Teknik penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu pemilihan informan yang ada dalam posisi terbaik dalam memberikan informasi yang dibutuhkan. Pemilihan informan berdasarkan penilaian atau karakteristik yang diperoleh data sesuai dengan maksud penelitian (Silalahi, 2010:272) Pengambilan sampel ini menggunakan metode *purposive sampling*, kriteria yang ditetapkan adalah :

1. anak-anak khususnya remaja yang masih mempertahankan permainan tradisional.
2. Anak anak ramaja yang bersekolah di Tingkat SMP
3. Anak anak yang mengetahui adanya permainan modern

5. Teknik Pengumpulan Data.

1. Observasi

Observasi yang digunakan yaitu Observasi partisipasi (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian informan. (Bungin, 2007).

2. Interview (wawancara)

Wawancara langsung dan mendalam dengan menggunakan instrument penelitian berupa *interview guide*. Adapun yang diwawancara dalam penelitian ini yaitu anak-anak di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan sebagai penunjang penelitian penulis, dimana dalam dokumentasi ini dapat melihat, mengabadikan gambar lokasi peneliti.

6. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penulisan ini penulis lebih menitikberatkan pada analisa secara kualitatif yaitu dengan menelaah seluruh data, baik data primer maupun data sekunder yang kemudian disusun dan diklasifikasikan, lalu diinterpretasikan sesuai dengan pemahaman peneliti.

G. KERANGKA TEORITIS

1. Tindakan Sosial

Weber sangat tertarik pada masalah-masalah sosiologi yang luas mengenai struktur sosial dan kebudayaan, tetapi dia melihat bahwa kenyataan sosial secara mendasar terdiri dari individu-individu dan tindakan-tindakan sosialnya yang berarti. Dia mendefinisikan sosiologi sebagai: Suatu ilmu pengetahuan yang berusaha memperoleh pemahaman interpretatif mengenai tindakan sosial agar dengan demikian bisa sampai ke suatu penjelasan kausal mengenai arah dan akibat-akibatnya. Dengan "tindakan" dimaksudkan semua perilaku manusia, apabila atau sepanjang individu yang bertindak itu memberikan arti subyektif kepada tindakan itu. Tindakan disebut sosial karena arti subyektif tadi dihubungkan dengannya oleh individu yang bertindak memperhitungkan perilaku orang lain dan karena itu diarahkan ke tujuannya.

Tindakan sosial dapat berupa tindakan yang bersifat membatin atau bersifat subjektif yang mungkin terjadi karena pengaruh positif dari situasi tertentu atau merupakan tindakan perulangan dengan sengaja sebagai akibat dari pengaruh situasi yang serupa atau berupa persetujuan secara pasif dalam situasi tertentu (Weber dalam Ritzer 2012).

Ritzer (2012 : 215- 216) Weber menggunakan metodologi tipe idealnya untuk menjelaskan makna tindakan dengan memperkenalkan empat tipe tindakan. Tipologi

penting itu tidak hanya untuk memahami apa yang dimaksud Weber dengan tindakan tetapi sebagian juga merupakan dasar bagi perhatian Weber pada struktur sosial dan lembaga-lembaga yang lebih besar. Yang paling penting adalah perbedaan yang dilakukan Weber di antara dua tipe tindakan rasional.

1. Tindakan sosial bersifat berorientasi rasionalitas instrumental

Merupakan tindakan yang ditentukan oleh pengharapan mengenai perilaku objek di dalam lingkungan dan perilaku manusia lainnya, pengharapan itu digunakan sebagai kondisi atau alat untuk pencapaian tujuan-tujuan sang aktor sendiri yang dikejar dan diperhitungkan secara rasional.

2. Tindakan sosial yang bersifat berorientasi nilai

Tindakan yang ditentukan oleh kepercayaan yang sadar akan nilai tersendiri suatu bentuk perilaku yang etis, estetis, religius, atau bentuk lainnya terlepas dari prospek keberhasilannya.

