

Original Article

**PENANAMAN NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL AMPAR-AMPAR PISANG DI SEKOLAH DASAR**

**PLANTING LOCAL WISDOM VALUES IN AMPAR-AMPAR PISANG TRADITIONAL GAMES IN ELEMENTARY SCHOOLS**

**Asfiyatu Dzambiyah<sup>1</sup>, Hanifah Aulia Balqis<sup>2</sup>, Syifa Nurfebriyani<sup>3</sup>, Patra Aghtiar Rakhman<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2227210073@untirta.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2227210080@untirta.ac.id

<sup>3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2227210103@untirta.ac.id

<sup>4</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, parakhman@untirta.ac.id  
(2227210073@untirta.ac.id)

**ABSTRAK**

Permainan tradisional “Ampar-Ampar Pisang” sudah berkembang cukup lama dan perlu dilestarikan karena permainan tradisional ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan kebugaran jasmani bagi pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penanaman Nilai Kearifan Lokal Dalam Permainan Tradisional Ampar-Ampar Pisang di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan yang dipilih adalah studi literatur di mana peneliti mengkaji dan menganalisis berbagai teori. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan artikel pada jurnal nasional dari tahun 2019 hingga tahun 2023. Tahapan pengumpulan data adalah tahap reduksi data, tahap display data, dan tahap simpulan analisis data. Hasil menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalam permainan ampar-ampar pisang dapat membentuk karakter anak. Maka dari itu, nilai kearifan lokal tidak sama di beberapa daerah karena dipengaruhi oleh gaya hidup masyarakat setempat. Namun secara nasional, kearifan lokal (local wisdom) di Indonesia mengajarkan warganya untuk bersikap ramah, kooperatif, santun, mau berkorban, memiliki etos kerja yang baik, saling menghormati, dan toleransi.

**Kata kunci :** Nilai, permainan tradisional, ampar-ampar pisang

**ABSTRACT**

*The traditional game "Ampar-Ampar Pisang" has been developing for a long time and needs to be preserved because this traditional game also has the potential to improve the physical fitness of the players. This study aims to describe the Embedding of Local Wisdom Values in Ampar-Ampar Pisang Traditional Games in Elementary Schools. The method used in this study is descriptive qualitative with the chosen approach being a literature study where researchers study and analyze various theories. Data collection in this study uses articles in national journals from 2019 to 2023. The data collection stage is the data reduction stage, data display stage, and data analysis conclusion stage. The results show that instilling local wisdom values contained in the ampar-ampar banana game can shape children's character. Therefore, the value of local wisdom is not the same in several areas because it is influenced by the lifestyle of the local community. However nationally, local wisdom in Indonesia teaches its citizens to be friendly, cooperative, polite, willing to make sacrifices, have a good work ethic, mutual respect and tolerance.*

**Keywords :** *Planting local wisdom values, traditional games, ampar-ampar pisang*

<http://dx.doi.org/10.52742/josita.v2i1>



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Usia sekolah dasar termasuk usia anak-anak, di mana di usia mereka yang masih anak-anak bermainlah dunia mereka. Melalui bermain permainan, mereka akan memperoleh kesenangannya sendiri. Sebenarnya, bermain permainan berfungsi sebagai salah satu jenis aktivitas fisik yang bisa membantu tumbuh dan kembang anak. Namun, di era yang semakin maju dengan teknologi ini, sudah banyak sekali permainan yang bisa dimainkan anak secara *online* tanpa memerlukan aktivitas fisik yang banyak. Sehingga, akibatnya permainan yang dimainkan oleh anak-anak tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang bisa mendukung tumbuh dan kembang mereka (Jumrotul Aqobah et al., n.d.)

Anak yang sering bermain permainan *online* tanpa pengawasan orang dewasa, khususnya orang tua, cenderung mengalami kecanduan yang berakibat sebagian besar waktunya justru dipakai untuk bermain permainan *online*. Parahnya, pada kasus kecanduan permainan *online* pada anak yang sudah melampaui batas, anak bisa menghabiskan waktunya selama berjam-jam hanya untuk bermain permainan *online* tanpa memedulikan lingkungan sekitar. Unsur yang ada di dalam beberapa permainan *online* yang disukai anak-anak juga banyak mengandung kekerasan yang bisa memicu adanya perilaku kekerasan pada anak. Hal inilah yang menyebabkan berbagai masalah di masyarakat yang pelakunya adalah anak-anak, seperti siswa Sekolah Dasar di Depok membacok temannya, juga kasus beberapa anak yang nekat mencuri

uang hanya karena keperluan membeli beberapa hal yang ada di permainannya. Dari sini bisa dilihat bahwa permainan digital yang berkesan modern nyatanya tidak selamanya berdampak positif (Sari et al., 2021).

