

# Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan

Yustika Irfani Lindawati

Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
yustikairfani@untirta.ac.id

## Abstrak

Di tengah arus globalisasi yang sangat deras dimana segala bentuk hiburan dikemas secara modern dan apik. Permainan anak pun mengalami perubahan dalam ragam dan bentuknya, seperti mainan (*toys*) dan permainan (*games*). Serbuan mainan dari luar negeri telah menggeser eksistensi permainan tradisional asli Indonesia di hati anak-anak. Fenomena ini terlihat semakin jelas ketika pertumbuhan toko mainan anak yang menjual mainan (*toys*) dan permainan (*game*) semakin marak di berbagai kota besar, salah satunya di Yogyakarta. Di sisi lain ada kondisi menarik ketika menengok dusun Nyangkringan. Eksistensi permainan tradisional masih terjaga di dusun tersebut. Terlihat dari aktivitas bermain anak-anak di dusun tersebut yang masih memainkan mainan dan permainan tradisional. Ragam permainan tradisional yang dimainkan oleh warga desa Nyangkringan kabupaten Bantul cukup banyak jenisnya, antara lain sebagai berikut Gobak sodor, Bekelan, Nekeran (kelereng), Lompat tali, Dhelikan (petak umpet), Layangan, Engklek, Dakon, Jamuran, Gamparan. Faktor-faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan adalah peran orang tua, hemat dan praktis, ekonomis, pelestarian kebudayaan, transformasi kebudayaan dari generasi tua ke generasi muda, manfaat dan pengaruh positif terhadap perkembangan jiwa anak serta usaha dan kerjasama warga dalam melestarikan permainan tradisional.

**Kata-kata Kunci:** Budaya tradisional; Permainan tradisional; Eksistensi; Sosialisasi anak

## Abstract

*In the midst of a very heavy current of globalization where all forms of entertainment are packaged in a modern and chic manner. One striking symptom that appeared in the last three decades in Indonesia is rampant in various forms of toys(toys)and games(games)coming from abroad. These flows flowed in the last decade, when there were large shops in several major cities in Indonesia, but specifically only selling children's toys, especially dolls of various characters in cartoons. The existence of traditional games in the village of Nyangkringan, Bantul district can be seen from villagers, ranging from children to adults, still playing traditional games in everyday life. The variety of traditional games played by the residents of Nyangkringan village in Bantul district are quite various, including Gobak sodor, Bekelan, Nekeran (kelereng), Jump rope, Dhelikan (hide and seek), Layangan, Engklek, Dakon, Jamuran, Gamparan. The causes of the existence of traditional games in Nyangkringan village are the role of parents, thrifty and practical, economical, cultural preservation, a cultural transformation from the old generation to the younger generation, benefits and positive influence on children's development and efforts and cooperation in preserving traditional games.*

**Keywords:** traditional culture; traditional games, benefits, children socialization

## Pendahuluan

Di Indonesia dari Sabang sampai Merauke menyimpan kekayaan seni budaya, termasuk di dalamnya adalah permainan tradisional. Definisi permainan tradisional menurut BP-PLSP (2006) yaitu produk budaya yang memuat nilai pendidikan dan memberikan perasaan gembira, bahagia dan ceria bagi yang memainkannya. Permainan tradisional dapat dimainkan secara berkelompok sehingga dapat mengasah rasa demokrasi antar teman sepermainan dan alat yang dipakai juga relatif sederhana.

Permainan tradisional menurut Danandjaja (1986) disebut sebagai folklore sebab persebarannya dilakukan melalui lisan, berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun-temurun serta dilakukan untuk memperoleh kegembiraan. Tedjasaputra (2007) menjelaskan bahwa bermain merupakan hak setiap anak. Pada pasal 31 Konvensi Hak-hak Anak (1990) dijelaskan bahwa “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni.”

Ragam permainan tradisional yang dimiliki oleh bangsa Indonesia hampir 2.600 jenis permainan (Alif, 2006). Bahkan dengan merujuk buku *Homo Ludens* diketahui bahwa permainan tradisional adalah puncak dari segala hasil kebudayaan. Hakikat permainan tradisional pada masa lalu dimaknai sebagai representasi rasa pengabdian dan persembahan bagi negerinya. Makna tersebut sekarang telah mengalami perubahan sebab banyak orang, atau anak-anak, memainkan permainan tradisional berorientasi pada kompetisi. Sehingga yang tertanam dipikiran mereka adalah nilai menang dan kalah. Bahkan beberapa menganggap bahwa memainkan

permainan tradisional adalah aktivitas pengisi waktu luang.

