BAB II

MEDIA INFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT

2.1 Permainan

Permainan berasal dari kata “main” yang artinya melakukan sesuatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat, maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun berkelompok. Jenis permainan, jumlah peserta serta lamanya waktu yang dialokasikan untuk bermain, bergantung pada keingingan serta kesepakatan yang dibuat oleh para peserta.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambabahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya, Semiawan (2002).

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan. Hal ini senada dengan pendapat Piaget yang menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang semata untuk kesenangan fungsional. Pengertian ini membedakan antara bermain dengan bekerja, yang memiliki tujuan tertentu dan tidak harus menimbulkan kesenangan.

Saat ini, sekolah telah mengakui nilai dan manfaat bermain yang bersifat edukatif bagi perkembangan para peserta didik. Hal ini terlihat dengan

pencakupan kegiatan permainan, olah raga, drama, seni dan sebagainya dalam kurikulum pendidikan formal.

Bermain merupakan aktivitas anak yang dilakukan dengan gerakan atau perbuatan tertentu untuk mendatangkan rasa puas, senang, dan gembira. Dimanapun ada anak, di situ ada permainan, sedang dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa adanya unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggungjawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Muslimah (2004).

2.1.1 Permainan Tradisional

Permainan tradisional dapat diartikan sebagai satu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada pelakunya. (Muhammad Zaini, Permainan Tradisional Indonesia. 1988).

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. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional ini.

2.2 Sejarah Permainan Tradisional Jawa Barat

Di bagian pulau Jawa bagian Barat di Indonesia terdapat sebuah kumpulan etnik yang dinamakan suku sunda. Bahasa yang digunakan oleh suku ini adalah bahasa sunda. Kata sunda dapat mengandung berbagai arti yang secara umum berkaitan dengan etnis atau suku bangsa sunda dibagian barat nusantara.

Dalam suku sunda tersebut terdapat berbagai jenis permainan yang sering digunakan atau dimainkan oleh para anak-anak pada zaman dulu sebagai suatu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kesenangan juga ajang bersosialisasi bersama teman. Kebanyakan permainan ini dilakukan di tempat terbuka.

“SAWEKA Dharma Sanghyang Siksakandang Karesian”, salah satu bab dalam naskah kuno "Amanat Galunggung", yang diperkirakan dibuat abad ke-15 menyebutkan tentang hempul. Hempul inilah pemberi spirit bagi Muhammad Zaini Alif, yang tengah melakukan penelitian permainan dan mainan tradisional. Hempul adalah sebutan bagi orang yang mengetahui tentang cara membuat mainan, cara bermain, aturan memainkan, hingga nilai filosofi mainan atau permainan tradisional.

"Kini hempul sudah punah, tidak ada masyarakat adat (Sunda) di Jawa Barat yang memiliki hempul lagi. Dulu, mainan sudah jadi hal yang amat penting sehingga ada ahlinya. Jadi mainan bagi manusia itu tidak sepele atau sekadar main-main, justru dari mainan orang belajar bersosialisasi, mengatasi kesepian, mengatur keseimbangan otak, bekerja sama, serta mengenal lingkungan," ujar Zaini, di sela-sela persiapan "Festival Kolecer" di kampung halamannya, Kampung Bolang, Desa Cibuluh, Kec. Tanjungsiang, Kab. Subang.

Setelah lebih dari empat tahun melakukan penelitian, tercatat 168 jenis mainan dan permainan tradisi sunda berhasil diinventarisasi. "Setelah terkumpul saya sempat bingung, karena siapa kelak yang akan memainkan," ujar Zaini. Oleh karena itu, dilakukan pendekatan terhadap sejumlah anak di kampungnya.

2.3 Jenis-Jenis Permainan Tradisional Jawa Barat

Ada banyak macam dan jenis permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satunya permainan tradisional dari Jawa Barat. Permainan tradisional di Indonesia memiliki kesamaan bentuk pada beberapa jenis permainan, namun cenderung berbeda penamaan permainannya pada setiap daerahnya. Menurut Muhammad Zaini (2005) mengatakan bahwa hasil penelitianya tentang permainan tradisional ini, terdapat 250 permainan yang ada di dunia, dan semua permainan cenderung memiliki kesamaan cara memainkannya pada setiap negaranya. Namun hanya berbeda pada budaya dan nama permainannya.