Selain tergesernya moral sosial anak, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah membawa begitu banyak perubahan dalam tatanan hidup, seperti tergesernya budaya lokal oleh budaya global. Budaya lokal yang dianggap ketinggalan zaman inilah yang menyebabkan banyak orang lebih menyukai budaya global. Namun, masih ada segelintir orang yang masih mempertahankan budaya lokal tersebut karena mereka sadar bahwa akan ada nilai-nilai budaya lokal yang bisa diakulturasikan dengan kemajuan zaman, tanpa menghilangkan nilai budaya lokal itu sendiri. Salah satu unsur budaya lokal yang dimiliki masyarakat adalah permainan tradisional (Khairunnisa, 2022).

Menurut Hakim (2020) permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari rakyat sebagai warisan budaya yang memiliki unsur olah fisik tradisional. Permainan tradisional sudah berkembang cukup lama dan perlu dilestarikan. Karena selain sebagai media untuk hiburan dan kebutuhan interaksi sosial, permainan tradisional ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan kebugaran jasmani bagi pemainnya. Selain itu, permainan tradisional juga bisa diartikan sebagai seni budaya yang dikenal dan dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu yang juga menjadi aset turuntemurun (Khairunnisa, 2022). Permainan memang tidak lepas dari adanya kegiatan yang dimainkan oleh anak-anak, sehingga kegiatan

yang dilakukan biasanya untuk kesenangan bermain tanpa paksaan, dan sukarela.

Banyak sekali manfaat yang didapat dari permainan tradisional bagi anak-anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan tumbuh kembang mereka, terdapat juga nilai-nilai positif yang bisa dikembangkan melalui permainan tradisional. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menulis artikel ini. Pada artikel ini, akan dipaparkan lebih lanjut mengenai salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia, yaitu permainan tradisional Ampar-ampar Pisang yang akan membahas tentang sejarah dan asal permainannya, cara bermain, serta nilai-nilai kearifan lokal yang dikembangkan dalam permainan Ampar-ampar Pisang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, pendekatan yang dipilih adalah studi literatur dimana peneliti mengkaji dan menganalisis berbagai teori. Data yang dikumpulkan oleh penulis mengkaji artikel pada jurnal nasional dari tahun 2019 hingga tahun 2023. dan disimpulkan mengenai penanaman nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional ampar-ampar pisang di Sekolah Dasar.

## **PEMBAHASAN**

### **Sejarah dan Asal Usul Permainan Ampar-Ampar Pisang**

Permainan Ampar-Ampar Pisang berasal dari Kalimantan Selatan dan merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang ada di Indonesia (Maulida, 2020). Permainan ini menggunakan

lagu Banjar yang berjudul Ampar-Ampar Pisang. Ampar-ampar pisang merupakan lagu yang dinyanyikan untuk mengiringi permainan yang menceritakan tentang pisang yang diolah dengan cara dijemur di bawah sinar matahari untuk dijadikan makanan khas yang disebut Rimpi Pisang (Sari et al. dalam Khairunnisa, 2022). Lagu ini juga menggambarkan kebiasaan masyarakat Kalimantan Selatan yang suka menyusun buah pisang yang mulai masak. Meskipun sudah masak dan hanya satu biji, anak-anak akan mulai menggerumuti pisang tersebut dan memakannya. Anak-anak akan memakan pisang dengan lahap seperti api memakan batang kayu.

Menurut cerita, lagu Ampar-Ampar Pisang pada awalnya dinyanyikan secara kebetulan ketika sedang membuat kue atau makanan bernama rimpi yang terbuat dari pisang. Pisang yang sudah matang selanjutnya akan dijemur hingga mengeras dan mengeluarkan bau manis. Aroma manis yang muncul mengundang hewan-hewan kecil yang bisa terbang dan senang menghinggapi makanan tersebut, Urang Banjar menyebut binatang ini dengan nama "*Bari-bari*". Di bagian akhir lagu Ampar-Ampar Pisang terdapat lirik "*dikitip bidawang*" yang memiliki arti yaitu digigit binatang semacam kura-kura, adapun makna lirik tersebut ialah untuk menakut-nakuti anak kecil yang sering mencuri pisang yang sedang dijemur. Selain itu, permainan ampar-ampar pisang merupakan permainan yang awalnya dimainkan oleh masyarakat Kalimantan Selatan, namun saat ini permainan tersebut sudah tidak hanya dimainkan di Kalimantan Selatan, melainkan permainan ini berkembang

dan diwariskan secara turun-menurun di wilayah Nusantara.

