

Harianto dan Amanah Hijriah



Sejarah Kerajaan Sanggau



dan Bahasa

0 9

R

Balai Bahasa Kalimantan Barat
2017

HADIAH

SEJARAH KERAJAAN SANGGAU

HARIANTO DAN AMANAH HIJRIAH



00052430

BALAI BAHASA KALIMANTAN BARAT
2017

SEJARAH KERAJAAN SANGGAU

© Harianto dan Amanah Hijriah

Cetakan Pertama, Juli 2017

Sejarah Kerajaan Sanggau

Penanggung Jawab: Kepala Balai Bahasa Kalimantan Barat

Penyunting: Wahyu Damayanti

Redaktur: Musfeptial

Diterbitkan oleh Balai Bahasa Kalimantan Barat

Jalan Jenderal A. Yani/Jalan Balai Bahasa

Telepon: 0561-583839, 7054090/Faksimile: 0561-582104

www.balaibahasakalbar.web.id

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Mengenal Kabupaten Sambas

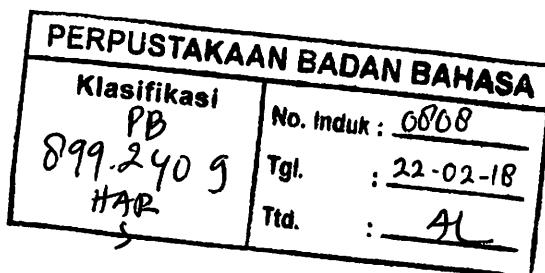
Harianto dan Amanah Hijriah. -1- Pontianak

Balai Bahasa Kalimantan Barat, 2017

ix +62 halaman. 148 x 210 mm

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

ISBN: 978-602-61974-1-2



Kata Pengantar

Kepala Balai Bahasa Kalimantan Barat

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terbitnya bahan ajar muatan lokal terbitan pertama dengan judul “Sejarah Kerajaan Sanggau”. Bahan ajar muatan lokal ini merupakan hasil kajian tim silabus dan muatan lokal, Balai Bahasa Kalimantan Barat tahun 2015.

Buku bahan ajar muatan lokal, “Sejarah Kerajaan Sanggau” ini belum memuat semua khazanah kekayaan budaya yang ada di Kabupaten Sanggau. Batasan maksimal jumlah buku yang dianggarkan tidak mencukupi untuk memasukkan semua bahan muatan lokal yang dihimpun oleh tim silabus dan bahan ajar muatan lokal. Selain itu, beberapa naskah yang dihimpun tidak memiliki identitas penulis yang lengkap sehingga sulit menjadi prioritas untuk dihimpun dalam buku ini.

Penerbitan bahan ajar di berbagai kegiatan merupakan satu di antara bentuk penghargaan yang telah Balai Bahasa Kalimantan Barat lakukan terhadap hasil karya yang dihasilkan. Langkah dokumentasi ini bagian dari pelayanan Balai Bahasa Kalimantan Barat dalam pelestarian nilai-nilai lokal yang ada di daerah,

khususnya di Kabupaten Sanggau. Semoga buku bahan ajar ini dapat dimanfaatkan sebagai buku pengayaan muatan lokal di sekolah.

Buku bahan ajar muatan lokal, “Sejarah Kerajaan Sanggau” ini mengalami proses panjang dalam penerbitannya. Tentu saja penerbitan ini melibatkan berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih atas keterlibatan berbagai pihak. Semoga bahan ajar ini bermanfaat bagi pembaca, pendidik, dan peserta didik khususnya.

Pontianak, Juni 2017

Drs. Firman Susilo, M.Hum.

Sekapur Sirih

Alhamdulillah, berkat kasih dan rahmat-Nya segala kemudahan telah dilalui dalam proses penerbitan bahan ajar muatan lokal terbitan pertama, “Sejarah Kerajaan Sanggau”. Judul ini merupakan perwakilan teks dari kumpulan bahan ajar muatan lokal yang telah dihimpun oleh tim silabus dan muatan lokal, Balai Bahasa Kalimantan Barat tahun 2015. Judul-judul teks yang terhimpun dalam bahan ajar muatan lokal ini sebanyak enam tema.

Bahan ajar muatan lokal, “Sejarah Kerajaan Sanggau” ini telah melalui proses pengeditan pada beberapa bagian bahasa saja. Hal ini dimaksudkan untuk memunculkan teks asli yang dihimpun oleh tim silabus dan muatan lokal tahun 2015. Himpunan teks ini berisi tentang muatan lokal yang ada di Kabupaten Sanggau. Kekurangan aspek bahasa pada buku ini menjadi acuan penguatan dalam penghimpunan dan penyusunan bahan ajar muatan lokal pada tahun-tahun yang akan datang.

Tujuan dari penerbitan buku bahan ajar muatan lokal ini untuk memberikan dorongan kepada pendidik dan peserta didik agar

aktif dalam menulis. Pendidik diharapkan mampu berkarya dalam bentuk tulisan. Pendidik yang aktif menulis menunjukkan peningkatan mutu atau kualitas pendidik itu sendiri.

Kami mengucapkan terima kasih kepada tim silabus dan muatan lokal, Balai Bahasa Kalimantan Barat tahun 2015 yang telah membantu menyediakan data sehingga mempermudah dalam proses penerbitan buku ini. Secara khusus, ucapan terima kasih juga kepada tim redaktur dan penerbit atas kerja dengan hadirnya buku ini bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya penyediaan bahan ajar muatan lokal di Kabupaten Sanggau.

Penyunting

Daftar Isi

Kata Pengantar Kepala Balai Bahasa Kalimantan Barat.	i
Sekapur Sirih.....	v
Daftar Isi.....	vii

Tema 1

Mari Bernyanyi

1.1 Lagu Daerah Sanggau.....	1
1.2 Kegiatan.....	2
1.3 Memberi Tanggapan.....	4
1.4 Memasangkan.....	4
1.5 Mendengarkan Temanmu Bernyanyi.....	6

Tema 2

Pahlawan dari Desa Majang

2.1 Pang Suma.....	7
2.2 Kegiatan.....	11
2.3 Pertanyaan.....	12

Tema 3

Permaianan Rakyat

3.1 Bokah.....	13
3.1.1 Kegiatan.....	15
3.1.2 Kegiatan.....	16
3.1.3 Berbicara.....	16
3.2 Main Galah	16
3.2.1 Kegiatan	22
3.2.2 Kegiatan	23
3.2.3 Berbicara	23
3.3. Sepak Beleg	24
3.3.1 Kegiatan	29
3.3.2 Kegiatan	30
3.3.3 Berbicara	30

Tema 4

Sejarah Kerajaan Sanggau

4.1 Pengetahuan Sejarah Kerajaan Sanggau.....	31
4.2 Pemahaman Bacaan.....	37

Tema 5

Membuat Laporan

5.1 Apa itu Laporan?.....	38
5.2 Laporan Kegiatan Budaya	41
5.2.1 Tajur; Kail Tradisional Suku Dayak.....	41
5.2.2 Cara Membuat Atong Sekek.....	44
5.3 Klasifikasi Laporan	47
5.4 Menemukan Kegiatan Budaya	48

5.5 Prosesi Pernikahan Adat Dayak Pompakngh (Penjelasan Dua Bahasa).....	49
Tema 6	
Mari Berwisata	
6.1 Mari Berwisata ke Pancur Aji.....	54
6.2 Pancur Aji Bagian dari Saksi Sejarah Kerajaan Sanggau.....	55
6.3 Pemahaman	58
6.4 Kegiatan.....	59
Daftar Pustaka.....	62

TEMA I

MARI BERNYANYI

1.1 Lagu Daerah Sanggau

Poya Tona

(Dipopulerkan oleh Astria)

Tiap kolomph onu,
mo tih on time

Nikmati onu solo nuh,
tangki ahe po nompa
wa somu

Koto odop bojomet minu nyangkul
Nyonakng tomi odi borota ... (2 Kali)

Songayan ngan kotuto
Nsuro rompo jamih
Kotuto menkmati
Rampo ngan botuh wa jamih
Rampo kona sorare rokih songa yan
Ngan kotuto obu tomubur...(2 Kali)

Odeh sogah ngan pokoh
Munte wa' koja dori
Rima jamih ngae nyorarae
Nyangka mungkot ponai odop
Sama-sama njaga poya tona
Ngae sona meogi onya soba... (2 Kali)
Omu onya bojangot,
bojomet nginya tinta
Oko di kidoh jangot



1.2 Kegiatan

Setelah mendengarkan dengan baik lagu daerah di atas, siswa diharapkan melakukan penulisan kembali makna atau hakikat dari lagu berjudul Poya Tona di atas.

Penulisan makna dapat dilakukan dengan arti kata, atau dimaknai yang mendekati arti istilah kata daerah yang dimaksud. Misalnya, kata nanyu dapat dimaknai dari dua bentuk. Pertama nanyu dimaknai arti kata atau harfiah, yaitu menyoroti dengan lampu ke suatu tempat yang gelap atau samar-samar dilihat dengan kasat mata. Pada malam hari istilah nanyu digunakan untuk mencari binatang hutan, seperti kijang, pelanduk, atau mencari buah-buahan di malam hari dengan memakai lampu. Kedua, arti nanyu secara kias bagi sebagian masyarakat Sanggau saat ini sebagai penjajakan terhadap seorang perempuan yang akan dilamar. Arti kias yang lain dari kata nanyu adalah membuka sedikit tabir keinginan terhadap prilaku seseorang (prilaku, tutur kata, tatakrama atau adab).