Permainan tradisional pada dasarnya dapat dimainkan oleh semua anak karena merupakan hak anak. Akan tetapi ada syarat yang harus dipenuhi yaitu aman bagi anak, mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman-teman di sekitarnya, meningkatkan kecerdasan sosial anak, mendorong rasa ingin tahu, mendukung kecerdasan emosional serta berbagai hal positif bagi sosialisasi anak (Saputra & Ekawati, 2017).

Permainan tradisional berfungsi sebagai sarana dalam proses sosialisasi bagi para pemainnya. Bagai pepatah di mana bumi dipijak di situ langit dijunjung, maka setiap permainan tradisional memuat nilai sosial dari masyarakat tempatnya tercipta. Dengan permainan tradisional, nilai-nilai dan pesan dalam masyarakat disampaikan secara ringan dan menyenangkan.

Permainan tradisional dijadikan sebagai media sosialisasi anak untuk mengajarkan nilai dan norma sosial. Orang tua berharap agar anak-anaknya nanti menjadi orang baik-baik. Hasil penelitian dari Yudiwinata dan Handoyo (2014) secara empiris mengidentifikasi manfaat permainan tradisional dalam proses sosialisasi anak yaitu memiliki kelebihan dalam perkembangan kemampuan, diantaranya kemampuan kerjasama, sportifitas, merancang strategi, dan ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) serta karakternya. Ekawati, dkk (2010) menegaskan bahwa permainan tradisional mempengaruhi perkembangan kecerdasan intrapersonal anak.

Di tengah arus globalisasi yang sangat deras dimana segala bentuk hiburan dikemas secara modern dan apik. Hiburan dengan pengaruh barat dipertunjukkan melalui media elektronik dan dibangun gedung-gedung dengan berbagai macam mainan modern membuat masyarakat lebih

tertarik kepada hiburan yang ada di media elektronik dan arena hiburan. Hiburan ala masyarakat modern tersebut intens dikenalkan kepada masyarakat melalui promosi yang masif sehingga mampu menghegemoni masyarakat. Kehadiran media televisi dan media sosial, memberi ruang yang semakin besar untuk mengenalkan beragam hiburan modern berupa permainan anak seperti mobil-mobilan dan boneka dengan merek tertentu serta beragam wahana permainan modern di taman bermain.

Permainan anak modern tersebut ditawarkan menggunakan simbol-simbol yang mudah menggugah masyarakat untuk segera mengkonsumsinya. Simbol yang dimaksud seperti reproduksi identitas yang berhubungan dengan kelas sosial, dimana merek yang dimiliki oleh mainan anak dapat menunjukkan status sosial si anak atau orang tua. Fenomena tersebut akhirnya membuat banyak orang tua yang berlomba untuk membelikan mainan modern kepada anaknya. Mainan yang diberikan pun yang memiliki simbol tertentu yang berhubungan dengan *prestise*. Sikap tersebut akhirnya membuat anak menjadi lebih menyukai permainan modern dari pada permainan tradisional yang merupakan warisan budaya asli Indonesia. Pada akhirnya eksistensi permainan tradisional pun meredup hingga akhirnya tidak lagi diketahui dan disukai apalagi dimainkan oleh anak-anak.

Kondisi berbeda justru ditunjukkan di desa Nyangkringan, dimana permainan tradisional yang masih eksis di kalangan anak-anak. Letak desa yang berada di kota satelit dekat dengan kota besar Yogyakarta, ternyata tidak mengubah cara pandang orang tua dalam memberikan hiburan untuk anaknya. Para orang tua tetap memberi ruang bagi anak-anaknya untuk bermain bersama teman-temannya di lapangan. Interaksi langsung yang dilakukan ketika

anak-anak berkumpul mendorong mereka untuk melakukan permainan secara bersama-sama seperti berbagai macam jenis permainan tradisional. Fenomena tersebut menarik untuk dikaji terkait faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan.