### **Cara Bermain**

Permainan yang berasal dari Banjarmasin, Kalimantan Selatan ini memiliki cara bermain yang cukup mudah sekaligus menyenangkan. Sebelum mengetahui cara bermainnya, perlu kita ketahui juga lirik yang terdapat di lagu Ampar-ampar pisang. Seperti yang kita ketahui, bahwa permainan ini menggunakan lagu untuk memainkannya. Adapun lirik dari lagu Ampar-ampar pisang sebagai berikut (Maulida, 2020).

*Ampar-ampar pisang*

*Pisangku balum masak*

*Masak sabigi*

*Dihurung bari-bari*

*Mangga lipuk, mangga lepok*

*Patah kayu bengkok*

*Bengkok dimakan api*

*Apinya cancurupan*

*Bengkok dimakan api*

*Apinya cancurupan*

*Nang mana batis kutung*

*Dikitip bidawang*

*Nang mana batis kutung*

*Dikitip bidawang*

Terjemah:

Susun susun pisang

Pisangku belum matang

Matang sebuah, dipenuhi Bari-bari

Matang sebuah, dipenuhi Bari-bari

(suara kayu/ dahan patah)

Patah kayu yang bengkok

Kayu bengkok dilalap api

Apinya hampir padam

yang mana kaki buntung

### **Dipotong Bulu**

Setelah mengetahui lirik sekaligus artinya, berikut ini cara memainkan permainan Ampar-ampar Pisang yang akan dijabarkan di bawah ini (Khairunnisa, 2022)

1. Pemain duduk rapi di lantai sambil membentangkan kaki (*bahunjur*).
2. Salah seorang pemandu menyanyikan lagu Ampar-ampar Pisang sembari menyentuh kaki semua pemain secara bergantian.
3. Kaki yang terakhir disentuh ketika lagu telah habis dinyanyikan harus dilipat atau tidak diikuti sertakan lagi dalam nyanyian berikutnya, karena kakinya buntung digigit (*dikitip bidawang*).
4. Pemandu terus mengulang lagunya dengan pola permainan yang sama sampai tersisa satu orang pemain.
5. Kaki yang masih bertahan hingga akhir merupakan pemenangnya.

### **Nilai Kearifan Lokal**

Perkembangan teknologi sangat berkembang cepat saat ini, tanpa disadari manusia bergantung kepada teknologi. Baik untuk bekerja maupun aktivitas di rumah saja. Kebiasaan berdampak pada sikap sosial budaya anak bermain. Salah satu cara agar anak tidak terlalu bergantung oleh teknologi yaitu melalui permainan tradisional. Permainan tradisional dapat menjadi alternatif bermain yang menyenangkan khususnya anak di sekolah dasar.

Lingkungan sekolah adalah tempat yang tepat serta efektif dalam menumbuhkan dan menguatkan karakter positif pada peserta didik

karena sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk berada di sekolah dan saling berinteraksi dengan guru serta temantemannya. Menurut Tjahjaningsih, et al. (2022) Permainan tradisional salah satu warisan leluhur yang diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang diciptakan leluhur dan diyakini dikembangkan tidak hanya untuk kesenangan saja, melainkan mengharapkan melalui permainan tradisional memiliki harapan agar nilai-nilai yang ditanamkan pada setiap permainan tersebut dapat diketahui, bahkan diimplementasikan oleh anak-anak khususnya di sekolah dasar.

Permainan tradisional di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan negara lain, sesuai dengan keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi. Cara yang Dapat digunakan oleh guru yaitu dengan mengaplikasikan permainan tradisional di sekolah, baik dalam pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, maupun sebagai alternatif bermain anak di luar jam pelajaran. Manfaat yang dapat diambil dari permainan tradisional tidaklah sedikit, beberapa diantaranya adalah dapat menumbuhkan karakter positif bagi peserta didik, memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik, dan mengenalkan tradisi, budaya serta kearifan lokal daerah yang semakin hari semakin tersisihkan. Dengan tetap melestarikan permainan tradisional, maka akan tumbuh nilai-nilai kearifan lokal pada diri anak.

