
**PENDOKUMENTASIAN PERMAINAN RAKYAT DAN OLAAHRAGA
TRADISIONAL SEBAGAI BAGIAN DARI KEKAYAAN BUDAYA
DAERAH BATU URIP KOTA LUBUKLINGGAU**

¹Wawan Syafutra, ²Hengky Remora, ³Ever Sovensi
Universitas PGRI Silampari
email: wawansyafutra.unpari@gmail.com

ABSTRAK

Belakangan ini Batu Urip di tetapkan sebagai kampung budaya oleh pemerintah kota Lubuklinggau hal ini di karenakan Batu Urip merupakan penduduk atau masyarakat asli pribumi kota Lubuklinggau. Batu Urip mempunyai ragam tradisi turun temurun sejak nenek moyang samapai saat ini diantaranya tradisi sedekah rame, mandi kasai, senjang, berejong, bepanton, nandai, tari, naek yang kule dan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Batu Urip sangat beragam bentuk permainannya, diantaranya teropa hayak, pana teropa, satulage, betu goreng, ijat kemeleng, beteng, pistol bolo, rekek, beranyot batang pisang, nyoknyen, taji ijat dian, boor, tekar, yekye, bedak ijat para, balap ban, bedel bolo, balap ope, bras, pistol ayo, layang-layang, bedel pelpa pisang, wayang, yakyun, mbukmbang, geseng, yoyok, coket, moyen betu dan masih ada beberapa permainan yang lainnya. Pengabdian ini dilaksanakan berbagai tahapan yang pertama memberikan arahan kepada anak-anak yang nantinya di jadikan sebagai sampel dalam pendokumentasian, kemudian menjelaskan dan memberi materi permainan yang akan di dokumentasikan. Lalu mempraktekan permainan yang akan di dokumentasikan. Kami berharap setiap orang dan dari setiap wilayah di Indonesia ikut andil dalam melestarikan budaya peninggalan berupa permainan rakyat dan olahraga tradisional disetiap daerah.

Kata Kunci :
Permainan
Rakyat, Olahraga
Tradisional,

ABSTRACT

Recently, Batu Urip has been designated as a cultural village by the Lubuklinggau city government, this is because Batu Urip is a resident or native of the city of Lubuklinggau. Batu Urip has a variety of traditions that have been passed down from generation to generation from the ancestors to the present, including the tradition of alms, bathing kasai, gaps, berejong, bepanton, nandai, dance, naek yang kule and traditional games. The traditional games owned by the Batu Urip community are very diverse in their forms of play, including terpa hayak, pana teropa, satulage, betu goreng, ijat kemeleng, beteng, pistol bolo, rekek, banana stem beranyot, nyoknyen, taji ijat dian, boor, tekar, yekye, powder ijat para, tire racing, bedel bolo, ope racing, bras, gun let's, kites, bedel pelpa banana, wayang, yakyun, mbukmbang, geseng, yoyok, coket, moyen betu and many other games. This service is carried out in various stages, firstly providing direction to children who will later be used as samples for documentation, then explaining and providing game material that will be documented. Then practice the game that will be documented. We hope that everyone and from every region in Indonesia will take part in preserving cultural heritage in the form of folk games and traditional sports in each region.

Keywords:
Folk Games,
Traditional Sport,

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Permainan tradisional sudah hampir terpinggirkan dan tergantikan oleh permainan modern hal ini terjadi terutama dikota-kota. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk kembali melestarikan permainan tradisional ini, karena permainan tradisional ini banyak sekali manfaatnya terhadap perkembangan anak. Sukirman (2004) dalam Andriani (2012) mengatakan bahwa 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 social 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.

Mitra yang berada di keluarahan Batu Urip yang terletak di kota Lubuklingau yang di sebelah utara berbatas langsung dengan kelurahan Petanang, di sebelah Timur berbatas langsung dengan kelurahan Batu Urip Taba, di sebelah Barat berbatas langsung dengan kelurahan Senalang, di sebelah Selatan berbatas langsung dengan kelurahan Taba Pingin dan Siring Agung. Aktivitas Masyarakat Batu Urip sebagian besar bertani, mengambil pasir dan batu di tepi sungai.