1.3 Memberi Tanggapan

Mendengarkan tanggapan temanmu terhadap pernyataan-pernyataan berikut!

- (1) Seseorang meminta tolong mengerjakan pekerjaan rumah.
- (2) Temanmu meminta jawaban saat ujian sekolah berlangsung.
- (3) Ibumu meminta tolong mengangkat jemuran karena hujan akan turun.
- (4) Kegiatan gotong royong warga berlangsung, sedangkan saat itu kamu menjaga adik yang sakit.

1.4 Bagaimana sikap kita setelah mendengar berita-berita di media televisi atau surat kabar?

Pasangkan isi pada kolom berita dengan kolom ekspresi pada halaman 5!

No.	Berita	Ekspresi
1.	Berita mengenai banjir bandang di Kabupaten Mempawah	Sedih
2.	Berita anak-anak sekolah belajar di tanah lapang karena gedung sekolahnya roboh oleh bencana alam.	Gembira
3.	Pelajar Indonesia tingkat sekolah dasar mendapat prestasi baik di tingkat internasional.	Berduka
4.	Rendahnya minat membaca karena kurangnya bahan buku bacaan di sekolah.	Ingin membantu
5.	Beberapa anak tidak dapat melanjutkan pendidikan karena ikut membantu orang tua bekerja.	Tidak suka
6.	Ada anak yang terkena razia di tempat permainan saat jam belajar berlangsung.	Cukup prihatin

1.5 Mendengarkan Temanmu Bernyanyi

Manakah di antara pilihan lagu daerah Sanggau berikut ini yang kamu hafal dengan baik?

Judul Lagu Daerah	(a) Pernah mendengar, tetapi tidak hafal (b) Pernah mendengar, dan hafal (c) Pernah menyanyikan
1. ...	
2. ...	
3. ...	
4. ...	
5. ...	
6. ...	
7. ...	
8. ...	

TEMA 2

PAHLAWAN

DARI DESA MAJANG

2.1 Pang Suma

Pang Suma alias Menera lahir pada Tahun 1911. Ia lahir di sebuah kampung bernama Kampung Nek Bindang. Kampung ini ketika masa penjajahan Belanda berada di bawah Ketemenggungan Embuan. Daerah Ketemenggungan pada masa penjajahan Belanda sama dengan wilayah kecamatan saat ini.

Saat ini Kampung Nek Bindang berada dalam wilayah Kecamatan Meliau. Daerah Kecamatan meliau sekarang masuk dalam Kabupaten Sanggau. Kabupaten Sanggau termasuk kabupaten baru di Kalimantan Barat.

Belum ditemukan biografi lengkap mengenai nama kedua orang tua Pang Suma. Namun, ayahnya bernama Dulung. Nama ibunya sampai saat ini belum diketahui secara pasti. Pang Suma mempunyai seorang abang kandung bernama Ajun alias Pang Linggan. Isteri Pang Suma bernama Ranca. Selama berkeluarga dengan Ranca Pang Suma belum diketahui memiliki anak kandung. Namun, Selama bersama dengan isterinya, Pang Suma diketahui mengangkat seorang anak bernama Suma bin Ayai bin Dulun alias Pang Laya. Ada juga yang memberikan kesaksian bahwa ada tujuh keluarga besar Pang Suma yang ikut berjuang bersama Pang Suma. Nama ketujuh keluarga Pang Suma tersebut adalah Pang Linggan alias Ajun, Pang Sonja, Pang Iyo, Etang, Pang Dosi, Oji dan Pinjun.

Pang Suma sebagai pemimpin angkatan perang di Tahun 1945. Nama angkatan perang yang dipimpin oleh Pang Suma bernama Angkatan Perang Majang Desa. Angkatan perang ini mulai terbentuk pada Tanggal 13 Mei 1945.

Aktivitas perjuangan Pang Suma adalah melawan penjajahan Jepang. Perlawanan terhadap tentara Jepang oleh Pang Suma selama lima bulan. Aktivitas perjuangan mulai bulan Juni 1945 sampai dengan Oktober 1945.

Perjuangan pertama Pang Suma dan tentaranya dimulai bulan Mei 1945. Saat itu, Tanggal 13 Mei 1945 bersama abangnya, Ajun alias Pang Linggan memulai perang terhadap tokoh-tokoh Jepang. Tokoh Jepang yang pertama dihadapi bernama Osaki. Tokoh Jepang bernama Osaki ini adalah pimpinan perusahaan kayu Jepang. Perusahaan kayu ini terletak di Kampung Sekucing Labai. Perjuangan pertama Pang Suma berhasil menewaskan Osaki.

Perlawanan kedua Pang Suma terjadi pada tanggal 12 Juni 1945. Pang Suma bersama tiga puluh orang menyerang kedudukan Jepang di daerah Kunyil. Di tempat ini, ada sebuah perusahaan kayu Jepang bernama ‘KKK’. Tentara Jepang yang datang di daerah Kunyil ini di bawah pimpinan Takeo Nakatani.

Kabar kekalahan Osaki telah didengar pimpinan tertinggi Jepang di Pontianak. Jepang mengutus Takeo Nakatani dan beberapa pasukan untuk menyerang Pang Suma dan masyarakat Sanggau. Perjalanan Takeo Nakatani terhenti di daerah Kunyil karena mendapat perlawanan dari pasukan Pang Suma.

Kedatangan tentara Jepang di Kunyil ini sebenarnya ingin mengumpulkan masyarakat Kunyil dan sekitarnya. Tentara

Jepang bermaksud membunuh para penduduk yang dianggap membahayakan kedudukan Jepang di daerah Sanggau. Namun, Pangsuma telah mengatahui maksud kedatangan Takeo Nakatani sehingga penyerangan dilakukan terlebih dahulu.

Dalam pertempuran di tempat perusahaan kayu bernama ‘KKK’ tersebut, pasukan Pang Suma berhasil mengalahkan Takeo Nakatani. Komandan Jepang dan pasukannya ada yang terbunuh, dan ada yang ditawan. Namun, ada juga tawanan yang dilepaskan dengan alasan kemanusiaan.

Perlwanan Pang Suma ketiga terhadap Jepang terjadi pada tanggal 24 Juni 1945. Perlwanan ketiga ini mulai memasuki Kota Meliau. Pertempuran di Kota Meliau ini terjadi dalam dua hari, yakni tanggal 29 dan 30 Juni 1945. Penyerangan selama dua hari ini mendapat perlwanan yang sengit dari tentara Jepang. Akhirnya, Pang Suma dan gabungan beberapa pimpinan perlwanan mundur kembali ke wilayah pertahanan, daerah Kunyil.

Pada tanggal 17 Juli 1945, Pang Suma dan beberapa pimpinan perlwanan menyerang Jepang di daerah Meliau. Pertempuran kedua belah pihak berlangsung dengan cepat. Korban berjatuhan.

Hal yang tidak dapat dihindari, Pang Suma dan beberapa anggota pasukan ikut gugur sebagai kusuma bangsa. Ia kini dikenal sebagai pahlawan kemerdekaan Indonesia.

2.2 Kegiatan

Setiap siswa membaca nyaring secara bergantian tentang biografi pahlawan kemerdekaan ‘Pang Suma’.

2.3 Jawablah pertanyaan berikut secara lisan sesuai dengan pemahamanmu setelah mendengar cerita tentang ‘Pang Suma’, lalu tulis jawaban temanmu tersebut pada lembar jawaban yang telah disiapkan!

Lembar pertanyaan

1. Ceritakan asal mula daerah Pang Suma dibesarkan?
2. Pang Suma mengadakan perlawanan dengan negara mana?
3. Ceritakan periode perlawanan rakyat Sanggau melawan penjajahan Jepang mulai dari perlawanan rakyat secara perorangan sampai dengan perlawanan yang dipimpin oleh Pang Suma.

Lembar Jawaban

- 1.
- 2.
- 3.

TEMA 3

PERMAINAN RAKYAT

3.1 Bokah

Nama “Bokah” adalah nama yang diberikan oleh masyarakat suku Melayu di Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat. Nama ini diambil dari bahasa suku Melayu daerah tersebut. Kata/istilah *bokah* berarti “menyepak” tempurung dengan memutarkannya melalui dua belah kaki. Tempurung adalah cangkang isi kelapa tua yang telah diambil bagian isi kelapanya. Dengan kata lain, *bokah* dapatlah diartikan permainan tempurung dengan mengandalkan keahlian kaki.

Sifat permainan bokah adalah unsur pertandingan. Dengan demikian, ada sekelompok orang yang mesti bermain. Pemain yang terlibat paling sedikit dua orang. Biasanya permainan ini dilakukan secara beregu atau berkelompok. Permainan ini

pada umumnya dilakukan oleh anak laki-laki yang berumur antara tujuh sampai dengan dua belas tahun. Anak perempuan diperbolehkan bermain asal memiliki kemampuan.