Berdasarkan klasifikasi bentuk permainan yang dimainkan secara berkelompok dan permainan yang dimainkan secara berindividu, maka berikut beberapa permainan tradisional Jawa Barat diklasifikasikan pada permainan *outdoor* dan permainan *indoor.*

Berikut beberapa jenis permainan tradisional *outdoor* :

2.3.1 Ucing Sumput

Dari sekian banyak permainan tradisional, permainan ini dikenal hampir di seluruh daerah Jawa Barat. Sedangkan cara bermainnya dari dulu hingga sekarang tetap demikian. Ucing sumput (bahasa indonesia: petak umpet) merupakan salah satu permainan yang sangat populer di tengah masyarakat khususnya anak-anak. Ucing sumput adalah permainan rakyat tradisional sejak dulu kala. Siapapun dapat bermain permainan ini dalam, artian tidak dibatasi usia. Biasanya peserta permainan antara lima sampai sepuluh orang, karena bersifat mencari kawan yang bersembunyi, maka tidak terlalu banyak yang menjadi bagian dari permainan ini. Dari seluruh pemain akan bermain hompipa sampai habis dan tinggal dua orang saja. Setelah tinggal dua orang, maka masing masing melakukan suit dan yang kalah menjadi si pencari teman teman yang bersembunyi. Si pencari menutup mata atau menempel pada salah satu

media (tembok,pohon,tiang,dll) sebagai sarana bentengnya. Di hitung satu sampai sepuluh, maka semua anggota harus berlari mencari persembunyiannya, setelah hitungan ke sepuluh maka si pencari teman mulai mencari teman yang bersembunyi sampai menemukan total anggota yang bersembunyi.

Permainan ini sebenarnya menyimpan suatu metode pembelajaran, salah satunya adalah sikap mandiri, waspada, dan memiliki tanggung jawab. Ini khusus bagi orang yang dikenai tugas pencari, agar tidak kebobolan ditempati oleh lawan. Untuk orang yang bersembunyi, ada nilai yang dipelajari seperti sikap hati-hati dan waspada, karena mereka sedang dicari.

Pihak yang sembunyi ataupun yang mencari, sebenarnya berkaitan dengan kenangan orang tua kita dahulusemasa perang. Apabila dikorelasikan, permainan ini sebenarnya memiliki filosofi atau prilaku dari aktifitas jaman dulu yang biasa dilakukan untuk sembunyi dari kerajaan penjajah. Lari bukan berarti tidak berani melawan tapi sebagai suatu strategi untuk menyusun dan mengumpulkan tenaga. Begitupun dengan permainan ini adalah bagian refleksi dari aktifitas masyarakat pada zaman peperangan.

Kesimpulan dari permainan ini :

- Dapat melatih pancaindera.

- Melatih keterampilan dan kecepatan bergerak.

- Melatih rasa setia kawan dan saling tolong menolong.



Gambar 1. Ucing Sumput

2.3.2 Boy-Boyan

Jenis permainan ini tidak hanya dikhususkan untuk anak laki-laki saja, karena bernama Boy-Boyan yang artinya anak laki-laki. Anak perempuanpun bisa ikut bermain, namun karena potensi yang harus dilibatkan adalah gerak motorik, waspada dan beberapa kerja otot lainnya, maka cenderung sering di mainkan oleh anak laki-laki.

Permainan tradisional yang dimainkan oleh lima sampai sepuluh orang ini, format permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau pocelen yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Yang terkena lemparan bola yang gatian menjadi penjaga lempengannya.



Gambar 2. Boy-Boyan

2.3.3 Sondah

Sondah merupakan permainan rakyat yang cenderung di mainkan oleh anak perempuan. Permainan ini menggunakan media gambar persegi empat berjumlah tujuh kotak yang digambar di lantai ataupun di tanah menyerupai tanda tambah (+). Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah biasanya disebut kojo, menggunakan potongan genteng atau batu ampar kecil dibuat bulat sebesar lingkaran diameter gelas untuk memainkannya.