Belakangan ini Batu Urip di tetapkan sebagai kampung budaya oleh pemerintah kota Lubuklinggau hal ini di karenakan Batu Urip merupakan penduduk atau masyarakat asli pribumi kota Lubuklinggau. Batu Urip mempunyai ragam tradisi turun temurun sejak nenek moyang samapai saat ini diantaranya tradisi sedekah rame, mandi kasai, senjang, berejong, bepanton, nandai, tari, naek yang kule dan permainan tradisonal. Permainan tradisional yang dimiliki mayarakat Batu Urip sangat beragam bentuk permainannya, diantaranya teropa hayak, pana teropa, satulage, betu goreng, ijat kemeleng, beteng, pistol bolo, rekek, beranyot batang pisang, nyoknyen, taji ijat dian, boor, tekak, yekye, bedak ijat para, balap ban, bedel bolo, balap ope, bras, pistol ayo, layang-layang, bedel pelpa pisang, wayang, yakyun, mbukmbang, geseng, yoyok, coket, moyen betu dan masih ada beberapa permainan yang lainnya. Berdasarkan informasi dari Bapak Basir salah satu sesepuh masyarakat Batu Urip pada taun 90an permaianan-permainan ini sangat eksis untuk dimainkan anak-anak dikeseharian masyarakat. Akan tetapi sekarang ini tingkat eksistensi permainan tradisional sudah mulai kurang untuk dimainkan dikeseharian masyarakat, bahkan sudah jarang sekali terlihat ada yang memainkan permainan tradisional tersebut. Selanjutnya, informasi yang ditambahkan dari Bapak Ari Sambara selaku Tokoh Pemuda Batu Urip kalau permainan-permainan tradisional di Batu Urip ini belum ada dokumen tertulis yang dimiliki masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, dengan sudah jarangnyanya dimainkan permainan tradisional dan tidak adanya dokumen tertulis dikhawatirkan permainan tradisional ini akan hilang tergerus oleh perkembangan zaman.

METODE

Solusi yang ditawarkan adalah memberikan fasilitas dalam hal pendokumentasian serta tata cara permainan yang nantinya diharapkan dapat dibakukan dalam peraturan resmi. Harapan kami setelah solusi yang ditawarkan berhasil dilaksanakan tahapan selanjutnya adalah mebuat luaran berupa publikasi di media massa cetak / elektronik, video yang di upload di youtube dan kami juga membuatkan dokumentasi yang bisa dijadikan bahan ajar untuk di sekolah nantinya. Berdasarkan hasil riset tim yang sudah kami lakukan permainan tradisional ternyata mampu meningkatkan kemampuan gerak seseorang. Berdasarkan riset tentu perlu adanya upaya melestarikan permainan tradisional, sebelum melestarikan tentu harus mendokumenasikan terlebih dulu bagaimana bentuk permainan dan tata cara bermainnya. Adapun tahap tahap pelaksanaana sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
Tim berkoordinasi dengan mitra yaitu HP2BB untuk melakukan survey lokasi untuk pendokumentasian serta menyiapkan seluruh sarana dan prasana penunjang kegiatan, serta membuatkan juknis dan juklis tentang permainan rakyat dan olahraga tradisional yang akan di dokumentasikan tentunya dengan mengkomunikasikan dengan pihat adat Batu Urip dan Sesepuh yang ada disana.
2. Tahap pembekalan
Pembekalan dilakukan dengan memberi arahan kepada anak-anak yang nantinya akan di jadikan dalam pendokumentasi
3. Tahap Pelaksanaan

NO	PERMAINAN	PENANGGUNG JAWAB
1	1. Pistol Bolo 2. Maen Betu Goreng 3. Maen Kahet (Petek Lidi dan Maen Luklo) 4. Ijat Kemeleng	Wawan Syafutra, M.Pd

