



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA



MODUL NUSANTARA E

**PERTUKARAN MAHASISWA MERDEKA
ANGKATAN 3
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**INGGAR ASIS PRATAMA,
ALYA RAHMA SITORUS,
PENTARIA SANIPAR, DKK**

RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL

Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara

Inggar Asis Pratama, Alya Rahma Sitorus,
Pentaria Sanipar, dkk.



RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL

Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara

Penulis:

Inggar Asis Pratama, Alya Rahma Sitorus,
Pentaria Sanipar, dkk.

Editor:

Erik Santoso

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : November 2023

Hak Cipta 2023, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya - 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2023 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I - : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023
; 21 x 29 cm
QRCBN: 62-1293-4095-821

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku dengan judul RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara sesuai yang ditargetkan.

Buku dengan judul RAGAM PERMAINAN TRADISIONAL Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara ini berisikan mengenai berbagai ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia. Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

Desember 2023, Penulis

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	4
BERAS KETAN	6
BETENGAN	8
CONGKLAK	9
MARKATAPEL	11
MARKARET(MARIYE-IYE)	13
MARSITEKKA	14
DOMPU	16
CABUT UBI	18
CONGKLAK	19
RANGKUK ALU	23
ENGKLEK	25
MADENDE	27
ENGGO-ENGGO	28
DENGKLENG	30
BARAPAN AYAM	31
2 PERMAINAN KHAS SUKU SASAK SELODOR	32
SUNGKIT (TEK-TEKAN) / CONGKLIK	33
BEJINGKLAK	35
BEPELETOKAN	37
MACCUKKE	38
MA'SANTO	40
CAKOP (MERAUP)	43
SEBOROB SELOP (LEMPAR SANDAL)	45
ADANG-ADANGAN	48
BEDIL BAMBU	49
ALIOMA	51
ADANG-ADANGAN	55
CAK INGKING GERPAK	56
KARBET	57
YEYE	59
"SINGKONG"	61
"ANAKAN LIDI"	62
PECAH PIRING	63
BOLA BEKEL	65
ALANGGAYA BULIYA	67

PERMAINAN NEKA	70
JILO-JILO	72
PERMAINAN PATOK LELE	74
PERMAINAN ENKLEK	76
JEDUMAN ATAU BLEDUKAN	78
KUCING BUTA	80
BALOGO	82
BEGASING	84
PROFIL PENULIS	86

Beras Ketan

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Tali pembatas
2. Lakban

Langkah-langkah permainan:

1. Permainan dilakukan secara individu tidak ada grup, sistemnya mengamankan diri dari 1 orang yang kalah sebut saja penjahat
2. Sebelum permainan tentukan penjahat yang siap mencari mangsa dengan cara hompimpa
3. Kemudian buat dua tempat sama lebar dengan garis tengah menggunakan tali atau lakban
4. Dua tempat tersebut dinamakan beras dan ketan yang dibuat untuk kawan benar
5. Garis tengah tersebut dibuat tempat yang kalah atau penjahat untuk mencari pengganti
6. Permainan diawali dengan kawan benar yang berjajar di garis penjahat dengan posisi kaki melebar dan tidak menyentuh garis penjahat
7. Penjahat berdiri diujung dan berlari melewati kawan benar dengan menyebutkan kata benar atau ketan secara keras
8. Kawan benar akan menghindar ke tempat sesuai dengan kata yang diucap penjahat
9. Penjahat akan mencari pengganti dengan berusaha menyentuh bagian tubuh salah satu kawan benar dan menjadi pengganti
10. Apabila ada kawan yang salah menghindar secara otomatis dia akan kalah dan menjadi penjahat

Beras Ketan

Beras ketan ini adalah kata istilah saja yang digunakan untuk menyebut nama permainan karena nama tersebut familiar dikalangan anak perdesaan yang background orang tua mereka adalah seorang petani padi. Permainan ini kerap dimainkan saat jam istirahat sekolah, sebelum mengaji dan ketika waktu libur

Peta permianan



Keterangan :

 : Penjahat

Betengan

Alat dan bahan yang digunakan:

1. 2 penanda post berupa tiang

Langkah-langkah permainan:

1. Permainan dilakukan secara berkelompok
2. Ada dua kelompok yang sama rata anggotanya
3. Tugas dari kelompok adalah menyentuh tiang lawan (dan berkata "beteng") dengan menyandra anggota lawan
4. Setiap kelompok ada yang bertugas menjaga tiang, ada yang bertugas menyandra anggota lawan dengan menyentuh punggung tubuhnya dan ada yang bertugas menjaga penjara
5. Anggota yang terkena atau tersandra akan dipenjara yang tempatnya dekat dengan tiang lawan dan terus diawasi dengan penjaga penjara supaya dia tidak ditarik oleh anggotanya yang lain
6. Tahanan yang dipenjara masih bisa berjuang untuk menyentuh tiang lawan akan tetapi dengan syarat tidak tersentuh oleh penjaga tiang
7. Tahanan masih bisa diselamatkan dengan cara menariknya dari garis penjara dan dibawa ke tiang kelompok terlebih dahulu sebelum berjuang menyandra kelompok lawan
8. Kelompok yang berhasil menyentuh beteng atau tiang maka dia menang

Betengan

Betengan ini adalah salah satu bentuk permainan yang mengajarkan arti kata perjuangan dan kekompakan anatar anggota kelompok. Permainan ini sangat menyenangkan apalagi jika setiap anggota memiliki anggota lebih dari 10 orang.