Permainan ini menurut Dr. Snouk Hurgronje berasal dari Hindustan dan dibawa atau diperkenalkan oleh orang-orang Keling. Permainan ini secara umum pesertanya adalah anak permpuan berumur 8 sampai 12 tahun.

Cara memainkannya cukup sederhana, pertama-tama semua pecahan genteng milik peserta diletakan di dalam kotak pertama. Pemenang pertama dalam suit bermain lebih dulu dengan cara melemparkan kojo ke kotak kedua. Jika kojo mengenai sasaran yaitu kotak tingkat kedua, maka pemain boleh melakukan permainan dengan jalan bertejek ke petak kedua melewati petak pertama yang ada kojo lawan sampai petak terakhir mengikuti arah jam.

Dari cara yang digunakan untuk permainan ini sangat membutuhkan tenaga dan kekuatan yang bertumpu pada sebelah kaki (kanan ataupun kiri). Selain itu menurut dari keterampilan dalam melemparkan kojo agart tepat sasaran sangat diperlukan. Permainan ini mengandung pembelajaran ketekunan, kesabaran

serta kemampuan meruang (special intelegent) karena harus menentukan kotak mana yang akan ditentukan.



Gambar 3. Sondah

2.3.4 Kelereng

Permainan kelereng termasuk salah satu permainan rakyat yang sangat popular. Kelereng terbuat dari adonan semen dengan kapur, bentuknya bulat sebesar ibu jari kaki, atau terbuat dari batu wali, yang dibentuk sedemikian rupa hingga menyerupai kelereng yang sebenarnya, dan akhir-akhir ini telah menggunakan kelereng yang terbuat dari kaca sebesar telunjuk tangan saja. Meskipun permainan yang sangat membutuhkan keahlian ini sekarang sudah mulai ditinggalkan anak-anak(terutama laki-laki) di kota-kota besar, tetpai kelereng masih tetap diminati banyak anak-anak.

Format permainannya yaitu memanfaatkan keahlian jari tangan, maka permainan kelereng bisa dimulai. Caranya jari tengah atau telunjuk ditekan dengan ibu jari sehingga membentuk angka nol. Kemudian letakan kelereng di antara pertemuan ujung jari telunjuk dan ibu jari. Lalu tekan dan dorong kelereng tersebut dengan kuat dengan bantuan jari yang lain sebagai titk tolak dorongan dari hasil kedua jari tersebut lalu lepaskan. Intinya melempar kelereng dengan memanfaatkan jari. Aturan main yang ditetapkan tergantung kreativitas si pemain. Permainan ini tergantung pada lemparan kelereng melalui jari agar mengenai kelereng lain.

Nama permainan kelereng diantaranya disebut pot-potan, ban-banan atau jarum jam. Pot-potan adalah membuat dahulu gambar persegi empat, di antara titik bidang dari gambar tersebut ditaruh kelereng juga kelereng lawan yang sudah dibagi rata sebelumnya. Cara memainkannya, kelereng dari batas yang telah ditentukan dicetak supaya mengenai kelereng-kelereng yang ada di titik-titik kotak. Apabila mengenai salah satu titik maka kelereng tersebut menjadi miliknya. Tetapi dengan syarat harus keluar dari kotak, karena jika tidak disebut pot atau harus ditaruh kembali.

Dari contoh metode memainkan kelereng di atas, banyak pembelajaran yang didapatkan. Diantaranya belajar berkonsentrasi unutk dapat meraih hasil yang memuaskan juga setiap tindakan harus menyarankan dengan perlunya keahlian lain yang lebih terspesialisasi.



Gambar 4. Kelereng

2.3.5 Jajangkungan (Egrang)

Permainan ini merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang menggunakan fasilitas bambu atau kayu sebagai medianya. Jajangkungan cukup dikenal, namun keberadaanya cukup terbatas.

Cara memainkannya cukup sederhana, namun butuh usaha yang cukup serius untuk menguasainya. Karena harus bisa berjalan dengan menaiki bambu atau kayu yang digunakan sebagai pengganti pijakan kaki. Bambu. Cara membuatnya, bambu atau kayu sebesar lengan dipotong membujur panjang sekitar dua atau tiga meter tergantung panjang yang disesuaikan dengan ukuran panjang badan. Pilihlah bambu atau kayu yang agak besar tetapi cukup untuk digenggam oleh telapak tangan. Di bagia tengah dari kayu tersebut

kemudian dibuat suatu lubang untuk diberi papan sepanjang telapak kaki fungsinya untuk pijakan kaki. Anak-anak biasanya membuat perlombaan lari dengan memakai jajangkungan. Pemain yang menang adalah pemain yang lebih dulu sampai ke garis finish yang sudah ditentukan tanpa pernah jatuh.