Peralatan/Perlengkapan yang mesti disiapkan untuk permainan *bokah* sangat sederhana. Alat utamanya berupa tempurung kelapa. Jumlah tempurung yang disiapkan minimal empat buah tempurung. Bentuk tempurung yang digunakan setengah dari satu bulatan kelapa yang telah dikupas. Bentuk setengah tempurung kelapa ini biasanya sangat banyak tersedia ketika petani kopra telah selesai mengasap kopra. Petani kopra akan menyisakan banyak tempurung kelapa dengan bentuk setengah kelapa. Bentuk ini akan memudahkan petani kopra untuk mengambil isi kopra yang telah kering.

Jalannya permainan pada dasarnya diawali dengan persiapan perlengkapan terlebih dahulu. Tempurung sebanyak empat buah (apabila permainan hanya dua orang) dan mempersiapkan letak tempurung. Hal penting yang perlu juga dipersiapkan yaitu lapangan permainan yang biasanya di dekat halaman rumah. Tanah tempat bermain tidak basah (becek) dengan ukuran panjang minimal tujuh meter, dan lebar tujuh meter. Jarak antara tempurung satu dengan tempurung tiga minimal tiga meter

dan maksimal lima meter. Jarak antara tempurung satu dengan tempurung dua yaitu satu meter. Jarak tempurung satu dengan tempurung tiga minimal tiga meter dan jarak maksimal lima meter. Jarak antara tempurung satu dengan tempurung dua yaitu satu meter. (Sumber: M.Natsir,Sos.M.Si)

3.1.1 Kegiatan

Siswa diajak untuk membuat peralatan permainan *bokah*.

No.	Alat Pembuatan Permainan Bokah	Cara Memasang Alat Permainan Bokah	Keterangan
1.	Tali		
2.	Tempurung Kelapa		
3.			
4.			
5.			
6.			

3.1.2 Kegiatan

Siswa diajak untuk bermain *bokah*

3.1.3 Berbicara

Siswa membentuk kelompok dan setiap kelompok berdiskusi dilanjutkan membuat laporan pengalaman bermain *bokah*.

3.2 Main *Galah*

Asal usul permainan main *galah* adalah nama yang diberikan oleh penduduk suku Dayak Mualang di daerah Kabupaten Sanggau. Kata “galah” dalam bahasa Indonesia dapat diartikan dengan Kayu. Biasanya kayu yang disebut *galah* ini dipergunakan untuk menjolok buah-buahan. Menurut bahasa suku Dayak Mualang, kata *galah* ini, yaitu bambu panjang.

Galah yang dipergunakan di sini sebenarnya hanya berfungsi sebagai alat untuk membatasi saja antara manusia dan hantu. Dalam permainan ini, ada yang berperan sebagai manusia dan satu orang berperan sebagai hantu. Hantu ini berusaha mencari atau mengambil salah seorang manusia. Namun, manusia

berusaha menghindari pengambilan hantu tadi. Sang Hantu pada saat mengambil anggota manusia, tidak boleh melewati batas yang berupa galah. Dengan demikian, permainan ini oleh penduduk suku Dayak Mualang dinamakan main *galah*.

Pelaksanaan permainan *galah* dapat dilakukan kapan saja. Permainan ini dimainkan oleh peserta pemain pada waktu mereka istirahat, biasanya sore hari. Lamanya permainan ini tidak ada batasnya, tergantung kehendak pemain. Bila akan berhenti maka diadakan perundingan secara bersama diantara seluruh pemain untuk mendapatkan persetujuan bahwa permainan ini harus diakhiri.

Jumlah pemain dari permainan ini tidak ada batasnya. Hanya ada batas minimalnya, yaitu tiga orang. Adanya batas minimal tiga orang dimaksudkan tiga peran yang ada dalam pelaksanaan permainan ini.

Peran pertama sebagai hantu, peran kedua sebagai pemimpin manusia dan peran ketiga sebagai anggota manusia biasa. Usia dari para pemain itu berkisar antara delapan sampai dua belas tahun. Anak yang berusia di bawah delapan tahun dianggap kurang mampu, terutama dari segi fisik mereka. Permainan

ini dapat dilakukan baik anak wanita maupun anak pria. Anak pria dapat bermain bersama-sama dengan anak wanita asal ada persetujuan dua belah pihak.

Sesuai dengan nama permainannya, yaitu main *galah*. Alat yang digunakan adalah *galah*. Adapun *galah* tersebut terdiri dari sebatang bambu bergaris tengah antara lima sampai dengan sepuluh centi meter. Panjangnya bambu tergantung dari banyaknya jumlah pemain. Semakin banyak jumlah pemain maka semakin panjang pulalah ukuran bambu. Rata-rata satu orang menempati 0,5 meter dari bambu.

Pada tahap persiapan para pemain menentukan lokasi untuk bermain. Carilah tanah lapang berukuran sekitar sepuluh kali sepuluh meter yang kering serta mempersiapkan *galah* sebagai alat untuk bermain. Kemudian para pemain berdiri membentuk lingkaran untuk mencabut undian.

Alat yang digunakan untuk undian adalah potongan-potongan rumput sebanyak jumlah pemain. Potongan rumput harus sama panjang kecuali satu yang agak pendek. Semua potongan rumput tadi dimasukkan dalam tempat yang tertutup seperti topi atau kaleng bekas. Isian kaleng bekas kemudian digoncang-

goncang oleh salah seorang peserta. Setelah itu, semua peserta mengambil potongan rumput di dalam kaleng tadi satu persatu. Seorang pemain hanya boleh mengambil satu potongan rumput. Siapa yang dapat rumput dari potongan terpendek, maka dia adalah yang menjadi hantu, sedangkan yang lain menjadi manusia. Kelompok manusia ini harus pula memilih pemimpin mereka. Pemilihan pemimpin dilaksanakan secara mufakat dan biasanya jatuh kepada anggota pemain yang dianggap bijaksana walaupun fisiknya tidak begitu kuat.

Tugas pemimpin adalah memimpin teman-temannya menghadapi hantu. Orang yang terpilih akan mengadakan dialog dengan hantu. Pemimpin juga menentukan siapa dari anggota manusia yang melanggar peraturan.

Peraturan permainan ini adalah sebagai berikut. Bagi anggota manusia apabila keadaan anggotanya dapat dipegang oleh hantu dan/atau dia berada dalam radius lebih satu meter dari galah maka yang bersangkutan menjadi hantu. Bagi hantu apabila dia dapat memegang anggota badan dari salah seorang manusia, tetapi kakinya menginjak galah, maka pegangan atau sentuhan tadi tidak sah atau batal.

Tahap berikutnya adalah manusia berdiri berbaris menghadap kepada hantu. Pemimpin manusia berdiri paling depan. Hantu berdiri berhadapan dengan pemimpin di luar *galah*. Pada waktu manusia berdiri berbaris, *galah* harus diletakkan di tanah dan berada di antara ke dua belah kaki semua pemain. Selanjutnya, pemimpin memeriksa dan menanyakan kepada anggotanya sudah siap atau belum. Oleh anggota akan dijawab “sudah”. Apabila mereka sudah siap, dijawab “belum” apabila belum dijawab “siap”. Apabila anggota sudah mengatakan “siap” selanjutnya pemimpin memberitahukan kepada hantu bahwa “kami sudah siap”. Jarak antara pemimpin dengan hantu sewaktu berdiri berhadapan adalah kira-kira dua meter, agar pada waktu permulaan pengejaran tidak dapat disentuh tubuhnya oleh hantu. Manusia berlari secepatnya agar jangan sampai disentuh oleh hantu. Misalnya, hantu berada atau akan berlari di sebelah kiri *galah*, maka manusia harus berusaha berada di sebelah kanan *galah*. Begitulah sebaliknya bila hantu berada di sebelah kanan *galah* maka manusia secepatnya berada disebelah kiri *galah*.

Perpindahan manusia dari kiri ke kanan *galah* atau dari kanan ke kiri *galah* boleh melangkahi *galah*. Namun, hantu berpindah dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari kanan ke kiri tidak boleh melangkahi *galah*. Jadi hantu harus lewat dari bagian luar ke

dua ujung *galah*. Siapa yang dapat dipegang/disentuh tubuhnya oleh hantu atau anggota manusia berada di luar radius satu meter dari *galah* maka yang bersangkutan menjadi hantu. Selanjutnya, manusia yang menjadi hantu sebelumnya kembali menjadi manusia.

Apabila terjadi pertukaran hantu menjadi manusia, permainan berhenti sejenak untuk memilih pemimpin manusia dan mempersiapkan permainan lagi. Setelah itu, anggota manusia berbaris seperti yang dijelaskan di atas tadi dengan pemimpin paling depan yang berhadapan dengan hantu. Kalau semua manusia sudah siap, hantupun berusaha menyentuh bagian tubuh dari manusia.

Demikianlah permainan ini berlangsung terus menerus sehingga selesai permainan. Mungkin saja ada beberapa anak tidak pernah menjadi hantu selama berlangsungnya permainan.

3.2.1 Kegiatan

Siswa diajak untuk membuat peralatan main *galah*.

No.	Alat Pembuatan Permainan galah	Cara Memasang Alat Permainan galah	Keterangan
1.	...		
2.	...		
3.	...		
4.	...		
5.	...		
6.	...		
7.	...		
8.	...		
9.	...		
10	...		