3. Tindakan afektif

Tindakan yang ditentukan oleh keadaan emosional sang aktor

4. Tindakan sosial tradisional

Tindakan yang ditentukan oleh cara-cara berperilaku sang aktor yang biasa dan lazim.

Selanjutnya Ritzer (2007:357) Teori pilihan rasional memusatkan perhatian pada aktor. Aktor dipandang sebagai manusia yang mempunyai maksud. Hal tersebut

dimaksudkan aktor mempunyai tujuan dan tindakannya tertuju pada upaya untuk mencapai tujuan itu. Aktorpun dipandang mempunyai pilihan (atau nilai, keperluan). Teori pilihan rasional tidak menghiraukan apa yang menjadi pilihan atau apa yang menjadi sumber pilihan aktor. Hal terpenting adalah kenyataan bahwa tindakan dilakukan untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan tingkatan pilihan aktor. Kemudian Ritzer menerangkan meskipun teori pilihan rasional berawal dari tujuan atau maksud aktor, namun teori ini memperhatikan sekurang -kurangnya dua pemaksa utama tindakan.

1. Pertama adalah keterbatasan sumber. Aktor mempunyai sumber yang berbedanbeda maupun akses yang berbeda terhadap sumberdaya yang lain. Bagi aktor yang mempunyai sumberdaya yang besar, pencapaian tujuan mungkin relatif mudah. Tetapi bagi aktor yang mempunyai sumberdaya sedikit, pencapaian tujuan akan sukar atau sulit. Aktor dipandang berupaya mencapai keuntungan maksimal dan tujuan mungkin meliputi gabungan antara peluang untuk mencapai tujuan utama dan apa yang telah dicapai pada peluang yang tersedia untuk mencapai tujuan kedua yang paling bernilai.
2. Sumber pemaksa kedua atas tindakan aktor individual adalah lembaga sosial. Hambatan kelembagaan ini menyediakan baik sanksi positif maupun sanksi negatif yang membantu mendorong aktor untuk melakukan tindakan tertentu dan menghindarkan tindakan lain.

Selanjutnya (Ritzer 2012, 136 – 137) Menurut Weber tindakan sosial dapat pula dibedakan dari sudut waktu sehingga ada tindakan yang diarahkan kepada waktu sekarang, waktu lalu, atau waktu yang akan datang. Sasaran suatu tindakan social bisa individu tetapi juga bisa kelompok atau sekumpulan orang. ia membedakan tindakan dengan prilaku yang murni reaktif. Mulai sekarang konsep prilaku di maksudkan sebagai prilaku otomatis yang tidak melibatkan proses pemikiran. Stimulus datang dan prilaku terjadi, dengan sedikit saja jeda antara stimulus dengan respon. Prilaku semacam itu tidak menjadi minat sosiologis weber. Ia memusatkan perhatiannya pada tindakan yang jelas - jelas melibatkan campur tangan proses pemikiran (dan tindakan bermakna yang di timbulkan olehnya) antara terjadinya stimulus dengan respon.

2. Budaya

Kebudayaan berfungsi mengatur agar manusia dapat memahami bagaimana seharusnya manusia bertingkah laku, berbuat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dalam masyarakat. Apa yang dikatakan Roucek dan Warren tentang kebudayaan sebagai satu cara hidup yang dikembangkan oleh sebuah masyarakat guna memenuhi keperluan dasarnya untuk dapat bertahan hidup, meneruskan keturunan dan mengatur pengalaman sosialnya. Hal-hal tersebut adalah seperti pengumpulan bahan-bahan kebendaan, pola organisasi sosial, cara tingkah laku yang dipelajari, ilmu pengetahuan. Kepercayaan dan kegiatan lain yang berkembang dalam pergaulan manusia. Kemudian Roucek dan Warren mengaggap bahwa kebudayaan adalah sebagai sumbangan manusia kepada alam lingkungan. (Abdulayani, 2002:47).