Peta permainan



Congklak

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Papan Congklak :
Papan Congklak terdiri dari 16 lubang diantaranya 14 lubang kecil saling berhadapan dan 2 lubang besar pada kedua sisinya.
Ketujuh lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sebelah kanan dianggap milik pemain.
2. Biji Congklak :
Biji Congklak atau Buah Congklak digunakan sebagai bahan permainan pada Papan Congklak. Manik-manik congklak dapat dibuat dari cangkang, biji-bijian, batu, kelereng atau plastik.
3. Tong/lubang congklak:
Tong atau lubang congklak digunakan untuk menyimpan bibit congklak. Wadah atau lubang congklak bisa dari kayu atau plastik

Langkah-langkah permainan:

1. Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji.
2. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam.
3. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya.
4. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.

Deskripsi filosofi permainan tradisional (congklak):

Tujuh lubang kecil dalam permainan ini mengajarkan kita bahwa setiap manusia mempunyai jumlah waktu yang sama, yaitu tujuh hari. Kemudian ketujuh manik congklak tersebut dilambangkan dengan perbuatan yang kita lakukan setiap hari yang akan mempunyai pengaruh pada esok harinya. Menabur benih berarti hidup harus ikhlas dalam memberi dan menerima segala sesuatu. Hal ini

dilakukan untuk menstabilkan kehidupan. Benih yang sudah diambil tidak dapat lagi diambil dan dikembalikan. Jadi kita harus ikhlas dalam menjalani hidup. Congklak juga mengajarkan kita bahwa kita mempunyai kewajiban untuk membagi seluruh harta yang kita miliki dan tidak boleh serakah agar tidak kehilangan segalanya dalam sekejap.

Foto permainan tradisional:



Karya Alya Rahma Sitorus

Markatapel

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Kayu : Kayu digunakan sebagai bahan baku pembuatan bagian utama ketapel.
2. Karet : digunakan sebagai bahan baku pembuatan tali ketapel. Karet yang digunakan biasanya diperoleh dari ban bekas.
3. Batu atau kerikil kecil : Batu atau kerikil kecil digunakan sebagai bola dalam permainan tradisional Markapel.

Langkah-langkah permainan:

1. Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji.
2. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam.
3. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya.
4. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.

Deskripsi filosofi permainan tradisional (markatapel):

Bandingkan unsur marketapel ini dengan kehidupan manusia.

Bagian kayu yang berbentuk huruf "Y" adalah kita.

talnya adalah proses perjalanan hidup kita.

Sepotong kulit dengan batu adalah beban hidup atau penderitaan.

Saat kita sedang melewati titik terendah dalam hidup kita, seringkali kita sulit berpikir jernih, tiba-tiba kita menjadi introvert, mengucilkan diri dari lingkungan sosial.

Tapi percayalah, setiap masalah ada solusi dan hikmahnya.

Semakin rendah nilai kehidupan, semakin terbuka kesempatan belajar dan introspeksi.

Semakin rendah poin nyawanya, maka pantulan akan semakin tinggi.

Seperti marketapel. Jika pegangannya kuat, semakin rendah tali ditarik, semakin jauh dan tinggi batu akan dilempar.

Foto permainan tradisional:



Markaret(Mariye-Iye)

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Karet gelang

Langkah-langkah permainan:

1. Permainan dimulai dengan menentukan 2 penjaga untuk memegang ujung-ujung karet
2. Kemudian pemain yang lain harus melompati karet yang dipegang oleh kedua penjaga. Jika gagal maka pemain tersebut akan bergantian untuk jadi penjaga.

Deskripsi filosofi permainan tradisional :

Iye Iye atau yang biasa disebut Ye Ye adalah permainan tradisional yang berasal dari Sumatra Utara. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan gelang karet yang disambung-sambung menjadi panjang. Permainan ini dimulai dengan 2 orang penjaga yang memegang ujung-ujung karet dan diputar secara bersamaan. Lalu, seorang pemain harus melompati gelang karet yang diputar oleh 2 orang penjaga itu. Permainan ini bergantian jika seorang pemain gagal melompati karet yang diputar oleh 2 orang penjaga. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan, tapi tidak jarang ada anak laki-laki yang ikut bermain menantang kehebatan para perempuan dalam permainan tradisional ini.

Foto Permainan Tradisional Iye-ye:



Sumber : <http://1.bp.blogspot.com>

Marsitekka

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Kayu
2. Kapur
3. Batu

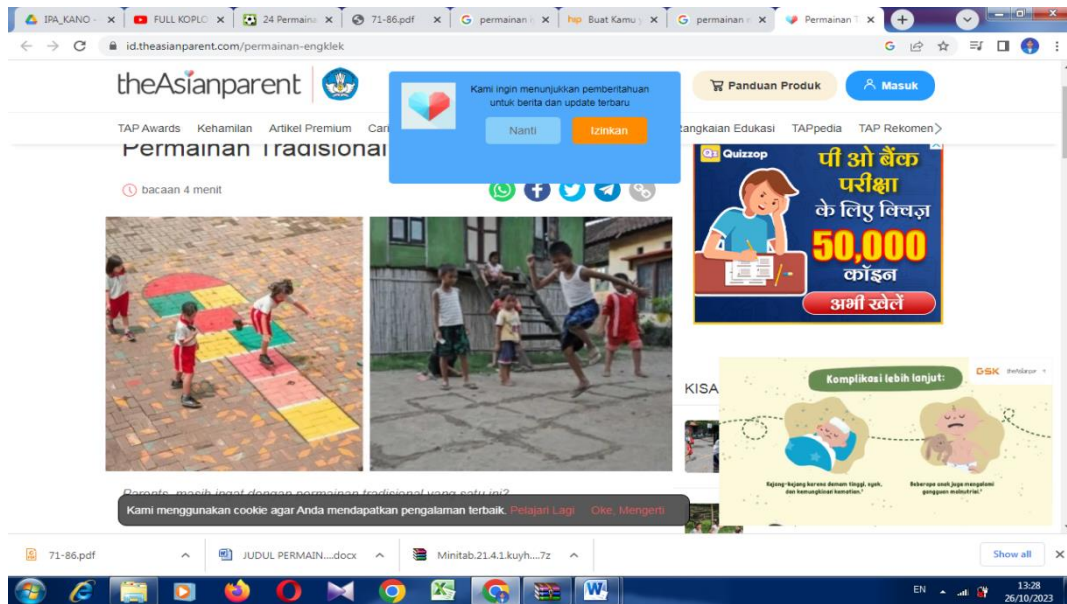
Langkah-langkah permainan:

1. Permainan dimulai dengan menentukan siapa yang pertama melakukan permainan.
2. Setelah itu pemain melemparkan batu ke kotak persegi yang pertama dan pemain tersebut tidak boleh mengenai tepi garis kotak dan melangkahi batu kemudian pemain mengambil batu pada saat memutar dari ujung kotak.

Deskripsi Filosofi Permainan Tradisional Marsitekka :

Marsitekka (Jawa=*Engklek*, Riau=*Setatak*, Jambi=*Tejek-tejekan*) Merupakan permainan tradisional Batak Toba, Kab. Samosir, Toba Samosir, Humbang Hasundutan dan Tapanuli Utara. Permainan anak-anak ini sangat digemari untuk dimainkan di sekolah dan di depan rumah-rumah masyarakat Batak. Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan berkelompok. Caranya dengan membuat beberapa kotak persegi empat yang digariskan di tanah dengan pakai kayu atau dari kapur putih untuk berlantai semen. Dalam permainan yang dimainkan oleh 2 orang ini, terdapat tambahan alat seperti batu yang dilemparkan ke salah satu kotak.

Foto Permainan Tradisional Marsitekka:



Sumber : <https://id.theasianparent.com/permainan-engklek>

Dompu

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Batu
2. Kayu (Opsional)

Langkah-langkah permainan:

1. Permainan dimainkan oleh 2 orang atau lebih.
2. Setiap pemain memilih 2 batu, satu batu untuk menjadi batu sasaran dan satu batu untuk menjadi batu lempar atau "gacok".
3. Setelah pemain memiliki gacok, buatlah lapangan permainan di pekarangan rumah atau lapangan.
4. Tandai lapangan permainan dengan 3 garis horizontal dengan jarak 3-4 meter menggunakan kayu atau batu.
5. Letakkan salah satu batu di garis paling ujung atau garis ketiga secara tegak sebagai batu sasaran.
6. Pemain berdiri di garis pertama dan melempar gacok ke arah batu sasaran.
7. Jika pemain mengenai batu sasaran, maka pemain maju ke garis kedua dan mengulangi langkah 5.
8. Setelah maju ke garis kedua, pemain melempar gacok dari arah belakang di antara kedua kaki.
9. Jika pemain mengenai batu sasaran, maka pemain maju ke tahap terakhir.
10. Pada tahap terakhir, pemain melempar gacok menggunakan kaki.
11. Caranya, pemain berdiri di garis pertama dan meletakkan gacok di punggung kaki. Kemudian, pemain maju dua langkah sampai mendekati garis kedua dan melempar gacok seperti menendang bola.
12. Pemain yang pertama menyelesaikan seluruh tahap permainan memenangkan permainan.

Deskripsi filosofi permainan tradisional Dompu:

Permainan tradisional Dompu adalah permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan ini memiliki filosofi yang mendalam dan dapat menjadi pelajaran bagi kita semua.

Salah satu permainan tradisional Dompu yang memiliki filosofi yang mendalam adalah permainan Dompu. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan 2 batu, yaitu satu batu untuk menjadi batu sasaran dan satu batu untuk menjadi batu lempar.

Filosofi permainan Gacok adalah sebagai berikut:

- Jangan mudah menyerah. Untuk memenangkan permainan, pemain harus terus berusaha hingga berhasil mengenai batu sasaran.
- Saling bekerja sama. Pemain harus bekerja sama dengan baik untuk saling mendukung satu sama lain.
- Berani mengambil risiko. Pemain harus berani untuk mengambil risiko untuk memenangkan permainan.