3.2.2 Kegiatan

Siswa diajak untuk bermain *galah*

3.2.3 Berbicara

Siswa membentuk kelompok, dan setiap kelompok berdiskusi dilanjutkan membuat laporan pengalaman bermain *galah*. Satu diantara berbagai kegiatan budaya masyarakat Sanggau dalam setiap hajatan adalah *mangel*. Secara istilah, *mangel* artinya memanggil atau mengundang untuk kegiatan yang melibatkan banyak orang. Hajatan yang sering digunakan untuk istilah *mangel* misalnya, pernikahan, selamatan kelahiran anak, atau mengirim doa untuk seseorang yang dilakukan oleh ahli keluarganya.

Para siswa diharapkan bisa memahami istilah-istilah silsilah keluarga, istilah penyebutan nama diri, dan/atau istilah kata ganti nama orang yang berlaku di masyarakat Sanggau. Penguasaan berbagai istilah tersebut memudahkan orang yang ditugasi *mangel* tersebut dapat menyesuaikan bahasa *mangel* yang sesuai dengan adat masyarakat Sanggau

3.3 Sepak Beleg

Asal usul permainan sepak beleg merupakan nama yang diberikan oleh penduduk suku Melayu di Daerah Kabupaten Sanggau. Beleg adalah kaleng yang sudah kosong atau kaleng bekas. Dengan demikian, sepak beleg dapat diartikan permainan menyepak kaleng kosong. Biasanya sepak beleg ini dimainkan pada waktu sore hari sebelum menjelang waktu maghrib.

Permainan ini memerlukan kekuatan fisik terutama otot kaki untuk berlari. Permainan ini juga memerlukan kejujuran baik dari “pencari” dan yang “dicari”. Jumlah pemain sepak beleg tidak ada ketentuan batasnya. Biasanya jumlah pemainnya sepuluh sampai lima belas orang. Pada umumnya usia dari peserta pemain adalah enam sampai dua belas tahun.

Baik wanita maupun pria dapat bermain sepak beleg ini. Ada semacam pengelompokan anak wanita bermain dengan anak wanita, dan pria dengan anak pria. Pengelompokan ini hanya didasarkan pada kekuatan fisik saja. Anak perempuan lebih lemah dibandingkan dengan anak pria, jadi kurang baik jika bermain bersama-sama. Namun, anak perempuan dapat saja ikut bermain dengan kelompok anak pria atau sebaliknya asalkan ada kesepakatan dari anggota pemainnya.

Permainan sepak beleg menggunakan alat berupa sebuah kaleng yang sudah kosong dan biasanya kaleng bekas. Ukuran dari kaleng tadi tidaklah ada ketentuan. Biasanya dipakai kaleng bekas susu. Hanya yang harus diperhatikan ialah kaleng itu harus dapat mengeluarkan suara yang sangat lantang apabila disepak. Untuk itu, biasanya kaleng tadi diisi dengan batu- batu kerikil supaya bila disepak dapat berbunyi dengan keras.

Fungsi dari bunyi kaleng tadi ialah sebagai tanda bahwa kaleng itu disepak atau berada di luar lingkaran. Fungsi yang lain sebagai pemberitahuan bahwa salah seorang yang bersembunyi sudah didapati oleh penunggu kaleng. Jalannya Permainan biasanya dilakukan di halaman rumah atau tanah lapang yang agak kering.

Sebelum berlangsungnya permainan, terlebih dahulu para pemain membuat lingkaran di tengah-tengah lapangan atau halaman. Garis tengahnya adalah sepanjang 0,5 meter. Kegunaan lingkaran itu adalah untuk meletakkan beleg dan sebagai pusat di dalam pelaksanaan permainan. Setelah lingkaran dibuat dan beleg diletakkan di dalamnya, diadakan undian. Siapa yang kalah (hanya satu orang) sebagai penunggu beleg. Penunggu beleg sebenarnya berfungsi sebagai pencari sedangkan yang

menang dalam undian tadi adalah berfungsi sebagai yang dicari. Bila sudah didapati siapa sebagai penunggu beleg, semua peserta pemain mengelilingi lingkaran yang dibuat tadi dengan sikap kaki untuk berlari.

Salah satu anggota yang menang undian menyepak beleg sejauh-jauhnya. Penunggu beleg mengambil beleg yang disimpan tadi untuk dimasukkan kembali dalam lingkaran. Pada saat penunggu beleg mengambil beleg inilah, pemain yang lain berlari untuk mengambil tempat persembunyian sebelum penunggu beleg dapat meletakkan kembali beleg ke dalam lingkaran. Andaikata penjaga beleg sudah meletakkan beleg tadi dalam lingkaran, ternyata ada dari pemain yang sembunyi kelihatan oleh si penjaga beleg, maka si penjaga beleg dapat menyebut namanya dari peserta yang masih kelihatan. Pemain yang sudah disebutkan namanya ini tidak boleh sembunyi lagi dan harus berdiri dekat lingkaran. Pada saat setiap menyebutkan nama pemain yang sembunyi tadi harus diiringi pula dengan membunyikan beleg. Bila beleg tidak dibunyikan, penyebutan nama yang sembunyi tidak sah atau batal. Untuk membunyikan beleg ini bukan saja hak dari penjaga beleg, tetapi juga hak semua pemain. Misalnya, penjaga beleg dapat menyebutkan salah satu atau beberapa yang sembunyi, maka baik yang disebutkan namanya tadi atau peserta

lain dapat berlomba dengan penjaga beleg menuju lingkaran untuk membunyikan beleg.

Pada saat perlombaan ini berlangsung ternyata salah satu yang sembunyi tiba terlebih dahulu dekat beleg, mereka menyepak beleg tadi sejauh-jauhnya, maka tidak sahlah nama pemain yang sudah disebutkan tadi. Apabila penjaga beleg terlebih dahulu dapat membunyikan beleg, nama yang disebutkan tadi harus berdiri dekat lingkaran tidak boleh sembunyi lagi.

Pada saat beleg disepak ke luar maka semua peserta yang berlomba berlari menyembunyikan atau menyepak beleg tadi kecuali penjaga beleg. Peserta harus cepat-cepat sembunyi lagi sebelum beleg dapat dimasukkan kembali dalam lingkaran. Malah yang sudah disebutkan namanya pun atau yang sudah dapat dicaripun, peserta tersebut dapat sembunyi lagi.

Hal semacam ini merupakan pertolongan bagi yang sudah dapat dicari. Memang dalam permainan ini ada istilah tolong-menolong antara yang sudah disebutkan namanya dengan yang masih sembunyi. Pertolongan ini dilakukan dengan misalnya, penjaga beleg dalam keadaan lengah atau jauh meninggalkan beleg, maka salah satu yang masih sembunyi berlari sekuat-

kuatnya menuju lingkaran untuk menyepak beleg. Bila beleg sudah dapat disepak semua peserta yang sudah dapat disebutkan namanya secepatnya sembunyi lagi sebelum beleg dimasukkan kembali ke dalam lingkaran oleh penjaga beleg. Namun dapat saja pembantu atau penolong ini tidak dapat menyepak beleg karena didahului dipegang atau disembunyikan oleh penjaga beleg. Dengan demikian, penolong tadi dapat saja menjadi semacam “orang tahanan” yang tidak boleh sembunyi lagi seperti temannya yang lain yang sudah disebutkan namanya.

Penggantian penjaga beleg dapat terjadi apabila semua yang semula yang sembunyi dapat semua dicari oleh penjaga beleg atau dengan kata lain sudah keluar semua persembunyinya. Untuk menentukan siapa penjaga beleg berikutnya, maka diadakan undian sedangkan yang sudah menjadi penjaga beleg tadi diberikan keistimewaan untuk tidak ikut undian.

Biasanya penggantian penjaga beleg ini dapat terjadi dalam waktu yang lama dan dapat pula secara cepat. Lama apabila beberapa orang keluar atau dapat dicari dari tempat persembunyian akan tetapi ditolong oleh yang belum dapat dicari. Maka yang sudah disebutkan namanya ini sembunyi lagi.

Demikianlah proses ini terjadi berulang ulang sehingga memerlukan waktu yang lama. Malah mungkin sampai usainya permainan ini penjaga beleg tidak diganti-ganti hanya satu orang saja. Biasanya anak yang tidak diganti-ganti menjaga beleg ini suatu pertanda bahwa anak itu tidak begitu akrab dengan yang dicari. Andaikata penjaga beleg tadi merupakan anak yang akrab dengan yang sembunyi, biasanya secara otomatis yang sembunyi akan keluar dengan sendirinya dari tempat persembunyianya. Dengan demikian proses penggantian penjaga beleg akan cepat sekali. (Sumber: M.Natsir,Sos.M.Si)

3.3.1 Kegiatan

Siswa diajak untuk membuat peralatan permainan *beleg*.

No.	Alat Pembuatan Permainan <i>beleg</i>	Cara Memasang Alat Permainan <i>beleg</i>	Keterangan
1.	<i>Beleg</i>		
2.	...		
3.	...		

3.3.2 Kegiatan

Siswa diajak untuk bermain *beleg*

3.3.3 Berbicara

Siswa membentuk kelompok, dan setiap kelompok berdiskusi dilanjutkan membuat laporan pengalaman bermain *beleg*

Kata Ganti Nama Masyarakat Sanggau

‘Kula’ sebagai kata ganti saya yang digunakan untuk membahasakan diri kita terhadap orang yang dituakan atau yang ditinggikan derajatnya. Pemilihan kata ganti kula untuk saya berkaitan dengan ranah budaya yang menandakan sopan santun dalam berbahasa dan tata karma.