	5. Maen Nyoknyen/Sen 6. Maen Teropa Hayak 7. Taji Ijat Dian 8. Maen Bor 9. Maen Tekar 10. Maen Rekek 11. Maen Yekye	
2.	1. Meca Ijat Para 2. Maen Beteng 3. Maen Pangobok 4. Balap Karong 5. Maen Kapet Bolo 6. Berenyot Betang Pisang 7. Moyen Betu 8. Maen Coket 9. Balap Ban Kereto/Motor 10. Balap Ope 11. Maen Cip-Cip (Satulage)	Hengky Remora, M.Pd
3	1. Maen Bras (Tine dan Lanang) 2. Pistol Ayo 3. Maen Layang-Layang 4. Bedel Pelpa Pisang 5. Maen Wayang 6. Maen Pana Teropa 7. Maen Yakyun 8. Mbuk Mbang 9. Maen Geseng 10. Maen Yoyok 11. Bedel Bolo	Ever Sovensi, M.Pd

4. Tahap Evaluasi

Setelah dilakukan pengabdian tim akan tetap melakukan evaluasi terhadap perkembangan hasil pendokumentasian yang di muat dalam dokumen tertulis dan yang dimuat dalam audio visual yaitu vedio yang bisa diakses oleh semua orang. Dari hasil evaluasi tersebut, Tim dan Mitra merencanakan pengabdian kejenjang yang lebih luas lagi yaitu Melestarikan Permainan Tradisional tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional memang sangat penting untuk dilestarikan sebagai warisan budaya. Menurut Atmadibrata (1981) disinyalir sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecenderungan untuk memiliki keterampilan prestatif yang bersifat “*entertainment*” dalam wujud permainan rakyat yang dijumpai dimana-mana. Hal serupa juga dijelaskan oleh Cooney (1999) dalam Ulker & Gu (2004) menjelaskan bahwa *Traditional play forms are those activities handed down from one generation to the next and continuously followed by most people. Traditional Plays are developmentally appropriate and the would be very advantageous when teaching academic subjects.* Definisi tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang. Banyak manfaat yang didapatkan dari permainan tradisional ditengah zaman yang maju ini antara lain adalah membina kekompakan (Kurniati,2017). Direktorat Nilai Budaya (2000) dalam (Kurniati,2017) mengatakan bahwa, setiap permianan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan rakyat dan olahraga tradisional di kelurahan Batu Urip belum pernah di dokumentasi oleh masyarakat Batu Urip maupun pemerintah daerah kota Lubuklinggau. Tahap pelaksanaan kegiatan di selenggarakan pada tanggal 11 s.d 13 juni 2021 bertempat di kelurahan Batu Urip kota Lubuklinggau dengan jumlah peserta 30 orang dengan melibatkan anak-anak yang ada di kelurahan Batu Urip. Pengabdian ini dilaksanakan oleh tiga orang dosen dan di bantu dua orang mahasiswa, tiga orang dosen memberikan pengarahan atau petunjuk sebagai berikut :

1. Memberikan arahan kepada anak-anak yang nantinya di jadikan sebagai sampel dalam pendokumentasian
2. Menjelaskan dan memberi materi permainan yang akan di dokumentasikan
3. Mempraktekan permainan yang akan di dokumentasikan

Berikut adalah permainan rakyat didaerah Batu Urip dari hasil wawancara dari seseorang setempat yaitu bapak Nawawi (2021)yang berhasil di dokumentasikan serta di buat petunjuk teknis dalam bermainnya, antara lain :

A. TORENG (BETU GORENG)

Permainan *toreng* merupakan permainan rakyat pada zaman daulu, permainan ini dimainkan oleh anak –anak di halaman rumah atau lapangan luas yang tidak ada rumputnya, permainan ini dimainkan lebih dari satu orang, dan permainan betu goreng juga termasuk permainan individu. Permainan *toreng* adalah permainan yang memasukan batu bulat ke dalam lobang dari garis melempar (*goreng*), jika batu yang di masukan tidak masuk kedalam lobang pemain melempar batu menggunakan batu tipis (*lepek*) sebagai alat pelempar (*cak*) untuk mengenai batu bulat (*betu boleng*).