### **Permainan Anak dalam Perspektif Sosiologi Budaya**

Masyarakat merupakan manusia yang selalu dinamis. Setiap masyarakat akan selalu mengalami perubahan. Perubahan ada yang tampak jelas dan ada pula yang samar, ada yang berlangsung lambat dan ada yang berlangsung cepat, ada yang mengalami perubahan sebagian dan ada juga yang mengalami perubahan menyeluruh. Perubahan itu ada yang ke arah maju (*progres*) ada yang mundur (Syarbaini, dkk. 2004).

Salah satu perubahan yang terjadi di masyarakat Indonesia saat ini terkait dengan permainan tradisional. Kehadiran berbagai bentuk mainan (*toys*) dan jenis permainan (*game*) telah menggeser eksistensi permainan tradisional dari kehidupan anak-anak Indonesia. Intensitas produksi film kartun luar negeri melahirkan banyak tokoh kartun yang menjadi idola baru bagi anak-anak. Begitu pula pertumbuhan permainan (*game*) berjalan seiring dengan pertumbuhan *gadget* di Indonesia. Banyak anak-anak kini beralih untuk memainkan mainan dan permainan dari luar negeri.

Kondisi tersebut diperkuat dengan semakin maraknya kehadiran toko mainan anak yang menjual beragam mainan (*toys*) dari berbagai tokoh kartun film luar negeri atau figur dari luar negeri. Nama-nama seperti *Barbie*, *Mickey Mouse*, *Teddy bear* dan *Tamiya* kini berganti menjadi *Princes Elsa "Frozen"*, *Avenger*, *LOL* dan *Hotwheels*. Semua mainan tersebut merupakan produk luar negeri yang tidak

ada kaitannya dengan budaya lokal Indonesia, tetapi justru banyak digemari oleh anak-anak di Indonesia.

Banyak orang tua kini justru menawarkan berbagai mainan tersebut kepada anak-anak mereka. Tidak banyak orang tua yang masih membelikan mainan tradisional seperti bola bekel, dakon atau gasing kepada anaknya. Fenomena tersebut pada akhirnya menyebabkan terjadinya perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat. Selo Sumardjan (2009) menyebut perubahan sosial sebagai perubahan-perubahan atas lembaga-lembaga kemasyarakatan yang berdampak pada sistem sosialnya, termasuk nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Masyarakat modern, khususnya, mulai meninggalkan permainan tradisional dengan mengganti membelikan anaknya berbagai permainan modern.

Gillin dan Gillin berpendapat bahwa perubahan-perubahan sebagai variasi dan cara-cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan kondisi geografis, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat (Soekanto, 2009). Penemuan paling menentukan dalam perubahan kebudayaan dalam arti penemuan sesuatu atau secara etimologis “menerima” sesuatu yang baru (Laurer, 1993).

Gejala sosial permainan tradisional telah lama dikaji oleh para ilmuwan sosial, seperti ahli antropologi, sosiologi, dan psikologi. Beragam perspektif juga digunakan dalam mengkaji permainan tradisional, tetapi belum ada kesepakatan terkait definisi kata “permainan”. Padahal dalam kajian ilmiah, setiap konsep harus diberi penjelasan makna yang tegas dan jelas supaya dapat terkonstruksi pengetahuan yang sistematis tentang gejala

yang dikaji. Tidak mudah sebenarnya untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan anak ketika perangkat kontekstual yang diperlukan juga belum juga berkembang.

Minimnya perangkat kontekstual yang dimiliki Indonesia terutama dalam hal istilah-istilah yang seharusnya ada dalam bahasa lain, nyatanya telah menambah kesulitan dalam kajian tentang permainan tradisional. Maka tidak heran ketika dilakukan kajian tentang permainan tradisional dengan perspektif ilmu sosial budaya ibarat merambah kawasan hutan belantara dengan beragam flora dan fauna, dimana belum ada peta dan perangkat klasifikasinya untuk mengidentifikasi dan mengenalinya.

### **Sosialisasi**

Sosialisasi menjadi objek penting dalam melakukan penelitian sosiologi pendidikan. Proses sosialisasi diartikan sebagai proses individu belajar tentang tata cara hidup bermasyarakat, terutama masyarakat tempat dia melakukan interaksi sosial. Sosialisasi juga disebut sebagai proses pembentukan individu menjadi sosial (Hanum, 2011). Pembentukan tersebut berperan menyiapkan individu sebagai aktor penerus estafet guna mempertahankan eksistensi masyarakat serta kebudayaannya.