Menurut Ferdinand Tonnies (dalam Soejono Soekanto, 1998 : 196) kebiasaan mempunyai tiga arti, yaitu sebagai berikut:

1. Kebiasaan dalam arti yang menunjukan pada suatu kenyataan yang bersifat objektif. Misalnya, kebiasaan untuk bangun pagi, kebiasaan untuk tidur siang hari, kebiasaan untuk minum kopi sebelum mandi dan lain-lain. Artinya adalah, bahwa seseorang biasa melakukan perbuatan-perbuatan tadi dalam cara hidupnya.
2. Kebiasaan dalam arti kebiasaan tersebut dijadikan kaidah bagi seseorang, yang diciptakannya untuk dirinya sendiri. Dalam hal ini, orang yang bersangkutanlah yang menciptakan suatu perilaku bagi dirinya sendiri.
3. Kebiasaan dalam arti sebagai perwujudan kemauan atau keinginan untuk berbuat sesuatu.

Kebudayaan mengandung nilai-nilai dan norma-norma sosial yang merupakan faktor pendorong bagi manusia untuk betingkah laku dan mencapai kepuasan tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Nilai yang diakui sebagai hasil konsesus, erat kaitannya dengan pandangan terhadap harapan kesejahteraan bersama dalam hidup bermasyarakat. Hal ini berarti nilai-nilai sosial dapat disebut sebagai ketentuan-ketentuan atau cita-cita dari apa yang dinilai baik dan benar oleh masyarakat luas (Koentjaraningrat, 2005: 108).

3. Kearifan Lokal

Ridwan (2007) mengemukakan bahwa kearifan lokal dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu. Pengertian tersebut disusun secara etimologi, dimana wisdom/kearifan dipahami sebagai kemampuan seseorang dengan menggunakan akal pikirannya dalam bertindak atau bersikap sebagai hasil penilaian terhadap sesuatu objek atau peristiwa yang terjadi. Sebagai sebuah istilah wisdom kemudian diartikan sebagai kearifan/kebijaksanaan.

H. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

1. Gambaran Umum Desa Batu Belah

Desa Batu Belah merupakan salah satu dari 6 desa yang berada di wilayah Kecamatan Siantan Timur dan merupakan desa tertua dari 5 (lima) desa lainnya, sebagian besar wilayah desa Batu Belah adalah pesisir laut, pantai, dan perbukitan. Pada zaman Modernisasi khususnya masalah permainan anak, dengan kemudahan akses yang ada desa Batu Belah telah di bangun tempat *playstation* yaitu berjumlah 4 tempat rental yang menyediakan berbagai game untuk di sewakan kepada masyarakat, tidak hanya ditujukan kepada anak anak, bahkan orang dewasa sekalipun bisa menyewa games *plystation tersebut*. Namun

di tengah medernisasi permainan tradisional tetap dijadikan permainan nomor satu oleh anak anak desa Batu Belah.

2. Permainan Tradisional Yang Ada Di Desa Batu Bela

a. Gasing



b. Lompat Tiung



c. Yeye



d. Kinjing



e. Gulik Batu



f. Tam Tam Buku



g. Lulu Cina Buta



h. Bola Kasti



I. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. KARAKTERISTIK INFORMAN

Informan dalam penelitian kualitatif sengaja dipilih oleh peneliti, karena dianggap mampu memberikan informasi seputar masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, informan yang dipilih adalah anak-anak yang berasal dari desa Batu Belah, karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa sebagai generasi yang menjadi pewaris dari kearifan lokal wilayah mereka. Karakteristik informan ditentukan berdasarkan umur, tingkat pendidikan, lama jam bermain permainan tradisional dalam satu minggu.

a. KEBERADAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI ERA MODERNISASI DI DESA BATU BELAH KABUPATEN ANAMBAS.

Muhammad Zaini, (1988: 103) menyatakan bahwa Permainan tradisional dapat diartikan sebagai satu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada pelakunya. Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur atau budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu.