‘Nika’ sebagai kata ganti Anda yang digunakan untuk orang yang martabatnya tinggi seperti bangsawan/ulama.

‘Da’kula’ sebagai kata ganti saya, bisa juga sebagai kata ganti kawan-kawan dan/atau kami.

TEMA 4

SEJARAH KERAJAAN SANGGAU

4.1 Pengetahuan Sejarah Kerajaan Sanggau

Pada Zaman dahulu, hiduplah di Labai Lawai (Sukadana) seorang putri raja bernama Dara Nanti. Ia masih keturunan dari Majapahit; anggota keluarga tidak disebut, tetapi sudah pasti bahwa dia anak dari Brawijaya (Bakker, H.P.A.: buku *Veth* 1: 172)

Putri raja ini sudah lama ditinggal suaminya. Sesudah Dara Nanti melahirkan seorang anak laki-laki, Dara Nanti berusaha mencari keberadaan suaminya yang telah lama tidak kembali. Anaknya pun telah tumbuh besar. Ia ingin sekali bertemu ayahnya.

Dara Nanti ingin anak laki-lakinya mengenal ayahnya tersebut. Akhirnya, Dara Nanti bersama anak, dan tujuh saudaranya

berniat mencari keberadaan suaminya. Agar memudahkan dalam pencarian, beberapa pengawal ikut serta dalam tugas tersebut.

Pencarian diawali dengan cara melempar *tudung* ke atas. *Tudung* tersebut melayang-layang terbawa angin. *Tudung* bergerak sesuai arah angin, dan angin menuju Simpang Dawak. Rombongan pun mengikuti arah yang dituju *tudung* tersebut. *Tudung* pun berhenti di Simpang Dawak. Saat itu, persimpangan belum ada tanda-tanda keadiran manusia. Akhirnya, *tudung* dilempar kembali, angin membawa *tudung* semakin jauh ke pedalaman. Mereka kembali mengikuti pergerakan *tudung* yang sepertinya mengarah pada temuan sungai besar. Ketika sampai ke muara sungai besar, sungai tersebut ternyata temuan dari beberapa sungai kecil yang banyak. *Tudung* sudah tidak terlihat lagi. Satu-satunya cara untuk menemukan *tudung* tersebut adalah dengan menelususri setiap anak sungai.

Mereka berlayar cukup lama mencari keberadaan *tudung* tersebut. Para saudara Dara Nanti mulai bosan dan berteriak, “Kami sudah puas dengan pencarian ini.” Akhirnya, sungai besar tersebut dinamai Sungai Kapuas.

Lama mencari, *tudung* akhirnya ditemukan kembali di muara sungai. Kini, muara sungai itu dinamakan Sungai Sekayam. Nama Sungai Sekayam diambil dari permukaan sungai yang tertutup oleh sebuah pohon bernama *balang bayam*. Pohon ini memiliki urat pohon yang memanjang melintang atau sampai menyeberang sungai.

Rombongan sudah berusahan untuk melewati sungai tersebut, tetapi urat pohon yang melintang terlalu besar. Banyak parang dan pedang yang telah patah oleh kerasnya urat pohon. Akhirnya, Dara Nanti mencoba memotong urat pohon tersebut dengan pisau *penyulam*. Pohon *baling bayam* akhirnya berhasil dipotong dengan pisau *penyulam*.

Selanjutnya, mereka mudik ke hulu Sungai Sekayam. Sesampai di muara Sungai Sekayam (sekarang dikenal dengan Muara *Mangkiang*) menggonggonglah seekor anjing. Nama anjing tersebut hampir sama dengan nama muara, yakni, *engkian*. Gonggongan itu menandakan bahwa ada manusia yang tinggal di tepian muara tersebut.

Ternyata memang ditemukan ada manusia yang tinggal di tepian muara. Namun, sangat disayangkan, orang yang ditemukan

bukan suami dari Dara Nanti. Orang yang ditemukan tersebut tidak dapat berbicara, lidahnya kelu. Lidah orang tersebut seperti ditumbuhinya bulu.

Dara Nanti segera memberikan garam pada orang tersebut. Dengan cepat, garam yang kunyah dan dikumur segera merontokkan bulu yang ada dilidah orang tersebut. Akhirnya, semua bulu telah hilang, dan orang tersebut dapat berbicara kembali. Sebagai tanda terimakasih, orang tersebut mengakui Dara Nanti sebagai Raja.

Rombongan Dara Nanti terus mudik lebih ke hulu. Akhirnya, mereka sampai di sungai kecil, Sungai Entabai. Di sana, mereka menemukan kembali *tudung* yang telah dilempar. Sungai kecil itu berhulu di Monggo Entijuh, tempat Dara Nanti menemukan sekelompok suku manusia yang pandai berbicara. Suku ini dipanggil untuk berkumpul.

Tujuan dikumpulkan penduduk agar Dara Nanti dan anaknya dikenali oleh penduduk laki-laki sehingga mudah menemukan suami Dara Nanti. Setelah menyampaikan maksud dikumpulkannya penduduk, beberapa orang laki-laki mengaku sebagai suami Dara Nanti. Dara Nanti pun merasa lelaki yang

mengaku suaminya terasa tidak mengenal dan wajahnya berubah sangat jauh. Demikian juga anaknya, anak Dara Nanti tidak berkenan menerima setiap laki-laki yang mengaku ayahnya tersebut.

Setelah tidak menemukan kecocokan, rombongan bersiap melanjutkan perjalanan. Namun, mereka terhenti oleh sebuah pemandangan di tepian sungai. Ada seorang lelaki yang sedang merendam kedua kakinya di tepian sungai cukup lama.

Dara Nanti segera berhenti dan memerintahkan pengawal untuk menanyakan hal yang dilakukan oleh lelaki tersebut. Dara Nanti merasa lelaki di tepian sungai itu tidak asing baginya. Ia seakan telah mengenal lelaki tersebut. Setelah pengawal berbincang dengan lelaki tersebut, segera dilaporkan yang telah terjadi. Lelaki tersebut bernama Babai Cinga. Ada penyakit kusta yang menempel di kedua kakinya. Ia malu dengan keadaanya sekarang. Itulah yang menyebabkan ia tidak ingin berkumpul dengan keluarganya.

Ada harapan bagi Dara Nanti setelah mengatahui nama lelaki tersebut. Ia mengenali kembali suaminya tersebut. Kini, tinggal anaknya yang mau menerima atau tidak.

Anak Dara Nanti meminta lelaki tersebut untuk mengupas satu potongan tebu. Anak Dara Nanti mulai bersimpati dengan lelaki tersebut. Akhirnya anaknya mengakui bahwa Babai Cingai sebagai ayahnya. Dara Nanti dan Babay Cinga kembali bersatu. Sakit Babai Cinga sembuh setelah diobati dengan garam Dara Nanti. Ikan-ikan kecil tempat Babai Cinga merendam kakinya juga membantu penyembuhan sakitnya tersebut. Kemudian Babai Cinga dibawa Dara Nanti ke Sanggau.

Masuknya Islam di daerah Nusantara telah berpengaruh juga pada penduduk Sanggau. Dara Nanti dan Babai Cinga juga memeluk Islam. Penduduk Sanggau yang memeluk Islam dijuluki orang Sanganan. Penduduk Sanggau yang Islam mulai menjalankan syariat Islam, diantaranya tidak makan Babi. Sebagian penduduk Sanggau yang belum Islam tetap disebut Dayak, dan menetap di Sedai. (Sumber: H.P.A Bakker, [alih bahasa: Pastor Yeremias, OFM. Cap], ada perubahan seperlunya).

4.2 Pemahaman Bacaan

Setelah membaca sejarah Kerajaan Sanggau di atas, siswa menjawab pertanyaan berikut ini.

1. Menurut catatan sejarah, apakah Putri Dara Nanti ada hubungan silsilah dengan kerajaan lain, ceritakan!
2. Ceritakanlah asal mula perjalanan Putri Dara Nanti mencari keberadaan suaminya!
3. Apa yang menyebabkan suami Putri Dara Nanti tidak pulang dan malu untuk bertemu?
4. Siapa nama suami Putri Dara Nanti?
5. Bagaimana sebaiknya sikap kita dalam menghadapi ada anggota keluarga kita yang sakit?

TEMA 5

MEMBUAT LAPORAN

5.1 Apa itu laporan?

Laporan mempunyai fungsi sosial untuk membuat klasifikasi mengenai sesuatu. Dengan klasifikasi, hal yang dilaporkan itu dapat digolongkan ke dalam kelas atau subkelas tertentu. Adapun struktur laporan apabila ditulis menjadi sebuah teks berisi “pernyataan umum atau klasifikasi anggota/aspek yang dilaporkan”.

Perhatikan contoh klasifikasi bentuk teks laporan berikut ini!