Leslie G.R (1976) menguraikan bahwa sosialisasi melingkupi seluruh proses belajar nilai-nilai, sikap-sikap, pengetahuan, beragam ketrampilan dan teknik yang ada pada masyarakat. Termasuk di dalamnya juga belajar kebudayaan dan bagian pentingnya yaitu sistem norma, serta institusi-institusi sosial yang utama. Sosialisasi memupuk kemampuan biologis anak ke dalam pola yang berfungsi disebut kepribadian.

Zgourides (dalam Musahwi dan Setiawan, 2017:19) memandang bahwa

proses sosialisasi yang dilakukan oleh agen sosialisasi mengarahkan individu dalam masyarakat untuk mengenal identitas gender dan juga peran gender. Dalam kaitannya dengan permainan tradisional, didalamnya juga termuat perbedaan antara permainan laki-laki dengan perempuan.

Mead (1937) dalam kaitannya dengan proses sosialisasi menunjukkan dua hal. Pertama, sosialisasi memuat kesadaran atas peranan dalam pemindahan kebudayaannya, sebagai mekanisme perpindahan kebudayaan. Kedua, efek sosialisasi dan kepribadian, sosialisasi menghasilkan kesesuaian kepribadian dengan ciri-ciri kebudayaan tertentu, *moral personality* pada kelompok tertentu.

### **Metode Penelitian**

Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan *indepth interview*. Sumber data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder yang berguna untuk mengumpulkan informasi terkait fokus penelitian. Sumber data primer diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sumber data sekunder diperoleh dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti. Penentuan informan dalam penelitian dilakukan menggunakan pendekatan *purposive* dengan menentukan informan yang tergolong pada kelompok usia anak-anak dan bertempat tinggal di desa Nyangkringan. Peneliti melakukan triangulasi data guna memverifikasi kesesuaian jawaban yang diberikan oleh para informan. Kegiatan mengumpulkan data bagi peneliti kualitatif harus langsung diikuti dengan pekerjaan menulis, mengedit, mengklasifikasi, mereduksi dan menyajikan data yang kemudian disebut sebagai analisa selama pengumpulan data.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Ragam Permainan Tradisional di desa Nyangkringan kabupaten Bantul**

*Belajar sambil bermain*. Konsep ini pernah tenar pada beberapa tahun yang lalu. Permainan tradisional diyakini mampu mengejawantahkan konsep tersebut. Permainan tradisional memiliki manfaat dan pengaruh positif terhadap perkembangan jiwa anak. Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dapat menumbuhkan rasa toleransi, kerjasama dan kebersamaan. Bahan dan alat yang digunakan dalam permainan tradisional banyak yang berasal dari benda-benda bekas dan tumbuhan di sekitar sehingga dapat mengasah ketrampilan para pemainnya. Lokasi atau tempat permainan yang berada di luar ruangan seperti lapangan, persawahan atau tanah membuat para pemainnya semakin dekat dengan alam, gerakan-gerakan dalam permainan tradisional juga dapat melatih ketangkasan dan kelincahan para pemainnya.

Permainan tradisional saat ini mulai terpinggirkan oleh berbagai permainan canggih dan modern di era global. Era globalisasi yang melanda ke seluruh penjuru masyarakat telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat. Globalisasi tersebut telah membuat selera dan pola hidup masyarakat mengalami perubahan, termasuk di dalamnya selera masyarakat terhadap permainan yang menghibur. Eksistensi permainan tradisional pun mulai goyah tersaingi oleh mainan-mainan modern. Padahal, permainan tradisional adalah warisan budaya yang menjadi identitas dan kekayaan masyarakat Indonesia.

Oleh karena itu, masyarakat desa Nyangkringan pun terus melestarikan berbagai ragam permainan tradisional. Ragam permainan tradisional yang terdapat

di desa Nyangkringan antara lain sebagai berikut.

### **1. Gobak sodor**

Gobak sodor merupakan jenis permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, laki-laki maupun perempuan, dengan jumlah minimal 6 orang. Permainan ini tidak membutuhkan alat khusus sebab dimainkan di ruang terbuka. Satu hal yang dibutuhkan adalah tanah lapang yang luas untuk dibuat garis petak-petak sejumlah 8 buah sebagai arena permainan.