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda-beda seperti : sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama Tengkak-tengkak dari kata Tengkak (pincang), Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu dan di Jawa Tengah dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut batungkau.

Pembelajaran yang di dapat dari permainan ini adalah memupuk keberanian dan tentang arti keseimbangan. Juga diperlukan kesabaran dan ketekunan untuk mempelajari jajangkungan tersebut.



Gambar 5. Jajangkungan

2.3.6 Loncat Tinggi dan Sapintrong

Kedua permainan yang terbuat dari tali atu karet gelang yang panjangnya kurang lebih tiga meter ini biasanya di minati oleh anak perempuan. Keahlian dalam permainan ini mutlak memerlukan pijakan salah satu kaki yang kuat sebagai titik tolak loncatan. Salah meloncat dapat mengakibatkan cidera yang fatal sehingga diperlukan ke hati-hatian. Aturan permainan loncat tinggi menggunakan tahapan-tahapan untuk mengukur seberapa tinggi loncatan yang

dapat dikuasai si pemain. Ada dua penjaga yang bertugas memegang ujung tali sebelah kiri dan ujung sebelah kanan. Kedua penjaga tersebut harus mengganti tingkatan ketinggian loncatan, setelah setiap pemain berhasil melewati tiap tahapan.

Tahapan-tahapan tersebut memberi inspirasi bahwa sebenarnya setiap tantangan jika dilihat secara jelas dan pikiran terbuka mempunyai tahapan-tahapan kesulitan tersendiri seperti pada permainan loncat tinggi. Jika suatu tahapan dapat terlewati dengan bak maka tahapan lain yang lebih sulit menunggu untuk dilewati dan memerlukan kehati-hatian. Kesulitan akan menyesuaikan dengan kemampuan. Sejauh mana dapat menyelesaikan tergantung dengan seberapa jauh menyiapkan diri untuk melewati permasalahan tersebut.

Begitupun dengan permainan sapintrong, perbedaannya hanya pada penggunaan tali karetnya. Permainan sapintrong menggunakan tali yang diputar-putar oleh kedua orang pada kedua ujungnya. Pada saat tali diputar satu atau dua orang anak secara serentak masuk dan melompat dalam putar tali.



Gambar 6. Loncat tinggi

Dan berikut beberapa jenis permainan tradisional *indoor* :

2.3.7 Congkak

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang yang biasanya perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantar keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.

Cara bermainnya adalah dengan mengambil biji-bijian yang ada di lubang bagian sisi milik kita kemudian mengisi biji-bijian tersebut satu persatu ke lubang yang dilalui termasuk lubang induk milik kita (lubang induk sebelah kiri) kecuali lubang induk milik lawan, jika biji terakhir jatuh di lubang yang terdapat biji-bijian lain maka bijian tersebut diambil lagi untuk diteruskan mengisi lubang-lubang selanjutnya. Begitu seterusnya sampai biji terakhir jatuh kelubang yang kosong. Jika biji terakhir tadi jatuh pada lubang yang kosong maka giliran pemain lawan yang melakukan permainan. Permainan ini berakhir jika biji-bijian yang terdapat di lubang yang kecil telah habis dikumpulkan. Pemenangnya adalah anak yang paling banyak mengumpulkan biji-bijian ke lubang induk miliknya.

Permainan ini adalah suatu tradisi di keraton-keraton zaman dulu. Congkak memiliki reputasi yang cukup elegan dalam perjalanannya. Selain itu pembelajaran yang di dapat dari permainan ini yaitu selain mengajarkan ketelitian, kecermatan, dan kesabaran tetpai diperlukan pula perhitungan setrategi yang matang sebelum benar-benar melangkah. Yaitu bagaimana menghitung buah congkak supaya berjalan tidak jatuh ke lobang lawan tetapi lebih banyak ke dirinya.