Cara membuat lapangan :

1. Membuat lobang kecil untuk meletakkan batu bulat (*betu boleng*) di dalamnya
2. Membuat garis lurus kesamping atau horizontal untuk memasukan batu bulat (*betu boleng*) yang menggoreng nanti, jarak garis menggoreng ke lobang kecil berukuran 50 cm, dan bisa juga jarak garis ke menggoreng ke lobang kecil sesuai kesepakatan pemain
3. Membuat garis lurus kesamping atau horizontal untuk lemparan pertama (*meteng cak*) memulai permainan, jarak garis lemparan pertama (*meteng cak*) ke lobang kecil yang berisi batu bulat (*betu boleng*) 10 meter, dan bisa juga jarak garis lemparan pertama (*meteng cak*) ke lobang kecil yang berisi batu bulat (*betu boleng*) sesuai kesepakatan pemain.



Gambar 1. Permainan Betu Toreng

Peralatan yang di gunakan dalam permainan :

1. Batu bulat sebagai alat yang akan di kenakan target untuk melempar
2. Batu tipis (*Lepek*) sebagai alat pelempar (*cak*) untuk mengenai batu bulat, batu tipis ini di sebut (*cak*) dalam permainan

Cara bermain :

1. Pemain melempar *cak* dari lobang batu bulat ke garis lemparan menggunakan batu `tipis (*lepek/cak*) untuk menentukan siapa dahulu yang melempar, pemain yang lemparannya paling jauh dia yang pertama kali untuk melempar batu bulat dalam lobang dan pemain yang paling dekat garis atau tidak sampai garis lemparannya paling terakhir melempar batu bulat dalam lobang

2. Setelah mendapat nomor urut untuk melmpar ke arah batu bulat dalam lobang, pemain melempar secara bergantian, apa bila pemain yang melempar mengenai batu bulat dalam lobang sampe keluar makan pemain yang akan melempar selanjutnya yang akan memasukan batu dalam lobang dari garis yang sudah di tentukan (garis batas goreng)
3. Apabila pemain yang memasukan batu bulat (*betu goreng*) dari garis ke lobang (*geres goreng*) tidak bisa memasukan batu kedalam lobang maka pemain yang lain melempar batu tipis (*cak*) ke arah batu bulat (*betu boleng*) secara bergantian sekuat mungkin. Pemain juga boleh melempar (*meci/hembar*) saat yang menggoreng (*yang jedi*) ingin memasukan batu bulat kedalam lobang
4. Setelah pemain sudah semua melempar (*meci*) batu bulat (*betu goreng*) pemain yang *jedi* memasukan kembali ke lobang sampai batu goreng itu masuk.
5. Permainan selesai jika batu bulat (*betu goreng*) masuk kedalam lobang.

Peraturan Permainan :

1. Pemain yang melempar batu bulat (*betu goreng*) dalam lobang tidak boleh menginjak garis lemparan atau melewati, kalau pemain menginjak garis atau melewti garis lemparan makan pemain tersebut kalah atau langsung menggoreng batu (*jedi*)
2. Pemain yang melempar batu bulat (*betu goreng*) batu tipis (*cak*) tidak boleh masuk kedalam lobang saat melempar, kalau *cak* pemain masuk lobang *betu goreng* makan pemain tersebut kalah atau langsung menggoreng batu (*jedi*)
3. Saat permainan sedang berlangsung *cak* pemain masuk lobang *betu goreng* saat melempar (*meci*) makan pemain tersebut kalah atau langsung menggoreng *betu jedi*)
4. Pemain yang melempar batu bulat (*betu goreng*) saat berlangsung dalam permainan harus melewati *betu goreng* , apabila tidak melewati *betu goreng* makan pemain tersebut kalah atau langsung menggoreng *betu jedi*)

Nilai yang terkandung dalam permainan :

1. Kejujuran
2. Saling menghargai
3. Semangat juang
4. Kebersamaan

Manfaat permainan

1. Meningkatkan daya tahan tubuh
2. Meningkatkan gerak motorik
3. Meningkatkan konsentrasi

B. BALAP OPE

Balap Ope adalah permainan yang dimainkan secara berpasangan dalam satu kelompok dengan cara menarik *ope* secepat mungkin ke garis akhir dari permainan. Dalam permainan *ope* jarak garis *star* samapi jarak *finis* berjarak 20 meter, peralatan yang di gunakan dalam permainan ini pelepah pinang yang tua suda jatuh dari pohonnya.