Para pemain akan dibagi ke dalam dua regu, yaitu penjaga garis dan pemasuk garis. Para Penjaga garis akan menghadang para pemasuk garis untuk masuk ke dalam petak-petak arena permainan. Jika salah satu pemain dari regu pemasuk garis berhasil melewati setiap garis dan kembali keluar petak maka diklaim sebagai regu pemenang.

Melalui permainan ini terkandung nilai sosial yaitu sportivitas dan kreativitas. Kedua nilai tersebut berperan dalam membangun karakter anak menjadi pribadi yang baik. Nilai sportivitas akan mengajarkan anak menjadi jujur serta berjiwa kompetisi yang baik. Nilai kreativitas mendorong anak untuk terus berpikir membuat kreasi yang dapat meningkatkan kualitas dirinya. Nilai ini tentu penting bagi anak-anak calon agen di masyarakat, sebab terjangan perubahan sosial yang cukup kuat dan cepat membutuhkan kemampuan adaptasi yang cepat yang didukung oleh nilai sportivitas dan kreativitas.

Permainan gobak sodor ini bermanfaat untuk pengembangan kecerdasan emosi antar personal anak, pengembangan kecerdasan kinestetik anak, pengembangan kecerdasan natural anak, dan pengembangan kecerdasan spasial anak. Di desa Nyangkringan permainan gobak sodor ini biasa dimainkan oleh anak-anak sampai para remaja. Mereka menggunakan

lapangan badminton atau halaman rumah yang luas sebagai area bermain karena terbatasnya lahan.

Peningkatan jumlah populasi masyarakat di desa Nyangkringan sejalan dengan laju pembangunan rumah penduduk. Hal tersebut berdampak pada berkurangnya lahan atau tanah lapang yang biasa digunakan sebagai arena bermain anak. Maka untuk tetap dapat bermain gobak sodor, dimanfaatkan lapangan badminton.

### **2. Bekelan**

Permainan bekelan merupakan salah satu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak perempuan. Alat yang diperlukan adalah bola bekel dan biji bekel (kecik). Bola bekel memiliki ciri khas berbentuk kecil dan mudah untuk dipantulkan, sedangkan biji bekel biasanya terbuat dari kuningan atau bahan logam lainnya berbentuk kecil agar mudah digenggam. Terkadang biji bekel juga diganti dengan biji-bijian atau batu kerikil.

Cara bermainnya yaitu mengadu kecepatan bola dan mengatur bekel. Ketika bola dilempar ke atas maka biji bekel dilempar oleh pemain lalu bergegas menangkap kembali bolanya. Pada lemparan kedua dan seterusnya maka pemain harus berusaha mengambil atau mengatur biji bekel dalam jumlah atau posisi tertentu, dan segera menangkap bola kembali. Pada setiap lemparan, bola hanya boleh memantul sekali.

Nilai-nilai yang terdapat pada permainan ini yaitu kebersamaan. Manfaat yang diperoleh dari permainan ini antara lain mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan logika, dan mengembangkan kecerdasan emosi antar personal.

Menurut hasil penelitian diketahui bahwa permainan bekelan mengajarkan untuk berinteraksi dengan banyak orang. Bekelan dimainkan oleh anak-anak

perempuan di desa Nyangkringan sore hari setelah mereka selesai mengaji. Permainan ini dimainkan secara berkelompok di depan serambi masjid sambil menunggu adzan Magrib dan solat berjamaah.

### **3. Nekeran**

Nekeran atau kelereng adalah permainan yang memainkan sebuah bola kecil dari kaca (bekas cat semprot). Kelereng ditembakkan dengan cara di *tekar* atau di jentikkan dengan jari telunjuk. Menurut hasil penelitian nilai-nilai yang terdapat dalam permainan nekeran yaitu kecerdasan. Maksudnya kecerdasan untuk melatih strategi untuk memilih apakah main duluan dengan melempar sedekat mungkin dengan tempat berdiri atau main paling akhir dengan melempar sedekat mungkin dengan kelereng yang paling atas.

Manfaatnya adalah dapat mengisi waktu luang dan dapat lebih mengakrabkan pertemanan dengan teman. Permainan nekeran dimainkan oleh anak laki-laki di desa Nyangkringan sore hari setelah mengaji sama halnya dengan anak perempuan, anak laki-laki akan bermain nekeran di halaman masjid sambil menunggu adzan Magrib dan solat berjamaah.