Nilai-nilai kearifan lokal menjadi identitas

suatu daerah yang ada di Indonesia. Nilai ini terkandung dalam berbagai bidang, salah satunya yang ada di permainan tradisional ampar-ampar pisang. Nilai yang terkandung dalam permainan ampar-ampar pisang dapat membentuk karakter anak yang ramah terhadap nilai-nilai kearifan lokal. Maka dari itu, nilai kearifan lokal tidak sama di beberapa daerah karena dipengaruhi oleh gaya hidup masyarakat setempat. Namun, perkembangan zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi membuat hilangnya berbagai nilai-nilai kearifan lokal, terutama bagi generasi muda dan anak-anak. Padahal, menurut Mahmudah (2021), Kearifan lokal merupakan salah satu ciri bangsa Indonesia yang dapat dijadikan identitas bangsa di mata dunia internasional. Kekayaan budaya bangsa yang telah dikenal oleh masyarakat umum seharusnya dijaga dan dilestarikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menyatakan bahwa kearifan lokal (*local wisdom*) di Indonesia mengajarkan warganya untuk bersikap ramah, kooperatif, santun, mau berkorban, memiliki etos kerja yang baik, saling menghormati, dan toleransi. Menurut Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 mengenai Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, kearifan lokal diartikan sebagai nilai-nilai luhur yang diterapkan dalam kehidupan masyarakat untuk menjaga dan mengelola lingkungan secara berkelanjutan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: 2016).

Salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Indonesia adalah permainan tradisional, yang digunakan untuk

mengekspresikan berbagai hal yang berkembang di masyarakat sekitar. Permainan tradisional merupakan bentuk kebudayaan daerah yang mengandung unsur-unsur serta nilai budaya daerah tersebut. Serta aktivitas fisik berguna untuk peningkatan keterampilan gerak anak melalui permainan tradisional (Aqobah, n.d.).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Maraknya kecanduan permainan digital pada anak telah menimbulkan berbagai dampak buruk mulai dari kasus peserta didik yang bolos sekolah demi bermain *online games* yang tentunya akan berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik tersebut, fenomena perilaku agresif di kalangan anak-anak, bahkan dapat menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti perampokan, serta dapat menyebabkan anak memiliki kepribadian ganda yang dapat berujung pada kematian. Hal ini merupakan fenomena nyata dari kemunduran karakter anak bangsa. Dampak dari kecanduan *online games* pada anak merupakan suatu permasalahan bangsa yang harus segera diatasi karena dapat menentukan karakter anak, yang merupakan identitas karakter bangsa. Mengembalikan peran serta fungsi permainan tradisional yang sejatinya ialah bentuk nilai dari kearifan lokal untuk membangun karakter pada anak. Semua pihak diharuskan dapat mengenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak-anak, bahkan bila perlu ada upaya dalam menginovasi permainan anak tradisional di era yang serba modern saat ini. Permainan ampampar pisang berbasis kearifan lokal dapat menjadi wadah mengimplementasikan

nilai karakter bangsa kepada anak agar muncul karakter karakter baik, seperti berjiwa sosial, berani memimpin, cakap berbicara, berempati dan bersimpati pada sesama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriati, Y., & Alfisyah, A. (2020). Revitalisasi Folk Song (Nyanyian Rakyat) Sebagai Media Penanaman Nilai Dikalangan Masyarakat Banjar Kalimantan Selatan. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 9(2), 1109-1119.
- Hakim, A. A. (2020). Survei Perkembangan Olahraga Tradisional Di Kabupaten Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(1).
- Khairunnisa, K. (2022). PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BANJAR CUK-CUK BIMBI DAN AMPAR-AMPAR PISANG. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 315-326.
- Maulida, M. (2020). OPTIMALISASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN LAGU DAERAH "AMPAR-AMPAR PISANG". *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 10-16.
- Mahmudah, U., Ulwiyah, S., Fatimah, S., & Hamid, A. (2021). Transformasi Karakter Anak Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Melalui Tarian Tradisional: Pendekatan Bootstrap. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 108-118.
- Nurwahidin, M., & Sudjarwo, S. (2022). PERMAINAN TRADISIONAL DAERAH SEBAGAI SARANA PENGUATAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(6), 2587-2596.
- Sari, D. I. P., Setiani, M., Mugnianingsih, N. A., Ramadhan, S. A. R., Afiani, A., & Putri, P. (2021). MEMBANGUN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN AMPAR-AMPAR PISANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL DENGAN METODE SARISWARA. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1).
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., & Radyanto, M. R. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(2), 96-100.
- Aqobah, Q. J. (n.d.). Edukasi Kesehatan Tentang Aktivitas Fisik Dan Gizi Seimbang Selama Pandemi Covid 19.
- Jumrotul Aqobah, Q., Setiarnawijaya, Y., Ali, M.,

Brayntin Rahail, R., & Hakim, N. (n.d.).  
MENGUNGKAP TREN PENELITIAN  
PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
JURNAL BEREPUTASI  
INTERNASIONAL. In *Physical Education*  
(Vol. 7, Issue 1).