Foto permainan tradisional:



Sumber:

(<https://www.facebook.com/IBUCerdasQ/photos/a.720189118134984/720189298134966/?type=3>)

Cabut Ubi

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Batu atau tiang sebagai pegangan
2. tenaga yang besar

Langkah-langkah permainan:

1. Permainan dimainkan oleh 2 kelompok atau lebih, masing-masing kelompok terdiri dari 4 pemain atau lebih.
2. Setiap kelompok akan bergantian menjadi "ubi" dan "petani".
3. "Ubi" akan berpegangan ke tiang dan akan ditarik oleh "petani".
4. "Ubi" harus bertahan dari tarikan "petani".
5. Kelompok yang paling banyak menarik "ubi" akan menjadi pemenang.

Deskripsi filosofi permainan tradisional Cabut Ubi:

Permainan cabut ubi mengajarkan kita untuk berhati-hati, berani, dan bekerja sama. Berhati-hati, karena pemain harus mencabut ubi dengan tepat agar tidak terjatuh. Berani, karena pemain harus berani mengambil risiko untuk mencabut ubi. Bekerja sama, karena pemain harus bekerja sama dengan baik untuk memenangkan permainan.

Permainan cabut ubi adalah permainan tradisional yang sederhana namun memiliki banyak manfaat. Permainan ini dapat menjadi sarana untuk belajar dan mengembangkan diri.

Foto permainan tradisional:



Sumber

(<https://youtu.be/EqIaYhmfJFQ?si=Bpml3oD5YlGi4phG>)

Congklak

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Congklak

Langkah-langkah permainan:

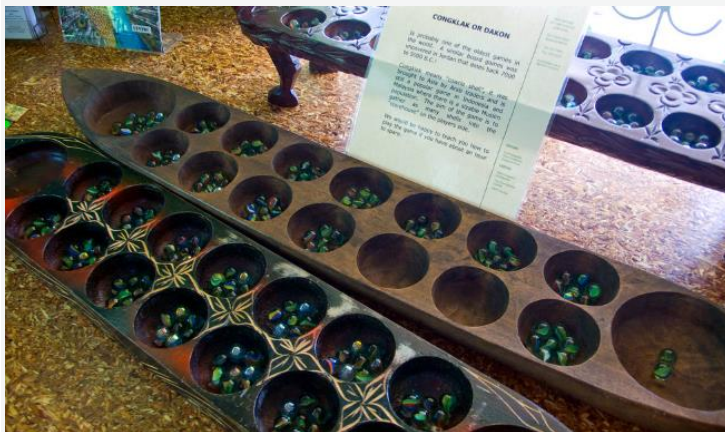
1. Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji.
2. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam.
3. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya.
4. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.
5. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain).
6. Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

Deskripsi filosofi permainan tradisional (**Congklak**):

Pelajaran dari fase ini adalah setiap hari yang kita jalani, akan berpengaruh pada hari-hari kita selanjutnya, dan juga hari-hari orang lain. Apa yang kita lakukan hari ini menentukan apa yang akan terjadi pada masa depan kita. Apa yang kita lakukan hari ini bisa jadi sangat bermakna bagi orang lain. Ketika biji diambil, kemudian diambil lagi, juga berarti bahwa hidup itu harus memberi dan menerima. Tidak selalu mengambil, namun juga memberi, untuk keseimbangan hidup (*take and give*). Biji diambil satu persatu, tidak dapat diambil sekaligus.

Maksudnya, kita harus jujur untuk mengisi lobang pada papan Congklak kita. Kita harus jujur dalam mengisi hidup kita. Satu persatu, sedikit demi sedikit, asalkan jujur dan baik, itu lebih baik daripada banyak namun tidak jujur. Satu persatu biji yang diisi juga bermakna bahwa kita harus menabung tiap hari untuk hari-hari berikutnya. Kita juga harus mempunyai tabungan, yaitu biji yang berada di lobang induk (lobang besar/lambung). Permainan Congklak atau Dakon ini mengajarkan, bahwa jika kita mempunyai rejeki, kita dapat membaginya untuk kebutuhan kita sendiri satu per satu (tidak perlu berlebih) yang diwakilkan ketika kita meletakkan satu biji ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Di Sumatera Utara Congklak dimainkan di beberapa daerah di antaranya: Batak Toba, Kab. Samosir, Toba Samosir, Humbang Hasundutan dan Tapanuli Utara.

Foto permainan tradisional:



Alat dan bahan yang digunakan:

1. **Pat ni Gajah**

Langkah-langkah permainan:

1. Beberapa anak akan berlomba lari dengan menggunakan alat tersebut.

2. Permainan ini menjadi sulit karena jalan di daerah perkampungan Batak belum rata dan terdapat banyak pasir, terutama daerah pinggiran Danau Toba.
3. Dalam perlombaan tersebut, akan ada beberapa anak yang terjatuh dan talinya terputus.
4. Permainan ini dimainkan seperti lomba lari seperti biasa pada umumnya.