### **4. Lompat tali**

Lompat tali merupakan jenis permainan menggunakan alat berupa tali yang terbuat dari karet gelang atau karet ban bekas. Karet gelang atau tali ban tersebut disusun sehingga membentuk sebuah tali panjang sekitar 2-3 meter. Untuk melakukan permainan ini dibutuhkan minimal 3 orang, yaitu 2 orang bertugas memegang tali dan 1 orang sebagai pelompat tali. Pemenang dalam permainan ini adalah orang yang bisa melompat dan melewati setiap tahapan rintangan.

Nilai-nilai yang terdapat dalam permainan ini antara lain kebersamaan, kreatifitas, ketangkasan dan sportivitas.

Permainan lompat tali memiliki manfaat yaitu dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak dan mengembangkan kecerdasan logika. Di desa Nyangkringan, permainan lompat tali biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan. Mereka memainkan permainan ini sore hari ketika tidak mengaji atau pagi hari ketika mereka libur sekolah.

### **5. Dhelikan**

Dhelikan merupakan permainan yang cukup banyak dikenal di berbagai daerah dengan sebutan petak umpet. Permainan ini harus dimainkan secara berkelompok, laki-laki maupun perempuan, dengan jumlah pemain minimal 3 orang. Ketiganya lantas diundi untuk menentukan siapa yang bertugas “*jogo*” dan yang bersembunyi (*ndelik*). Dia yang terpilih untuk “*jogo*” harus menutup mata atau menempelkan mata di dinding sambal berhitung dengan durasi sesuai kesepakatan. Temannya yang lain akan bersembunyi di area yang sudah disepakati batasnya. Siapa yang paling awal ditemukan akan berganti jaga dan bertugas mencari. Permainan ini mengajarkan nilai sportivitas. Manfaat dari permainan ini antara lain mengembangkan kecerdasan intelektual anak dan mengembangkan kecerdasan kinestetik.

Permainan dhelikan di desa Nyangkringan dimainkan oleh anak-anak hingga remaja dan orang dewasa. Permainan ini oleh anak-anak dimainkan siang hari ketika mereka pulang sekolah dan tidak memiliki kegiatan. Anak-anak juga sering memainkan permainan ini ketika sedang mengaji di masjid. Para remaja dan orang dewasa memainkan permainan ini untuk menjahili teman-temannya.

### **6. Layangan**

Layangan merupakan mainan (*toys*) yang biasa dimainkan di tanah lapang saat musim kemarau. Cara bermainnya memanfaatkan tiupan angin yang kencang untuk

menerbangkan layangannya. Dalam bahasa Indonesia, mainan ini disebut layang-layang, dibuat menggunakan bambu kecil yang dibentuk sesuai keinginan lalu dilapisi dengan kertas yang ringan.

Layangan dapat dimainkan secara individu ataupun berkelompok. Ketika dilakukan secara berkelompok maka dapat dibuat permainan adu layangan. Layangan yang diterbangkan bebas diserang lawan dengan cara mengadu tali layang-layang. Siapa mampu memutuskan benang lawan maka dinyatakan menang. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain kreatifitas, ketangkasan dan sportivitas. Manfaat dari permainan ini antara lain mengembangkan kecerdasan kinestetik dan mengembangkan kecerdasan natural.

Layangan di desa Nyangkringan dimainkan oleh anak laki-laki, remaja putra dan orang dewasa. Permainan ini dimainkan di tempat-tempat yang lapang dan cukup berangin untuk menerbangkan layangan seperti di areal persawahan belakang kantor radio Persatuan, lapangan badminton dan halaman lesehan Nyangkringan.

### **7. Engklek**

Engklek merupakan permainan yang hampir mirip dengan gobak sodor, yaitu dimainkan di tanah lapang dengan membuat garis-garis. Permainan ini menggabungkan ketepatan melempar pecahan genteng ke arah dalam garis-garis serta kemampuan menjaga keseimbangan, sebab ketika melintasi garis-garis yang sudah dibuat, setiap pemain harus melompat-lompat dengan satu kaki diangkat dan tidak boleh menyentuh garis. Nilai-nilai yang terdapat dalam permainan ini antara lain ketangkasan dan sportivitas.

Manfaat yang dapat diambil dari permainan ini antara lain mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek di desa Nyangkringan dimainkan oleh anak-anak di gang masuk kampung, mereka

kotak-kotak *konblok* sebagai area bermain sehingga mereka tidak perlu membuat atau melukis kota-kotak.