Gambar 2. Permainan Balap Ope

Cara bermain *ope* :

1. Pasangan bisa memilih sendiri atau melalui *sit* dan *som*
2. *Ope* di letakan di garis *star*
3. Satu pemain duduk di atas *ope* dan satu pemain lagi menarik dahan atau batang *ope* sampai garis finis
4. Pemain yang duduk memegang leher *ope* agar tidak jatuh
5. Permainan di mulai jika juri sudah memberi aba-aba untuk di mulai (bersedia, siap, go)
6. Pemain yang bertugas menarik berlari secepat mungkin menuju garis finis

Peraturan Permainan *ope*

1. Besar kecil tubuh pemain harus seimbang
2. Saat melakukan *star* pemain tidak boleh mendahului aba-aba dari juri, apabila pemain mendahului aba-aba pemain tersebut tidak bisa mengikuti permainan atau kalah
3. Saat melakukan *star* pemain penarik (*ngenggot*) harus berada dalam garis *star*, apabila pemain mendahului aba-aba, pemain tersebut tidak bisa mengikuti permainan atau kalah
4. Pemain tidak boleh memijak *ope* permainan lawan saat permainan berlangsung, jika pemain tersebut memijak *ope* pemain lawan akan di kenakan sanksi diskualifikasi
5. Pemain yang jatuh dari *ope* boleh naik dan ikut bermain kembali
6. Pemain yang terlebih dahulu sampai ke garis finish pemain pemenang

Nilai yang terkandung dalam permainan

1. Kejujuran
2. Saling menghargai
3. Kebersamaan
4. Kekompakan

Manfaat permainan

1. Meningkatkan gerak motorik
2. Meningkatkan daya tahan tubuh
3. Meningkatkan kecepatan lari (*sprint*)

C. NYOKNYEN (SEN)

Permainan *nyoknyen* adalah permainan yang menggunakan kaleng yang di susun berdiri ke atas dengan cara di lempar menggunakan batu dari garis yang sudah di tentukan. samapai roboh. Jumlah kaleng yang di gunakan empat buah atau tergantung kesepakatan pemain, permainan *nyoknyen* ini di mainkan anak laki-laki dan perempuan dengan jumlah pemain lebih dari satu orang, tempat permainan *nyoknyen* bisa di lakukan di lapangan kosong atau halaman rumah



Gambar 3 permainan *nyoknyen* (*Sen*)

Cara bermain *sen*

1. Pemain menyusun kaleng berdiri ke atas
2. Pemain melempar batu (*cak*) dari kaleng yang di susun ke garis yang sudah di tentukan untuk menentukan siapa yang melempar terlebih dahulu (*meci*)

3. Pemain yang lemparannya (*meteng*) paling jauh, pemain yang pertama kali melakukan lemparan kearah kaleng dan di ikuti pemain selanjutnya sesuai dengan jauhnya lemparan (*meteng cak*)
4. Pemain melempar (*meci*) ke arah kaleng
5. Jika lemparan pemain mengenai kaleng sampai roboh semua maka pemain selanjutnya akan kena sangsi (*jedi/jego*)
6. Sangsi (*yang jedi*) mencari temannya yang bersembunyi
7. Permainan berakhir jika pemain yang bersembunyi sudah di temukan