Desa Batu Belah merupakan salah satu desa yang ada di Kabupaten Anambas yang masih menjunjung tinggi kearifan lokal salah satunya yaitu permainan tradisional. Masyarakat desa Batu Belah menyakini bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan yang menyenangkan dan dimainkan oleh orang-

orang desa Batu Belah dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Dan hingga saat ini permainan tradisional masih dikenal oleh anak-anak desa batu belah sebagai permainan yang dimainkan setiap harinya.

Medernisasi membawa perubahan pada wilayah di sekitar Kabupaten Anambas khususnya desa Batu Belah, salah satunya telah masuknya berbagai permainan modern seperti playstation, Game Center, Car Remote Control. Masyarakat batu belah telah banyak yang membuka rental playstation, masyarakat yang menjualkan permainan modern juga sudah banyak, bahkan sebagian anak telah memiliki permainan modern tersebut secara pribadi, namun hal tersebut tidak membuat permainan tradisional menjadi pudar bagi kalangan anak-anak di desa Batu Belah.

Lestarnya permainan tradisional yang ada di desa Batu Belah karena anak-anak terus memainkan permainan tradisional tersebut, hingga permainan tersebut tidak hanya tinggal nama dan tidak terlupakan, adapun faktor yang membuat anak-anak masih menyukai dan melestarikan permainan tradisional dapat dilihat dari pengetahuan tentang permainan tradisional, merupakan budaya yang harus dipertahankan, serta ketrampilan dalam bermain, yang dibahas berdasarkan pembahasan yaitu sebagai berikut:

1. Memainkan Permainan Tradisional Karena Tahu Tentang Manfaat Dari Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, tentunya masyarakat yang daerahnya mempunyai permainan khas harus mengetahui segala manfaat yang terkandung didalam permainan tradisional yang ada tersebut. Notoatmodjo (2003: 57) Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya perilaku seseorang.

Melalui penglihatan dan pendengaran anak anak di desa Batu Belah bisa mengetahui tentang permainan tradisional. Dengan melihat sekelompok orang bermain anak anak mengetahui cara bermain permainan tersebut, serta dengan mendengar penjelasan dari orang lain anak anak juga bisa mengetahui apa itu permainan tradisional. Proses penglihatan dan pendengaran sangat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang. Karena seseorang tidak akan bisa tahu apabila dia tidak melihat dan mendengar.

Permainan tradisional yang terdapat di desa Batu Belah di antaranya yaitu permainan Gasing, Lompat Tiung, Yeye, Kinjing, Gulik Batu, Tam Tam Buku,

Lulu cina buta, Bola Kasti, Congklak, dan Kaki Bajang. Permainan tradisional akan tetap lestari apabila terus dimainkan, jika tidak dimainkan maka seiring dengan perkembangan zaman maka permainan tersebut akan punah bahkan tidak pernah diketahui oleh generasi mendatang.

Perbandingan fungsi permainan tradisional dengan permainan modern yang ada di desa Batu Belah yaitu permainan tradisional bersifat menghemat sedangkan permainan modern bersifat boros, mengeluarkan banyak uang untuk bisa bermain permainan modern, permainan tradisional bisa mempererat solidaritas karena kebanyakan bermain dengan regu, sedangkan permainan modern lebih dimainkan secara individu, permainan tradisional bisa untuk olahraga dan menyehatkan, sedangkan permainan modern lebih dimainkan dengan duduk diam hingga tidak menyehatkan, permainan tradisional bisa menciptakan interaksi karena untuk memiannya individu harus saling bertemu, bertatap, dan berkomunikasi sedangkan permainan modern yang dimainkan secara individu tidak menciptakan interaksi, permainan tradisional tidak membuat waktu untuk belajar anak terganggu karena bermain di sesuaikan dengan jadwal dan tidak membuat ketagihan, sedangkan permainan modern membuat waktu banyak terbuang karena cenderung membuat ketagihan sehingga bermainpun tidak ingat waktu.