### **8. Dakon**

Permainan ini sekarang mulai kembali hits sebab banyak ditampilkan di berbagai event budaya. Cara bermainnya melibatkan dua orang pemain dengan cara membagi biji dakon ke setiap ceruk pada alat dakon secara bergiliran. Pemain yang bisa mengumpulkan biji dakon terbanyak di ceruknya maka dia yang akan menjadi pemenang.

Dimainkan oleh dua orang dengan membagikan biji dakon ke dalam lubang-lubang dakon secara bergiliran. Pemain yang mendapatkan biji dakon terbanyak saat dakon habis terdistribusikan dinyatakan sebagai pemenang. Nilai-nilai yang terdapat dalam permainan ini adalah kebersamaan, kejujuran dan ketepatan menentukan strategi.

Manfaat yang didapat dari permainan dakon antara lain mengembangkan kecerdasan emosi antar personal, mengembangkan kecerdasan logika dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Permainan dakon di desa Nyangkringan dapat ditemui disalah satu rumah warga, permainan ini dimainkan oleh anak-anak sampai dengan para orang tua.

### **9. Jamuran**

Jamuran biasanya dimainkan lebih dari tiga orang anak, sebenarnya merupakan sarana bernyanyi dan bergembira bersama. Di akhir lagu, para pemain akan membuat sebuah jebakan untuk menangkap salah satu pesertanya bertugas untuk menjadi “pelaku” dalam lagu berikutnya. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan jamuran antara lain kebersamaan, kreatifitas, dan ketangkasan.

Manfaat dari permainan jamuran antara lain anak menjadi lebih kreatif, sebagai terapi terhadap anak, dan mengembangkan

kecerdasan musikal anak. Di desa Nyangkringan permainan jamur dimainkan oleh anak-anak saat sore hari ketika mereka mengaji, permainan ini dilakukan untuk menunggu giliran mengaji. Permainan ini tidak hanya dilakukan oleh anak perempuan tetapi juga oleh anak laki-laki juga.

### **10. Gampan**

Gampan adalah permainan membidik susunan batu yang ditegakkan di tanah dengan melempar sebuah batu yang ditempatkan pada salah satu punggung kaki sampai susunan batu tersebut terjatuh. Seseorang yang terpilih dengan undian akan bertugas menyusun kembali susunan batu yang terjatuh tersebut. Nilai-nilai yang terdapat dalam permainan ini antara lain ketangkasan dan sportivitas.

Manfaat yang diperoleh dari permainan ini antara lain mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak dan mengembangkan kecerdasan kinestetik. Gampan di desa Nyangkringan dimainkan sebagian besar oleh anak laki-laki. Permainan ini dilakukan di halaman rumah yang luas.

### **Faktor-faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di desa Nyangkringan**

Permainan tradisional di desa Nyangkringan kabupaten Bantul sangat beragam, mulai dari gobak sodor sampai gampan. Permainan tersebut dimainkan tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga seluruh lapisan masyarakat, remaja, dewasa dan orang tua. Eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan kabupaten Bantul dikarenakan beberapa faktor penyebab yang mendukung eksistensi permainan tradisional tersebut. Faktor-faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan kabupaten Bantul telah dikemukakan oleh kedua narasumber.

Menurut narasumber 1, berpendapat bahwa eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan dikarenakan peran orang tua, efisiensi bahan dan alat permainan, nilai ekonomisnya dan untuk melestarikan kebudayaan. Orangtua cenderung mendorong anak-anaknya untuk memainkan permainan tradisional. Bahan dan alat untuk memainkan permainan tradisional mudah untuk didapatkan. Anak-anak menyukai permainan tersebut sebab harganya lebih ekonomis daripada permainan yang modern seperti PS, mobil-mobilan. Pernah, alasan saya memainkan permainan tradisional yaitu untuk ikut melestarikan kebudayaan, menghilangkan rasa bosan.

Hasil penelitian menemukan faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan karena transformasi pengetahuan dan kebudayaan dari generasi tua ke generasi muda. Eksistensi permainan tradisional tersebut dikarenakan generasi sebelumnya selalu mengajarkan permainan-permainan tradisional tersebut pada generasi sekarang. Eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan juga dikarenakan usaha dari warganya dalam menjaga eksistensi permainan tradisional tersebut. Kesadaran warga untuk melestarikan permainan tradisional sangat mendukung eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan. Usaha yang sudah dilakukan dalam menjaga eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan juga melalui pemberian mainan-mainan tradisional kepada adik-adik kecil di lingkungan sekitar rumah dan mengajari mereka cara bermain permainan tradisional.