Deskripsi filosofi permainan tradisional (**Pat ni Gajah**):

Pat ni Gajah merupakan permainan tradisional yang banyak dimainkan di Batak Toba, Kab. Samosir, Toba Samosir, Humbang Hasundutan dan Tapanuli Utara. Permainan ini dibuat dari bahan utama batok kelapa, dalam Bahasa Batak, 'Pat' memiliki arti 'kaki'. Jadi, 'Pat Ni Gajah' dapat diartikan 'kaki seperti gajah' dalam Bahasa Indonesia. Di Jawa permainan ini dikenal dengan nama 'Jejangkungan' dan masyarakat Bugis mengenalnya dengan nama 'Majjeka'. Pembuatan alat untuk permainan ini cukup mudah. Bahan yang diperlukan hanya batok kelapa tua kering yang sudah dibelah dua dan seutas tali sepanjang 1,5-2 meter. Langkah pertama, buatlah lubang di tengah tiap-tiap tempurung kelapa. Lalu, hubungkan tempurung kelapa dengan tali. Untuk penggunaannya, jepitkan tali di sela jari jempol dan telunjuk kaki serta jadikan tempurug kelapa sebagai alas kaki.

Foto permainan tradisional:



Sumber: Alfurqon Online

Rangkuk Alu

1. Rangkuk Alu

Alat dan bahan yang digunakan :

1. Lesung
2. Bambu

Langkah-langkah permainan :

1. Permainan rangkuk alu dimainkan dalam dua kelompok. Kelompok pertama akan bermain dan kelompok ke dua akan menjaga.
2. Pada kelompok yang menjaga terdiri dari empat sampai enam orang, mereka akan membentuk persegi yang nantinya bertugas untuk menggerakan bambu.
3. Bambu yang di gunakan pada permainan ini berukuran dua meter. Jumlah tongkat bambu yang digunakan disesuaikan dengan jumlah pemani yang berjaga. Bila pemain yang berjaga ada empat orang maka bambu yang di gunakan cukup empat buah dan begitupun sebaliknya.
4. Pada permainan ini tongkat bambu akan disusun membentuk palang dan setiap ujungnya dipegang oleh pemain yang berjaga. Pemain yang berjaga akan memegang bambu sambil berjongkok atau duduk, maka nantinya bambu akan digerakan sesuai irama buka tutup dan kelompok yang bermain akan melompati tiap sela bambu. Pemain harus menghindari jepitan bambu dan lolos sampai berpindah ke sebrangnnya.
5. Ketika kaki pemain kena jepitan bambu maka akan bertukar posisi dengan kelompok yang berjaga atau yang memainkan bambu.

Deskripsi filosofi permainan tradisional (judul) :

Ciri khas dari permainan ini ialah menggunakan batang bambu. Meski banyak dimainkan oleh anak-anak, permainan ini juga bisa di mainkan oleh orang-orang dewasa. Selain memiliki sisi menghibur dan menyenangkan permainan ini juga punya banyak manfaat dan keistimewaan. Permainan ini memiliki makna untuk merayakan pada saat musim panen.

Foto permainan tradisional :



https://youtu.be/owOklGYks6I?si=4Vq8dwUzxTxQh_vq

Catatan :

1. Setiap mahasiswa wajib membahas 2 permainan tradisional
2. Pengumpulan maksimal tanggal 25 Oktober 2023
3. Link pengumpulan disiapkan kak inggar
4. Format penamaan file NAMA MAHASISWA_NAMA PERMAINAN TRADISIONAL

Engklek

Alat dan bahan yang digunakan :

1. Pecahan genting koin atau batu kapur
2. Koin atau batu kapur (alat yang bisa dibuat untuk garis)

Langkah-langkah permainan :

1. Engklek dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama. Jika dilakukan bersama-sama, pengundian urutan pemain dapat dilakukan dengan hompimpa atau suit.
2. Permainan ini menggunakan alat bernama gaco, yaitu berupa potongan genteng atau batu yang pipih.
3. Gaco dilempar pada kotak pertama. Setelahnya, pemain mulai melompat-lompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain secara berurutan, kecuali kotak tempat gaco.

Deskripsi filosofi permainan tradisional (judul) :

Permainan engklek tidak hanya menyenangkan anak-anak, permainan ini juga memiliki manfaat untuk tumbuh kembang anak.

Foto permainan tradisional :



<https://regional.kompas.com/read/2022/02/21/135943678/permainan-engklek-sejarah-cara-bermain-manfaat-dan-alat-yang-digunakan?page=all>.

Catatan :

1. Setiap mahasiswa wajib membahas 2 permainan tradisional
2. Pengumpulan maksimal tanggal 25 Oktober 2023
3. Link pengumpulan disiapkan kak inggar
4. Format penamaan file NAMA MAHASISWA_NAMA PERMAINAN TRADISIONAL

Madende

Alat dan bahan yang digunakan

1. Kayu (untuk menggambar di tanah)
2. Batu/kayu (untuk ganco)

Langkah- langkah permainan

1. digambarkan bentuk petak pada tanah atau lantai sesuai dengan dende apa yang hendak dimainkan
2. Apa yang telah digambarkan, nantinya para pemain harus melompat menggunakan satu kaki ataupun dua kaki.
3. Ketika pemain memiliki banyak petak maka dialah yang menjadi pemenangnya.

Deskripsi filosofi permainan tradisional

Madende merupakan salah satu permainan yang cukup dikenal oleh masyarakat Sulsel. Dende dapat juga dimainkan oleh siapa saja, namun pada umumnya lebih sering dimainkan oleh anak perempuan. Di daerah lain dende juga sering dimainkan dengan sebutan permainan Engklek. Biasanya Dende dimainkan hingga empat atau lima anak.