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. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2002;22)

Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pengetahuan anak tentang fungsi dari permainan tradisional mempunyai peran penting dalam kelestariannya permainan tradisional tersebut di desa Batu Belah, anak-anak yang telah mengetahui manfaat dari permainan tradisional lebih mau memainkan permainan tersebut, dan hal tersebut merupakan hal yang penting dalam kemajuan dan perkembangan permainan tradisional tersebut.

Adapun pengetahuan anak tentang nilai positif dari permainan tradisional yang ada di desa Batu Belah yaitu *pertama*, permainan tradisional seperti gasing, lompat tiung, yeye, kinjing, gulik batu, tam tam buku, lulu cina buta, bola kasti, congklak, kaki bajang dinilai hemat, karena dalam memainkan permainan tradisional tersebut anak-anak tidak memerlukan biaya, yang dibutuhkan hanya halaman yang luas serta alat sederhana yang bisa diperoleh tanpa harus membeli. *Kedua* permainan tradisional seperti congklak, gulik batu, kinjing, kaki bajang, yeye, gasing, lompat tiung, lulu cina buta bisa meningkatkan kecerdasan, karena

dalam bermain apabila ingin menang harus memiliki ketangkasan. Dengan bermain tersebut anak-anak dapat melatih ketangkasannya sehingga bisa meningkatkan kecerdasan. *Ketiga* permainan tradisional seperti bola kasti, lompat tiung, kinjing, kaki bajang, gulik batu merupakan suatu olahraga karena merupakan permainan yang membutuhkan banyak gerak sehingga mampu menyehatkan tubuh. *Keempat* permainan tradisional bisa mempererat hubungan, karena bermainnya berkelompok hubungan yang terjalin lebih dekat sehingga mampu menciptakan solidaritas. *Kelima* mengembangkan emosi yang mana dalam permainan tradisional emosi dalam bermain lebih dapat seperti rasa kesal, marah, senang. *Keenam* permainan tradisional mampu menjalin interaksi yaitu dengan cara saling bertemu, bertatap dan berkomunikasi.

Dari pengetahuan tentang fungsi fositif tersebut maka anak-anak di desa Batu Belah selalu mempertahankan permainan tradisional untuk dijadikan permainan yang lebih diutamakan keberadaannya di era modernisasi sekarang ini. Namun tidak hanya harus mengetahui tentang manfaat permainan tradisional saja yang mampu mempertahankan permainan tradisional, hal tersebut harus disertai dengan tindakan yang nyata, apabila tidak diiringi dengan tindakan maka permainan tersebut hanya disebut-sebut saja namun tidak dimainkan.

Tindakan sosial dapat berupa tindakan yang bersifat membatin atau bersifat subjektif yang mungkin terjadi karena pengaruh positif dari situasi tertentu atau

merupakan tindakan perulangan dengan sengaja sebagai akibat dari pengaruh situasi yang serupa atau berupa persetujuan secara pasif dalam situasi tertentu (Weber dalam Ritzer 2012). Dalam hal ini tindakan yang dilakukan oleh anak desa Batu Belah sehingga mereka mau memainkan permainan tradisional terjadi karena adanya pengaruh positif, pengaruh positif tersebut yaitu karena mereka mengetahui akan manfaat dari permainan tradisional sehingga hal tersebut membuat mereka melakukan tindakan untuk memainkan permainan tradisional.

2. Memainkan Permainan Tradisional Merupakan Budaya Lokal Yang Mempunyai Nilai

Adapun nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional di desa Batu Belah yaitu meningkatkan persaudaraan, dan satu orang informan lebih menambahkan tentang nilai untuk meningkatkan rasa lapang dada, dan nilai kedisiplinan. secara keseluruhan keterangan yang di sampaikan oleh informan di atas dapat dikatakan bahwa anak anak di desa Batu Belah telah mengetahui bahwa permainan tradisional di desa tersebut memiliki nilai, dan pengetahuan tentang nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut tidak hanya di ketahui secara tiba tiba namun mereka di beri tahu oleh orang tua mereka. Dapat dikatakan bahwa nilai permainan tradisional bagi anak di desa Batu Belah yaitu kerja sama , meningkatkan persaudaraan, rasa disiplin, dan percaya diri.