Usaha-usaha yang telah dilakukan oleh warga desa Nyangkringan kabupaten Bantul perlu mendapat dukungan dari berbagai pihak dan lapisan masyarakat, termasuk juga dari pemerintah. Eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan kabupaten Bantul dapat terus terjaga sampai masa yang

akan datang jika seluruh warga dan pemerintah setempat dapat terus berkerjasama melestarikan berbagai ragam permainan tradisional.

## Simpulan

Permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat dan pengaruh positif terhadap perkembangan jiwa anak masih terus dilestarikan oleh masyarakat desa Nyangkringan kabupaten Bantul. Eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan kabupaten Bantul dapat terlihat dari warga desa, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, masih memainkan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Ragam permainan tradisional yang dimainkan oleh warga desa Nyangkringan kabupaten Bantul cukup banyak jenisnya, antara lain sebagai berikut Gobak sodor, Bekelan, Nekeran (kelereng), Lompat tali, Dhelikan (petak umpet), Layangan, Engklek, Dakon, Jamuran, Gampanan.

Faktor-faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di desa Nyangkringan kabupaten Bantul adalah sebagai berikut.

1. Peran orang tua yang mendorong dan memotivasi anak-anaknya untuk bermain permainan tradisional.
2. Hemat dan praktis sebab bahan dan alat permainan tradisional mudah untuk didapatkan di lingkungan sekitar, seperti dari tumbuhan atau barang-barang bekas pakai.
3. Ekonomis sebab harga peralatan untuk permainan tradisional lebih murah daripada harga mainan-mainan modern saat ini.
4. Pelestarian kebudayaan sebab dengan memainkan permainan tradisional berarti para pemain menghidupkan permainan tradisional tersebut di tengah kehidupan masyarakat yang terus berkembang dan mengalami perubahan.

5. Transformasi kebudayaan dari generasi tua ke generasi muda.
6. Manfaat dan pengaruh positif terhadap perkembangan jiwa anak.
7. Usaha dan kerjasama warga dalam melestarikan permainan tradisional.

## Rekomendasi

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan lokal yang mampu menjadi aset daerah. Oleh karena itu, eksistensi dari permainan tradisional pun harus senantiasa dijaga. Saran agar permainan tradisional terus hidup dan berkembang di dalam kehidupan masyarakat adalah sebagai berikut.

1. Orang tua hendaknya memotivasi, mendorong, memperkenalkan dan mengajarkan anak-anaknya untuk bermain permainan tradisional.
2. Pemerintah hendaknya lebih gencar dalam mempopulerkan berbagai ragam permainan tradisional.
3. Dalam dunia pendidikan, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang disisipi materi-materi pelajaran. Belajar sambil bermain dapat mengurangi rasa bosan anak terhadap pelajaran.
4. Masyarakat hendaknya lebih peduli terhadap permainan tradisional dengan cara lebih memilih memainkan permainan tradisional dari pada permainan modern disaat santai.
5. Permainan tradisional diikutkan dalam berbagai festival daerah.

## Daftar Pustaka

- Alif, Zaini. 2006. *Permainan Tradisional di Jawa Barat*. Tesis
- Danandjaja, James. 1987. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.

- Farida Hanum. 2011. *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: Kanwa Publihsr.
- Musahwi & Setiawan, R. 2017. Relasi Sosial dan Gender Siswa dan Guru SMA N CMBBS. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 3 (2), p. 14-26.
- Robert H. Lauer. 1993. *Perspektif Tentang Perubahan Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saputra, Nofrans Eka & Yun Nina Ekawati. 2017. *Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*. *Jurnal Psikologi Jambi* Volume 2, Nomor 2, Oktober 2017.
- Soemardjan, Selo. 2009. *Perubahan Sosial di Yogyakarta*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Soerjono Soekanto. 2000. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syarbaini, Syahril., Rahman, & Monang Djihado. 2004. *Sosiologi dan Politik*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Tedjasaputra, M. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
- Yudiwinata, H. P. & Handoyo, P. 2014. *Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. *Jurnal Paradigma* Volume 2, Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.