Mahluk Di Bumi

Pernyataan umum atau klasifikasi	Benda-benda di bumi sangat banyak. Walaupun banyak, Benda di bumi memiliki keterikatan sehingga dapat dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Dengan pengelompokan ini, benda-benda lebih mudah dipelajari.
Anggota/ aspek yang dilaporkan	Semua benda di dunia ini dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama disebut makhluk hidup dan kelompok kedua disebut makhluk mati. Makhluk hidup mempunyai ciri-ciri umum, seperti bergerak, bernapas, tumbuh, dan mempunyai keturunan. Makhluk hidup juga memerlukan makan untuk kelangsungan hidupnya. Sebaliknya, makhluk mati tidak

Anggota/ aspek yang dilaporkan	Mahkluk hidup dan mati yang telah dicontohkan di atas ternyata dapat dikelompokkan kembali. Mahkluk hidup dapat dikelompokkan berdasarkan sifat dan fisik terdiri atas, manusia, tumbuhan, dan hewan. Manusia dan hewan dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain, sedangkan tumbuhan perpindahannya memerlukan bantuan makhluk lain. Makhluk mati juga dapat dikelompokkan berdasarkan sifat dan fisiknya. Ada makhluk mati bentuk fisiknya tetap dan ada yang berubah sesuai dengan tempatnya.
Anggota/ aspek yang dilaporkan	Apabila diambil satu contoh dari makhluk hidup, hewan misalnya dapat dikelompokkan berdasarkan vertebrata dan invertebrate. Hewan vertebrata memiliki tulang belakang, sedangkan invertebrata hewan yang tidak memiliki tulang belakang. Burung, anjing, sapi, dan binatang lainnya memiliki tulang belakang. Ubur-ubur, kupu-kupu, dan laba-laba termasuk hewan yang tidak bertulang belakang. (Sumber: <i>Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik</i> (perbaikan)

5.2 Laporan Kegiatan Budaya

5.2.1 Tajur: Kail Tradisional Suku Dayak

Suku Dayak merupakan salah satu suku yang berada di Kabupaten Sanggau. Sebagian besar mata pencarian penduduknya adalah berladang. Oleh karena itu, setiap hari mereka menghabiskan waktunya di ladang masing-masing yang jaraknya lumayan jauh dari tempat tinggal mereka. Mereka rela membuat rumah teduh atau pondok di ladang yang digunakan untuk istirahat dan menginap ketika malam telah tiba. Pada siang hari, di sela-sela berladang biasanya mereka memasang *tajur* di rawa-rawa atau sungai kecil. Lalu apakah *tajur* itu?

Tajur adalah alat pancing tradisional masyarakat suku Dayak yang digunakan untuk memancing ikan atau belut. *Tajur* yang sudah dipasangi umpan diletakan di rawa-rawa atau sungai kecil yang berpotensi ada ikan atau belut. Caranya dengan menancapkan di permukaan tanah. *Tajur* ini kemudian ditinggalkan pemiliknya untuk menjalankan aktivitas. Biasanya *tajur* dipasang sore hari dan dilihat pada esok pagi dengan harapan ada ikan atau belut yang memakan umpannya.

Alat pancing tradisional ini sangatlah mudah dan sederhana pembuatannya. Bahan-bahan yang perlu disiapkan antara lain bambu dengan panjang kira-kira 50—70 cm, parang atau pisau, benang pancing atau senar, dan mata pancing sesuai dengan selera masing-masing model dan ukurannya. Fungsi bambu ini nanti adalah sebagai joran pancingnya. Apabila tidak ada bambu, bahan alternatif lain yang bisa digunakan adalah ranting pohon. Hal terpenting yang perlu diperhatikan adalah ranting yang digunakan harus lurus.

Pertama-tama, ambil bambu dan belah kecil-kecil kurang lebih $\frac{1}{2}$ —1cm. Ambil satu belahan, haluskan bambu dengan menggunakan pisau agar bilah bambu yang difungsikan sebagai joran pancing tidak melukai pemakainya. Pasang mata macing pada benang atau senar yang panjangnya kurang lebih 70—100cm. Teknik pemasangan mata pancing pada senar pancing berbeda-beda sesuai dengan model mata pancing yang digunakan. Model mata pancing yang digunakan ada dua macam, berlubang dan tidak berlubang. Teknik yang pertama mengikat mata pancing berlubang dengan cara memasukkan benang atau senar ke dalam lubang dan bentuklah melingkar ke atas. Lilitkan memutar pada mata pancing sebanyak lima kali dan lilitan terakhir masukkan ke dalam lubang yang sudah terbentuk. Tarik erat-

erat sampai ikatan mata pancing dan benang terasa kuat. Teknik kedua adalah mengikat mata pancing tanpa lubang dengan cara membentuk lingkaran benang dan tempelkan pada pangkal mata pancing. Lilitkan benang pada mata pancing dan putar sebanyak 5—10 kali. Masukkan ujung benang pada lingkaran yang pertama kali dibentuk. Kemudian, tarik seerat-eratnya. Langkah terakhir pembuatan tajur adalah pemasangan benang yang telah terpasang mata pancing pada bambu yang sudah dihaluskan sebelumnya. Cara pemasangannya sesuai dengan selera masing-masing pembuat. Hal yang terpenting, benang kuat melilit pada bambu dan tidak mudah lepas. *Kemudian tajur* siap digunakan.

Walaupun *tajur* sangat sederhana, *tajur* mengandung arti filosofi suku Dayak yang luar biasa, *tajur* melambangkan bahwa setiap ada usaha di situlah harapan selalu ada. (Penulis: Yoyok Dwi Nugroho, S. Pd., SMK Tri Dharma Sanggau, Kabupaten Sanggau)

5.2.2 Cara Membuat Atong Sekek

Atong adalah sebuah peralatan tradisional yang berfungsi sebagai alat untuk membawa barang, akan tetapi *atong* pada masyarakat tradisional biasanya digunakan untuk mengangkut hasil panen padi. *Atong* merupakan sebuah alat yang cara menggunakannya mirip dengan tas ransel. Penggunaanya sama dengan tas ransel maka *atong* memberikan kemudahan masyarakat dalam mengangkut hasil panen. *Atong* dapat terbuat dari beberapa bahan utama diantaranya rotan, bambu, daun *sekek*, dan daun *ledang*. Masing-masing dari bahan tersebut tentunya mempunyai kelebihan masing-masing.

Pada kesempatan kali ini, kita akan mempelajari bagaimana cara membuat *atong sekek* adalah *atong* yang terbuat dari daun *sekek*. Daun *sekek* adalah daun yang mirip dengan daun pandan hanya saja tumbuhan *sekek* berdaun lebih lebar dan panjang daunnya dapat mencapai tiga meter, di bagian sisi dan bawah daun *sekek* terdapat duri-duri. Daun *sekek* mudah didapat karena banyak tumbuh di hutan-hutan kalimantan di daerah kaki bukit. Adapun dalam pembuatan *atong sekek* dibutuhkan bahan-bahan sebagai berikut: dua puluh helai daun *sekek*, tiga batang rotan yang berdiameter satu centi meter dengan panjang satu setengah

meter, dua batang rotan kecil dengan panjang dua meter, dua buah kulit pohon kapuak dengan lebar tiga centi meter dan panjang satu setengah meter, dan dua bilah bambu dengan lebar satu setengah centi meter dan panjang dua puluh centi meter. Kemudian, peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan *atong sekek* adalah pisau dengan ujung yang lancip.

Setelah seluruh bahan dan peralatan disiapkan, berikut langkah-langkah pembuatan *atong sekek*. Petama, daun *sekek* di potong sepanjang satu setengah meter, kemudian dibuang duri-durinya. Setelah selesai dibuang durinya, daun *sekek* dibelah menjadi dua bagian yang sama besar, selanjutnya daun *sekek* tersebut di jemur hingga layu dengan ciri warnanya berubah keabuan. Perlu diketahui jumlah daun dan lebar ukuran daun *sekek* mempengaruhi ukuran dari *atong* yang dihasilkan.

Kedua, belah ketiga rotan yang berdiameter satu centi meter, kemudian bersihkan dan rapikan belahannya. Setelah selesai, belah dan raut rotan kecil hingga lentur agar mudah digunakan. Ketiga, anyamlah daun *sekek* dengan cara mengatur lembaran-lembaran daun *sekek* secara tindih menindih dengan bentuk silang satu hingga anyaman berbentuk seperti ember. Sebagai penguat dasar *atong*, sisipkan bilah bambu secara menyilang,

pada bagian diagonal dasar *atong*. Agar bambu tidak lepas, ikatlah bambu tersebut dengan rotan kecil yang telah diraut.

Keempat, dari keempat titik sudut bagian luar bawah atong dipasang belahan rotan tegak ke atas. Kemudian diikat dengan rotan kecil. Setelah keempat sisinya terpasang kemudian pada bagian tepi atas mulut atong dipasang rotan melingkari mulut atong berlapis menghimpit dari dalam dan luar sebagai penguatnya diikat dengan rotan kecil sampai seluruh bagian keliling mulut *atong*.

Kelima, pasang kulit *kapuak* di bagian kiri dan kanan *atong* dengan cara mengikatkan satu diantara ujung kapuak pada sisi bawah kiri dan kanan *atong*. Kemudian lilitkan ujung berikutnya pada sisi kiri dan kanan atas rotan sisi atong. Kedua ujung *kapuak* yang dililitkan ini bertujuan agar mudah dibuka untuk menyesuaikan pajang tali dengan postur tubuh yang menggunakan *atong*. *Kapuak* ini fungsinya sama dengan tali pemanggul tas ransel.