Gambar 7. Congkak

2.3.8 Beklen

Beklen merupakan salah satu permainan yang menggunakan media bola kecil terbuat dari karet yang dapat menghasilkan daya pantul jika dilemparkan, dan ditambah beberapa biji buah tertentu ataupun biasanya menggunakan kwuk (suatu nama jenis kerang kecil yang sidah mati dikeringkan) sebagai alat untuk memainkan permainan tersebut sebanyak duabelas atau delapanbelas buah, biasanya dalam jumlah kelipatan enam.

Permainan ini dimainkan diatas lantai yang cukup datar dengan jumlah pemain dua sampai lima orang atau lebih dan dapat dilakukan sendiri atau berkelompok. Untuk memainkan permainan ini diperlukan keahlian dan kelincahan untuk menangkap bola setelah dipantulkan, permainan ini juga memerlukan pengaturan waktu dan strategi yang tepat. Juga pembelajaran yang didapatkan dari permainan ini yaitu menimbulkan sikap lebih cekatan kepada anak.



Gambar 8. Beklen

2.3.9 Gagarudaan

Permainan ini adalah permainan uji wawasan. Gagarudaan adalah permainan yang mengandalkan pada perhitungan jari tangan. Kata garuda ini berawal dari Garuda Pancasila yang berarti ada 5. Setiap pemain harus menyebutkan kata yang diawali huruf tertentu. Pemain tidak boleh asal menyebutkan kata karena harus disepakati kata-kata yang ditebak adalah nama benda atau buah-buahan, Negara, kota, atau nama-nama lainya.

Cara memainkannya yaitu dengan cara seluruh pemainnya membentuk sebuah lingkaran kemudian mereka membolak-balikan telapak tangan sambil menyebutkan kata “garuda aya lima” yang artinya garuda ada lima. Setelah itu, setiap pemain menunujukan jari-jarinya, tidak dibatasi berapa saja jumlahnya. Salah seorang pemain menghitung jumlah keseluruhan jari-jari dari para pemain dengan abjad alphabet. Jika jumlah jari ada 14 buah maka dalam abjad adalah huruf “N”.

Setiap pemain harus menyebutkan kata yang diawali dengan huruf “N”. misalnya jika hewan: nyamuk, nuri dan sebagainya. Pemain lain tidak boleh mengulang kata yang sudah dusebutkan. Jika tidak dapat menyebutkan kata yang ditentukan maka akan terkena semacam hukuman. Misalnya, seperti menyanyi, membaca puisi, atau jenis hukuman yang lain yang telah disepakati oleh seluruh pemain.



Gambar 9. gagarudaan

2.3.10 Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu. Permainan ini memerlukan papan ular tangga yang bergambar kotak-kotak terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor dari 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Dadu digunakan untuk menentukan berapa langkah yang harus dilalui oleh bidak. Bidak adalah sejenis benda dari plastik biasanya berbentuk seperti orang-orangan yang digunakan untuk menandai bidang mana yang digunakan oleh setiap pemainnya.

Para pemainnya diundi untuk menentukan siapa yang akan jalan pertama kali dan seterusnya. Pemain pertama mengocok dan melempar dadu, lalu melangkahkan bidak pada kotak sesuai jumlah titik pada dadu. Jika dadu menunjukan angka 6 maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan mengocok dadu kembali.

Bidak yang berhenti di gambar ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika budak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali sampai di garis finish yaitu di kotak nomor 100 adalah pemenangnya.

Kesimpulannya, secara tidak langsung permainan ini mengarahkan anak bagaimana untuk mencapai suatu tujuan dengan usaha yang sungguh-sungguh dan harus penuh dengan kesabaran dan rasa tanggung jawab. Dan juga anak dapat belajar menerima kekalahan atau kemenangan dalam hal apapun dalam kehidupan ini.

2.3.11 Dam-Daman

Permainan ini adalah salah satu permainan tradisiona yang mengarahkan pada daya konsentrasi dan strategi bagi para pemainnya. Semacam permainan catur atau sejenisnya. Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah berupa tiga buah batu kerikil atau batu kecil, diperlukan setidaknnya enam buah batu. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh dua orang. Kemudian mediayang digunakan untuk permainan ini adalah sebuah gambar garis persegi empat sama sisi yang yang di dalamnya dibagi menjadi 8 bentuk segitiga. Di dua sisi pojok dan tengah saling bertemu satu sama lainnya.