Peraturan permainan

1. Jarak garis lemparan (*meteng*) ke susunan kaleng 10 s.d 15 meter
2. Pemain yang melempar *cak* harus melewati garis lemparan (*meteng*), jika pemain tidak melewati garis lemparan (*meteng*) saat melempar akan melakukan lemparan paling akhir
3. Pemain melempar ke arah kaleng sesuai dengan nomor urut yang sudah di tentukan, jika tidak sesuai dengan nomor urut lemparan mendapatkan hukuman (*Jedi/jego*)
4. Jika lemparan pemain mengenai kaleng sampai semuanya roboh atau jatuh maka pemain selanjutnya akan kena sangsi atau hukuman (*jedi/jego*)
5. Pemain yang mendapatkan sangsi atau hukuman (*jedi/jego*) duduk menghadap kearah kaleng dengan mata di tutup tangan sendiri atau menunduk ke bawah dengan tidak boleh melihat pemain lain bersembunyi (*behonyen/nyoknyen*) dengan mengucapkan *edu lom* sampai pemain yang bersembunyi menjawab *edu*, baru mata pemain yang mendapatkan sangsi atau hukuman (*jedi/jego*) membuka mata dan mencari pemain yang bersembunyi
6. Pemain yang mendapatkan sangsi atau hukuman (*jedi/jego*) mencari pemain yang bersembunyi sampai dapat
7. Jika pemain yang mendapatkan sangsi atau hukuman (*jedi/jego*) melihat pemain lain bersembunyi harus menyebutkan nama, berlari ke arah kaleng dengan secepat mungkin dan melangkah kaleng yang di susun berdiri ke atas dengan mengucapkan *sen*
8. Jika pemain yang bersembunyi disebutkan nama dan tempat persembunyiannya, maka pemain tersebut harus berlari secepat mungkin menuju ke kaleng dengan menendang kaleng yang di susun dengan mengucapkan *sen*
9. Pemain yang lebih dahulu sampai ke kaleng pemain pemenang.
10. Pemain yang kalah saat adu kecepatan (*mati*) menuju kaleng saat permainan akan melakukan lemparan (*meteng cak gi*) seperti awal mulai permainan, dan pemain yang menang saat adu kecepatan menuju kaleng tidak ikut melempar permainan langsung ikut bersembunyi.

Nilai yang terkandung dalam permainan

1. Kejujuran
2. Saling menghargai
3. Kebersamaan
4. Kekompakan

Manfaat permainan

1. Meningkatkan gerak motorik
2. Meningkatkan daya tahan tubuh
3. Meningkatkan kecepatan lari
4. Meningkatkan konsentrasi
5. Melatih kesabaran

D. TAJI IJAT DIAN

Permainan *Taji ijat dian* adalah permainan yang menggunakan biji durian di beri pisau dengan cara di adu, pisau (*taji*) yang di gunakan berbentuk kupu-kupu dan di tengah biji durian ada tali untuk memegang saat bermain. Dalam *maen ijat dian* jenis biji durian yang di gunakan besar (*dian dekal*). Permainan *taji ijat dian* ini kedua biji durian yang atas dan bawah sama-sama menggunakan pisau (*taji*). *Taji* yang di gunakan dalam permainan ini terbuat dari kawat dan besi yang di tajamkan, untuk memotong posisi biji durian ada dua cara yang di gunakan saat bermain dengan cara di tidurkan

(*digolek*) dan berdiri (*tegak*), cara yang di gunakan saat bermain tergantung kesepakatan pemain, tempat bermainnya bisa di halaman rumah dan lapangan, permainan ini di mainkan dua orang.

Cara bermain :

1. Pemain menentukan *pasangan* berapa jumlah biji durian yang akan di beri kepada pemenang sebagai hiburan, *pasangan* yang di gunakan harus berupa biji durian.
2. Pemain menentukan posisi durian yang akan di potong saat bermain dengan cara tidur (*digolek*) atau berdiri (*tegak*)
3. Pemain melakukan *sit* dan *som* untuk memulai permainan
4. Pemain yang menang *sit* dan *som* bebas memilih posisi biji durian posisi di atas (*netak*) atau di bawah (*nago*)
5. Pemain meletakkan biji durian satu di tancapkan ke tanah (*nago*) dan pemain lainnya memotong dari atas (*netak*)
6. Permainan berakhir jika salah satu biji durian pecah atau putus saat di adu



Gambar 4 permainan *taji ijat dian*

Peraturan Permainan :

1. Jika biji durian yang diatas memotong (*netak*) biji durian yang dibawah tidak putus, makan biji durian yang di bawah bergantian sebagai pemotong (*netak*)
2. Pemain di nyatakan menang jika biji durian terbagi menjadi dua bagian (*bela*)

Nilai yang terkandung dalam permainan

1. Kejujuran
2. Saling menghargai
3. Kebersamaan

Manfaat permainan

1. Meningkatkan gerak motorik
2. Meningkatkan konsentrasi

E. MAEN BRAS

Permainan *bras* adalah permainan yang di mainkan oleh dua regu, dimana setiap regu memiliki jumlah pemain lima orang, permainan *bras* biasa di mainkan di lapangan dan halaman depan rumah. Ada dua jenis permainan *bras* yang sering dimainkan yang pertama *bras* untuk perempuan dan yang kedua permainan *bras* untuk laki-laki, dari kedua permainan tersebut cara bermainnya berbeda. Dalam permainan *bras* ada garis di tengah antara dua regu, tujuan dari garis di tengah sebagai pembatas wilayah kedua regu.