Dengan melihat cara-cara pembuatan *atong sekek* di atas, *atong sekek* dapat dibuat oleh semua orang, ini dikarenakan bahannya mudah didapat dan tidak membutuhkan biaya. Hanya

membutuhkan kesabaran dan keuletan dalam pembuatannya. Proses pembuatannya juga tidak terlalu sulit. Rotan merupakan kekayaan alam kita yang sudah banyak sekali digunakan dalam pembuatan kerajinan tangan, satu di antaranya dibuat kerajinan tangan *atong*. Ternyata daun *sekek* yang merupakan kekayaan hutan kita juga dapat dijadikan bahan dasar pembuatan *atong* dengan kualitas yang tidak kalah dibandingkan rotan. (Penulis: Trio Cahyono, Kecamatan Tayan Hulu, Kabupaten Sanggau)

5.3 Klasifikasi Laporan

Buatlah klasifikasi dua laporan budaya di atas berdasarkan keterangan tabel berikut ini.

Tajur; Kail Tradisional Suku Dayak

Pernyataan umum atau klasifikasi	
Anggota/ aspek yang dilaporkan	
Anggota/ aspek yang dilaporkan	

Cara Membuat Atong Sekek

Pernyataan umum atau klasifikasi	
Anggota/ aspek yang dilaporkan	
Anggota/ aspek yang dilaporkan	

5.4 Menemukan Kegiatan Budaya

Kita wajib melestarikan budaya yang ada di sekitar kita. Budaya yang ada di sekitar kita saat ini mulai tersingkir oleh budaya asing. Banyak anak muda di sekitar kita lebih menyukai budaya luar. Budaya diri kita sendiri dianggap ketinggalan zaman.

Tugas pelestariannya mesti dari kita sendiri. Siswa dapat memulai dengan menemukan kembali budaya di daerah Sanggau yang telah mulai ditinggalkan. Identifikasi bentuk budaya dimulai dengan membuat laporan bentuk budaya Sanggau.

Ada banyak hal yang diceritakan dari aspek budaya, alat pertanian misalnya. Aspek budaya yang menyangkut sistem religi juga dapat ditulis sebagai bahan laporan. Bahkan, cara pengobatan tradisional perlu juga untuk ditulis agar masyarakat kembali mengenal hal-hal berguna yang pernah dilakukan nenek moyang kita zaman dahulu.

5.5 Prosesi Pernikahan Adat Dayak Pompa kngh

(Penjelasan Dua Bahasa)

Miah Pongabangk Ngan Penganten Darri
Koni Romindik Dayongk (Menjemput
Mempelai Pria untuk Dibawa ke Rumah
Mempelai Wanita)



<i>Sik roming dayongk ncirum dukah konan atau lobeh pemucok koni roming dik darri, nyak ntek joh siap atau joh sodia ngae biya wak roming dik darri biya-biya dik arus sodia:</i>	Pihak mempelai wanita mengirim dua orang utusan atau lebih untuk menjemput mempelai pria untuk menanyakan apakah sudah siap untuk melaksanakan upacara pengantin adat dengan membawa hantaran, berupa:
---	---

<p>1. <i>mKite okangk tuak, lengkap ngan penyontang nih.</i></p> <p>2. <i>Barutn omak/tilam.</i></p> <p>3. <i>Piti adoh (cantungk). Mak joh bulat tekad anak omi ... (nama mempelai pria). Boh odop bojalant nuju roming ponganten dayong nyak ngkodi acara nomar porobaya.</i></p>	<p>1. Satu tempayan tuak lengkap dengan dayung tuak.</p> <p>2. Satu set perlengkapan tidur.</p> <p>3. Tas berisi pakaian.</p> <p>Sesampainya di rumah mempelai pria, utusan mempelai wanita bertanya apakah pihak mempelai pria dan keluarganya sudah siap untuk melaksanakan pernikahan? Jika sudah siap, calon mempelai pria dapat berangkat ke tempat acara pernikahan</p>
---	---

Tusutn Baris Ponganbangk (Rombongan Pemberangkatan Pihak Mempelai Pria)	
Pengoma gonangk ngan botaja.	Penabuh musik dan penari
Penjimet lotos (tuar) Penganten darri le ngapet onya muntuh nih ngan gok deposik pengobangk.	Pembawa lampu Calon mempelai pria diapit orang tua dan diiringi oleh saudara-saudaranya

Penyikongk baruntn omak ngan penjimet piti (cantungk)	Pemikul gulungan tikar (alas tidur) dan pembawa tas pakaian
Penyotangk okangk tuak	Pembawa tuak
Ponyatingk siap dayongk	Pebawa ayam betina

Tusunt Baris Pemapak Joh Nangi Wak Koja Onyantn (Teras Roming) (Susunan Penyambut Tamu di Kaki/Teras Rumah Pihak Mempelai Wanita)	
Ponimak bodel, lila atau porocont	Penembak bedil, lila atau petasan
Baris pomapak (dayongk ngan dari, muntuh mongit met kaca tuak)	Susunan gadis lajang (pagar ayu) dengan minuman tuak siap dibagikan
Bujangk ngan dayongk met turo siap met pomasok koja ngan laap koja	Sepasang bujang dan gadis membawa telur dan air untuk membersihkan kaki pengantin

Juru pomang

Opak ngan inok ngapet
penganten dik dayongk

Pendoa

Orang tua menggapit
mempelai putri

Bila rombongan pengabangk joh soma, lila, bodel, morocont leh ngkidop. Pongobangk tuli le nincong nginyak tuak sampai sidik pongabangk nyinop sambel besaday... mosik nyin ponganten dayongk botaja sambil maju mungongk togan dik darri Kodak tauh. Lalu petugas (bujangk dara dik joh botunang) mosok koja ponganten darri (habis mpet torro lalu nuju pendudok/ pelaminan).

Apabila rombongan mempelai pria hampir tiba maka bedil atau letusan petasan dibunyikan satu kali. Semua tamu disuguhi minuman tua. Para pagar ayu dan pria menari. Penyambut tamu yang bertugas menggandeng mempelai pria untuk menemui calon isterinya (dibawa ke pelaminan kedua pengantin didampingi sepasang muda-mudi yang sudah bertunangan.

<i>Acara Inti Pernikahan</i>	
<i>Bototai/ Bopureh</i>	Berselisih (memperkenalkan keluarga)
<i>Bobibu</i>	Berdoa
<i>Minte prasi bidek</i>	Mohon doa restu Minta banyak
<i>Minte tuah limpa</i>	berkah Buang sial/ tolak bala
<i>Nopao badi coli</i>	
<i>Acara Tambahan</i>	
<i>Nyuroking Bangkongk Bisatn (Nyidik Bangkongk) (Saling bertukar barang hantaran sebagai tanda berbesan)</i>	
<i>Biya bolanya</i>	Persyaratan yang disiapkan (berupa daging babi dan tuak)
<i>Riti bangkomat bisatn</i>	Penjelasan arti dari bertukar barang hantaran besan
<i>Ngoma boba</i>	Sambutan secara bergantian pihak keluarga laki-laki dan keluarga perempuan
<i>Ngajar pengantent</i>	Memberi nasihat kepada kedua mempelai
<i>Nomar porobaya</i>	Pengukuhan pengantin/ meresmikan mempelai

TEMA 6

MARI BERWISATA

6.1 Mari Berwisata ke Pancur Aji

Pancur Aji adalah salah satu kawasan wisata di Sanggau. Kawasan wisata ini tepatnya di kota Sanggau tidak jauh dari pusat kota. Pancur Aji merupakan salah satu tempat wisata alam yang menjadi kebanggan Kabupaten Sanggau.

Pancur Aji menawarkan wisata alam dengan kawasan hutan lindung. Kawasan Pancur Aji memiliki flora langka seperti kayu tengkawang, dan taman anggrek. Kawasan Pancur Aji ini juga memiliki kebun binatang yang berisi orang utan, buaya dan aneka burung termasuk burung enggang khas Kalimantan.

Pancur Aji juga menawarkan wisata pesona air pegunungan seperti Sungai Merobu, Engkuli, Bayu, Kenian, Setapang,



Mongan dan Sungai Mawang. Arus sungai yang cukup deras merupakan salah satu tantangan yang menarik untuk dijelajahi. Marilah berwisata ke Pancur Aji, tempat yang menyediakan keindahan alam, keaslian hutan yang segara dan alami.

6.2 Pancur Aji Bagian dari Saksi Sejarah Kerajaan Sanggau

Kawasan Pancur Aji pernah menjadi kawasan benteng pertahanan yang kuat bagi Kerajaan Sanggau. Posisi Pancur Aji yang tidak jauh dari pusat kota memudahkan pergerakan rakyat untuk mencari perlindungan terdekat. Tipografi Pancur Aji berupa bukit, dan berbatu. Selain itu, kondisi dinding yang terjal akan menyulitkan perjalanan. Sungai Kapuas juga menyempit di samping Pancur Aji ini merupakan modal pendukung dalam pertahanan.