Cara memainkannya yaitu gambar tersebut adalah sebagai sarana bermain dam-daman. Di dalamnya terdapat kunci-kunci strategi yang harus dijalankan. Setiap pemain harus meletakan batu kecil secara bergantian, dengan pemikiran terlebih dahulu agar terbentuk garis lurus. Antara pemain satu dan lawannya diperbolehkan menjegal langkah agar tadi jadi sejajar. Dan itulah yang menyebabkan untuk mengatur strategi bagi setiap pemainnya bagaimana agar

langkah memindahkan batu dapat sejajar tanpa diketahui oleh lawan. Dan pemain yangd apat menyusun tiga batu menjadi sejajar, sesuai dengan titik-titik pada gambar, maka dialah yang memenangkan permainannya.



Gambar 10. Dam-Daman

2.4 Anak

Anak didefinisikan sebagai seorang manusia yang belum mencapai umur 21 tahun, dan belum pernah menikah (kamus perundang-undangan RII 4h No. 4 tahun 1967 Bab 1 pasal 1 ayat 2. Penerbit Tatanusa Jakarta).

Di definisikan juga bahwa anak-anak adalah seorang manusia yang berusia 15 tahun ke bawah (*The minimum Ages Convention* No. 138 Tahun 1973).

Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang No 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak menyebutkan bahwa : ”Anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 tahun dan belum pernah kawin”. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (BW) memberikan batasan mengenai pengertian anak atau orang yang belum dewasa adalah mereka yang belum berumur 21 tahun. Seperti yang dinyatakan dalam Pasal 330 yang berbunyi : “belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun, dan tidak lebih dahulu kawin”.

Pengertian tentang anak secara khusus terdapat dalam pasal 1 angka (1) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, dan pasal 1

angka (5) Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2007 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang, yaitu : “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 Tahun, termasuk anak yang ada dalam kandungan”. Sedangkan menurut pasal 1 angka (5) Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia, pengertian anak adalah : “Anak adalah setiap manusia yang berusia di bawah 18 Tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingannya”. Sedangkan menurut pasal 1 angka (1) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1997 Tentang Pengadilan Anak, pengertian anak yaitu: “Anak adalah orang yang dalam perkara Anak Nakal telah mencapai umur 8 Tahun tetapi belum mencapai umur 18 Tahun dan belum pernah kawin”.

Jadi, jelaslah bahwa menurut Undang-Undang Pengadilan Anak, bagi seorang anak yang belum mencapai usia 8 tahun itu belum dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya walaupun perbuatan tersebut merupakan tindak pidana. Akan tetapi bila si anak tersebut melakukan tindak pidana dalam batas umur 8 tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun maka ia tetap dapat diajukan ke sidang Pengadilan Anak. Prabusetiawan (2009).

Usia kanak-kanak merupakan masa yang sangat subur untuk mengembangkan kreativitas. Masa ini banyak memberikan waktu untuk melakukan kegiatan kreativitas melalui bermain. Bermain memberi kesempatan pada anak untuk mewujudkan ide-ide baru, menemukan sesuatu yang baru guna membentuk cita-cita yang unik dan kreatif. Anak dapat berfantasi secara bebas sehingga kreativitas dapat berkembang. Banyak studi mengenai kreativitas menunjukkan bahwa perkembangannya mengikuti pola yang diramalkan. Ini tampak pada awal kehidupan dan pertama-tama terlihat dalam permainan anak. Menjadi kreatif juga penting bagi anak kecil karena dapat menambah bumbu dalam permainan, dimana permainan merupakan pusat kegiatan hidup. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, anak akan merasa bahagia dan puas. Hurlock (1993).

2.4.1 Psikologis Anak Umur 7-9 Tahun

Perkembangan intelektual anak umur 7-9 tahun diarahkan kepada hal-hal yang dipelajari di sekolah, seperti lingkup *saint* dan teknologi, tentang ruang angkasa, hujan, angin, suara, dan sebagainya. Mereka senang dengan cerita yang merangsang imajinasi dan member kesan *action*.