Maen bras lanang

Maen bras lanang adalah permainan yang dimainkan dua kelompok, dalam setiap kelompok memiliki jumlah pemain lima orang, permainan ini dimainkan laki-laki. *Maen bras lanang* merupakan permainan kontak fisik secara langsung dengan gerakan yang tak terduga. Dalam permainan *bras* ada garis di tengah antara dua regu, tujuan dari garis di tengah sebagai pembatas wilayah kedua regu.



Gambar 5. Permainan BRAS

Cara bermain:

1. Pemain menentukan regu (*piyak*) dengan cara *sit* atau *som*
2. Setelah mendapatkan regu pemain (ketua regu/kapten) melakukan *sit* atau *som* untuk menentukan kelompok menyerang (*ngapak*) dan kelompok bertahan (*nakap*), ketua regu yang menang saat melakukan *sit* atau *som* bebas memilih *ngapak* atau *nakap*
3. Pemain menyerang (*ngapak*) tugasnya memukul atau mengenai badan pemain yang bertahan (*nakap*)
4. Pemain bertahan (*nakap*) tugasnya menangkap pemain menyerang (*ngapak*)
5. Permainan berakhir jika pemain di salah satu regu habis (*mati*)

Peraturan Permainan

1. Pemain menyerang (*ngapak*) boleh melewati garis pembatas di tengah, bebas mau bergerak kemana saja
2. Pemain bertahan (*nakap*) tidak boleh melewati garis pembatas di tengah, hanya menunggu di garis wilaya, apabila melewati garis pembatas pemain tidak bisa mengikuti permainan kembali (*mati*)
3. Pemain menyerang (*ngapak*) tidak boleh membantu temannya saat di tangkap pemain regu bertahan (*nakap*)
4. Jika Pemain bertahan (*nakap*) saat dalam permainan terkena sentuh lebih dahulu pemain menyerang (*ngapak*), maka pemain tersebut tidak bisa mengikuti permainan kembali (*mati*)
5. Pemain bertahan (*nakap*) boleh membantu temannya ketika pemain regu menyerang (*ngapak*) di tangkap
6. Saat di tangkap pemain menyerang (*ngapak*) bebas berontak atau berbuat apapun jika ingin selamat dari tangkapan pemain bertahan
7. Pemain menyerang (*ngapak*) tidak bisa mengikuti permainan kembali (*mati*) jika menyerah di tangkap dengan mengucapkan menyerah (*andak*)
8. Regu yang menang regu yang masi memiliki pemain dan regu yang pemainnya habis (*mati*) regu yang kalah

F. MAEN KAHET

Maen kahet lebih dari dua orang. Ada dua cara permainan *kahet* yang sering di lakukan yang pertama *maen petek* dan yang kedua *maen jeremba* atau *luklo*.

1) *Maen Petek*

Maen Petek adalah permainan yang di lakukan dengan cara menancapkan lidi berbentuk hurup L terbalik ke tanah, karet di letakan adalah permainan yang menggunakan karet gelang dengan cara di *petek*, permainan kahet ini dimainkan di atas lidi yang berbentuk hurup L terbalik, permainan ini dimainkan lebih dari dua orang. Permainan ini dimainkan di halaman depan rumah atau lapangan kosong

Gambar 6. Permainan *Petek***Cara bermain**

1. Batas target (*buah*) ke garis *meci* 5 meter dan bisa juga sesuai kesepakatan pemain
2. Pemain menentukan jumlah *pasangan* sebelum memulai permainan, *pasangan* tergantung kesepakatan pemain
3. Sebelum memulai permainan pemain melempar karet satu buah (*cak*) ke garis yang sudah di tentukan (*batas meci*), pemain yang paling jauh melempar *cak*, pemain yang pertama akan memulai permainan (*meci*) dan di ikuti peserta lainnya sesuai jaunhya leparan (*petengan*)
4. Karet yang kena *peci/petek* pemain keluar dari lidi menjadi milik pemain
5. Permainan berakhir apabila karet di dalam lidi habis