Nilai kerja sama yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu karena permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok, untuk memenangkan sebuah permainan tersebut maka dibutuhkan kerja sama antara individu dalam satu kelompok, apabila suatu kelompok tidak mau bekerja sama maka permainan tersebut tidak akan berhasil. Dari hal tersebut secara langsung permainan tradisional mengajarkan kepada anak bahwa kerja sama sangat diperlukan dalam menghasilkan suatu yang ingin di capai.

Nilai dalam meningkatkan persaudaraan, permainan tradisional merupakan permainan yang harus dilakukan oleh dua orang atau lebih sehingga harus membutuhkan orang banyak, dari hal tersebut mampu menjalin hubungan antara individu satu dengan individu yang lain. Dengan sering melakukan permainan tradisional maka hubungan seseorang semakin dekat terutama pada satu regu.

Nilai pada rasa lapang dada yaitu dengan memainkan permainan tradisional menambah rasa lapang dada anak, bahwa dalam permainan apabila terjadi suatu kekalahan itu merupakan suatu hal yang biasa, dan tidak boleh berkecil hati serta menanamkan sifat untuk tidak menjadi seorang pendendam apabila kalah dalam permainan.

Waktu dalam bermain telah ada batasannya, sehingga mengajarkan untuk disiplin yang mana permainan tradisional biasanya dimainkan pada sore hari dan pada pagi hari ketika anak libur sekolah dengan membutuhkan lapangan yang luas. Hal tersebut menjadikan waktu anak bisa terkontrol sehingga tidak mengganggu waktu belajar.

3. Memainkan Permainan Tradisional Karena Memiliki Keterampilan Dalam Bermain

Weber dalam (Ritzer 2012 : 215) menyatakan bahwa salah satu dari tipe tindakan sosial yaitu tindakan sosial tradisional, tindakan ini ditentukan oleh cara cara berperilaku sang actor yang biasa dan lazim. Dalam hal ini keberadaan permainan tradisional yang memang sudah ada jauh lebih awal dari pada permainan modern tentunya telah di ketahui oleh anak anak tentang cara memainkannya, sehingga tidak heran anak anak di desa Batu Belah lebih lincah dan pandai serta memiliki keterampilan yang baik dalam memainkan permainan tradisional di bandingkan dengan permainan modern yang baru mereka jumpai.

Permainan tradisional juga telah di atur oleh tradisi, sehingga permainannya berdasarkan tradisi turun temurun, berbeda dnegan permainan modern yang cara memainkannya berbeda beda tergantung dengan jenis games sehingga menimbulkan rasa sulit pada anak desa Batu Belah. Dari hal tersebut dapat

dikatakan bahwa ketrampilan yang dimiliki oleh anak desa batu Belah dalam memainkan permianan tradisonal berdampak pada minat anak dalam memainkan permianan trasionaltersebut semkain tinggi sehingga berpengaruh terhadap keberlangsungan keberadaan budaya permainan tradisonal yang ada di desa Batu Belah.

J. PENUTUP

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian adapun factor factor yang mendorong anak anak masih mempertahankan permianan tradisonal pada era modernisasi di desa Batu Belah yaitu :

1. Memainkan Permainan Tradisional Karena mengetahui Tentang Manfaat Bermian Permainan Tradisional, yang mana anak anak mengetahui bahwa dengan bermian permainan tradisonal bisa mendapatkan manfaat yaitu menghemat biaya, melatih ketangkasannya sehingga bisa meningkatkan kecerdasan, bisa menyehatkan (olahraga), Permainan tradisonal bisa mempererat hubungan, Mengembangkan emosi, menjalin interaksi, dari pengetahuan tersebut membuat anak anak di desa Batu Belah melakukan tindakan nyata yaitu dengan mmemainkan langsung permianan tersebut, karena apabila hanya mengetahui manfaat saja tidak dimainkan maka permainan tersebut juga tidak akan bertahan.