Menurut Prof. Dr. M. Djawad, dahlan dalam bukunya yang berjudul Psikologis Perkembangan Anak dan Remaja (2006). Anak pada masa sekolah mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

- Adanya hubungan positif antara jasmani dan presentasi
- Sifat patuh terhadap aturan-aturan permainan
- Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
- Suka membandingkan dirinya dengan orang lain yang sebaya
- Bila tidak dapat menyelesaikan suatu soal maka soal itu dianggap tidak penting
- Mereka menghendaki nilai-nilai yang baik

Menurut Dr. H. Syamsu Yusuf, dalam bukunya yang berjudul Psikolohis Perkembangan Anak dan remaja (2006), perkembangan anak dibagi dalam beberapa tahap yaitu :

a. Perkembangan Sosial

   Pada usia ini anak-anak memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri kepada yang kooperatif atau sosiosentris. Anak dapat berminat pada kegiatan-kegiatan teman sebayanya.

b. Perkembangan Emosi

   Pada usia ini mereka sadar jika pengungkapan emosi secara kasar tidak diterima oleh masyarakat, oleh karena itu mereka mulai mengontrol emosi, meskipun dengan proses pelatihan. Emosi merupakan faktor

dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu termasuk dalam belajar.

c. Perkembangan Moral

Anak usia ini sudah mulai mengenal konsep moral (mengenal benar dan salah), akan tetapi sebaiknya harus dikembangkan di usia sebelum 7 tahun agar informasi yang diterima anak mengenai benar atau salah, baik atau buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya di kemudian hari.

d. Perkembangan Motorik

Pada usia ini motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Sesuai dengan perkembangan fisik (motorik) maka di kelas-kelas pemula sangat tepat diajarkan :

- Dasar-dasar keterampilan menulis dan menggambar
- Keterampilan dalam mempergunakan alat-alat olahraga (menerima, menendang dan memukul)
- Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari dan berenang
- Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban dan kedisiplinan

2.4.2 Masa Perkembangan Motorik Anak

Ditinjau dari sudut psikologi perkembangan pada anak dapat dibagi menjadi:

1. Masa bayi, yaitu sejak lahir sampai akhir tahun kedua.
2. Masa anak awal, atau masa anak-anak yaitu dari permulaan tahun ketiga sampai usia enam tahun. Masa ini desebut juga masa anak pra sekolah

karena pada usia ini anak mulai masuk kelompok bermain dan TK (Taman Kanak-Kanak).

3. Masa anak lanjut atau masa anak sekolah, yaitu dari usia enam sampai duabelas atau tigabelas tahun. Masa ini disebut juga masa usia anak sekolah dasar.
4. Masa remaja, yaitu masa usia tigabelas sampai delapanbelas tahun. Pada masa ini anak menjadi matang secara seksual dan merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa. (game sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas anak usia enam sampai dubelas tahun.

2.5 Manfaat Permainan Tradisional

Selain bermain adalah suatu kegiatan yang dapat membuat kesenangan, bermain juga adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Sesungguhnya bermain memberi manfaat yang besar bagi perkembangan anak, setidaknya ada beberapa manfaat dari kegiatan bermain bagi anak :

2.5.1 Perkembangan fisik

Ketika seorang anak bermain, misalnya bermain permainan tradisional "gobak sodor" atau galah asin, maka akan terjadi koordinasi gerakan otot, terutama otot-otot tungkai dan otot-otot gerakan bola mata. Sehingga otot-otot ini terlatih dan berkembang dengan baik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk menyalurkan energi yang berlebihan pada anak, yang bila terus terpendam akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

2.5.2 Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Sering kali, seorang anak berhadapan dengan kenyataan-kenyataan yang tidak menyenangkan, termasuk pembatasan lingkungan atas perilaku mereka, yang secara tidak sadar menimbulkan ketegangan dalam dirinya. Ketegangan ini

berkurang ketika anak bermain. Aturan-aturan ketat yang mesti ditaati di rumah, misalnya jadwal belajar anak, sering kali membuat anak merasa terkekang. Jika tidak ada komunikasi yang baik antara anak dan orang tua, maka kondisi ini akan terus membebani sang anak.

Para orang tua dapat memperbaiki kondisi ini dengan terus membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anaknya, mendengarkan keluhan-keluhan mereka, bukan menceramahi.