Enggo-Enggo

Alat dan bahan yang digunakan

1. Bawa diri

Langkah-langkah permainan

1. Pemain yang menjadi penjaga permainan harus menyentuh dan mengatakan kata "enggo" atau "te" saat menemukan pemain lainnya di tempat persembunyian.
2. Selain mencari pemain lainnya yang sedang bersembunyi, penjaga permainan juga harus mengawasi temboknya agar pemain lainnya tidak menyentuh tempat tersebut sebelum menemukan salah satu pemain yang sedang bersembunyi.
3. Pemain yang kalah akan menjadi penjaga permainan. Pemain tersebut menyandarkan kepala di tembok dan menutup mata sambil menghitung dari angka satu hingga angka sepuluh. Lalu, pemain tersebut akan mencari pemain lainnya yang sedang bersembunyi

Deskripsi filosofi permainan tradisional enggo-enggo

Enggo-enggo adalah salah satu permainan tradisional dari suku Makassar yang tidak membutuhkan alat-alat khusus. Dalam bahasa Makassar, Enggo-enggo berarti sembunyi-sembunyi. Di luar Sulawesi Selatan, permainan ini dikenal dengan permainan Petak Umpet.



Daftar Referensi

Ainun, Nur. 2023. 20 Permainan Tradisional Sulawesi Selatan yang Seru untuk Dimainkan. (<https://www.detik.com/sulsel/budaya/d-6554698/20-permainan-tradisional-sulawesi-selatan-yang-seru-untuk-dimainkan>), diakses : 25 Oktober 2023

https://id.m.wikibooks.org/wiki/Permainan_Tradisional_Sulawesi_Selatan/Enggo-enggo

Dengkleng

Alat dan bahan yang digunakan:

1. kapur
2. pecahan genteng

Dst

Langkah-langkah permainan:

1. melempar batu yang udah di bentuk ke kotak yang sudah dii buat dengan kapur
2. mulai melompat dengan 1 kaki dari petak 1ke petak lainnya

Dst

Deskripsi filosofi permainan tradisional (Dengkleng):

Dengkleng adalah symbol usaha manusia untuk membangun tempat tingal sesuai dengan aturan yang ada.

Foto permainan tradisional:



Tabel 1 permainan dengklek, Sumber Sabyan Paud.com

Barapan Ayam

Alat dan bahan yang digunakan:

1. jambo
2. pernak Pernik
3. ekor ayam
4. nago terbuat dari kayu

Dst

Langkah-langkah permainan:

1. jambo akan di ikatkan pada ayam
2. kemudian memasang nago
3. kemudian ayam mulai berlari balapan

Dst

Deskripsi filosofi permainan tradisional (Barapan Ayam):

Filosofi dalam permainan ini untuk menjalin erat silaturahmi dan menjaga persaudaraan sesama warga

Foto permainan tradisional:



Tabel 2 Barapan ayam , sumber Rehal.id

2 Permainan Khas Suku Sasak Selodor

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Membutuhkan tanah yang luas
2. Membutuhkan alat untuk membuat garis (Kayu, batu, dsb.)

Langkah-langkah permainan:

1. Membuat 2 kelompok yang ber anggota kan 5 orang
2. Kemudian melakukan pengundian, bagi yang kalah menjaga di setiap garis yang dibuat atau posko, kemudian bagi yang menang menjadi tim penyerang
3. Ketika tim penyerang ada yang ditangkap oleh tim penjaga maka tim penyerang akan menjadi tim penjaga dan tim penjaga akan menjadi tim penyerang, namun jika tim penyerang berhasil sampai ke titik awal maka skor permainan menjadi 1 - 0, dan tim penyerang boleh bermain menjadi tim penyerang Kembali

Permainan ini mengandalkan kekuatan tim untuk berhati-hati dalam melangkah. Sebuah garis dibuat, dan setiap garis ada yang menjaga. Maka dari itu, sebagai pemain/penjelajah harus berhati hati dalam melangkah. Ketika tim pemain tertangkap maka tim penjaga akan kembali bermain.

Sebelum bermain, harus membentuk 2 klmpk terlebih dahulu di dalam kelompok biasanya membutuhkan 5 orang anggota, dan 2 kelompok itu adalah klmpk penjaga dan klmpk pemain, permainan ini membutuhkan ketangkasan dan kekuatan tim untuk berhati - hati dalam melangkah, media yang di gunakan dalam permainan ini pun cukup mudah, karna hanya membutuhkan tanah lapang kemudian membuat garis, dan setiap garis ada yang menjaga. Maka dari itu, sebagai pemain atau penjaga harus berhati - hati melangkah saat bermain Selodor ini, selodor ini pun memiliki 2 bentuk yaitu berbentuk lingkaran dan persegi Panjang yang di bagi menjadi 5 bagian. Hal yang harus dilakukan tim penyerang saat bermain adalah banyak melakukan Gerakan yang mengecoh lawan, sehingga hal tersebut akan membuat tim lawan kewalahan.