2. Memainkan Permainan Tradisional karena Merupakan Budaya Lokal Yang Mempunyai Nilai, anak anak melakukan tindakan memainkan permainan tradisional karena didasari atas nilai yang diketahui tentang permainan tradisional tersebut yaitu sikap kerja sama yang mana setiap permainan membutuhkan kerja sama agar bisa mendapatkan kemenangan, Nilai dalam meningkat persaudaraan, permainan tradisional merupakan permainan yang harus dilakukan oleh dua orang atau lebih sehingga harus membutuhkan orang banyak, dari hal tersebut lahir rasa persaudaraan antar individu. Nilai pada lapang dada yaitu dengan memainkan permainan tradisional menambah rasa lapang dada pada anak, bahwa dalam bermain apabila terjadi suatu kekalahan itu merupakan suatu hal yang biasa, dan tidak boleh berkecil hati serta menanamkan sifat untuk tidak menjadi seorang pendendam apabila kalah dalam bermain. Nilai disiplin mengajarkan bermain sesuai dengan waktu memang khusus untuk bermain tanpa mengganggu aktifitas lainnya khususnya waktu belajar pada anak.

3. Ketrampilan dalam bermain Dalam hal ini keberadaan permainan tradisional yang memang sudah ada jauh lebih awal dari pada permainan modern tentunya membuat anak anak melakukan tindakan yang didasari atas tindakan tradisional, mereka telah mengetahui tentang cara memainkan permainan tradisional, jadi generasi yang ada dibelakangnya seperti orang tua, kakak, teman teman yang lebih dulu tahu

tentang cara bermain permainan tradisona, sehingga tidak heran anak-anak di desa Batu Belah lebih lincah dan pandai serta memiliki ketrampilan yang baik dalam memainkan permainan tradisonal di bandingkan dengan permainan modern yang baru mereka jumpai dalam waktu sama dengan orang terdahulu..

A. SARAN

Adapun saran yang bisa diberikan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Permainan tradisonal merupakan budaya masyarakat di suatu tempat, jadi setiap warga masyarakat harus menjaga dan melestarikan keberadaannya meskipun pengaruh modernisasi sangat kuat.
2. Masyarakat harus selalu memperkenalkan kepada generasi penerus tentang permainan tradisonal yang ada dengan cara selalu melakukan perlombaan dan hal-hal yang bisa mempertahankan budaya permainan tradisonal.
3. Orang tua tidak selalu membelikan anak games games modern yang sekiranya bisa berdampak buruk pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani, 2002. Skematika, Teori, Dan Terapan. Jakarta: PT Bumi. Aksara.*
- Burhan Bungin, 2007. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana*
- Dharmamulya, Sukirman, ddk, 2008, Permianan Tradisional Jawa, Yogyakarta : Kepel Press*
- Kontjraningrat, 2005, pengantar Ilmu Antropologi, Jakarta : PT. Rineka Cipta*
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan. Rineka Cipta. Jakarta.*
- Ridwan, N.A. 2007. Landasan Keilmuan Kearifan Lokal. Jurnal Studi Islam dan Budaya. Vol.5, (1), 27-38*
- Ritzer, George,.2007, Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda, Jakarta : Raja Grafindo*
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman,2012 Teori Sosiologi Modern. Jakarta. Prenada Media.*
- Semiawan, Conny. R. 2002. Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.*
- Silalahi, Ulber, (2010). Metode Penelitian Sosial. Bandung, PT. Refika Aditama*
- Zaini, Muhammad .1988. Permainan Tradisional Indonesia. Jakarta: Grafindo Persada*