Selain itu, anak pun perlu diberikan kesempatan cukup untuk beristirahat (baca: bermain -pen) pada waktu yang telah disepakati bersama. Sebab kita sama-sama mengetahui bahwa terlalu mengekang anak, sama buruknya dengan memberikan kebebasan yang tanpa batas.

Melalui bermain anak menyalurkan beban emosionalnya secara menyenangkan. Mereka dapat berbagi cerita dengan teman-teman bermainnya untuk tujuan ini.

2.5.3 Dorongan berkomunikasi

Seorang anak memiliki kesempatan berlatih berkomunikasi melalui sebuah permainan. Mereka belajar mengungkapkan ide-ide serta memberikan pemahaman pada teman-teman sepermainannya tentang aturan dan teknis permainan yang akan dilakukan. Dengan demikian permainan dapat berlangsung berdasarkan kesepakatan-kesepakatan yang dibuat para peserta, melalui penyampaian pesan yang efektif dan dimengerti antar peserta bermain.

2.5.4 Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan.

Ada begitu banyak keingingan dan kebutuhan anak yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain, namun sering kali bisa diwujudkan melalui kegiatan bermain. Seorang anak, bisa menjadi siapapun yang ia inginkan ketika bermain. Ia mampu mewujudkan keinginannya menjadi seorang dokter, tentara maupun seorang pemimpin pasukan perang, yang mustahil mereka wujudkan dalam kehidupan nyata.

2.5.5 Sumber belajar

Melalui bermain, seorang anak dapat mempelajari banyak hal, yang tidak selalu mereka peroleh di institusi pendidikan formal. Mereka belajar tentang arti bekerja sama, sportivitas, menyenangkannya sebuah kemenangan maupun kesedihan ketika mengalami kekalahan.

Semakin beragam media permainan serta banyaknya variasi kegiatan, kian semakin bertambah pengetahuan dan pengalaman baru yang mereka terima. Hal ini dapat difasilitasi oleh para orang tua dengan cara memasukkan unsur pengetahuan populer dalam permainan anak. Bermain sambil belajar akan memberikan dua manfaat sekaligus pada anak, yaitu kesenangan serta kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sejak dini.

2.5.6 Rangsangan bagi kreativitas.

Ketika anak-anak bermain, mereka kerap merasakan adanya kejenuhan ataupun rasa bosan. Pada saat seperti inilah mereka biasanya mencoba melakukan sebuah variasi permainan. Di sini mereka belajar untuk mengembangkan daya kreativitas dan imajinasinya.

Ide-ide spontan yang dikemukakan oleh seorang anak, dan jika kemudian diterima oleh teman sepermainannya, akan menimbulkan adanya rasa penghargaan dari lingkungan serta menjadi motivasi munculnya ide-ide kreatif lainnya. Permainan pun akan kembali terasa menyenagkan.

2.5.7 Perkembangan wawasan diri.

Melalui bermain, seorang anak dapat mengetahui kemampuan teman-teman sepermainannya, kemudian membandingkannya dengan kemampuan yang ia miliki. Hal ini memungkinkan terbangunnya konsep diri yang lebih jelas dan pasti. Ia akan berusaha meningkatkan kemampuannya, jika ternyata ia jauh tertinggal dibandingkan teman-teman sepermainannya. Hal ini menjadi faktor

pendorong yang sehat dalam pengembangan diri seorang anak.

2.5.8 Belajar bersosialisasi.

Bersosialisasi dengan teman-teman sebaya merupakan hal penting yang perlu dilakukan oleh anak. Kegiatan bermain menjadikan proses bersosialisai tersebut terbangun dengan cara yang wajar dan menyenangkan. Tidak jarang timbul beberapa masalah ketika anak-anak bermain. Mereka belajar untuk menghadapi dan memecahkan persoalan yang timbul dalam sebuah permainan secara bersama-sama.

2.6 Media Informasi

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian yang sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi, Sadiman (2002).

Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna serta berupa fakta sesuai nilai yang bermafaat, sekarang atau untuk masa yang akan datang.

Sehingga media informasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan data atau informasi yang berguna dan bermanfaat, dari pembuat informasi kepada penerimanya.