Peraturan permainan

1. Saat melakukan *meci* pemain tidak boleh melewati garis yang sudah di tentukan (*geres meci*), jika pemain meleati garis yang di tentukan pemain tersebut tidak bisa mengikuti permainan (*mati*)
2. Karet yang kena *peci/petek* pemain harus keluar dari lidi, jika karet yang kena *peci* tidak keluar dari lidi dia anggap tidak sah

2) *Maen jeremba (luklo)*

Maen jeremba (luklo) adalah permainan yang terbuat dari kayu atau bambu yang di tancap ke tanah secara berhadapan di tengah-tengahnya ada karet lurus panjang bebentuk sesuai dengan kayu yang di tancapak ke tanah secara berhadapan, dan di atas karet yang di sangga ke kayu ada tumpukan karet. Dalam permainan *jeremba* atau *luklo* alat yang di gunakan untuk *meci* di sebut *cak*. *Cak* terbuat dari karet yang di rangkai berbentuk ular dan ujungnya ada besi. Permainan karet *jeremba (luklo)* dimainkan anak laki-laki dengan jumlah pemain lebih dari satu orang, permainan ini dimainkan di halaman depan rumah atau lapangan kosong.

Gambar 7. Permainan Jeremba (*luklo*)**Cara bermain :**

1. Batas target (*buah*) ke garis *meci* 5 meter dan bisa juga sesuai kesepakatan pemain
2. Pemain menentukan jumlah *pasangan* sebelum memulai permainan, *pasangan* tergantung kesepakatan pemain
3. Sebelum memulai permainan pemain melempar karet satu buah (*cak*) ke garis yang sudah di tentukan (*batas meci*), pemain yang paling jauh melempar *cak*, pemain yang pertama akan memulai permainan (*meci*) dan di ikuti peserta lainnya sesuai jaunhya leparan (*petengan*)
4. Karet yang terjatuh kena *peci/petek* pemain menjadi milik pemain
5. Permainan berakhir apabila karet di yang di pasang habis

Peraturan permainan

1. Pemain yang melempar *cak* harus melewati garis *meci*, jika pemain tidak melewati garis *cak* saat melempar tidak bisa mengikuti permainan (*mati*)
2. Saat melakukan *meci* pemain tidak boleh melewati garis yang sudah di tentukan (*geres meci*), jika pemain meleati garis yang di tentukan pemain tersebut tidak bisa mengikuti permainan (*mati*)
3. Karet yang kena *peci/petek* pemain harus jatuh dari jembatan (*jeremba*), jika karet yang kena *peci* tidak jatuh di anggap gagal

Nilai yang terkandung dalam permainan

1. Kejujuran
2. Saling menghargai
3. Kebersamaan

Manfaat permainan

1. Meningkatkan gerak motorik
2. Meningkatkan konsentrasi
3. Melatih kesabaran

KESIMPULAN

Permainan Tradisional adalah warisan budaya yang ditinggalkan oleh nenek moyang dan leluhur kita, sudah patutnya kita pertahankan dan selalu kita sosialisasikan untuk setiap generasi agar tetap terjaga dan tidak hilang ditelan oleh canggihnya teknologi di zaman sekarang. Kami berharap setiap orang dan dari setiap wilayah di Indonesia ikut andil dalam melestarikan budaya peninggalan berupa permainan rakyat dan olahraga tradisional di setiap daerah.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih dan apresiasi saya berikan kepada kampus tercinta Univeristas PGRI Silampari yang telah mendanai pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim kami dan semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan PKM kami.

REFERENSI

Atmadibrata, Enoch. (1981). Permainan Rakyat Daerah Jawa Barat. Jakarta: Depdikbud.

Euis Kurniati. (2017). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana

Sukirman, dkk. (2004), Permainan Tradisional Jawa, Kepel Press, Yogyakarta.

Andriani. T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya* Vol. 9 No. 1 Januari – Juli 012

Ulker, Reza & Gu, Wei. (2004). *Traditional Play: Chinese and Turkish Example*. TASP Conference in Atlanta, Georgia, 20 Februari 2004.