Bukti penulusuran terhadap tanda-tanda Pancur Aji sebagai benteng ditemukan beberapa tanda. Saat penulusuran, sisa-sisa benteng Pancur Aji ditemukan bentuk galian tanah berukuran 10 X 10 meter dengan kedalaman 1 meter. Bentuk benteng tersebut ditemukan juga dinding kayu *belian* yang mengitari benteng tersebut. Di bagian belakang benteng tersebut, ada galian yang berukuran 4 X 4 meter. Sepertinya, bekas galian tersebut sebagai tempat penyimpanan perbekalan.

Pada pusat benteng ditemukan rantai besi. Panjang besi tersebut sampai ke seberang sungai. Rantai besi tersebut dibenamkan ke dalam sungai, dan sewaktu-waktu dapat ditarik ke permukaan sungai. Apabila rantai ditarik, rantai besi akan mengambang dan menghalangi laju kapal. Bahkan kapal bisa tenggelam oleh rintangan rantai besi tersebut.

Benteng pun telah dilengkapi dengan beberapa meriam. Ada satu meriam yang terkenal dalam benteng tersebut. Meriam ini dinamakan meriam bujang malaka. Ada sebuah syair yang saat ini masih diingat oleh orang tua berkaitan nama dan kejadian tentang meriam bujang malaka tersebut.

*Tuan Syarif mudik berkait-kait
Lengkap bersama bala punggawa
Tuan Syarif akhirnya hilir berbalik
Lantaran diserang Bujang Malaka*

Syair ini mengingatkan kejadian tentang penyerangan Kesultanan Pontianak terhadap Kerajaan Sanggau. Saat itu, Kesultanan Pontianak berniat menyerang Kerajaan Sanggau. Kesultanan Pontianak dipimpin oleh Sultan Syarif Abdurrahman saat penyerangan tersebut.

Ketika perahu bidar Tuan Syarif hendak mendekat pusat Kerajaan Sanggau. meriam bujang malaka segera ditembakkan ke perahu Tuan Syarif. Meriam diisi dengan peluru bertunang. Jenis peluru ini bisa berfungsi sebagai peringatan dan ancaman. Kalau niatnya memberikan peringatan, peluru bertunang tidak akan meledak. Kalau niatnya ingin menghancurkan peluru akan meledak.

Peluru bertunang tepat jatuh dipangkuan Tuan Syarif saat itu, tetapi tidak meledak. Tuan Syarif paham akan maksud tidak meledaknya peluru merian ini. Ia menyadari kekuatan lawan. Tuan Syarif dan bala tentaranya akhirnya mudik kembali ke

Kesultanan Pontianak serta mengurungkan niatnya untuk menyerang Kerajaan Sanggau.

6.3 Pemahaman

Berwisata adalah kegiatan yang menyenangkan. Pemandangan yang indah dan segar membuat kita menjadi bahagia. Kicauan burung di pepohonan, pohon hutan yang masih asri, serta jauh dari kesan polusi semakin menambah ketenangan jiwa. Aktivitas kita yang cukup sibuk selama ini akan mengakibatkan pikiran terasa berat. Namun, dengan berwisata, kita akan menemukan dunia baru sehingga aktivitas kita akan terlupakan sementara waktu.

Namun demikian, kegiatan berwisata mesti memerlukan persiapan yang cukup. Kita harus menentukan tempat wisata mana yang akan dituju. Kegiatan berwisatanya dengan beramai atau cukup beberapa teman saja. Waktu tempuh juga mesti diperhitungkan untuk sampai di tempat wisata.

Setelah mempertimbangkan persiapkan tersebut, kita dapat berwisata dengan mudah dan lancar. Hal yang terpenting dalam mempermudah kita berwisata adalah kesiapan fisik setiap

orang. Tidak setiap orang memiliki kesiapan secara fisik untuk perjalanan jauh. Ada juga kelemahan beberapa orang yang tidak siap dengan medan di tempat wisata.

Apabila diputuskan tempat wisata berada di laut atau sungai, setiap orang yang akan berwisata mesti memperhatikan kemampuan diri, misalnya bisa tidaknya orang tersebut berenang. Semoga langkah ini memudahkan kita dalam setiap kegiatan wisata.

6.4 Kegiatan

Ajaklah beberapa teman untuk berdiskusi tentang persiapan wisata di suatu tempat di daerah yang terdekat dengan tempat tinggalmu.

Buatlah bagan dan lengkapilah hal yang diperintahkan dalam bagan berikut ini!

Tabel I
Rencana Kegiatan Wisata

No.	Tujuan Wisata	Tempat Wisata	Waktu

Tabel II
Rencana Kegiatan Wisata

No.	Perlengkapan Tim	Perlengkapan Individu	Petugas yang Ditunjuk

Tabel III
Rincian Akomodasi

No.	Rincian Pembiayaan	Nominal

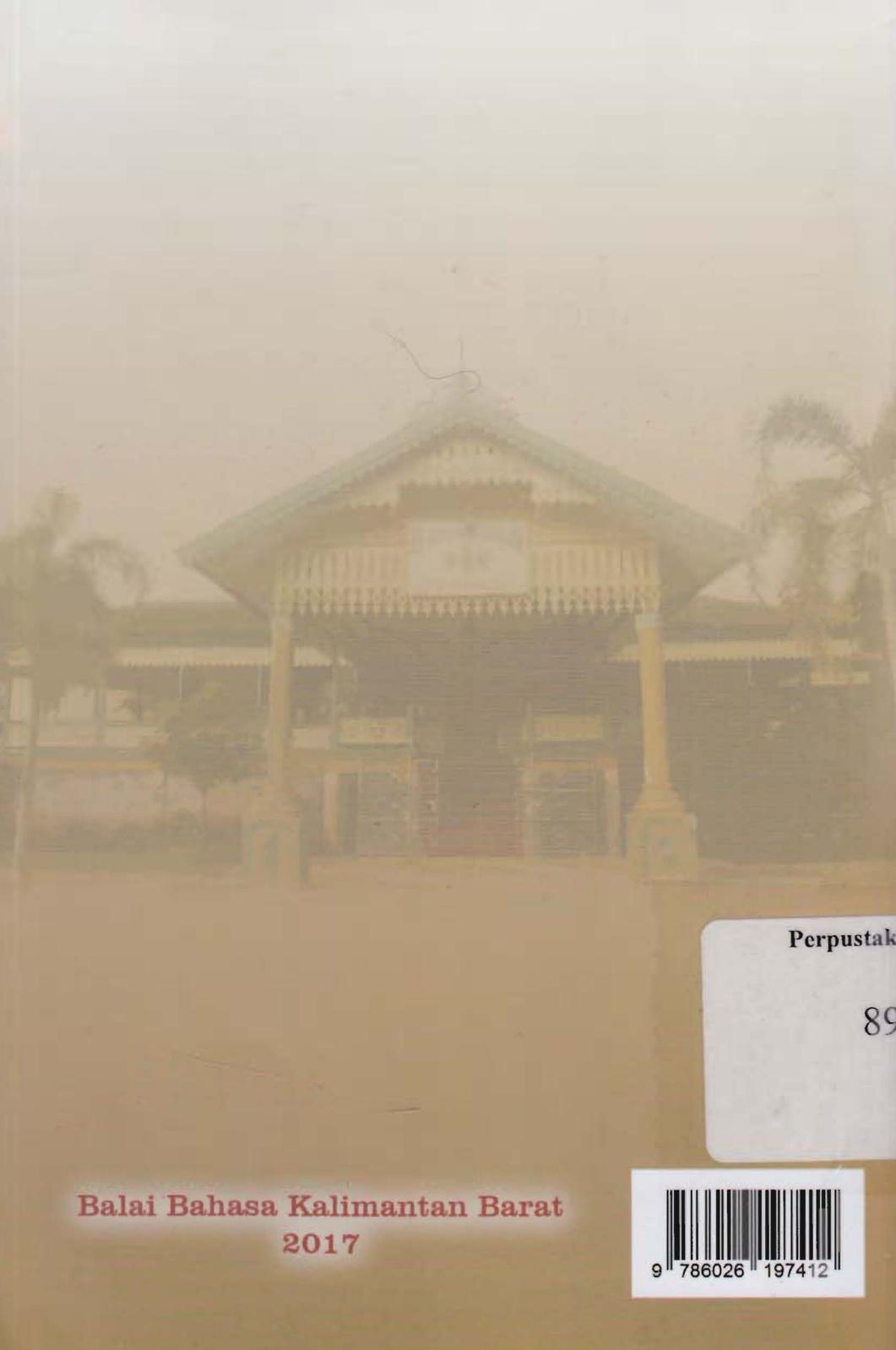
Tabel IV
Kelengkapan Administrasi Kegiatan Wisata

No.	Izin Orang Tua	Izin Guru	Keterangan

Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Buku Guru: Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan.* Jakarta: Kemendikbud.
- Mahsum. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kurikulum 2013.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Natsir, M. 1996. *Permainan Rakyat Sanggau.* Pontianak: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Sanggau, Dispora. 2006. *Pangsuma.* Sanggau: Dinas Pariwisata Sanggau.
- Sasangka, Sry Satriya Tjatur Wisnu. 2013. *Gapura Bahasa Indonesia.* Yogyakarta: Elmatera.
- Yeremias, Pastor. 1996. *Sejarah Kerajaan Sanggau.* Sanggau: Dinas Pariwisata Sanggau.





Perpustakaan

89

Balai Bahasa Kalimantan Barat
2017



9 786026 197412