Sungkit (Tek-Tekan) / Congklik

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Satu Kayu Panjang (perkiraan 35cm)
2. Satu kayu pendek (perkiraan 12 cm)

Langkah-langkah permainan:

1. melakukan pengundian agar bisa mengetahui siapa yang lebih dahulu memulai permainan.
2. Pihak yang menang, Melakukan permainan dengan cara mengungkit kayu yang lebih pendek sekeras- kerasnya kearah lawan.
3. Pihak yang kalah, Melakukan penangkapan terhadap kayu yang telah diungkit oleh pihak yang menang tadi. Jika, pihak yang kalah mampu menangkap kayu yang telah diungkit berarti pihak pengungkit tidak mampu ditangkap kayunya oleh pihak yang kalah, maka pihak yang kalah melakukan pelemparan ke kayu yang lebih panjang, jika kena berarti permainan terhenti tetapi bila tidak kena maka permainan berlanjut.

Deskripsi filosofi permainan tradisional

Sungkit adalah salah satu permainan tradisional anak-anak suku sasak pada zaman dahulu. Mengutip dari Majelis Adat Sasak, permainan sungkit ini seringkali dimainkan pada saat musim kemarau setelah panen. Permainan ini identik dengan permainan pukul-memukul, akan tetapi bukan memukul orang melainkan memukul kayu.

Kayu adalah alat utama yang digunakan untuk bermain pada permainan ini. Bermain sungkit bertujuan untuk menguji keterampilan, mulai dari keterampilan melempar dan lain sebagainya. Permainan ini bisa menggunakan perseorangan maupun berkelompok, itu tergantung dari berapa banyak peserta yang mengikuti permainan.

Sungkit memiliki cara permainan tersendiri, ada dua cara didalam bermain sungkit yaitu berkelompok dan perseorangan. Cara yang pertama adalah berkelompok. Sebelum bermain para pemain menentukan anggota kelompok. Satu kelompok bisa terdiri dari dua orang maupun lebih. Setelah menetapkan anggota kelompok, masing masing perwakilan dari kelompok menentukan siapa yang memulai lebih dahulu.

Salah satu dari pemain menggali tanah untuk dijadikan sebagai lubang tempat menaruh kayu yang akan dilempar. Kedalaman lubang yang digali sekitar 10 centimeter.

Bagi yang menang menaruh kayu pendek di atas lubang lalu menyungkitnya ke arah lawan dengan keras. Jika pihak yang kalah dapat menangkap kayu kecil maka pemain melakukan pertukaran peran. Apabila kayu yang disungkit tidak dapat ditangkap maka salah satu dari anggota kelompok melempar ke arah lubang sungkit yang sudah di taruhkan kayu panjang. Jika kayunya terkena maka dilanjutkan ke pemain kedua. Apabila tidak terkena maka pemain bisa melanjutkan.

Bejingklak

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Batu Kerikil

Langkah-langkah permainan:

1. Tiap pemain mengeluarkan sepuluh kerikil atau lima kerikil yang lebih besar yang disebut "katuq".
2. diawali dengan pengundian melalui sut atau menebak batu yang ada dalam genggamannya seorang pemain. Jika tebakannya tepat, berhak bermain lebih dahulu.
3. Mula-mula 20 kerikil tadi ditaruh di telapak tangan kanan, kemudian dilempar ke atas dan harus diterima di punggung tangan kanan.
4. Jumlah batu yang bisa tertangkap oleh punggung tangan ini kemudian harus dilempar ke atas lagi dan harus diterima oleh telapak tangan kanan, tidak boleh dibantu oleh tangan kiri. Peristiwa inilah yang disebut "jingklak".
5. Pada tahap tersebut tidak boleh ada kerikil yang terjatuh. Oleh karena itu, sebelum dilempar kerikil yang ada di punggung tangan boleh dijatuhkan dan disisakan sejumlah yang diperkirakan mampu ditangkap.
6. Terjatuh berarti mati dan terjadi penggantian pemain. Jika tidak ada yang jatuh, maka permainan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu memungut kerikil yang jatuh pada lemparan tahap pertama tadi. *Katuq* dilempar ke atas dan tangan harus bisa mengambil kerikil. Pengambilan dilakukan bergiliran antara semua pemain. Setelah kerikil habis dipungut lalu dihitung berapa yang berhasil terkumpul oleh masing-masing pemain. Yang lebih banyak mendapat kerikil berarti menang

Deskripsi filosofi permainan tradisional (Permainan Bejingklak):

Permainan Bejingklak adalah salah satu permainan tradisional yang berasal dari Lombok. Nama permainan ini berasal dari kata "jingklak" yang berarti membalik. Permainan ini sejenis dengan permainan "Gateng" dan "Simbar" di Jawa, bedanya yaitu Bejingklak meliputi keduanya. Permainan ini berfungsi sebagai hiburan, menambah kegembiraan dan mengisi waktu luang. Selain itu, permainan ini dapat melatih konsentrasi dan kecekatan anak-anak. Dengan adanya permainan ini dapat melatih kefokusannya kita untuk fokus mempermainkan permainan ini, permainan bejingklak ini tidak asing di kawasan Lombok, ini bisa menjadi permainan khas anak-anak atau bahkan orang dewasa memainkannya, sederhana walaupun hanya permainan batu tapi seru ketika memainkannya.

Foto permainan tradisional:



Sumber : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984). *Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Bepeletokan

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Laras Bedil (Berbentuk Pipa)
2. tolak (bambu)
3. peluru (kertas basah)

Langkah-langkah permainan:

1. Memasukkan peluru menggunakan tolak sampai ke ujung bedil laras.
2. setelah itu kita memasukkan peluru kedua dan di tolak dengan batang penolak.
3. sasaran dari permainan ini adalah binatang berupa serangga kecil kecil
4. tetapi jika permainan ini berkelompok, maka yang di lawan atau yang ditembak itu ialah lawan kita sendiri
5. jadi gambaran singkat dari permainan ini seperti main tembak tembak atau peperangan (Cuma yang di gunakan disini bukan pistol alat canggih melainkan alat bambu.

Deskripsi filosofi permainan tradisional: (Bepeletokan)

Permainan bepeletokan ini memang menjadi permainan khas lombok, karna ini menjadi permainan yang sering di mainkan. Permainan ini biasanya di mainkan oleh anak perempuan dan laki laki. Tetapi permainan bepeletokan ini kebanyakan atau lebih sering di mainkan oleh anak laki laki. Sistem permainan ini hanya saling menyerang peluru jika berkelompok, tetapi jika main sendiri hanya menembak hewan atau apapun yang ada di dinding.

Foto permainan tradisional:



Sumber : [http://nusantaradulu.blogspot.com/2016/07/mengenal-permainan-tradisional-peletokan .html?m=1](http://nusantaradulu.blogspot.com/2016/07/mengenal-permainan-tradisional-peletokan.html?m=1)

Maccukke

Alat dan bahan yang digunakan:

1. Kayu atau Rotan

Langkah-langkah permainan:

Mula-mula pemain membuat lubang ditanah sesuai ukuran anak cukke. Setelah semua siap, para pemain akan menjalankan permainan dalam 3 tahap berikut ini:

1. Pencungkil pertama meletakkan anak cukke melintang pada lubang lalu dicungkil sekuat mungkin dan setelah itu indo cukke diletakkan melintang diatas lubang. Kelompok lawan yang berdiri pada posisi berlawanan akan berusaha menangkap anak cukke. Jika berhasil, maka pihak lawan akan memperoleh angka sesuai kesepakatan (biasanya 10 angka). Namun bila gagal, lawan cukup melempar anak cukke agar mengenai indo cukke. Jika kena, maka pihak lawan berganti menjadi pencungkil.
2. Jika tahap pertama mampu dilalui, pemain meletakkan anak cukke ditanah dalam posisi setengah berdiri berjajar arah lubang, kemudian dipukul sekeras mungkin menggunakan indo cukke. Jika lawan mampu menangkap, maka akan memperoleh angka 2 kali lipat. Lawan kemudian melemparkan lagi anak cukke kepencungkil, dan disambut dengan pukulan kembali sekeras mungkin. Jika mengenai dan anak cukke melesat jauh, maka akan dihitung menggunakan indo cukke dari mulai tempat jatuh anak cukke hingga lubang. Namun, jika gagal, maka berganti pemain. Tahap kedua ini disebut tette pelari.
3. Pemain meletakkan anaq cukke searah dengan lubang dengan salah satu ujungnya mencuat ke atas. Lalu ujung yang mencuat tersebut dipukul dengan indoq cukke agar melambung, dan setelah itu diketuk atau dipukul pelan sambil jalan. Pukulan bisa dilakukan berkali-kali, semakin banyak dan jauh pukulan, maka semakin banyak angka yang diperoleh. Angka dihitung dengan menggunakan anaq cukke dari mulai tempat jatuhnya anaq cukke sampai lubang. Tahap ini biasa disebut dengan tette congkang. Adapun aturan penilaiannya adalah 1 kali pukulan dihitung dengan indoq cukke untuk 1 nilai, 2 kali pukulan memakai anaq cukke dihitung 1 nilai, 3 kali pukulan menggunakan 1 anaq cukke dihitung 2 nilai, 4 kali pukulan menggunakan 1 anaq cukke dihitung 4 nilai, dan 5 kali pukulan menggunakan 1 anaq cukke dihitung 10 nilai.

Deskripsi filosofi permainan tradisional (Maccukke):

Maccukke adalah jenis permainan tradisional yang hanya menggunakan alat yang sederhana. Yakni kayu atau rotan yang rata-rata berdiameter 2-3 cm dengan panjang lebih kurang 30 cm untuk alat pengungkitnya (indo cukke) dan berukuran 1/3 lebih pendek alat yang diungkit (anak cukke).

Permainan Maccukke ini dilakukan secara berkelompok, yaitu satu kelompok dua orang atau lebih. Permainan tradisional ini diawali dengan menentukan kelompok yang pertama mengungkit dan yang pertama menjaga.

Untuk memainkan permainan ini, diperlukan area tempat atau lokasi yang bersih dan tidak berumput. Area tersebut akan dibuat sebuah lubang tempat mengungkit, dan juga area yang luas untuk berlari secara leluasa.

Permainan ini dilakukan dengan menaruh anak cukke di atas lubang yang telah digali. Kemudian mengungkit anak cukke ke udara menggunakan indo cukke. Ketika anak cukke melayang pemain harus berusaha memukul nya menggunakan indo cukke seperti memukul bola kasti.

Permainan ini berlangsung dengan aturan apabila kelompok penjaga berhasil menangkap anak cukke yang berhasil dipukul oleh kelompok pengungkit dan melempar nya serta mengenai salah satu tim pengungkit maka kelompok penjaga mendapat poin.

Foto permainan tradisional:

