



INVENTARISASI
WARISAN BUDAYA TAK BENDA

PERMAINAN TRADISIONAL ANAK

DI KECAMATAN SUNGAI PAGU
KABUPATEN SOLOK SELATAN PROPINSI SUMATERA BARAT

RISMADONA AJISMAN MUTIARA ALHUSNA

Direktorat
dayaan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA (BPNB) PADANG

PADANG
2015

391.3
RIS
i

Inventarisasi Warisan Budaya Tak Benda
Permainan Tradisional Anak

Di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan
Propinsi Sumatera Barat

RISMADONA
AJISMAN
MUTIARA ALHUSNA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA PADANG
2015

Inventarisasi Warisan Budaya Tak Benda
Permainan Tradisional Anak
Di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan
Propinsi Sumatera Barat

Hak Cipta terpelihara dan dilindungi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002. Tidak dibenarkan menerbitkan ulang bagian atau keseluruhan isi buku ini dalam bentuk apapun juga sebelum mendapat izin tertulis dari penerbit

Penulis

RISMADONA

AJISMAN

MUTIARA ALHUSNA

Disain Sampul dan Isi

Romi

ISBN

978-602-8742-93-1

Percetakan

Azza Globasindo

Cetakan Pertama

Desember 2015

Diterbitkan oleh

Balai Pelestarian Nilai Budaya Padang

Jl Raya Belimbing No. 16A Kuranji Padang

Telp./fax. 0751-496181

Sumatera Barat

KATA SAMBUTAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman seni dan budaya, suku bangsa, agama. Kekayaan seni budaya bangsa merupakan sumber karya intelektual yang dilindungi Undang-Undang. Kekayaan budaya yang dimiliki terbagi dalam kedua kelompok yaitu kekayaan warisan budaya tak benda (Intangible) dan kebudayaan warisan budaya benda (tangible). Kekayaan warisan budaya tak benda (Intangible) salah satunya adalah permainan tradisional anak

Sumatera Barat bagian dari wilayah Propinsi di Indonesia memiliki berbagai aneka permainan tradisional anak yang berfungsi sebagai hiburan, olah raga dan membangun solidaritas yang tinggi. Permainan tradisional anak merupakan folklore sebagian lisan. Kebudayaan Tak Benda Benda tentang permainan tradisional anak yang terdapat juga di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat diperoleh melalui warisan lisan yang pada umumnya persebaran tanpa bantuan orang tua dan guru-guru sekolah. Permainan tradisional anak tersebut telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat itu sendiri.

Permainan tradisional anak merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di di baliknya. Walaupun demikian bentuk permainan anak tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuan sebagai media permainan. Fungsi permainan selain mengisi waktu luang dan olah raga tapi juga bersifat kompetitif.

Permainan tradisional anak di ambang kepunahan akibat perkembangan teknologi. Anak-anak lebih bersifat individualistik tanpa mengenal lingkungan sehingga permainan tradisional anak ini diinventarisasikan dan dilakukan pengkajian yang bersifat komprehensif dalam menghadapi tantangan kecanggihan permainan teknologi yang lenyap secara lambat laun

Dengan adanya penelitian ini, akhirnya diharapkan dapat mengenal kembali permainan tradisional anak sebagai kekayaan daerah pada generasi mendatang dan perlunya dilestarikan dalam membentengi kecanggihan teknologi serta sebagai bahan pengurusan permainan tradisional anak sebagai Warisan Nasional maupun Warisan Dunia

Kami menyadari masih ada beberapa kekurangan yang perlu disempurnakan dalam laporan ini. Oleh karena itu segala saran dan koreksi sangat dibutuhkan. Akhirnya, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan tenaga dan pikirannya untuk menyelesaikan buku ini

Padang, November 2015
Kepala BPNB Padang

Drs. Nurmatias
NIP. 19691226 199703 1 001

KATA PENGANTAR

Segala puji hormat syukur kami panjatkan kepada Allah yang Maha Kuasa, karena atas berkat dan Kasih-Nya kami dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul ***“Inventarisasi Warisan Budaya Tak Benda Permainan Tradisional Anak Di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat”***. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pertimbangan bahwa permainan tradisional anak yang terdapat di wilayah ini memiliki keunikan dari daerah di bandingkan Kabupaten lain di Propinsi Sumatera Barat

Penelitian yang bersifat Inventarisasi ini berusaha mengungkapkan dan menginformasikan tentang permainan tradisional anak yang ada di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

Proses kegiatan penelitian Inventarisasi ini tidak seperti yang kami prediksi sebelumnya, kami banyak mendapatkan kesulitan terutama dalam penggalian data, permainan tradisional anak pada generasi usia 30 tahun kebawah tidak lagi mengenalnya sehingga tidak tahu cara dan alat serta fungsi dan makna bermain. Data ini banyak didapatkan melalui generasi Usia 35 tahun ke atas dan bahkan mereka masih bisa untuk memainkan permainan di masa kanak-kanaknya. Pencarian data di dapati melalui panduan pengisian Formulir Warisan Budaya Tak Benda Indonesia dan mempertajam keakuratan data kami melakukan informan kunci yang diwawancarai untuk mendapatkan informasi yang kami butuhkan. Usia Informan Kunci dari usia 60an sampai 80an. Kemudian setelah mendapatkan data tersebut kami mulai melakukan shooting permainan anak, walau diantaranya anak-anak tersebut dipandu oleh orang tuanya untuk mengenal dan memainkan kembali permainan tradisional anak tempo dulu.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kami sampaikan kepada:

1. Bapak Drs.Nurmatias kepada Kepala Balai Pelestarian Nilai dan Budaya (BPNB) Padang
2. Kepala Dinas Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat
3. Bapak Martin Edi S.H selaku Camat Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat
4. Jahluddin Datuk Lelo Dirajo selaku Pengurus KAN Koto Baru Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat
5. Bapak Syofyan Sori selaku Maestro Seni Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat
6. Para Informan dan semua pihak yang terlibat dalam membantu proses penyempurnaan data dan informasi serta menyediakan waktu untuk kami melakukan shooting tentang permainan tradisional anak di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat

Demikian laporan Penelitian tentang Inventarisasi Warisan Budaya Tak Benda tentang Permainan Tradisional Anak, kami sangat menyadari sepenuhnya, masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki, sebelum mengakhiri pengantar ini, kami mengucapkan terimakasih dalam membantu terwujudnya laporan penelitian ini.

Padang, November 2015

Penulis,

Rismadona

Ajisman

Mutiara Alhusna

DAFTAR TABEL

Tabel:1

LUAS DAERAH MENURUT NAGARI TAHUN 2013 hal 20

Tabel:2

JARAK NAGARI KE KECAMATAN, KABUPATEN DAN PROPINSI .. hal 21

Tabel: 3

BANYAK HARI HUJAN DAN JUMLAH CURAH HUJAN TH. 2013 ... hal 22

Tabel:4

LUAS LAHAN MENURUT PENGGUNAANNYA
DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013 hal 23

Tabel:5

JUMLAH PETANI, LUAS AREAL DAN PRODUKSI TANAMAN
PERKEBUNAN RAKYAT MENURUT JENIS KOMUDITI hal 24

Tabel:6

JUMLAH KK, JUMLAH PENDUDUK WILAYAH NAGARI DI
KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013 hal 25

Tabel: 7

JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT STATUS PERKAWINAN DAN
JENIS KELAMIN DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013 hal 27

Tabel:8

JUMLAH PENDUDUK DIRINCI DALAM KELOMPOK UMUR DAN
JENIS KELAMIN DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013 ... hal 28

Tabel:9

JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT PENDIDIKAN
TERTINGGI YANG DITAMATKAN DAN JENIS KELAMIN
DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013 hal 29

Tabel:10

JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT JENIS KEGIATAN/
PEKERJAAN DAN JENIS KELAMIN DI KECAMATAN SUNGAI PAGU
TAHUN 2013 hal 30

Tabel 11
JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT AGAMA YANG DIANUT DAN
JENIS KELAMIN DIKECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013... hal 31

Tabel :12
JUMLAS KELAS, MURID DAN GURU DI KECAMATAN SUNGAI PAGU
TAHUN 2013 hal 31

Tabel: 13
LUAS PANEN PRODUKSI PALAWIJA MENURUT
JENIS TANAMAN hal 32

Tabel:14
LUAS TANAMAN, PANEN, PRODUKSI SAYURAN
MENURUT JENIS TANAMAN hal 33

Tabel: 15
JUMLAH KK BUDUDAYA TERNAK UNGGAS MENURUT
JENIS TERNAK hal 33

Tabel: 16
JUMLAH PRODUKSI IKAN DARAT DARI BUDIDAYA IKAN
DIKOLAM, SAWAH DAN DI PERAIRAN UMUM
TH 2012 - 2013 (Ton) hal 34

Tabel: 17
PEMETAAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
SUMATERA BARAT hal 174

DAFTAR GAMBAR

1. Peta Kecamatan Sungai Pagu ...hal 20
2. Masjid tertua alam surambi sungai pagu ...hal 35
3. Makan syekh maulana sofi ...hal 36
4. Rumah gadang di Kawasan Seribu Rumah Gadang ...hal 37
5. Kelereng Kacahal 42
6. Gambar :Permainan Kelereng Segitiga ...hal 45
7. Gambar: Kejar-kejar duduk ...hal 52
8. Gambar: Pemain yang kalah menjaga tekong ...hal 55
9. Gambar: Pemain bersembunyi ...hal 56
10. Gambar: Bulu ayam ...hal 58
11. Gambar :Syofyan Sori Bermain Bulu ayam ...hal 61
12. Gambar: Batu Permainan Kampar ...hal 63
13. Gambar: ibuk-ibuk Kecamatan Sungai Pagu Memperagakan Permainan Kampar ... hal 65
14. Gambar: anak-anak melakukan hompimpa atau sut ...hal 68
15. Gambar: Kaki Pemain Di Injak ...hal 68
16. Gambar: Peserta permainan melakukan tawar menawar permainan ...hal 69
17. Gambar: Pemain yang terima hukuman berupa pukulan ...hal 69
18. Gambar:Pemain yang kena pukul secepatnya memegang pohon ...hal 70
19. Gambar: Alat permainan berupa karet ...hal 77
20. Gambar: Tali di pinggang ...hal 78
21. Gambar: Tali di dada 88 ...hal 78
22. Gambar: Tali di telinga ...hal 79
23. Gambar: Tali di Kepala ...hal 80
24. Gambar: Tali sejengkal di atas kepala ...hal 80
25. Gambar: Anak kembali melompati karet setinggi kepala ...hal 81
26. Gambar: Yeye pada telinga ...hal 82
27. Gambar: Yeye di dada ...hal 82
28. Gambar: Yeye di pinggang ...hal 83
29. Gambar: Yeye di pinggul ...hal 84
30. Gambar: Melompat kaki zikzak ...hal 84
31. Gambar: Jajak ...hal 85

32. Gambar: Anak-anak saling berpegang erat membuat lingkaran dan berputar sambil bernyanyi ...hal 88
33. Gambar : Kucing-kucing dan Bola ...hal 93
34. Gambar: Persiapan: anak-anak hompimpa dan sut ...hal 94
35. Gambar: Ambil kucing 1-1 ...hal 95
36. Gambar: Putih 1 -6 atau 1-8 ...hal 96
37. Gambar:Hitam diambil kelipatan ..hal 96
38. Gambar: Cici ..hal 97
39. Gambar: Lubang Kalam ..hal 99
40. Gambar: Anak-anak bernyanyi tang-tang buku sambil melewati bawah tangan di rentang ..hal 102
41. Gambar: Pemain bersembunyi dalam kain sarung ..hal 104
42. Gambar: Alat-alat dan bahan permainan mobil gerobak ..hal 107
43. Gambar: Anak-anak berbapalapan mobil gerobak ..hal 108
44. Gambar: Muda mudi serta lanjut usia bertanding pacu mobil gerobak ..hal 108
45. Gambar: Layang-Layang ..hal 110
46. Gambar: Terompa Galuak ..hal 114
47. Gambar: Ibuk-ibuk Koto Baru mempraktekkan permainan batu selam ..hal 116
48. Gambar: Anak bermain Sepak Rago ..hal 123
49. Gambar: Bola Sepak Rago yang terbuat dari rotan ..hal 124
50. Gambar: Permainan Patok Lele ..hal 128
51. Gambar: Alat permainan patok lele ..hal 129
52. Gambar: Lubang Patok Lele ..hal 130
53. Gambar : Memukul kayu kecil dengan kayu panjang ..hal 131
54. Gambar: Anak-anak bermain patok lele ..hal 132
55. Gambar: Anak-anak bermain gasing ..hal 135
56. Gambar: Bentuk gasing dari kayu ..hal 136
57. Gambar: Congkak ..hal 139
58. Gambar: Kronologis permainan ..hal 140
59. Gambar: Macam-Macam Bahan Buah Congkak ..hal 140
60. Anak-anak bermain meriam tomong di sawah seusai panen padi ..hal 145
61. Gambar: Bambu Mariam Tomong ..hal 146
62. Gambar: Lidi daun kelapa ..hal 150

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Dan Manfaat Inventarisasi	8
1.4 Kerangka Pemikiran	9
1.5 Metodologi Inventarisasi	12
1.5.1 Ruang Lingkup	12
1.5.2 Studi Kepustakaan	12
1.5.3 Studi Lapangan	12
1.5.4 Pengumpulan Data	13
1.5.5 Analisa Data	15
1.6 Komponen Karya Budaya	17
1.7 Sistematika Penulisan	17
BAB II GAMBARAN UMUM DAERAH INVENTARISASI	19
2.1 Letak Dan Kondisi Geografis	19
2.2 Penduduk	24
2.3 Pendidikan	28
2.4 Mata Pencaharian	29
2.5 Agama	30
2.6 Fasilitas Pendidikan	31
2.7 Lahan Pertanian Dan Peternakan	32
2.8 Potensi Pariwisata	34
2.9 Sejarah Perkembangan Kecamatan Sungai Pagu	37
2.10. Struktur pemerintahan dan persukuan	38
2.11 Sejarah Perkembangan Nagari	38
BAB III	
BENTUK-BENTUK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK	41
3.1 Permainan Kelereng	42
3.2 Kejar-Kejar Tonggak	47
3.3 Main Kajon-kajon duduk	51
3.4. Sepak Tekong atau Suruak Tekong	53

3.5 Main Bulu AYam	58
3.6 Main Kampar	62
3.7 Main Talu	66
3.8 Main Ajab Tekong	72
3.9 Main Yeye	75
3.10 main kambing dan harimau	86
3.11 Main Alek-alek	89
3.12 Main Basimbang	92
3.13 Main Tang-Tang Buku	100
3.14 Suruak-Suruak Kain	103
3.15 Main Mobil Gerobak	105
3.16 Main Layang-Layang	109
3.18 Terompa Galuak	112
3.19 Batu Selam	115
3.20 Main Manciak-Manciak	118
3.21 Permainan Lakon Semba	120
3.22 Permainan Sepak Rago	122
3.23 Permainan Patok lele	127
3.24 Permainan Gasing	133
3.25 Permainan Congkak	139
3.26 Meriam Tomong	144
3.27 Permainan Suruak-Suruak Lidi	149

BAB IV

PEMBENTUKAN NILAI MORAL DAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DAN PENGUSULAN SEBAGAI WARISAN BUDAYA NASIONAL

4.1 Permainan Tradisional	155
4.2 Muatan Nilai Dalam Permainan Tradisional	160
4.3 Pembentukan Moral Melalui Permainan Tradisional Anak	161
4.4 Permainan Tradisional Dapat Membentuk Karakter Anak-anak	163
4.5 Permainan Tradisional Anak Sebagai Pengusulan Warisan Budaya Nasional	168
4.6 Keunikan permainan Tradisional Anak Kecamatan Sungai Pagu	172

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	179
5.2 Saran	181
DAFTAR PUSTAKA	182

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara kepulauan, memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat kaya. Hal itu sejalan dengan keanekaragaman etnik, suku bangsa dan agama yang secara keseluruhan merupakan potensi nasional yang perlu dilindungi. Kekayaan seni dan budaya tersebut merupakan salah satu sumber dari karya intelektual yang perlu dilindungi oleh undang-undang.

Minangkabau secara administrasi wilayahnya berada di Propinsi Sumatera Barat memiliki berbagai aneka permainan tradisional anak selain berfungsi sebagai hiburan, tapi juga pembelajaran sebagai pimpinan, dipimpin dan menghargai sesama dan semangat solidaritas yang tinggi. Kekayaan tersebut tidak hanya untuk seni dan budaya itu sendiri, tetapi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan di bidang perdagangan dan industri yang melibatkan para penciptanya dalam dunia pariwisata.

Kekayaan budaya yang dimiliki dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu kekayaan warisan budaya tak benda (*intangible*) dan kebudayaan warisan budaya benda (*tangible*). Warisan budaya tak benda menurut UNESCO 2003 dalam pasal 2 ayat 1 dan 2 berupa:

- 1). "Warisan budaya takbenda" meliputi segala praktek, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan-serta alat-alat, benda (alamiah), artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengan yang diakui oleh berbagai komunitas, kelompok, dan dalam hal tertentu perseorangan sebagai bagian warisan

budaya mereka. Warisan budaya takbenda ini, yang diwariskan dari generasi ke generasi, senantiasa diciptakan kembali oleh berbagai komunitas dan kelompok sebagai tanggapan mereka terhadap lingkungannya, interaksinya dengan alam, serta sejarahnya, dan memberikan mereka rasa jati diri dan keberlanjutan, untuk memajukan penghormatan keanekaragaman budaya dan daya cipta insan.

2). Warisan budaya takbenda sebagaimana didefinisikan dalam ayat 1 diatas, diwujudkan antara lain dibidang-bidang berikut : a) tradisi dan ekspresi lisan, termasuk bahasa sebagai wahana budaya takbenda, b) seni pertunjukan, c) adat istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan, d) pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta, dan e) kemahiran kerajinan tradisional. Budaya takbenda juga dikenal dengan istilah "budaya hidup". (Kemendikbud, 2012; 13-14)

Salah satu daerah yang ada kebudayaan tak benda juga terdapat di Kecamatan Sungai Pagu bagian dari Propinsi Sumatera Barat yang kaya dengan keanekaragaman budaya dan seni serta permainan tradisional anak, permainan ini termasuk folklore karena diperoleh melalui warisan lisan yang pada umumnya persebaran tanpa bantuan orang tua dan guru-guru sekolah (Danandjaja,1982;230).

Permainan tradisional anak termasuk tradisi lisan jika di kelola dengan baik dan benar dapat membangkitkan gairah ekonomi dan dapat membentengi kecanggihan teknologi yang dapat merusak generasi. Bagi masyarakat Indonesia pada umumnya, pengetahuan tradisional dan ekspresi kebudayaan adalah bagian integral dari kehidupan sosial masyarakat yang bersangkutan. (Sardjono,2009:160). Di dalam RUU PTEBT (Rancangan Undang-Undang Perlindungan dan Pemanfaatan Kekayaan Intelektual Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional) salah satu yang dilindungi dari ekspresi budaya tradisional adalah permainan. Agar suatu ekspresi memenuhi syarat tradisional *cultural ekspresion*, ekspresi tersebut harus menunjukkan adanya kegiatan intelektual individu maupun kolektif yang merupakan ciri dari identitas dan warisan suatu komunitas, dan telah dipelihara, digunakan atau dikembangkan oleh komunitas

tersebut, atau oleh orang perorangan yang memiliki hak atau tanggung jawab untuk melakukannya sesuai dengan hukum dan praktik adat/kebiasaan dalam komunitas tersebut.(Purba,2012: 95).

Banyak permainan tradisional yang terdapat di Sumatera Barat, antara lain: sepak rago, congkak, tikuak, pitok lele, permainan lompat tali (lompat karet), panjat pinang dan lain-lain. Semua permainan ini adalah suatu ciptaan tradisional yang merupakan warisan turun temurun dan dimainkan secara bersama-sama.

Permainan-permainan tradisional anak kini mulai terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota besar dan mungkin untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tradisional tersebut adalah warisan dari nenek moyang. Permainan tradisional yang lebih dikenal dengan permainan tradisional anak tidak lagi permainan favorit anak masa kini karena permainan super canggih lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak

Permainan tradisional Minangkabau merupakan seni hiburan bagi masyarakat Minangkabau itu sendiri. Permainan tradisional anak di Minangkabau sebagai kesenian tradisional yang bersifat terbuka oleh rakyat dan untuk rakyat sesuai dengan sistem masyarakatnya yang demokratis, yang mendukung falsafah persamaan dan kebersamaan antara manusia, karena sifat manusia yang terbuka dia mudah untuk menerima pengaruh dari budaya luar, hal ini juga disebabkan oleh suku bangsa Minangkabau yang menerima dari pihak luar maupun kebiasaan merantau (Navis, 1984;263) .

Permainan tradisional anak merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya. Walaupun demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Permainan tradisional anak di Minangkabau memiliki ciri khas tersendiri sebagai kekayaan budayanya. Kekayaan budaya yang dimiliki oleh daerah mendapatkan perlindungan secara hukum. Dalam literatur hukum Anglo Saxon dikenal istilah intelektual *property right*. Istilah hukum tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi dua macam istilah hukum: Hak Milik Intelektual dan Hak Kekayaan Intelektual. Perbedaan terjemahan terletak pada kata *property*. Kata tersebut memang dapat diartikan sebagai kekayaan, dapat juga sebagai milik. Bila berbicara tentang kekayaan, selalu tidak lepas dari milik dan sebaliknya berbicara tentang milik tidak lepas dari kekayaan. Dengan demikian, kedua terjemahan tersebut sebenarnya tidak berbeda dalam arti, hanya berbeda dalam kata (Muhammad,2007:1).

Berkaitan dengan keberadaan permainan tradisional anak di Minangkabau wilayah administrasi Propinsi Sumatera Barat perlunya dilakukan inventarisasi dan pengkajian yang bersifat komprehensif dalam menghadapi tantangan kecanggihan permainan teknologi yang telah lenyap secara pelan-pelan dari perkembangan zaman sehingga generasi ke depan tidak lagi mengenal budayanya sendiri.

Kabupaten Solok Selatan tepatnya di Kecamatan Sungai Pagu ditemukan berbagai peninggalan-peninggalan sejarah yang memperlihatkan di Kecamatan Sungai Pagu adanya kerajaan Alam Surambi Sungai Pagu secara historis sehingga Kecamatan Sungai Pagu ini merupakan pusat kerajaan dan pengembangan Islam. Setiap wilayah biasanya memiliki keunikan tersendiri, Keunikan itu berupa adat istiadat, kesenian, dialek bahasa, maka dengan keunikan tersebut nantinya juga ditemukan keunikan permainan anak tradisional, Keunikan tersebut yang berkembang dalam masyarakat sebagai permainan di tengah perkembangan globalisasi perlu perlindungan dan pemanfaatan warisan budaya tak benda dapat memantapkan jati diri bangsa. Ciri khas permainan anak nagari ini perlu di inventarisasi sebagai pengembangan dan pelestarian permainan anak nagari ini. Di ambang kepunahan yang dapat merusak tatanan nilai dan pergeseran budaya terutama

kalangan muda-mudi, bahkan generasi ke depan tidak lagi mengenal budayanya dari jenis permainan anak nagari. Sejalan dengan niat serta usaha untuk melestarikan dan mengembangkan pengetahuan tradisional (traditional knowledge) dan budayanya maka telah disepakati suatu piagam yang disebut Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003 yang dideklarasikan pada bulan Desember 2003 di Ciloto, Jawa Barat sebagai Tahun Pusaka Indonesia 2003 dikelola oleh Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia dan International Council on Monuments and Sites (ICOMOS) Indonesia didukung oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, menyepakati:

1. Pusaka Indonesia adalah pusaka alam, pusaka budaya, dan pusaka saujana. Pusaka alam adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di Tanah Air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka saujana adalah gabungan pusaka alam dan pusaka budaya dalam kesatuan ruang dan waktu;2.
2. Pusaka budaya mencakup pusaka berwujud dan pusaka tidak berwujud;
3. Pusaka yang diterima dari generasi-generasi sebelumnya sangat penting sebagai landasan dan modal awal bagi pembangunan masyarakat Indonesia di masa depan, karena itu harus dilestarikan untuk diteruskan kepada generasi berikutnya dalam keadaan baik, tidak berkurang nilainya, bahkan perlu ditingkatkan untuk membentuk pusaka masa datang;
4. Pelestarian adalah upaya pengelolaan pusaka melalui kegiatan penelitian, perencanaan, perlindungan, pemeliharaan, pemanfaatan, pengawasan, dan/atau pengembangan secara selektif untuk menjaga kesinambungan, keserasian, dan daya dukungnya dalam menjawab dinamika jaman untuk membangun kehidupan bangsa yang lebih berkualitas.

Permainan tradisional anak di nagari Kecamatan Sungai Pagu pada umumnya sebagai salah satu unsur kebudayaan. Sesuai Koentjaraningrat mengatakan unsur-unsur universal kebudayaan terdiri dari: 1) Sistem religi dan upacara keagamaan, 2) sistem dan organisasi kemasyarakatan, 3) sistem pengetahuan, 4) bahasa, 5) kesenian, 6) sistem mata pencaharian hidup, 7) sistem teknologi dan peralatan. Permainan anak nagari bersifat hiburan lebih mengarah pada unsur kesenian. (Koentjaraningrat,1997;2). Di samping hiburan permainan anak nagari juga merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk kepentingan jasmani dan mental. Awal mula permainan anak nagari lebih cenderung mengisi waktu luang sebagai kegiatan hiburan, membangun etika sosial dan keterampilan. Permainan tradisional anak dapat dilakukan secara perorangan atau secara kolektif sehingga mengandung nilai-nilai budaya sebagai alat sosialisasi maupun sarana untuk menurunkan, mewariskan norma-norma, sikap mental, etika kesopanan santun serta nilai-nilai hidup dalam berinteraksi antar individu sehingga tercipta keharmonisan lingkungan alam dengan sang khalik di samping sebagai alat kontrol sosial. Menurut Koentjaraningrat nilai, norma, peraturan dan ide-ide ataupun gagasan merupakan wujud kebudayaan secara kompleks (Koentjaraningrat, 1997;5)

Permainan tradisional anak mulai saat ini semakin termarginalkan akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi tidak bisa terelakan karena masyarakat dituntut menguasai iptek sedini mungkin. Di sisi lain permainan pada teknologi lebih atraktif dan menarik bagi semua kalangan usia. Masyarakat tidak lagi mengenal budaya aslinya karena terpengaruh oleh permainan teknologi seperti *video game*. Permainan tradisional anak yang berbeda dari Kabupaten lain di Propinsi Sumatera Barat. Permainan tradisional di Alam Surambi Sungai Pagu secara historis akan dapat dilihat permainan Minangkabau secara utuh yang dimainkan anak-anak di sekitar rumah gadang Minangkabau.

Sementara itu permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai yang terdapat dalam permainan anak nagari mengandung unsur pendidikan, seperti mendidik untuk bekerjasama, mematuhi

aturan-aturan permainan, melatih anak untuk berpolitik dan melindungi walu kadangkala ditemukan kelicikan dalam mencapai kemenangan.

Dengan demikian permainan tradisional anak sebagai warisan budaya tak benda dapat diinventarisasikan melalui kegiatan berkelanjutan dalam rangka melindungi dan melestarikan permainan tradisional anak. Kegiatan inventaris dan pengkajian ini berdasarkan pendekatan keilmuan yang relevan sehingga pendokumentasian lebih baik, sehubungan dengan itu Balai Pelestarian Nilai dan Budaya (BPNB) Padang pada tahun 2015 melakukan kegiatan Inventarisasi warisan budaya tak benda tentang permainan anak nagari di Propinsi Sumatera Barat. Inventarisasi ini lebih difokuskan untuk mendapatkan pengakuan secara nasional dan internasional (UNESCO).

1.2 Rumusan Masalah

Inventarisasi permainan tradisional anak, perlunya pelestarian dan pengembangan sehingga permainan tradisional tidak punah. Adapun pengertian pelestarian yang dianut dalam piagam tersebut adalah upaya pengelolaan pusaka melalui kegiatan penelitian, perencanaan, perlindungan, pemeliharaan, pemanfaatan dan pengawasan. Penggunaan istilah "perlindungan" memiliki makna yang luas, yang berarti juga upaya pelestarian serta perlindungan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang ada dalam PTEBT (Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional) Indonesia. Pelestarian bisa juga mencakup pengembangan secara selektif untuk menjaga kesinambungan, keserasian, dan daya dukungnya dalam menjawab dinamika zaman. (Purba,2012:137) , maka perlu menindaklanjuti kegiatan inventarisasi warisan tak budaya untuk di perkenalkan kembali melalui inventarisasi dan pengkajian serta audiovisual permainan tradisional anak, salah satu permainan anak di Solok Selatan masih dapat dilihat permainan congkak, pitok lele dan lain-lain sehingga dijadikan pemilihan wilayah Solok Selatan sebagai lokus inventarisasi warisan budaya tak benda tentang permainan anak nagari. Dengan demikian dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut

1. Apa bentuk-bentuk permainan tradisional anak di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan?
2. Apa pembentukan nilai moral dan karakter anak melalui permainan tradisional anak ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Inventarisasi

1.3.1. Tujuan Inventarisasi

Kegiatan ini menginventarisasi seluruh perjalanan permainan tradisional anak yang terdapat di Kecamatan Sungai Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat, bertujuan dapat menjelaskan permainan tradisional anak yang ada di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan berupa bentuk-bentuk, fungsi, makna dan nilai yang terkandung dalam setiap permainan anak nagari serta pembentukan nilai moral dan karakter anak melalui permainan tradisional anak. Dan di samping itu bertujuan untuk sebagai pengusulan karya budaya Propinsi Sumatera Barat yang diakui secara nasional dan dunia (Unesco)

1.3.2 Manfaat Inventarisasi

Manfaat dari terlaksananya kegiatan ini sebagai berikut

1. Masyarakat lokal Kabupaten Solok Selatan dengan mengarah pada menguatnya kesadaran bersama setiap elemen masyarakat untuk berperan aktif dalam usaha-usaha perlindungan, merawat dan memelihara karya budaya permainan nagari agar tidak punah dan rusak disebabkan oleh manusia dan teknologi, sekaligus merevitalisasi nilai budaya permainan tradisional anak di tengah masyarakat
2. Pemerintah daerah Provinsi Sumatera Barat, khususnya dalam rangka melahirkan berbagai bentuk kebijakan pembangunan yang bersentuhan dengan persoalan sosial budaya masyarakat

3. Berbagai instansi dan lembaga terkait yang ada di Sumatera Barat, perguruan tinggi, kelembagaan adat yang ada di tengah masyarakat dan sebagainya

1.4 Kerangka Pemikiran

Permainan tradisional anak merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun. Pada Umumnya permainan ini lebih bersifat hiburan, mengisi waktu senggang dan secara fisik sebagai olah raga. Dalam permainan biasanya ditemukan permainan rekreatif hanya bersifat hiburan dan mengisi waktu luang, dan permainan kompetitif merupakan permainan yang bersifat menang kalah dan permainan edukatif lebih mengarah pada permainan unsur pendidikan di mana anak-anak belajar mengenal lingkungan, kebersamaan dan berjiwa sosial.

Pengertian secara konseptual Permainan yang diri dari main; melakukan permainan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak, bekerja, bergerak, berputar, dsb secara sepatutnya¹. Pengertian tradisional lebih mengarah pada kebiasaan yang bersifat turun temurun. Pengertian tentang anak dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak pasal 1 ayat 1 Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Anak yang dimaksud di sini sebagai pemain adalah anak usia dibawah 18 tahun.

Menurut Pellegrini dalam Naville Bennet bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati.² Permainan rakyat tradisional bagian dari manifestasi tingkah laku manusia secara fisik dan mental sebagai bagian dari kebudayaan bangsa di mana setiap suku bangsa yang mempunyai

permainan rakyat tersendiri (Yunus, 1992)

Menurut Mulyadi bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.³

Jadi dari beberapa definisi permainan tradisional anak lebih kecenderungan permainan yang bersifat gembira di samping hiburan juga mengasah kemampuan untuk bersosial dengan lingkungannya dan mengajarkan mematuhi aturan-aturan bermain sehingga mampu membentuk karakter kepribadian anak untuk berjiwa besar dalam bermain untuk menerima kemenangan dan kekalahan secara sportif yang dilakukan oleh pemainnya dibawah usia 18 tahun.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong penciptaan permainan modern seperti *video game, game-game station* di pusat-pusat pembelanjaan. Permainan ini bisa berdampak positif dan negatif, dampak positif : 1) Dapat merangsang seluruh syaraf penginderaan dengan adanya rangsangan tubuh berupa gambar, suara, gerak, 2) Bersifat interaktif yaitu terjadinya hubungan timbal balik antara manusia dengan mesin, 3) bersifat individualistik, yaitu dapat diatur sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan anak, 4) Mempunyai kemampuan visualisasi yang tinggi, 5) Merupakan permainan hidup yang dapat merangsang emosi dan keterlibatan anak, 6) Melatih anak menjadi terampil dalam penggunaan computer

(Maesono dkk, 1996;3). Dampak negatif permainan ini anak-anak salah satunya tidak lagi mengenal lingkungan masyarakatnya dan bersifat individualistik.

Munculnya permainan teknologi mengalahkan permainan tradisional anak dapat menyingkirkan nilai-nilai, norma, peran dan fungsi permainan tradisional anak di Kabupaten Solok Selatan. Ada beberapa faktor penyebab hilangnya permainan tradisional anak berupa; a). Sarana dan tempat bermain tidak ada, b) Adanya penyempitan waktu, seperti pendidikan formal telah menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan sesama anak-anak akibat waktu belajar mulai pagi hingga sore. c). Permainan tradisional terdesak oleh permainan modern hasil produk luar negeri yang lebih bersifat individual seperti video game yang bisa dimainkan di rumah serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, d) Terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya akibat kesibukan orang tua dan lingkungan sehingga pewarisan permainan ini tidak lagi dikenal oleh generasi.

Bahkan permainan tradisional anak di pusat kota Sumatera Barat jarang ditemukan permainan tradisional anak ini dimainkan, sedangkan di Kabupaten Solok Selatan masih ditemukan dimainkan anak-anak dapat dijadikan acuan sebagai permainan lama yang dimainkan anak-anak, seperti permainan congkak, patok lele.

Permainan ini akan dikaji secara mendalam untuk melihat fungsi dan makna permainan tradisional anak dalam suatu daerah dan keberlanjutannya untuk tidak hilang dari peredaran akibat perkembangan teknologi melalui inventarisasi dan audiovisual.

1.5 Metodologi Inventarisasi

1.5.1 Ruang Lingkup

Secara materi kegiatan ini berfokus pada jalannya permainan tradisional anak, latar belakang sosial budaya para pemain, sejarah permainan dan makna, fungsi serta nilai yang terkandung setiap permainan. Lokus inventarisasi dilakukan di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan di Propinsi Sumatera Barat.

1.5.2 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari literature yang berhubungan dengan inventarisasi ini, yaitu buku-buku, dokumen, arsip, laporan penelitian atau artikel yang berhubungan dengan permainan tradisional anak di Sumatera Barat dan Kabupaten Solok Selatan pada khususnya serta secara umum permainan anak yang ada di Indonesia, seperti; Inventarisasi warisan budaya tak benda tentang permainan rakyat sejalan dengan laporan penelitian Almaizon dengan judul Eksistensi Permainan rakyat Tradisional di Kota Palembang menjelaskan keberadaan atau eksistensi permainan rakyat yang ada di Sumatera Selatan khususnya di Kota Palembang tidak jauh berbeda dengan daerah-daerah Indonesia lainnya seperti Sumatera Barat, Riau dan Jambi. Masyarakat Palembang pada umumnya tidak lagi mengenal permainan-permainan rakyat tradisional yang pernah ada di daerahnya. (Almaizon, dkk, 2007;93)

1.5.3 Studi Lapangan

Dalam Studi Lapangan dilakukan Survey Awal, Untuk mendapatkan data yang akurat, maka perlu melakukan survey awal dengan tujuan koordinasi dengan dinas dan lembaga terkait. Selanjut turun ke lapangan untuk mempelajari daerah tempat pelaksanaan kegiatan maupun terkait dengan upaya menentukan langkah dan strategi yang tepat dalam mendapatkan

informasi dan data yang komprehensif, karena bagian yang terpenting adanya audiovisual tentang permainan tradisional anak yang harus direkam maupun foto-foto permainan anak nagari serta catatan narasi hasil kegiatan.

Dalam survey awal peneliti menentukan sampel sesuai kriteria inventarisasi yang mengerti dan tahu dengan permainan anak nagari berupa pemuka masyarakat yang terdiri dari Bundo Kandung, anggota Kerapatan Adat Nagari, Camat Kecamatan Sungai Pagu dan masyarakat umumnya. Peneliti akan menginventarisasi semaksimal mungkin permainan yang ada di daerah tersebut, namun yang akan ditonjolkan dalam penganalisaan sebagai rekomendasi untuk Pengusulan Warisan Budaya Nasional maupun Internasional adalah permainan yang masih eksis yang ada di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan

1.5.4 Pengumpulan Data

1.5.4.1 Studi Pustaka

Dalam pengumpulan data penulis berusaha mencari sumber data melalui penelitian dan tulisan-tulisan, majalah, Koran dan sejenisnya yang menyangkut tentang permainan tradisional anak yang ada pada wilayah Kerja Balai Pelestarian Nilai dan Budaya (BPNB) Padang secara umumnya dan khususnya di wilayah yang akan diinventarisasikan untuk dijadikan rujukan sebagai acuan dalam memperkaya informasi tentang permainan tradisional anak atau permainan tradisional yang ada di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

1.5.4.2 Studi Observasi

Dalam pengumpulan data, metode observasi berdasarkan prosedur

pelaksanaannya yang dapat di bagi dalam kedua kelompok, yaitu observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Kemudian observasi berdasarkan hubungan dengan objek permainan anak nagari metode yang tepat dipakai observasi langsung sebagai objek yang terlibat dalam permainan anak nagari dan *observasi non participant* yang lebih bersifat mengamati berdasarkan pengamatan yang terjadi di lapangan.

1.5.4.3 Focus Group Discussion (FGD)

Kegiatan Focus Group Discussion (FGD) dalam Hennink (2007:4), metode FGD berbeda dengan metode penelitian kualitatif lainnya dari tujuan, susunan dan proses pengumpulan data. Focus Group Discussion (FGD) dilakukan pada tanggal hari kamis 4 Juni 2015. Tujuan dasar dari metode ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai pandangan yang berbeda diseperti topi penelitian untuk dapat memahami isu tentang permainan anak nagari dari perspektif partisipan. Dalam rangka inventarisasi Perlindungan Karya Budaya tentang Permainan Anak Nagari di Kabupaten Solok Selatan yang telah dilaksanakan di rumah gadang di wilayah Seribu Rumah Gadang yang ada di Muara Labuh Kecamatan Sungai Pagu. Dalam Focus Group Discussion (FGD) dilakukan wawancara. Wawancara: Instrumen ini berguna untuk mendapatkan keterangan dari informan secara mendalam dimana wawancara ini dibagi ke dalam dua bentuk:

1. Wawancara berstruktur, yaitu pengumpulan informasi berupa fakta, opini makna nilai dan fungsi permainan tradisional anak melalui wawancara tatap muka

berdasarkan angket yang sudah disiapkan tim peneliti termasuk pengisian formulir Warisan Budaya Tak Benda. Pada saat wawancara berlangsung, angket diisi oleh peneliti sendiri berdasarkan keterangan atau jawaban yang diberikan oleh informan dan di samping itu peneliti dapat mencatat jawaban-jawaban spontan informan.

2. Wawancara tidak berstruktur, untuk topik-topik yang sifatnya agak sensitif seperti gerak-gerik dan perilaku spontan narasumber jika pengumpulan data dengan angket diragukan kesahihan jawabannya. Di samping hal ini, tim peneliti juga melakukan observasi dengan bertanya pada rekan atau keluarga narasumber.

3. Dokumentasi Audiovisual
Dokumentasi audiovisual kegiatan Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya kegiatan Inventarisasi Perlindungan Karya Budaya permainan tradisional anak di Kabupaten Solok Selatan tentang permainan tradisional anak. Pertama audiovisual permainan anak nagari yang ada di Solok Selatan terkait dengan jalannya permainan, latar belakang sosial budaya serta masyarakat di Kabupaten Solok Selatan

1.5.5 Analisa Data

Analisa penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan induksi di mana tim peneliti membaca fakta atau informasi empiris (data) untuk membangun konsep, hipotesis dan teori. Data yang diakumulasi dalam bentuk label pada akhirnya dikembangkan menjadi pernyataan tentang analisa data yang bersifat verbal atau

penjelasan teoritis. Dengan demikian akan diperoleh makna atas interrelasi komponen-komponen dalam data lapangan dan kepustakaan yang akan menjadi hasil penelitian ini.

Lebih lanjut, dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif mengalir. Menurut Matthew B. Milles dan Michael Hubberman analisis data terdiri dari 3 kegiatan, dalam Rahayu,2010:yaitu:

a. Reduksi Data

Proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang terdapat di lapangan. Menurut Lexy J. Moleong reduksi data dilakukan dengan melakukan abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya (Moleong, 2005:247).

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan suatu kegiatan untuk menyusun sekumpulan informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan penentuan tindak lanjut. Untuk memudahkan peneliti dalam mengambil kesimpulan, maka data yang sudah diperoleh perlu disajikan dalam bentuk-bentuk tertentu guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang terpadu.

c. Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi

Dalam melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan sejak pengumpulan data kemudian mencari makna data. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

merupakan alur kegiatan yang terjadi bersama-sama serta sebagai proses siklus dan interaktif.

Penarikan kesimpulan dalam (Rahayu 2010) Sutopo Menjelaskan dalam penarikan kesimpulan dilakukan analisis rangkaian pengolahan data yang berupa gejala dan kasus yang didapat di lapangan. Penarikan kesimpulan bukanlah langkah final dari suatu kegiatan analisis, karena kesimpulan-kesimpulan tersebut terkadang masih belum jelas sehingga perlu diverifikasi.

1.6 Komponen Karya Budaya

Komponen kategori karya budaya permainan tradisional anak yang diinventarisasikan dalam rangka perlindungan karya budaya dimaksud mengacu pada format pencatatan sebagaimana dikeluarkann oleh Unesco, yaitu sebagai berikut

1. Nama
2. Persetujuan
3. Sejarah
4. Penanggungjawab
5. Maestro
6. Deskripsi singkat
7. Struktur organisasi

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini mengikuti sistematika berikut

BAB I Pendahuluan

1. Latar belakang masalah
2. Perumusan masalah
3. Tujuan dan manfaat Inventarisasi
4. Kerangka pemikiran
5. Metodologi inventarisasi

BAB II Gambaran Umum Daerah Inventarisasi

1. Letak dan kondisi geografis
2. Penduduk

3. Pendidikan
4. Mata Pencaharian
5. Agama
6. Fasilitas Pendidikan
7. Lahan Pertanian Dan Peternakan
8. Sejarah Perkembangan Kecamatan Sungai Pagu
9. Struktur Pemerintahan dan Persukuan
10. Sejarah Perkembangan Nagari

BAB III Bentuk-bentuk Permainan

BAB IV Pembentukan Nilai Moral Dan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Anak

BAB V Penutup

1. Simpulan
2. Saran

Daftar Pustaka

Lampiran

BAB II

GAMBARAN UMUM DAERAH INVENTARISASI

2.1 Letak Dan Kondisi Geografis

Kecamatan Sungai Pagu merupakan bagian dari wilayah Kabupaten Solok Selatan yang terletak di bagian timur Propinsi Sumatera Barat. Kabupaten Solok Selatan berada pada jajaran Pegunungan Bukit Barisan yang termasuk dalam daerah Patahan Semangka. Posisi daerah secara geografis berada pada $01^{\circ}17'13''$ - $01^{\circ}46'45''$ Lintang Selatan dan $100^{\circ}53'24''$ - $100^{\circ}26'27''$ Bujur Timur dengan luas 3.590 Km^2 .¹ Kecamatan Sungai Pagu merupakan salah satu dari 7 (tujuh) Kecamatan yang ada di wilayah Kabupaten Solok Selatan, dengan luas wilayah $596,46 \text{ Km}^2$. Secara geografis terletak pada $01 20 18$ dan $01 46 09$ Lintang Selatan, $100 28 34$ dengan $101 13$ Bujur Timur dengan ketinggian di atas permukaan laut (Dpl) antara $400 - 800 \text{ M}$.

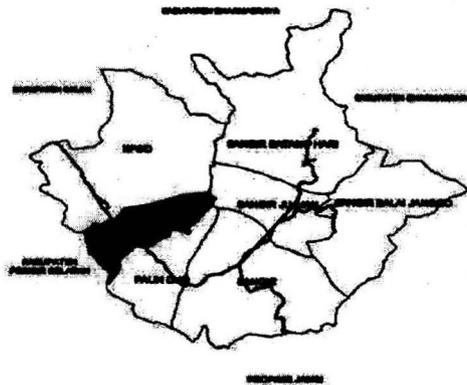
Kabupaten Solok Selatan resmi dimekarkan dari Kabupaten Solok pada tahun 2004. Secara administrasi kabupaten ini berbatasan langsung dengan Propinsi Jambi di sebelah Selatan dan dikelilingi oleh tiga Kabupaten lain di Sumatera Barat dari barat ke timur. Kabupaten Pesisir Selatan, Solok dan Dharmasraya. Pusat pemerintahan terletak di Padang Aro, sekitar 161 km dari pusat kota Padang. Meskipun diresmikan pada tahun 2004 bersama dengan Kabupaten Pasaman Barat dan Dharmasraya, wacana pembentukan Kabupaten ini telah muncul sejak tahun 1950-an.

¹ . Buku Putih Sanitasi Kabupaten Solok Selatan Tahun 2013

Namun secara administrasi wilayah Kecamatan Sungai Pagu ini yang merupakan bagian dari Kabupaten Solok selatan, secara wilayah, Kecamatan Sungai Pagu mempunyai batas-batas wilayah antara lain, sebagai berikut:

1. Sebelah utara berbatas dengan Kecamatan Koto Parik Gadang di Ateh
2. Sebelah Selatan berbatas dengan Kecamatan Pauh Duo
3. Sebelah Barat berbatas dengan Pesisir Selatan
4. Sebelah Timur berbatas dengan Kabupaten Sijunjung

Gambar: 1
Peta Kecamatan Sungai Pagu



Tabel:1
LUAS DAERAH MENURUT NAGARI TAHUN 2013

NO	NAMA NAGARI	LUAS DAERAH (Km ²)
1	2	3
1.	PASIR TALANG	50.3
2.	SAKO PASIA TALANG	50.02
3.	KOTO BARU	12.254
4.	PASAR MUARA LABUH	20.00
5.	PULAKEK KOTO BARU	90.00
6.	BOMAS KOTO BARU	67.50
7.	SAKO UTARA PASIA TALANG	51.45
8.	SAKO SELATAN PASIA TALANG	48.2
9.	PASIA TALANG BARAT	60.8
10.	PASIA TALANG TIMUR	54.5
11.	PASIA TALANG SELATAN	91.126
	Jumlah	596.46

Sumber : Kantor Walinagari Se- Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Dilihat dari tabel tersebut, wilayah yang terluas dari kecamatan sungai pagu terdapat pada Nagari Pasia Talang Selatan dan disusul oleh Nagari Koto Baru dan luas wilayah yang terkecil nagari Sako Selatan Pasia Talang.

Sementara itu jarak masing-masing nagari ke pusat kota Propinsi Sumatera Barat, yakni berpusat di Kota Padang, dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel:2
JARAK NAGARI KE KECAMATAN, KABUPATEN DAN PROPINSI

NO	NAGARI	JARAK KE IBU KOTA (km2)		
		KEC.	KAB.	PROV.
1.	PASIR TALANG	0,05	41	130
2.	SAKO PASIA TALANG	8	39	135
3.	KOTO BARU	4	34	138
4.	PASAR MUARA LABUH	4	36	136
5.	PULAKEK KOTO BARU	6	33	141
6.	BOMAS KOTO BARU	5	36	137
7.	SAKO UTARA PASIA TALANG	4	38	135
8.	SAKO SELATAN PASIA TALANG	6	39,5	137
9.	PASIA TALANG BARAT	2	37	134
10.	PASIA TALANG TIMUR	1	38	131
11.	PASIA TALANG SELATAN	4	36	135

Sumber : Kantor Wali Nagari Se – Kecamatan Sungai Pagu Tahun 20

Jenis tanah di Kabupaten Solok Selatan dibagi atas tanah Podsolik Coklat dan Latosol. Jenis tanah seperti ini memiliki tingkat hara yang tinggi dan sangat subur, sehingga sangat cocok untuk pengembangan kegiatan pertanian, terutama holtikultura dan perkebunan. Kondisi iklim Kabupaten Solok Selatan beriklim tropis dengan temperatur bervariasi antara 20° C. Kecamatan Sangir terutama pada bulan April dan bulan September-Desember, sedangkan Kecamatan Sungai Pagu mempunyai curah hujan yang relatif paling sedikit.

Wilayah Kabupaten Solok Selatan terletak pada ketinggian 350-430 meter di atas permukaan laut, dengan topografi (bentang Alam) bervariasi antara dataran lembah bergelombang, berbukit dan gunung yang merupakan rangkaian dari Bukit Barisan yang membujur dari utara ke selatan di sepanjang pantai barat Sumatera. Kabupaten Solok Selatan merupakan salah satu dari empat kabupaten yang termasuk daerah yang berada pada bagian Hulu Daerah Pengaliran Sungai (DPS) Batang Hari yang mengalir ke

Pantai Timur. Kabupaten Solok Selatan secara umum beriklim tropis dengan temperatur bervariasi antara 20°C hingga 33°C dengan curah hujan cukup tinggi yaitu 1.600-4.000 mm/tahun. Dan curah hujan pada Kecamatan Sungai Pagu terdapat pada Bulan Desember dengan curah hujan 989 mm. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: 3
BANYAK HARI HUJAN DAN JUMLAH CURAH HUJAN TAHUN 2013

NO	BULAN	BANYAK HUJAN (HARI)	JML CURAH HUJAN (mm)
1.	Januari	14	74
2.	Februari	16	152
3.	Maret	15	985
4.	April	13	133
5.	Mai	14	74
6.	Juni	16	93,5
7.	Juli	15	138
8.	Agustus	10	100
9.	September	26	198
10.	Oktober	20	165
11.	November	17	100
12.	Desember	21	989
	Jumlah	197	3.108

Sumber : Kantor Camat Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Kabupaten Solok Selatan mempunyai curah hujan rata-rata tahunan berkisar antara 2500 hingga 3500 mm/tahun, secara lokal seperti di sekitar kaki Gunung Kerinci mencapai antara 3500 sampai 4000 mm/tahun. Kemudian bentuk permukaan bumi Kecamatan Sungai Pagu terdiri atas dataran dan perbukitan. Dataranya yang subur lebih banyak di dominasi oleh lahan persawahan dan permukiman penduduk. Sedangkan daerah perbukitan masih banyak ditumbuhi oleh hutan dan sebagian kecil tanaman perkebunan masyarakat. Kecamatan Sungai Pagu diapit oleh bukit-bukit menyebabkan banyak terdapat sungai-sungai yang mengalir yaitu sebanyak 6 buah sungai yang dapat dimanfaatkan sebagai pengairan irigasi dan untuk kebutuhan masyarakat lainnya. Dengan curah hujan yang rata-rata 14 mm/bulan, ini dapat membantu

masyarakat untuk bercocok tanam padi, sayuran dan tanaman palawija lainnya. Penggunaan lahan merupakan pencerminan dari hubungan antara alam dan lahan dengan manusia dalam aktivitasnya. Jika jumlah manusia sangat kecil dibandingkan dengan luas wilayah maka penggunaan lahan bervariasi sesuai dengan jenis kegiatan yang dilakukan. Di Kecamatan Sungai Pagu aktivitas pemanfaatan lahan oleh masyarakat dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel:4
LUAS LAHAN MENURUT PENGGUNAANNYA
DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013

NO	NAMA NAGARI	LUAS DAERAH
1	2	3
1.	Lahan Sawah	3.075
2.	Bangunan dan Halaman	324
3.	Tegal / Kebun	670
4.	Lahan / Huma	4.087
5.	Padang Rumput	10
6.	Ditanami Pohon/Hutan Rakyat	3.316
7.	Hutan Negara	57.312
8.	Perkebunan	5
9.	Lahan kering lainnya	-
10.	Rawa-rawa	-
11.	Tebat/Kolam/Empang	36
	Jumlah	68.835

Sumber : Kantor UPTD Pertanian Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Luas daerah yang banyak dimanfaatkan di Kecamatan Sungai Pagu didominasi sebagai Hutan Negara dengan luas pemanfaatan 57,312 Ha dan Hutan rakyat 3,316 Ha dan padang rumput hanya 10 Ha. Berarti di Kecamatan ini pemanfaatan lahan lebih terfokus untuk lahan kehutanan baik di kelola oleh pemerintahan maupun oleh masyarakat setempat sebagai kawasan hutan. Kecamatan sungai Pagu merupakan kawasan hutan lindung yang berfungsi pokok sebagai perlindungan sistem dan penyangga kehidupan untuk mengatur tata air, mencegah banjir, mengendalikan erosi, mencegah intrusi air laut dan kesuburan tanah. Luas hutan lindung di Kabupaten Solok Selatan ±84.079 hektar atau 23,42% dari luas wilayah kabupaten itu sendiri yang tersebar di Kecamatan Sungai Pagu, Pauh Duo, Sangir, Balai Jinggo, Sangir Jujan, Sangir Batang

Hari dan Koto Parik Gadang Diateh. Kawasan hutan lindung di Kabupaten Solok Selatan selain berfungsi sebagai kawasan lindung juga diperuntukan bagi hutan nagari atau hutan masyarakat.

Selain Kecamatan Sungai Pagu sebagai kawasan hutan lindung juga kawasan resapan air setelah Kecamatan Pauh Duo, Sangir, Balai Janggo, Sangir Batang Hari dan Koto Parik Diateh. Kawasan resapan air adalah kawasan yang berkemampuan tinggi untuk meresap air hujan dan sebagai pengontrol tata air permukaan. Pada kawasan ini diarahkan ke wilayah yang mempunyai kelerengan 25-40 % yang nantinya diharapkan memberikan manfaat sebagai kawasan perlindungan bawahannya. Kawasan resapan air dapat berupa perkebunan tanaman keras yang dimanfaatkan adalah hasil buah bukan kayunya sehingga tetap berfungsi lindung. Dengan demikian dapat dilihat hasil perkebunan masyarakat Kecamatan Sungai Pagu

Tabel:5
JUMLAH PETANI, LUAS AREAL DAN PRODUKSI TANAMAN
PERKEBUNAN RAKYAT MENURUT JENIS KOMUDITI

NO	JENIS KOMODITI	JUMLAH PETANI	LUAS AREAL (Ha)	PRODUKSI (Ton)
1	Karet	8.206	1.632	308
2	Kelapa	2.011	568	57.69
3	Kayu Manis	516	948	83.68
4	Cengkeh	22	2.6	2.58
5	Tebu	6	0.9	2
6	Tembakau	-	-	-
7	Enau	-	-	-
8	Kopi	809	1.121	56
9	Pinang	323	150	68
10	Kunyit	-	-	-
11	Kemiri	168	8	6
12	Cokelat	123	81	15
13	Jahe	9	4	-
14	Gerdamunggu	321	127	27

Sumber : Kantor UPTD Pertanian kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

2.2 Penduduk

Sebagian besar penduduk Kabupaten Solok Selatan adalah etnis Minangkabau yang wilayah adatnya terbagi dua yaitu Alam Surambi Sungai Pagu di bagian barat dan Rantau XII Koto di bagian Timur. Masyarakat adat Alam Surambi Sungai Pagu mendiami

Lembah Muara Labuh sepanjang Aliran Batang Suliti dan Batang Bangko sedangkan masyarakat Rantau XII Koto mendiami daerah sepanjang aliran Batang Sangir²

Masyarakat Kecamatan Sungai Pagu merupakan bagian dari Kabupaten Solok Selatan Berdasarkan data BPS tahun 2013, Jumlah penduduk per nagari berdasarkan pada tabel berikut

Tabel:6
JUMLAH KK, JUMLAH PENDUDUK WILAYAH NAGARI DI
KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013

NO	NAGARI/JORONG	JUMLAH KK	JUMLAH PENDUDUK
I.	PASIA TALANG	1.011	3.996
1	- Pasir Talang	134	443
2	- TLB	217	964
3	- MPL	175	723
4	- Bt. Pagu	85	374
5	- Panai	164	624
6	- MPL Timur	68	187
7	- TLB Selatan	168	681
II.	SAKO PASIA TALANG	557	1.994
1	- Mudiak Lolo Barat	146	434
2	- Mudiak Lolo Timur	148	571
3	- Mudiak Lolo Utara	128	541
4	- Mudiak Lolo Selatan	135	448
III.	SAKO UTARA P. TALANG	557	1.879
1	- Sipotu	158	449
2	- Banda Gadang	121	363
3	- Mudiak Lawe Barat	180	667
4	- Mudiak Lawe Timur	98	400
VI.	SAKO SELATAN P. TALANG	557	1.947
1	- Alai	163	580
2	- Lolo Kaciak	112	376
3	- Sawah Siluak	122	436
4	- Sungai Talu	160	555

² Kabupaten Solok Selatan 2013 ([http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten Solok Selatan](http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Solok_Selatan))
diupdate kamis 23 July 2015

VII.	PULAKEK KOTO BARU	863	4.005
1	- Kepala Bukit	202	915
2	- Pulakek Tengah	105	405
3	- Koto Birah	156	787
4	- Aia Batu	108	528
5	- Mentirai Indah	115	563
6	- Jolok Sungai Siriah	106	474
7	- Kapalo Koto	71	333
VIII.	BOMAS KOTO BARU	1.027	3.547
1	- Bangko	343	1.190
2	- Mato Aia	301	985
3	- Sungai Durian	225	774
4	- Bolai Sungai Durian	157	598
IX.	PASIA TALANG BARAT	667	2.422
1	- Lundang	193	765
2	- Sungai Cangkar	166	618
3	- Batang Lawe Timur	161	558
4	- Batang Lawe Barat	147	481
X.	PASIA TALANG TIMUR	460	1.791
1	- Koto Kaciak	97	362
2	- Sigintir	140	556
3	- Pampangan	121	488
4	- Banda Dalam	102	385
XI.	PASIA TALANG SELATAN	1.165	3.334
1	- IV Jorong	259	891
2	- Kampung Palak	578	1.216
3	- Kelampaian	130	460
4	- Rawang	198	767
	JUMLAH		

Sumber : Kantor Wali Nagari se- Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Jumlah penduduk yang tertinggi di Kecamatan Sungai Pagu terdapat pada nagari Pulakek Koto Baru dan disusul oleh nagari Pasia Talang dan Koto Baru. Penduduk masyarakat Sungai Pagu dapat pula dirinci berdasarkan Status perkawinan, sesuai dengan pada tabel berikut:

Tabel: 7**JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT STATUS PERKAWINAN DAN JENIS KELAMIN DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013**

STATUS PERKAWINAN	JENIS KELAMIN		JUMLAH
	LAKI- LAKI	PEREMPUAN	
1	2	3	4
1. BELUM KAWIN	891	1.079	1.970
2. KAWIN	1.197	1.333	2.530
3. CERAI HIDUP	34	46	80
4. CERAI MATI	23	28	51
JUMLAH	2.145	2.486	4.631

Sumber : Kantor KUA Sungai Pagu 2013

Pada masyarakat Kecamatan Sungai Pagu jumlah penduduk kawin sejumlah 2.530 jiwa dan perkawinan dalam status janda atau duda baik cerai hidup dan cerai mati berkisar 131 jiwa. Dan angka perkawinan yang belum kawin lebih di domonasi oleh kaum perempuan sejumlah 1.079 jiwa dan laki-laki hanya 891 jiwa.

Kemudian dari jumlah penduduk dapat dirinci berdasarkan penduduk produktif dan non produktif. Ada 2 pandangan dalam melihat batasan usia penduduk usia produktif. Pandangan pertama adalah 15-59 tahun dan pandangan kedua adalah 15-64 tahun. Kesepakatan secara internasional sekarang ini adalah untuk Negara berkembang dipakai 15-59 tahun dan untuk Negara maju dipakai 15-64 tahun. Untuk Indonesia seringkali memakai keduanya ada yang memakai ukuran 15-59 tahun dan ada yang memakai 15-64 tahun. Konsep dasar angkatan kerja adalah langkah dalam menentukan pekerja dalam melakukan pekerjaan. Di Indonesia sering memakai keduanya, yaitu usia 15-64 dan 15-59. Sebaran keadaan penduduk menurut kelompok usia (umur) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel:8
JUMLAH PENDUDUK DIRINCI DALAM KELOMPOK UMUR DAN
JENIS KELAMIN DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013

NAGARI	KELOMPOK UMUR						
	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-60
Pasir Talang	275	230	224	216	248	265	2.541
Koto Baru	115	242	281	170	2.405	2.251	605
Sako Pasia Talang	110	245	276	112	223	681	350
Sako Utara P.T	102	202	159	390	225	985	297
Sako Selatan P.T	112	126	215	366	460	396	222
Pasar M. Labuh	146	182	220	230	300	1.652	308
Pulakek Koto Baru	112	267	105	590	285	996	250
Bornas Koto Baru	215	488	549	518	898	710	1.173
Pasia Talang Barat	120	218	289	280	1.230	572	368
Pasia Talang Selatan	125	219	289	279	1.250	546	402
Pasia Talang Timur	42	132	342	285	202	863	227
JUMLAH	1.174	2.551	2.949	3.436	7.726	9.917	6.743

Sumber : Kantor Wali Nagari se- Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Jumlah penduduk berdasarkan usia produktif 16-20 3.436 jiwa dan 21-25 sejumlah 7726 dan 26-30 sejumlah 9917 dan 31-60 sejumlah 6.743 jiwa

2.3 Pendidikan

Jumlah penduduk dirinci menurut indeks pendidikan tertinggi yang ditamatkan berdasarkan jenis kelamin

Tabel:9
JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT PENDIDIKAN TERTINGGI
YANG DITAMATKAN DAN JENIS KELAMIN
DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013

PENDIDIKAN TERTINGGI	JENIS KELAMIN		JUMLAH
	LAKI- LAKI	PEREMPUAN	
1	2	3	4
1.TDK/BLM SEKOLAH	157 187	163 201	320 388
2.TIDAK TAMAT SD	1.233	1.354	2.587
3.TAMAT SD	1.204	1.143	2.347
4.SLTP SEDERAJAT	1.806	1.956	3.762
5.SLTA SEDERAJAT	357	362	719
6.AK/PT			
JUMLAH	4.944	5.179	10.123

Sumber : Wali Nagari se- Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Dilihat dari tabel pendidikan di kecamatan sungai pagu semakin meningkat dengan adanya masyarakat telah mencapai pendidikan tingkat tinggi, walau mayoritas pendidikan yang dominan adalah tamatan Sekolah Menengah Tingkat Atas

2.4 Mata Pencaharian

Aktivitas keseharian masyarakat Kecamatan Sungai Pagu berbagai ragam, mulai sebagai pelajar ataupun mahasiswa, ibu rumah tangga, pensiunan dan belum bekerja. Namun dalam mencapai memenuhi kebutuhan sehari-hari dalam peningkatan pendapatan keluarga, masyarakat Kecamatan Sungai Pagu mayoritas sebagai petani atau pekebun dengan jumlah total 5.424 jiwa. Dengan rincian pekerja pada mata pencaharian petani atau perkebunan dengan jenis kelamin laki 2. 693 jiwa dan perempuan 2.731 jiwa. Dan pekerja mengurus rumah tangga berjumlah 9.235 jiwa. Hal ini dapat dilihat tabel berikut

Tabel:10

**JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT JENIS KEGIATAN/
PEKERJAAN DAN JENIS KELAMIN DI KECAMATAN SUNGAI PAGU
TAHUN 2013**

JENIS KEGIATAN/ PEKERJAAN	JENIS KELAMIN		JUMLAH
	LAKI- LAKI	PEREMPUAN	
1. PELAJAR/MAHASISWA	4.012	4.042	8.054
2. MENGURUS R. TANGGA	1.002	8.233	9.235
3. PENSIUNAN	339	221	560
4. BLM/TKD BEKERJA	2.627	2.832	5.459
5. PETANI/PEKEBUN	2.693	2.731	5.424
1. PETERNAK	91	23	114
2. NELAYAN/PERIKANAN	-	-	-
3. INDUSTRI	132	37	169
4. KONSTRUKSI	198	13	211
5. PEDAGANG	859	425	1.284
1. TRANSPORTASI	410	5	415
2. PNS	611	693	1.304
3. TNI	37	3	40
4. POLRI	78	1	79
5. JASA LAINNYA	723	3	726
6. LAINNYA	-	-	-
JUMLAH	13.812	19.262	33.074

Sumber : Kantor wali Nagari se- Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

2.5 Agama

Kabupaten Solok Selatan merupakan wilayah bagian dari Minangkabau, rata-rata penduduknya beragama Islam. Masuknya agama Islam ke Minangkabau mempertebal kepercayaan ini yakni percaya terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Kemudian ajaran Islam menyempurnakan bagi adat Minangkabau seperti pepatah berikut ini, *"Adat Basandi Syarak, Syarak Basadi Kitabullah, Syarak Mangato Adat Mamakai"*. Orang Minang di Kecamatan Sungai Pagu berjalan seiring antara adat dengan ajaran Islam, keduanya saling mendukung dalam mengatur kehidupan bersosial masyarakat. Jadi secara sosial masyarakatnya selalu mengacu pada sendi ajaran agama Islam. Pada saat ini, Islam merupakan satu-satunya agama yang dianut oleh masyarakat. Penganut Agama Islam lebih mendominasi masyarakat Kecamatan Sungai Pagu sesuai pada tabel berikut:

Tabel 11**JUMLAH PENDUDUK DIRINCI MENURUT AGAMA YANG DIANUT DAN JENIS KELAMIN DIKECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013**

AGAMA YANG DIANUT	JENIS KELAMIN		JUMLAH
	LAKI – LAKI	PEREMPUAN	
1	2	3	4
1. ISLAM	15.749	16.752	32.501
2. PROTESTAN	35	37	72
3. KATHOLIK	19	5	24
4. HINDU	-	-	-
5. BUDHA	-	-	-
6. KHONGGUCU	-	-	-
7. LAINNYA	-	-	-
JUMLAH	15.803	16.794	32.597

Sumber : kantor Wali Nagari se- Kecamatan

2.6 Fasilitas Pendidikan

Kondisi kinerja pembangunan bidang pendidikan selama lima tahun terakhir mengalami perubahan positif, angka partisipasi sekolah pendidikan semakin meningkat di mulai pada tahun 2008 , dimana tingkat SLTP hanya ada 28 buah sekolah kemudian pada tahun 2010 mencapai SLTP sebanyak 40 buah sekolah, hal ini berdasarkan peningkatan secara Kabupaten. Dan berdasarkan fasilitas pendidikan tingkat Kecamatan, fasilitas pendidikan mulai dari PAUD sampai SLTA telah ada. Berikut tabel fasilitas Pendidikan

Tabel :12**JUMLAS KELAS, MURID DAN GURU DI KECAMATAN SUNGAI PAGU TAHUN 2013**

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	JUMLAH SEKOLAH	MURID	GURU
1.	PAUD	38	878	129
2.	TAMAN KANAK – KANAK	13	429	66
3.	SEKOLAH DASAR (SD)	28	3.481	265
4.	MIN	2	213	39
5.	SLTP	5	1.335	119
6.	MTSn	2	798	27
7.	SLTA	2	1.114	31
8.	SMK	1	472	16
9.	MAN	1	480	13

Sumber : Kantor UPTD Pendidikan Sungai Pagu Tahun 2013

2.7 Lahan Pertanian Dan Peternakan

Kecamatan Sungai Pagu termasuk sebagai wilayah kawasan pertanian yang diperuntukan untuk pangan. Kawasan pertanian tanaman pangan mencakup padi di sawah maupun ladang dan palawija. Rencana peruntukan kawasan pertanian tanaman pangan dengan melakukan penurunan status kawasan hutan lindung dari hutan produksi terbatasi menjadi kawasan tanaman pangan yang terdapat di Kandi Kecamatan Sungai Pagu. Komoditi yang dikembangkan untuk pertanian tanaman pangan meliputi tanaman padi, jagung, kacang tanah dan padi gogo. Hasil pertanian masyarakat Kecamatan Sungai Pagu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel: 13
LUAS PANEN PRODUKSI PALAWIJA
MENURUT JENIS TANAMAN

NO	JENIS TANAMAN	LUAS PANEN	PRODUKSI (Ton)
1.	Padi Sawah	5.430	26.064
2.	Padi Ladang	2	2
3.	Jagung	80	328
4.	Kedelai	9	10
5.	Kacang Tanah	40	53
6.	Kacang Hijau	11	11
7.	Ubi Kayu	10	108
8.	Ubi Jalar	5	73

Sumber : Kantor UPTD Pertanian Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Kawasan pertanian hortikultura dengan komoditi sayuran dan buah-buahan, merupakan hasil handalan masyarakat setempat sebagai kebutuhan harian untuk keperluan dapur dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel:14
LUAS TANAMAN, PANEN, PRODUKSI SAYURAN
MENURUT JENIS TANAMAN

NO	JENIS TANAMAN	LUAS PANEN (Ha)	PRODUKSI (Ton)
1.	Bawang Merah	2.7	9
2.	Bawang Putih	1.8	7
3.	Kentang	-	-
4.	Kubis / Kol	-	-
5.	Kacang Panjang	1.4	8.8
6.	Cabe	4	7
7.	Terong	3	5
8.	Buncis	1.5	3
9.	Ketimun	9	31
10.	Kangkung	10	39
11	Bayam	4	5
12.	Tomat	6	14

Sumber : Kantor UPTD Pertanian Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Kecamatan Sungai Pagu selain sebagai wilayah hutan lindung, resapan air dan perkebunan, wilayah ini juga dimanfaatkan untuk peternakan. Kawasan peternakan merupakan kawasan yang diperuntukan bagi peternak atau padang pengembala ternak untuk jenis hewan ternak. Jenis ternak yang diusahakan oleh masyarakat di Kabupaten Solok Selatan terdiri dari ternak besar, ternak kecil dan unggas. Berikut jumlah pengembangan ternak berdasarkan jumlah keluarga :

Tabel: 15
JUMLAH KK BUDUDAYA TERNAK UNGGAS MENURUT JENIS TERNAK

NO	JENIS TERNAK	JUMLAH TAHUN 2012 (KK)	JUMLAH TAHUN 2013 (KK)
1	Ayamras Petelur	3	4
2	Ayamras Pedaging	7	5
3	Ayam Buras	1.454	929
4	Itik	1.211	457
5	Puyuh	5	3

Sumber : Kantor UPTD Pertanian Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

Sebagai kawasan peruntukan untuk perikanan, kawasan perikanan darat di Kabupaten Solok Selatan berada di perairan darat (sungai dan air permukaan) termasuk arus deras dioptimalkan sebagai kegiatan ekonomi masyarakat. Luas kawasan perikanan yang ada di di Solok Selatan yaitu± 205 hectar, daerah yang dikembangkan menjadi sentra ikan berada di Kecamatan Pauh Duo, Sungai Pagu, koto Parik Gadang Diateh dan sangir Batang Hari. Pilihan lima kecamatan tersebut karena didukung oleh ketersediaan air sungai yang memadai. Hal ini dapat dilihat hasil produksi masyarakat Kecamatan Sungai Pagu sebagai berikut

Tabel: 16

JUMLAH PRODUKSI IKAN DARAT DARI BUDIDAYA IKAN DIKOLAM, SAWAH DAN DI PERAIRAN UMUM TAHUN 2012 – 2013 (Ton)

NO	JENIS SUMBERNYA	JUMLAH PRODUKSI TAHUN 2012	JUMLAH PRODUKSI TAHUN 2013
1	Di Kolam	51	52
2	Di Sawah	9.85	10.5
3	Di Danau	-	-
4	Sungai	22.5	23
5	Telaga	-	-
6	Rawa	-	-

Sumber : Kantor UPTD Pertanian Kecamatan Sungai Pagu Tahun 2013

2.8 Potensi Pariwisata

Kecamatan Sungai Pagu merupakan kawasan cagar budaya dan ilmu pengetahuan, karena ditemukan situs-situs cagar budaya seperti kawasan Nagari Seribu Rumah Gadang di Nagari Koto Baru Kecamatan Sungai Pagu dan kawasan Pusat kerajaan Alam Surambi Sungai Pagu yang terdapat di nagari Pasir Talang.

Kenagarian Pasir Talang ditemukan Mesjid Tiang Kurang Aso 60 dan makam Syekh Maulana Syofi

Gambar: 2
Mesjid tertua Alam Surambi Sungai Pagu



Dokumentasi Panitia Peneliti

Perkembangan Islam di Alam Surambi Sungai Pagu merupakan bangunan Islam dalam perkembangan sejarah dan budaya. Masjid Kurang Aso Anam puluh merupakan mesjid tertua yang dibangun secara gotong royong oleh masyarakat Adat. Masjid ini terletak di Pasir Talang berdekatan dengan bangunan Balai Adat. Dalam adat Minangkabau syarat-syarat syahnya Nagari harus memiliki Balai Adat, Masjid, Labuh atau tapian jalan

Masjid yang terdapat di Pasir Talang ini diberi nama Masjid Kurang Aso Anam Puluah, sesuai dengan jumlah bilangan tonggak atau tiangnya, merupakan perwujudan dari jumlah Penghulu Induk atau Nyinyiak urang Sungai Pagu. Mereka inilah yang berperan aktif secara gotong royong membangun masjid ini.

Di belakang mesjid didapati makam Syeh Maulana Sofi. Syekh Maulan Sofi adalah seorang ulama atau guru yang memiliki kesaktian, Syekh Maulana Sofi juga berperan dalam pengembangan ajaran Islam di Alam Surambi Sungai Pagu dan berperan aktif dalam membangun Masjid Kurang Aso Anam Puluah tepatnya di Pasir Talang.

Gambar: 3
Makam Syekh Maulana Sofi



Dokumentasi Panitia Peneliti

Kabupaten Solok Selatan selain menawarkan wisata alam juga wisata budaya berupa dengan adanya perkampungan Seribu Rumah Gadang. Kawasan yang dimaksud adalah Nagari Koto Baru. Nagari Koto Baru merupakan perkampungan tradisional masyarakat Alam Surambi Sungai Pagu dengan luas sekitar 10 hektare. Terdapat 146 unit rumah gadang. Deretan rumah gadang yang sebagian masih dilengkapi rangkiang, lumbung padi di samping rumah utama. Berbagai bentuk rumah gadang Sumatera Barat terdapat di perkampungan ini, mulai dari tipe Gajah Maharam, Bodi Chaniago, Koto Piliang, Surambi Aceh dan perpaduan tipe bangunan rumah gadang yang lain³.

Rumah gadang di perkampungan masih dalam keadaan asli berupa bangunan berbahan kayu dan papan mulai dari tonggak, dinding dan lantainya dengan atap seng bergonjong. Pada rumah gadang di dinding maupun pintu rumah dihiasi ukiran. Menurut Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo Wakil KAN Koto Baru (80) rumah gadang di Koto Baru masih berfungsi sebagai acara adat, musyawarah kaum, perkawinan dan kematian, walau tidak semua rumah gadang melakukan hal itu, namun rumah gadang tuo dari masing-masing suku memfungsikan rumah gadangnya sebagai acata adat budaya yang berlaku pada Kecamatan Sungai Pagu.

³ <http://suraulakuak.blogspot.co.id/2008/06/ingin-tahu-indahnya-minangkabau.html> di up date Jumat, 13 November 2015

Gambar: 4
Rumah Gadang di Kawasan Seribu Rumah Gadang



<http://4.bp.blogspot.com/A6rsq8SpUXw/VV6i428iLUI/AAAAAAAAACs/rch4rmDuTk/s1600/images.jpeg>

2.9 Sejarah Perkembangan Kecamatan Sungai Pagu

Penduduk Alam Surambi Sungai Pagu adalah suku Minangkabau yang termasuk kedalam Ras Melayu. Mereka pergi ke Sungai Pagu terdiri dari tiga tahap, yaitu: Tahap Pertama, Gelombang ini untuk memasuki wilayah Kecamatan Sungai Pagu pertama kalinya tidak ada yang menjelaskan namun telah dihuni oleh kelompok penduduk ini disebut Sitatok-Sitarahan-Sianya-Sipilihan (Melayu Tua). Sungai Pagu mereka namakan Banda Lakun, wilayah yang dihuninya adalah : Taratak Paneh, Taratak Baru, Taratak Bukareh (Kanagarian Alam Pauh Duo), Gaduang dan Balun. Tahap dua. datang dari daerah antara Sungai Musi dan Batang Hari (Melayu Muda), datang ke Alam Surambi Sungai Pagu dari arah hilir memudiki Batang Hari. Kelompok ini belum memiliki suku dan mendirikan sebuah kerajaan dengan Raja yang bergelar "Bagombak Putih Bajanguik Merah" tiga kali berturut-turut yang bermukim di Koto Tuo, Banuaran (Alam Pauh Duo), yaitu:

1. Niniak Nan Kawi Majoano
2. Niniak Duano Gaja Gilo
3. Niniak Parendangan

Wilayah Kerajaan ini meliputi; Kisaran Camin Tolam ke Rantau 12 Koto, Koto Ubi, Koto Hilang, Langkok Kadok Langkok Jarang, Batu Angek Batu Kangkuang, sampai ka Limun Batang Asai, terus ke Rejang Lebong-Bengkulu, tahantak ka Gunuang Medan, manyisir ka Lubuak Pinang Lako, sarato Lubuak Pinang Malam, lalu ka Talao Aia Sirah.

Tahap tiga, datang dari Pagaruyung, datang ke Sungai Pagu dari arah Hulu Batang Suliti. Dimana kelompok penduduk inilah berdirinya Alam Surambi Sungai Pagu, wilayahnya meliputi dari Balun Batu Hilir, terus ke Languang dan Koto Baru, sampai ke batang Marinteh Mudiak (Alam Pauh Duo), terus ke Sako Luhak nan Tujuh, serambinya di Pesisir Bandar Sepuluh, rantaunya Dua Belas Koto.⁴

2.10 Struktur pemerintahan dan persukuan

Pada masa zaman kerajaan, wilayah ini memiliki empat raja yang memiliki kewenangan dan tanggungjawab yang berbeda pula. Raja tersebut yaitu Raja dijuluki sebagai Daulat Yang Dipertuan Bagindo Sultan Besar Tuanku Rajo Disambah (Rajo Alam). Ia didampingi oleh Tuanku Rajo Bagindo (masalah adat, tambo dan ekonomi), Tuanku Rajo Malenggang (pajak) dan Tuanku Rajo Batuah (masalah agama dan pertambangan). Struktur persukuan terdiri dari Melayu, Panai, Tigo Lareh Bakapanjangan (Suku Nan Tigo Lareh) dan suku Kampai.

2.11 Sejarah Perkembangan Nagari

Kabupaten Solok Selatan pada awalnya merupakan bagian dari Kabupaten Solok. Pada penjajahan Belanda, Kabupaten Solok Selatan disebut dengan afdeeling Solok. Kemudian setelah Indonesia merdeka berubah menjadi Kabupaten Solok. Pada tanggal 16 Desember 1970 diresmikan Kotamadya Solok. Sementara itu, Kabupaten Solok Selatan resmi berdiri pada tanggal 7 Januari 2004. Kabupaten ini lahir dari perjuangan panjang masyarakat Solok

⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajaan_Sungai_Pagu#Sejarah di update Selasa 11 Agustus 2015 pukul 09.00 wib

Selatan untuk membentuk Kabupaten Sendiri. Perjuangan untuk kabupaten sendiri telah pernah terlaksanakan sejak tahun 1950-an seiring terselenggarakannya konferensi Timbulun. Namun terealisasi setelah bergulirnya era reformasi serta lahirnya Undang-undang tentang Otonomi Daerah memicu semangat masyarakat untuk berjuang manata diri daerahnya sendiri. Kondisi ini mengundang para perantau dan masyarakat daerah memperjuangkan berdirinya pemekaran kabupaten

Perjuangan ini berhasil dengan berdirinya Kabupaten Solok Selatan dengan ibu kota Padang Aro. Kabupaten pemekaran dibentuk dengan Undang-undang Nomor 38 Tahun 2003 tentang pembentukan Kabupaten Dharmasyara, Kabupaten Solok Selatan dan Kabupaten Pasaman Barat di Propinsi Sumatera Barat².

Kabupaten Solok Selatan diresmikan pada 7 Januari 2004 dengan wilayah kecamatan Sungai Pagu, Kecamatan Koto Parik Gadang Diatesh, kecamatan Sangir Jujuan dan Kecamatan Sangir Batang Hari. Pada tahun 2007 kecamatan Sangir Jujuan dimekarkan menjadi Sangir Jujuan dan Sangir Balai Janggo. Sementara itu Kecamatan Sungai Pagu dimekarkan menjadi dua bagian, yakni kecamatan Sungai Pagu dan Kecamatan Pauh Duo.

Pada tanggal 10 Januari 2004, Drs.Aliman Salim dilantik sebagai Pj.Bupati Solok Selatan pertama oleh Gubernur Sumatera Barat di Padang dan tanggal 12 Februari 2015 digantikan oleh Drs.Marzuki Onmar.

Sesuai Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 dan peraturan Pemerintah Nomor 6 Tahun 2005 pada tanggal 27 Juni 2005 dilaksanakan pemilihan kepala dan wakil kepala Daerah pertama kalinya di Solok Selatan dengan terpilih pertama kalinya Drs. Syafrizal J. Msi dan Drs. Nurfirmanwansyah,Apt,Mm sebagai pasangan Bupati dan wakil Bupati periode 2005-2010. Dan Kepala Daerah periode kedua 2010-2015 adalah Muzni Zakaria,M.ENG dan Drs Abdurrahman,SH yang dilantik oleh Gubernur Sumatera Barat Prof.Dr.Irwan Prayitno pada 20 Agustus 2010.

BAB III

BENTUK-BENTUK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK

Permainan Tradisional anak merupakan bagian dari kebudayaan, karena adanya aktivitas manusia berupa tindakan-tindakan dan kelakuan yang terpola saat seseorang saling berhubungan, berbuat dan berinteraksi dalam bentuk kegiatan perorangan maupun kelompok. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan dunia orang dewasa.

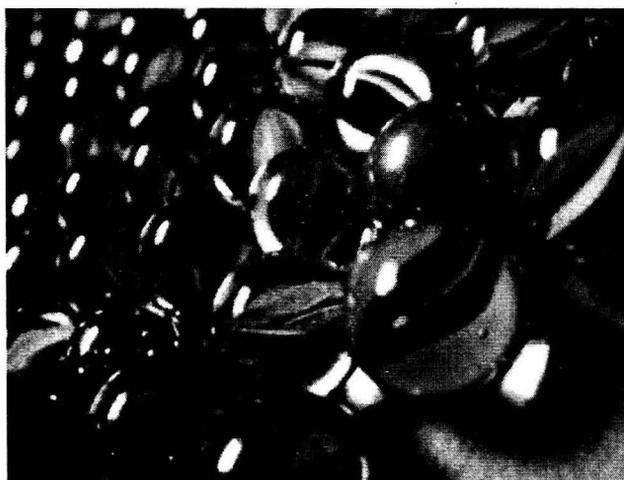
Permainan tradisional merupakan sarana yang kompleks dalam membentuk jati diri pendukungnya karena sifat dan nilai positif yang mempengaruhi daya pikir sehingga membentuk perilaku individu tersebut kearah yang positif pula. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi dan pesan. Permainan tradisional anak merupakan warisan antar generasi yang mempunyai simbolisasi di balik gerak, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat untuk perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan dewasa. Permainan

tradisional anak di Kecamatan Sungai Pagu Solok Selatan, tidak ada bedanya dengan permainan tradisional yang ada di Sumatera Barat karena Kabupaten Solok Selatan merupakan bagian dari wilayah Minangkabau. Bentuk-bentuk permainan yang ada berupa:

3.1 Permainan Kelereng

Kelereng adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca, tanah liat, batu kecil yang bulat atau buah jambu paraweh. Kelereng adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca atau tanah liat. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam, umumnya $\frac{1}{2}$ inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Permainan kelereng merupakan permainan musiman anak-anak. Namun pada saat ini kelereng yang dimainkan bersifat kelereng kaca yang bulat. Bentuk kelereng tersebut terdapat pada gambar berikut:

Gambar: 5
Kelereng kaca



Dokumentasi Panitia Peneliti

Permainan kelereng di daerah ini permainan kelereng ini bermacam-macam ada yang dinamakan "patok lubang", "main lubang", dan "main segi tiga".

3.1.1 Sejarah Permainan Kelereng

Permainan kelereng telah ada pada semenjak tahun 3000 SM, kelereng terbuat dari batu atau tanah liat. Kelereng tertua koleksi The British Museum di London berasal dari tahun 2000-1700 SM. Kelereng tersebut ditemukan di Kreta pada situs Minoan of Petsofa. Kemudian Pada masa Romawi, permainan kelereng juga sudah dimainkan secara luas. Bahkan, menjadi salah satu bagian dari festival Saturnalia, yang diadakan saat menjelang perayaan Natal. Saat itu semua orang saling memberikan sekantong biji-bijian yang berfungsi sebagai kelereng tanda persahabatan. Sejak abad ke-12, di Perancis, kelereng disebut dengan *bille*, artinya bola kecil, di Belanda disebut dengan nama *knikkers*. Di Inggris ada istilah *marbles* untuk menyebut kelereng. *Marbles* sendiri digunakan untuk menyebut kelereng terbuat dari marmer yang didatangkan dari Jerman. Namun, jauh sebelumnya, anak-anak di Inggris telah akrab menyebutnya dengan *bowls* atau *knikkers*. Teknologi pembuatan kelereng kaca ditemukan pada 1864 di Jerman. Kelereng yang semula satu warna, menjadi berwarna-warni mirip permen. Teknologi ini segera menyebar ke seluruh Eropa dan Amerika. Kelereng populer di Inggris dan negara Eropa lain sejak abad ke-16 hingga 19. Setelah itu baru menyebar ke Amerika. Bahan pembuatnya adalah tanah liat dan diproduksi besar-besaran¹.

Permainan kelereng ini kapan masuknya ke wilayah Kecamatan Sungai Pagu tidak ada yang mengetahui pasti, karena rata-rata permainan kelereng ini merupakan warisan leluhur, tapi dilihat perkembangan sejarah Indonesia pernah di jajah oleh Belanda selama 3,5 abad, berkemungkinan kelereng ini Belanda yang membawanya ke wilayah Sumatera Barat, termasuk kecamatan Sungai Pagu. Hasil wawancara dengan Bapak Syofian Sori yang kelahiran 1942 tahun, dan diusia 3 tahun ia sudah mengenal permainan kelereng, berarti 1945 permainan ini sudah dikenal oleh masyarakat Sungai Pagu. Bapak Jalaluddin

¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/Kelereng#Sejarah> di up date Selasa 4 Agustus 2015 pukul 11.00 wib

Datuk Lelo Dirajo, saat ini telah memasuki usia 80-an, mengungkapkan sebelum merdeka permainan ini telah ada. Permainan kelereng ini saat ini masih ada, cuma dimainkan bila ada musimnya, musim kelereng tidak bisa ditentukan, tergantung anak-anak kapan mereka bermain bersama.

Permainan ini umumnya dilakukan oleh anak-anak dan ada pula beberapa remaja dan dewasa melakukan permainan ini. Permainannya dilakukan di halaman rumah, sekolah dan dimana tempat yang disukai oleh si pemain. yang lebih bagus. Bermain kelereng ini di lakukan di atas tanah, karena di tanah bisa dibuat lobang, garis untuk melakukan permainan.

3.1.2 Cara Bermain

Cara permainan kelereng ini bermacam-macam sesuai nama permainannya. kalau "patok lubang" buatlah lubang ± dari besar kelereng sebanyak 1 buah dan buarlah garis vertical sekitar 50 meter dari lobang sebagai tempat untuk pembatas kaki melempar kelereng ke dalam lobang. Dalam permainan ini para pemain harus punya banyak kelereng karena dalam 1 kali permainan para pemain harus mengumpulkan kelereng sesuai kesempatan misalnya sama-sama 3,4,5 atau lebih. Berbeda dengan "patok lubang" permainan kelereng yang dinamakan "main lubang" tidak memerlukan banyak kelereng setiap pemain hanya 1 kelereng yang digunakan. Main segitiga sama dengan permainan "patok lubang", karena sama-sama membutuhkan banyak kelereng, perbedaannya pada cara permainan, kalau permainan segitiga kelereng di susun pada segitiga.

Permainan ini bermusim, dilakukan oleh anak, kalau belum musim jarang sekali kita menemukan anak-anak yang bermain kelereng, tapi kalau sudah musimnya setiap ada kesempatan anak-anak sudah pasti bermain kelereng. Secara rinci permainan "patok lubang" adalah para pemain melemparkan kelereng ke dekat lobang. Bagi yang mendekati lobang itu yang akan menjalankan permainan dan kelereng yang dikumpul sama banyak tadi di lempar sama dengan melempar kelereng yang satu tadi, dan teman yang lain, menunjuk salah

satu kelereng yang harus di lempar (di patok) oleh yang menjalankan. Apabila semua kelereng yang di tunjuk bisa “di patok” maka yang memainkan tadi berhak mengambil semua kelereng yang di kumpul tadi, kalau tidak bisa permainan dilanjutkan pemain selanjutnya.

Kalau permainan “main lubang” caranya adalah para pemain membuat sebanyak tiga buah lubang, para pemain harus mampu memasukkan kelereng pada lubang secara bergantian. Apabila ada kelereng teman yang mendekati kelereng kita pada saat giliran kita main kita boleh melempar kelereng teman jauh-jauh sesuai dengan caranya. cara ini biasa disebut dengan “pancin”.

Permainan segitiga caranya adalah kelereng di kumpul sama banyak dan dibuat segitiga, kemudian segitiga tadi di isi dengan kelereng, kemudian buatlah garis vertical \pm dari 50 meter dari segitiga. Kemudian para pemain bergantian melempar kelereng ke arah segitiga apabila ada yang kena kelereng dan keluar dari garis segitiga, maka si pemain berhak mengambil kelereng yang keluar dari garis tersebut. Apabila kelereng yang di lempar tidak terkurung di dalam kotak segitiga maka permainan bisa dilanjutkan tapi kalau terkurung permainan terhenti dan kelereng tadi dikembalikan pada garis tadi.

Gambar :6
Permainan Kelereng Segitiga



Dokumentasi: Panitia Peneliti

3.1.3 Fungsi Permainan

Dalam Focus Group Discussion, dari ungkapan Gusnedi berusia 38 tahun dkk, sebagai peserta mengungkapkan:

“Saya bermain kelereng bila berkumpul sama teman-teman, saat tidak sekolah atau pulang sekolah bahkan jam istirahat sekolah, mengisi waktu kosong kita bermain, permainan kelereng semasa saya anak-anak, sering kali terjadi pertengkaran, karena kita sering curang bermain, begitu kalah dan diazab berulang kali, sangat memalukan, diejek kawan-kawan, diantara pemain takut diazab maka ia bermain curang, walaupun demikian setelah bermain usai kembali berteman dan bertegur sapa, fungsi bermain selain mengasah otak dan membaca peluang yang mana kira-kira bisa dijangkau untuk ditembak”

Fungsi permainan ini adalah sebagai kesenangan dan mengisi waktu luang bagi anak, menciptakan rasa sabar, jujur dan bisa juga belajar berhitung dan perkembangan fisik motorik atau olah raga.

3.1.4 Makna Permainan

Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo, mengungkapkan dalam makna permainan merupakan latihan belajar untuk hidup dewasa, begitu juga Ariel Jhoni Datuk Bandaro Padang, Sekretaris Pencak Silat kabupaten Solok Selatan, mengungkapkan:

“Dalam permainan mengajarkan anak-anak dalam menghadapi tantangan ke depan dan belajar mengenal masyarakat. Permainan kelereng Permainan kelereng ini, membuat lobang ke tanah, dan kelereng harus bisa masuk lobang, maknanya adanya fokus dan pengukuran untuk memperkirakan bagaimana kelereng itu masuk dan menembak kelereng yang lainnya, disini butuh strategi yang tepat untuk menyerang atau menembak kelereng tersebut selain itu membaca peluang yang mungkin bisa di tembak”.

Jadi di sini anak-anak diajarkan untuk membaca peluang dan memprediksi ke depan apa yang harus dilakukan untuk

mencapai tujuan hidup dalam perkembangan manusia sebagai makhluk sosial

3.1.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan kelereng merupakan nilai strategi dengan memperhitungkan jarak tembak atau menyerang sehingga kelereng pas masuk ke lubang atau pas menembak pada sasarannya tanpa menyinggung kelereng lain, artinya dalam mencapai tujuan harus dilihat dimana orang-orang sekitar tidak terganggu aktivitasnya sehingga dalam pergaulan menyenangkan. Dalam permainan kelereng ini tidak ada kejujuran yang mutlak dimiliki oleh setiap pemain, kecurangan-kecurangan banyak sedikit pasti terjadi, disini terdapat nilai kenakalan, namun kenakalan yang dilakukan maka lingkungan sekitarnya akan mengingatkan bahwa ia bermain curang, jika si anak tidak mengindahkan peringatan kecurangan yang dilakukan, maka muncul sanksi sosial, berupa untuk lain kali ia tidak dimainkan lagi. Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah adanya kontrol sosial yang berlaku dalam masyarakat

3.2 Kejar-Kejar Tonggak (*Kaja-Kajaran Tunggak*)

Kajaran tunggak merupakan sebuah permainan anak yang masih digemari saat ini di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Kaja berasal dari bahasa Minangkabau yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang artinya kejar. Maksud kejar itu sendiri merupakan berlari dari suatu tempat ke tempat lain. Tunggak bagian dari bahasa Minang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia Tunggak. Tunggak biasanya tiang bangunan rumah, tiang pagar dan lain-lain. Jadi maksud dari *kaja-kajaan tunggak* adalah berlari dari satu tonggak ke tonggak lain sesuai dengan aturan permainan itu sendiri

Permainan ini dilakukan diwaktu senggang, seperti jam istirahat sekolah atau pulang sekolah bagi anak-anak yang tak punya kesibukan untuk membantu orang tua. Biasanya

permainan ini dilakukan dimana pepohonan banyak dengan maksud selain mereka dapatkan tonggak, mereka bisa berlindung dari kepanasan matahari atau bermain dalam rumah yang luas dan tonggaknya sudut-sudut dinding biasanya mereka jadikan tonggak. Permainan ini merupakan permainan musiman, karena setiap waktu selera anak-anak dalam bermain selalu berubah.

3.2.1 Sejarah Perkembangan Permainan

Permainan ini tidak muncul begitu saja, tanpa ada yang menggagasnya. Permainan ini telah ada dimainkan oleh masyarakat dan membaaur dalam aktivitas generasi. Namun penggagas permainan ini muncul di tengah masyarakat tidak ada yang mengetahui, ia hanya sebagai warisan dari orang tua dari masyarakat itu sendiri. Tujuan permainan ini selain olahraga dan hiburan di waktu senggang. Dalam permainan ini, biasanya dimainkan oleh anak-anak dibawah usia 12 tahun atau seusia anak-anak Sekolah Dasar. Jumlah peserta dalam permainan ini tidak terbatas, jumlah peserta seiring dengan banyak tunggak pula dan ditambah satu orang yang kalah sut atau hompimpa untuk mencari tonggak dari peserta yang kurang awas menjaga tonggaknya.

Dalam permainan ini tidak ada strata yang mendiskriminasikan peserta berdasarkan jenis kelamin, miskin, kaya, pendidikan atau non pendidikan. Semuanya bisa berbaur bisa berbaur satu sama lain dalam permainan.

3.2.2 Cara bermain

Sebelum melakukan permainan, maka perlunya perlengkapan permainan. Permainan ini bersifat alamiah sehingga bisa memanfaatkan dan mendayagunakan sekitar lingkungan untuk kegiatan tersebut. Alat yang diperluku berupa tunggak. Tonggak ini bisa memanfaatkan pepohonan kayu yang jarak dekat satu sama lain atau tonggak rumah. Dalam permainan perlu menentukan jumlah pemain sehingga bisa menentukan tonggak yang diperlukan dan ditambah satu orang yang mencari tunggak yang tidak diawasi dan bisa dikuasai.

Permainan ini memiliki aturan, awal permainan melakukan hompimpa atau sut, maka yang kalah akan menjadi pemburu tonggak yang tidak dijaga oleh peserta pemain yang menang. Peserta yang menang berdiri tepat ditunggaknya masing-masing untuk dipegangnya, dan yang kalah tidak memiliki tonggak untuk berpegangan. Dengan kekurangan tersebut memicu untuk merebut tonggak peserta lain yang sedang dipegang oleh pemain sambil mereka berpindah-pindah ke tonggak lain, jika tonggak dapat direbut dan pemain tadi terlepas dari pegangannya, maka pemburu tonggak tadi bebas dari pemburuannya dan diganti oleh yang tidak dapat tonggak tadi, begitulah terus permainannya. Konsekuensi kalah menangnya permainan ini merupakan kewajaran. Dalam permainan tersebut bagi yang kalah menerima beban moral, merasa *entong* (bodoh) atau tolol apalagi dalam waktu lama bermain, pemburu tonggak tersebut sering memburu tonggak juga atau tidak lepas dari status pemburu tonggak, maka teman-teman mereka menertawakannya dan memperolok-olokan, misalnya: “ *e lah kalah*”, ucapan ini memicu emosi, rasa malu dan lain-lain, tapi besoknya mereka bermain diulang kembali tanpa ada rasa kebencian pada teman-teman bermainnya, mereka ketawa kembali

3.2.3 Fungsi Bermain

Fungsi permainan ini bersifat olah raga, karena ada situasi berlari dan mengumpulkan tenaga untuk menjaga tonggaknya, selain itu ada nilai edukatif karena dalam bermain kalah menang itu biasa saja, sehingga mampu menciptakan jiwa sportif, terima kenyataan atas kekalahan dengan segala lapang dada, karena besoknya mereka kembali bermain barengan.

3.2.4 Makna Permainan

Seftilelamulyani guru PAUD makna dalam bermain kejar-kejaran tonggak adalah:

“Dalam bermain kejar-kejaran tonggak, melatih anak-anak untuk waspada menjaga tonggak dan

mengajarkan tentang peluang untuk tonggak yang bisa dijangkau segera dan persaingan dengan berpacu waktu, karena anak-anak harus berlari dari satu tonggak ke tonggak lain agar tidak dirampaas maka mereka harus berlari secepatnya memeluk tonggak atau menyentuh tonggak tersebut”

Makna permainan kejar-kejar tonggak ini, cenderung waspada, dalam menjaga hak milik , karena ada perampasan yang bakalan terjadi, seperti kajon-kajon tunggak, harus pindah berlari dari tunggak yang satu ke tonggak yang lain dengan melihat situasi, jika tidak bisa membaca situasi dan melihat peluang dan berpacu dengan waktu maka tonggak kita tadi diambil oleh yang peserta yang kalah. Dan pemain yang tidak mau beranjak dari tonggaknya karena takut diambil oleh pemain yang lain maka pemain tadi dianggap pengecut dan tidak mau berkembang, sanksi sosial disini berlaku dengan ejekan “*panjago talua*”, (penjaga telor) artinya orang yang tak mau beranjak dari tonggaknya. Arti dari semua permainan kejar-kejar tonggak yaitu teruslah berkembang dalam mencari tujuan hidup, tapi baca dulu situasi dan kemampuan dan waspada akan lingkungan sekitar yang akan merampas hak milik kita karena dalam hidup tidak beranjak dari tantangan.

3.2.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan Kejar-Kejar Tonggak

Permainan kajon atau kajaran Tunggak memiliki nilai yang terkandung di dalamnya berupa, nilai olah raga dimana anak-anak berlari dari satu tonggak ke tonggak lain sehingga membentuk fisik yang sehat dan kuat. Disamping itu nilai permainan ini bersifat kesenangan dan hiburan yang menyenangkan, adanya kegembiraan anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Permainan kajon-kajon tunggak ini juga ada unsur strategi untuk berpindah ke tonggak lain dengan mengukur kemampuan kecepatan berlari dan mengejar peluang.

3.3 Main *kajon-kajon duduk* (Kejar-Kejar Duduk)

Karya budaya ini adalah sebuah permainan tradisional yang dinamakan kejar-kejaran duduk atau di daerah dinamakan dengan main "*kajon-kajon duduk*". Kata *kajon-kajon* bahasa asli dari Muara Labuh Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan yang artinya kejar-kejar atau berlarian. Permainan kejar-kejaran duduk ini adalah permainan yang dilakukan anak yaitu dengan cara berlari dan duduk.

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak, mereka bermain kejar-kejaran duduk ini ada yang di halaman rumah, di halaman sekolah dan lain-lain. Permainan ini dilakukan sama halnya dengan permainan yang lain. anak yang kalah dalam hompimpa, ia akan mendapat hukuman mengejar semua teman-teman yang ikut bermain.

Permainan ini apabila musimnya anak-anak akan lebih sering melakukannya, bahkan kalau malam bulannya terang kalau musim permainan ini tiba mereka akan mengumpulkan teman-temannya untuk bermain. Awal permainan mereka melakukan hompimpa atau sut, siapa yang kalah maka ia akan mengejar kawannya yang menang.

3.3.1 Sejarah Perkembangan Permainan

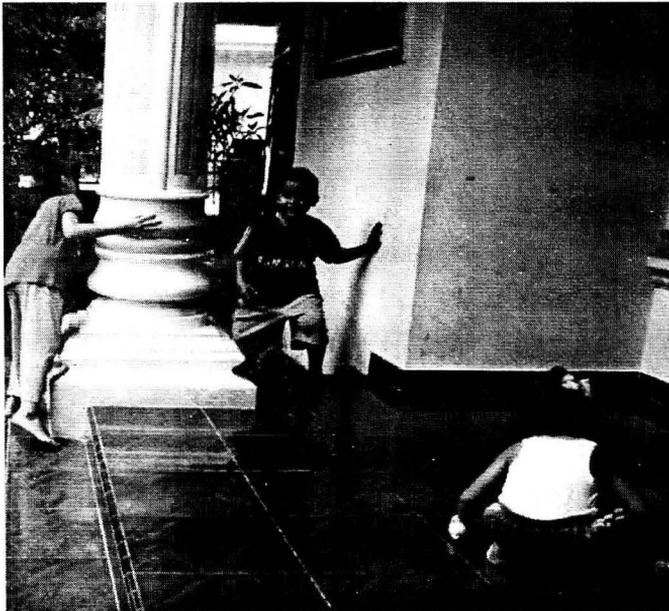
Permainan *kajon-kajon duduk* atau dalam terjemahan Bahasa Indonesia, Kejar-kejaran duduk. Awal permainan masuk ke Kecamatan Sungai Pagu Solok Selatan, tidak ada yang mengetahui, hanya saja ia telah menjadi aktivitas hiburan yang berkembang secara turun temurun.

3.3.2 Cara Bermain

Cara permainan kejar-kejar duduk ini pada mulanya anak-anak berkumpul dan melakukan hompimpa atau sut untuk menentukan menang atau kalah. Bagi yang menang akan menjadi buruan untuk dikejar dan pemain yang kalah menjadi pemburu. Dalam permainan ini tidak berbeda dengan permainan kejaran tonggak, hanya saja alatnya dalam permainan ini cuma tubuh pemain. Bila pemain yang sut menang maka ia harus lari

dan menyelamatkan diri dari buruan, untuk menyelamatkan diri dari buruan maka ia harus duduk segera sebelum disentuh pemburu, jika tersentuh oleh pemburu, maka gantian untuk menjadi pemburu mengejar peserta pemain yang lainnya . Bagi pemain yang telah duduk tidak bisa berdiri sendirian untuk berlari kembali, maka harus menunggu bantuan, bantuan tersebut berupa sentuhan ke tubuh pemain yang duduk oleh peserta pemain yang lainnya, maka baru ia bisa berlari aktif kembali untuk diburu. Begitu seterusnya permainan kejar-kejar duduk dilakukan. Bagi pemain yang kalah sudah tentu mendapatkan sanksi atau hukuman sosial anak-anak. Hukuman tersebut, berupa moral psikis yang mengejek dan memperolokan bila menjadi pemburu begitu lama.

Gambar: 7
Kejar-kejar duduk



Dokumentasi: Panitia Peneliti

3.3.3 Fungsi Permainan

Fungsi utama dari permainan ini bersifat hiburan dan olah raga saat menggunakan waktu yang senggang, agar anak memperoleh kesenangan bersama-sama teman, sebagai ganti olah raga dan mengembangkan motorik kasar anak.

3.3.4 Makna Permainan Kejar-Kejar Duduk

Makna permainan ini, mengajarkan anak-anak berani berbuat berani bertanggungjawab, berani menanggung resiko, jika ia kalah maka terimalah kekalahan itu dan berusaha menebus kekalahan walau kadangkalanya permainan itu dilakukan secara licik, namun dari kelicikan itu siap-siap pula menerima resiko untuk diejek teman, tidak diajak main lagi. Dalam permainan ini mengajarkan anak-anak juga untuk berpolitik seperti adanya kecurangan dan kejujuran dalam permainan, kesetiakawanan dalam membela dan menyelamatkan kawan bermain. Dan saat ini rasa kesetiakawanan bagi anak-anak mulai memudar, karena game on line, game video yang bersifat individual, hingga jiwa sosial bisa menghilang sesuai dengan perkembangan zaman.

3.3.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam permainan ini tidak jauh beda dari permainan kejar-kejar tonggak nilai yang terkandung di dalamnya, namun disini dalam kejar-kejar duduk ini ada unsur penyelamatan berupa menyentuh pemain yang duduk, jadi adanya nilai kemanusiaan dan kerjasama dalam permainan sehingga mendidik anak-anak untuk berjiwa sosial.

3.4 Sepak Tekong atau Suruak Tekong (*Sepak Kaleng atau Sembunyi Kaleng*)

Sepak tekong berasal dari bahasa Minang dari dua suku kata. Sepak dalam bahasa Indonesia artinya sepak-menyepak, sedangkan pengertian tekong adalah kaleng. Jika saat bermain anak-anak tidak menemukan kaleng maka dapat diganti dengan tempurung kelapa yang penting saat di sepak benda tersebut mengeluarkan bunyi dan tidak mudah terbawa angin.

Permainan sepak tekong yang dimaksudkan di sini adalah permainan sepak kaleng, namun pengganti kaleng bila tidak ada, maka menggunakan tempurung, yaitu batok kelapa, dalam bahasa Minang "*sayak*". Dan selain kaleng permainan bisa digantikan dengan bola kaki yang bahannya dari plastik karah. Dalam permainan ini selain sebagai hiburan, ia memiliki sanksi berupa azab bagi yang kalah. Sepak tempurung (pak tekong) ini sebuah permainan anak-anak yang dilakukan oleh paling sedikit 5 anak dan pemain semakin banyak lebih baik.

Permainan ini umum dilakukan oleh anak-anak tidak ada orang dewasa yang ikut melakukan permainan ini. Permainan dapat dilakukan dimana saja, di dalam rumah, di lapangan dan lain-lain. yang penting ada tempat untuk bersembunyi.

3.4.1 Sejarah Perkembangan Permainan

Permainan ini berkembang secara turun temurun, tidak diketahui kapan masuknya permainan ini di Kecamatan Sungai Pagu, namun begitu mereka terlahir di dunia permainan tersebut telah mereka terima. Dilihat dari usia peserta Focus Grup Discussion, seperti bapak Syofian Syori, Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo dan Ali Amran, semenjak Indonesia Merdeka mereka telah memainkan sepak tekong, hanya saja alat permainan berupa tempurung, karena zaman telah modern, maka digunakan kaleng, karena begitu di sepak kaleng ini berbunyi nyaring dari pada tempurung.

3.4.2 Cara bermain

Sebelum memasuki cara bermain, maka harus diketahui dulu jumlah peserta bermain. Dalam permainan ini para peserta tidak terbatas, namun idealnya 5-10 orang, semakin banyak peserta permainan maka semakin bagus dan panas permainan tersebut. Usia pemain rata-rata 12 tahun ke bawah, karena jika 12 tahun ke atas mereka merasa malu main anak-anakan. Permainan ini tidak terbatas satu jenis kelamin saja, laki-laki dan perempuan memiliki kesempatan untuk bermain, tidak ada diskriminasi jenis kelamin saat bermain, semuanya bercampur baur dalam permainan tersebut.

Cara melakukan permainan ini adalah semua anak yang ikut bermain melakukan hompimpa atau sut dan yang kalah yaitu ada satu orang, itu akan menjaga sebuah tempurung diletakkan di dalam sebuah lingkaran kecil. Pemain yang kalah harus menjaga tempurung sambil menutup mata sampai semua teman sudah bersembunyi, dan penjaga tekong bilang "alah alun", apabila semua teman sudah hening itu tandanya si penjaga harus mulai mencari teman-teman satu persatu ditempat persembunyiannya, sambil menjaga tempurung tadi agar tidak ada teman yang menyepakinya. Si penjaga harus bisa menyebutkan nama teman yang dilihat dan berlari menginjak tempurung tadi, itu tanda kalau teman yang sudah ditemukan tadi harus keluar dari persembunyiannya.

Gambar: 8

Pemain yang kalah menjaga tekong



Dokumentasi: Panitia Peneliti

Tekong di tendang oleh orang yang tertangkap bersembunyi tadi sejauh mungkin sebelum penjaganya menginjakkan kaki ke tekong, maka para pemain kembali bersembunyi secepat mungkin, bagi yang tertangkap kemudian ada yang menyepak tekong maka mereka selamat dan kembali

bersembunyi. Apabila semua dapat ditemukan dan tekong terjaga dengan aman maka teman yang ditemukan pertama kali harus gantian menjaga dan menggantikan teman yang menjaga tadi tetapi apabila ada teman yang bisa menendang tekong maka semua teman yang ditemukan terselamatkan dan yang menjaga kembali tekongnya.

Gambar: 9
Pemain bersembunyi



Dokumentasi: Panitia Peneliti

Permainan ini dilakukan tidak setiap hari, sama juga halnya dengan permainan yang lain. Anak-anak melakukan permainan disaat musimnya. apabila musimnya permainan ini anak-anak bisa kapan saja melakukan permainannya.

3.4.3 Fungsi Permainan

Fungsi dari permainan ini adalah melatih kesabaran, memperoleh kesenangan, memperbanyak teman, menjalin kekompakan dengan teman yang lainnya. dapat juga berfungsi sebagai kegiatan olahraga sewaktu anak-anak berlarian ketika mencari tempat yang aman agar si penjaga tidak menemukannya.

3.4.4 Makna Permainan

Permainan sepak tekong mengajarkan menerima kenyataan menang atau kalah, jika kalah terimalah azab dengan senang hati, kemudian memberikan perlindungan ke pada teman bermain, jadi ada bela teman untuk diselamatkan. Jadi dalam permainan kalah menang menderita kena azab itu biasa, namanya permainan, termasuk gambaran hidup dan pertandingan, siapa yang " *entong* " (bodoh) tidak akan lepas dari azab permainan, jika cerdik akan bebas dari azab, walau diantara pemain juga ada yang curang, kemudian dalam permainan itu adanya kesetiakawanan sosial, karena mereka berupaya menyelamatkan kawan-kawan yang tertangkap tadi dengan menyepak tekong sebelum penjaga menginjakkan kaki ke tekongnya. Dalam permainan ini ada makna perjuangan, begitu nama mereka yang bersembunyi disebutkan maka mereka berupa menyelamatkan diri dengan berlari untuk menyepak tekongnya. Selain itu juga permainan ini menanamkan nilai amanah, yaitu menjaga tekong agar tidak disepak oleh kawan-kawannya yang bersembunyi yang dianggap saat bermain itu adalah lawannya, maka tekong tadi harus dijaga.

3.4.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan Sepak Tekong

Dalam permainan ini adanya nilai kemanusiaan dan kerja sama di mana si pemain berusaha menyelamatkan kawan-kawannya yang sudah tertangkap tadi dengan menyepak tekong sekuatnya sehingga sulit penjaga tekong untuk mengambil tekongnya dan pemain yang tertangkap dapat pula bersembunyi kembali. Selain nilai kemanusiaan juga ada nilai olah raga dan strategi, di mana adanya unsur berlari dan mengukur kemampuan untuk mengejar tekong dan menyelamatkan pemain-pemain yang lainnya sementara si penyelamat tadi tidak tertangkap oleh si penjaga tekong tersebut.

3.5 Main Bulu Ayam

Karya budaya ini merupakan sebuah permainan yang biasa disebut dengan main bulu ayam yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu tapaknya karet benen sepeda (motor) dan bulu ayam.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dengan jumlah pemain bisa sendiri, berdua atau lebih. Permainan ini dimainkan setelah pulang sekolah atau di saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman rumah pada tempat yang datar. Namun permainan ini diambang kepunahan, karena generasi saat ini tidak ada yang bisa untuk memainkannya

Gambar: 10
Bulu ayam



Dokumentasi: Panitia Peneliti

3.5.1 Sejarah Permainan

Permainan bulu ayam ini dilakukan secara turun temurun, hanya saja permainan ini hanya bisa dimainkan oleh usia 60 tahun ke atas, karena pada masa mereka anak-anak mereka telah memainkan permainan bulu ayam ini. Bapak Syofian Sori mengungkapkan:

“permainan ini telah ia mainkan pada tahun 1942 sebelum Indonesia merdeka, Permainan bulu ayam ini sama halnya dengan permainan sepak rago, hanya saja alatnya berbeda, permainan bulu ayam terbuat dari

bahan benen dan bulu ayam, sedangkan sepak rago terbuat dari rotan. Pada mulanya permainan ini sebagai latihan bersilat dan meringankan gerakan kaki dengan tujuan melatih daya refleks melangkah dan mengayunkan kaki.

Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo sependapat bahwa:

“Orang Minangkabau ternama dengan silatnya, maka permainan ini bagian dari latihan bersilat bagi anak-anak semasa perjuangan, karena untuk meringankan kaki dan menumbuhkan sifat refleks serangan dari pihak lawan”.

Dalam permainan bulu ayam, tidak diketahui siapa yang membawa permainan ini, namun telah ada membaour dalam masyarakat Kecamatan Sungai Pagu dari dahulunya.

3.5.2 Cara bermain

Sebelum menjelaskan cara bermain, maka harus diketahui terlebih dahulu alat-alat permainan bulu ayam ini, berupa:

- 6 lembar Bulu Ayam Jantan
- Karet bekas dari sepeda
- Lem

Cara membuatnya, pada mulanya karet bekas dari benen digunting dengan lingkaran diameter 5 cm dibuat berlapis-lapis sebanyak tiga lapis, di lapsi dengan direkatkan dengan lem. Dibagian tengah dilubangi dan diberi bulu ayam jantan, kemudian diberi lem pada lubang yang telah ditusukan bulu ayam tersebut. Kemudian baru bermain dengan cara:

1. Tahap satu : bulu ayam di tarok di tangan kanan kemudian diambungkan ke udara dan disambut dengan tangan kiri, dari tangan kiri ke tangan kanan sampai 40 hitungan
2. Tahap kedua, bulu ayam diambungkan kemudian dinanti dengan punggung telapak tangan, dan diambungkan terus sampai hitungan 20 kepunggung

- tangan sampai siku dan turun kembali hingga hitungan 20 sampai ke punggung telapak tangan
3. Tahap ketiga, bulu ayam diambungkan dinanti dengan punggung telapak kaki kanan diambung-ambungkan hingga hitungan 40 – 50 sesuai dengan kesepakatan pemain. Kemudian diganti dengan telapak kaki kiri dengan hitungan yang sama.
 4. Tahap keempat, bulu ayam diambungkan dan dinantikan dengan telapak kaki kanan kemudian pindahkan dengan diambungkan dengan telapak kaki kiri, kemudian dipindahkan ke telapak kaki kiri dan telapak kaki kanan sampai hitungan 40-50 sesuai kesepakatan pemain. Setelah itu sebagai tanda finish diambungkan setingginya dinantikan dengan kening. Jika dalam setiap tahap bulu ayamnya jatuh maka digantikan oleh pemain yang lain

Permainan ini bersifat individual, namun ada penonton yang berpihak pada pemain. Permainan ini lebih unik lagi, karena karena berkalaborasi dengan silat, antar pemain saling serang namun bulu ayam diambungkan itu tidak jatuh. Permainan ini tidak ada lagi yang bisa, namun Sanggar Sabirullah Matodor sedang menggalakan kembali permainan tradisi ini.

Gambar: 11
Syofyan Sori bermain bulu ayam



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.5.3 Fungsi Permainan

Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan, olah raga dan melatih daya reflek kaki sehingga dalam bersilat kaki mudah dan ringan digerakan dan dapat membaca gerakan kaki lawan secara refleksi. Permainan ini juga menanamkan kehati-hatian dan hiburan, sehingga dalam bersilat itu tidak ada rasa kejenuhan disaat berlatih. Kemudian adanya edukasi, setiap pemain harus berhitung, maka anak-anak berlatih untuk berhitung, walau diantaranya ada yang curang bermain, misalnya 4 lanjut ke 8, jika pemain lain tidak hati-hati mendengar hitungan maka ia terkecoh

3.5.4 Makna Permainan

Makna yang terkandung adalah untuk olah raga dan belajar berhitung, artinya dalam hidup ini penuh perhitungan, ada tahap-tahap yang harus dilalui, mulai tahap yang mudah dan berat, begitu juga dalam hidup setiap manusia diberi ujian oleh Allah Swt berdasarkan kemampuannya, sehingga begitu dewasa ditambah lagi ujian hidupnya, maka perlu kesabaran, disamping itu mengajarkan kejujuran dan daya refleksi kaki serta sportifitas serta meningkatkan sifat kebersamaan.

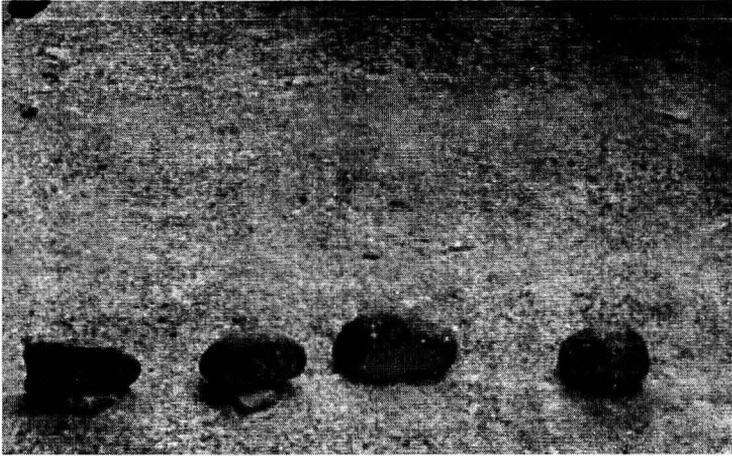
3.5.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Permainan ini bersifat olah raga, melatih otot-otot kaki dan tangan dan menjaga keseimbangan. Disamping itu nilai seni dan kreativitas, karena dalam permainan ini butuh seni, seni dalam bermain sehingga membentuk kreativitas gerakan dan keseimbangan untuk mempertahankan bulu ayam untuk tidak jatuh. Selain itu permainan ini butuh strategi juga, agar bulu ayam itu tidak jatuh butuh keseimbangan gerakan, bagaimana cara mengayunkan kaki sebaik mungkin serta adanya nilai kesenangan dan kepuasan dalam bermain.

3.5 Main Kampar

Karya budaya ini merupakan sebuah permainan yang biasa disebut dengan main Kampar atau yang biasa dikenal dengan sebutan Batu Lambiang yang berasal dari alam serambi sungai pagu. Di wilayah lain permainan Kampar ini juga dikenal dengan permainan batu ginggong. Permainan ini menggunakan alat yaitu batu lempeng atau pipih.

Gambar: 12
Batu Permainan Kampar



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan minimal pemain dua orang. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah dan bisa juga pagi hari pada saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman surau, sekolah, rumah dan rumah gadang.

3.6.1 Sejarah Permainan

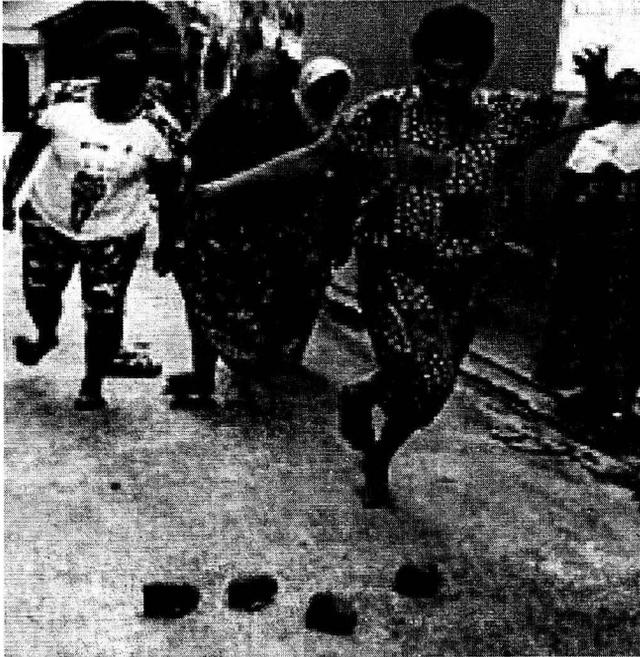
Permainan ini dari mana asal usulnya tidak ada yang mengetahui, hanya saja permaian Kampar telah dikenal begitu mereka telah terlahir di dunia ini, artinya permainan ini dilakukan secara warisan turun temurun, Permainan ini mudah didapati dan mudah dilaksanakan pula dan permaian Kampar boleh dimainkan oleh laki-laki dan perempuan bisa memainkan, hanya saja ada batasan permainan ini, kelompok laki-laki dan kelompok perempuan, karena jika bergabung dalam bermain maka tidak mungkin mereka yang kalah menggendong lawan jenisnya yang bukan saudaranya. Permainan ini mulai saat ini dinyatakan hampir punah, karena tidak begitu banyak yang tahu anak-anak dengan permainan Kampar.

3.6.2 Cara bermain

Dalam permainan ini ditentukan jumlah pesertanya, kemudian dibagi dua kelompok. Jadi ada dua tim dalam permainan ini, sesudah itu pertama-tama dibuat garis tengah membentang di tengah-tengah lapangan tempat berlangsungnya permainan. Setelah membuat garis padanan permainan yang membentang, maka peserta tim akan menunjuk sebagai perwakilan untuk sut dalam menentukan kalah menangnya sehingga dapat diketahui tim yang mana duluan main. Kemudian disediakan batu lempeng dengan jumlah yang ditentukan oleh masing-masing peserta misalnya, 5 buah batu lempeng atau orang. setelah itu dilakukan sut atau hompimpa untuk menentukan siapa pemain pertamanya. Selanjutnya batu didirikan di atas garis adapun jumlah batu yang didirikan sesuai dengan kesepakatan peserta.

Setelah batu didirikan di atas garis kemudian peserta yang menang akan meletakkan batu dipunggung kaki lalu melangkah untuk dilemparkan ke batu garis lawan, begitu batu yang digaris bergeser jauh dari garis maka permainan berhasil, apabila teman satu tim tidak berhasil, maka kawannya yang satu tim tadi yang akan melanjutkan. Kemudian masuk pada permainan berikutnya, batu lawan diletakkan di garis kembali, tapi batu dilempar dengan meletakkan batu dipunggung kaki dengan cara diayunkan, begitu dekat ke arah garis bari batu dilempar hingga batu lawan tadi tercampak dari garisnya

Gambar: 13
Ibuk-ibuk Kecamatan Sungai Pagu Memperagakan
Permainan Kampar



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Apabila batu yang diayunkan dari atas punggung kaki mengenai batu yang didirikan dan melewati garis yang sudah di tentukan maka dialah pemenangnya. Namun, kalau tidak kena maka dilanjutkan oleh peserta lainnya, begitulah seterusnya. Jika tim yang kalah maka mereka menggendong tim yang menang sesuai dengan jarak yang mereka sepakati.

3.6.3 Fungsi Permainan

Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan, kemampuan dalam bermain. Selain olah raga bermain berfungsi sebagai pengisi waktu luang dan hiburan. Namun dalam hiburan ada resiko yang harus dilaksanakan bagi yang kalah yaitu sanksi dengan menggendong pemenang yang kalah sesuai dengan jarak yang mereka sepakati sebagai latihan angkat berat

3.6.4 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Nilai yang terkandung adalah sebagai pengakuan atas kemampuan seseorang dalam melakukan permainan, yang menjadi pemenang harus diakui menjadi yang terbaik (sportifitas) dan juga nilai kebersamaan dan strategi serta kesenangan. Dalam permainan ini setiap tim memiliki kebanggaan dalam bertim. Setiap tim tidak mau kalah dalam bermain, sehingga menumbuhkan jiwa patriotism, jiwa membela kawan-kawan dalam bermain sehingga rasa kebersamaan dan solidaritas disini sangatlah tinggi.

3.7 Main Talu

Permainan Talu lebih identik dengan permainan telur, namun telur di sini bukanlah telur ayam, itik burung dan sebagainya. *Talua* atau Telor itu permainan yang terbuat dari batu bulat yang menyerupai telur. Dalam permainan ini ada transaksi jual beli yang hanya berlangsung pada awal permainan. Permainan ini bersifat musiman, karena permainan ini di daerah Solok Selatan Kecamatan Sungai Pagu begitu banyak aliran Sungai yang merupakan daerah agraris, namun tidak semua sungai bisa untuk mandi dan berenang. Permainan musiman ini sangat tergantung pada keadaan air sungai, karena seiring itu selesai bermain mereka langsung mandi dan semakin banyak jumlah peserta maka semakin asyik permainannya. Biasanya, anak-anak pulang mengaji dari surau atau mesjid, menjelang magrib mereka langsung ke sungai atau waktu jam istirahat sekolah.

Keanekaagaman jenis permainan ini merupakan pola corak hidup masyarakat setempat yang merupakan bagian dari tingkah laku. Tujuan dari permainan untuk melatih mental yang kuat, disiplin. Permainan ini hanya berkembang sesuai dengan cirri khas wilayah agraris juga di daerah lain sehingga menjadi permainan hak milik masyarakat tersebut dan dinikmati oleh masyarakat itu sendiri. Permainan ini tidak ada diskriminasi jenis kelamin, semua anak baik laki-laki maupun perempuan

berhak untuk bermain hanya saja ada pembatas norma antara laki-laki dan perempuan tidak bergabung dalam bermain.

3.7.1 Sejarah Permainan

Mengenai sejarah permainan ini, belum ditemukan data yang bisa menjelaskannya, namun masyarakat Kecamatan Sungai Pagu mengatakan permainan ini telah ada begitu mereka ada di dunia ini. Dilihat dari faktor usia peserta Focus Group Discussion, yaitu Jaluddin Datuk Lelo Dirajo yang kini usianya mencapai 80-an, mengatakan permainan ini sudah dimainkan saat beliau usia 7 tahun, berarti sebelum Indonesia merdeka, permainan ini sudah ada di Kecamatan Sungai Pagu.

3.7.2 Cara Bermain

Dalam permainan ini diperlukan alat (dibutuhkan) beberapa perlengkapan permainan yang sangat sederhana sekali berupa:

1. Tujuh buah batu yang bulat dan besarnya kira-kira sebesar telur ayam
2. Sebuah batu besar atau tonggak atau bisa saja sebatang pohon yang tidak bisa digeser-geser sebagai perlindungan bagi pemain yang kalah dari hukuman yang diberikan kepadanya
3. Daerah pekarangan yang datar yang bisa dibuat garis agar bebas berlari

Dalam permainan ini tidak ada iringan musik, hanya saja melakukan hompimpa atau sut, siapa yang kalah maka ia akan menjaga batu tersebut. Persiapan permainan ini, maka para peserta yang bermain bersedia mengumpulkan batu sebesar telur tersebut sebanyak tujuh buah. Kemudian membuat lingkaran tempat batu dan peserta yang kalah berada dalam lingkaran tersebut dengan diameter 2 meter. Setelah itu membuat kesepakatan antar pemain baik cara bermain maupun sanksi peserta yang kalah bermain

Gambar: 14
Anak-anak melakukan hompimpa atau sut



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Dalam permainan ini, ada dua aturan permainan berupa, awal permulaan permainan ini ada berupa:

1. Bagi penjaga yang tidak dapat memjaga dan mempertahankan batu-batu yang diawasinya hingga keluar dari lingkaran tanpa menginjakkan kakinya ke salah satu pemain yang menyepak atau menendang batu tersebut, maka harus diberi hukuman
2. Bila kaki sipenjaga dapat menginjakkan kaki ke salah satu pemain, maka kaki pemain yang terinjak tadi harus diberi hukuman.

Gambar: 15
Kaki Pemain Di Injak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3. Khusus bagi penawar pertama yang berada dalam lingkungan bersama-sama penjaga, baru bisa dihukum bila dia tersentuh kaki penjaga, baru bisa dihukum bila dia tersentuh kaki penjaga di luar lingkaran, sewaktu dia keluar dari lingkaran itu

Gambar: 16

Peserta permainan melakukan tawar menawar permainan



Dokumentasi: Panitia Penelitian

4. Hukuman diberikan berupa tamparan bersama-sama secara serentak kepada mendapatkan hukuman sampai si penjaga memegang tonggak atau pohon yang telah ditentukan.

Gambar:17

Pemain yang terima hukuman berupa pukulan

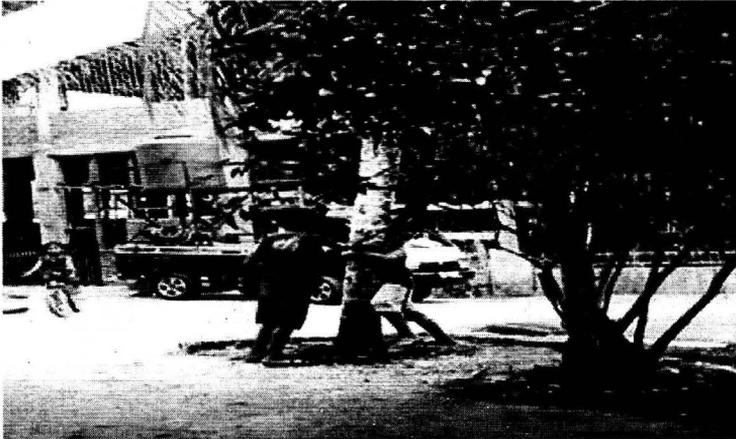


Dokumentasi: Panitia Penelitian

5. Bagi yang terhukum terakhir ditugaskan untuk menjadi penjaga berikutnya

Gambar:18

Pemain yang kena pukul secepatnya memegang pohon



Dokumentasi: Panitia Penelitian

6. Penjaga harus berada dalam lingkaran
7. Sewaktu terjadi tawar menawar di dalam lingkaran sentuhan kaki penjaga terhadap penawar tidak berarti

Kemudian aturan kedua dalam permainan yang dibuat sebelum permainan dimulai, yaitu meliputi ukuran kuatnya tamparan dan bagian-bagian yang boleh ditampar, biasanya dilarang menampar bagian kepala, yang dibolehkan bahu, lengan, punggung.

3.7.2 Cara bermain

Dalam permainan adanya proses yang dilalui, tahap pertama melakukan penentuan penjaga lingkaran, awal permainan menentukan penjaga lingkaran. Untuk penjaga lingkaran dilakukan sut atau hompimpa. Peserta yang kalah hanya satu orang saja maka bertugas sebagai penjaga lingkaran dan yang lain sebagai penawarnya. Tahap kedua, penjaga memasuki lingkaran diikuti oleh salah seorang peserta yang

menang untuk melakukan tawar menawar seperti menjual beli telur. Sebelum transaksi jual beli telur selesai, maka si penawar telur tadi melemparkan batu tadi keluar lingkaran sambil mengawasi kaki si penjaga, begitu ia keluar dari lingkaran, maka kakinya tidak terinjak oleh si penjaga telur tadi. Tahap ketiga, kemudian penawar meninggalkan lingkaran, jika penawar bisa meninggalkan lingkaran tanpa terinjak kakinya oleh penjaga dan berhasil menyapu habis batu dengan kaki oleh penjaga, maka si penjaga dikejar dan ditampar bersama sesuai yang disepakati bersama-sama sehingga penjaga harus lari segera memegang tonggak atau pohon yang ditentukan, kemudian kembali menjaga batu seperti semula. Apabila si penawar yang terinjak kakinya oleh si penjaga saat mengeluarkan batu dari lingkaran, maka si penawar tadi harus berlari segera ke tonggak atau pohon yang ditentukan untuk menghindari tamparan atau hukuman permainan dan penawar yang terinjak kaki ini akan menjaga batu dalam lingkaran

3.7.3 Fungsi Permainan

Fungsi permainan ini lebih bersifat olahraga dan kecekan diri, bagi anak-anak yang cakap dan cekatan maka ia tidak pernah kena tamparan atau sebaliknya. Selain itu bersifat sportif dan konsekuen, karena ada kesepakatan dalam permainan ini yang harus dipenuhi jika kalah bermain, berupa tamparan, kemudian pengisi waktu luang dan hiburan.

3.7.4 Makna Terkandung Dalam Permainan

Makna yang terkandung dalam permainan ini berupa sportif, konsekuen karena ada kesepakatan dalam permainan itu, jika kalah atau menang, maka kalah siap-siap terima resiko, namun ada unsur mendidik, dalam kesepakatan itu yang kalah tidak bisa menyelamatkan diri ke tonggak, mendapat tamparan, yang boleh ditampar di pundak ke bawah, walau ada unsur kekerasan dan menangis dalam permainan ini namun besoknya

lagi mereka ulang kembali bermain. Tonggak sebagai tempat tujuan penyelamatan diri maknanya dalam hidup carilah yang bisa ditumpangi selamat sampai ketujuan, menyelamatkan itu adalah Allah swt, kemudian kepada manusia yang bisa dipegang perkataan, perbuatannya yang dapat melindungi kita dalam suka dan duka, tamparan fisik atas kekalahan dalam bermain artinya manusia itu tidak beranjak dari tamparan hidup, begitu ujian hidup tiba maka datanglah kepada Tuhannya, yang menciptakannya sehingga selamat sampai ketujuan

3.7.4 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Nilai yang terkandung dalam permainan mengajarkan anak-anak pada disiplin waktu dan ketanggasan dalam mencari peluang sehingga anak-anak terlatih untuk mencari kesempatan secara sportif. Menjalankan hukuman dalam permainan merupakan resiko bagi anak-anak sehingga saat dewasa untung rugi kalah menang dalam permainan dianggap biasa. Selain itu juga nilai olah raga, karena harus berlari menyelamatkan diri ke tonggak

3.8 Main Ajab Tekong

Karya budaya ini merupakan sebuah permainan yang biasa disebut dengan main ajaib yang berasal dari alam serambi sungai pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu batu kali bulat dan batu kali pipih sebagai gundu mereka masing-masing. Permainan ajaib tekong berbeda dengan bermain sipak tekong, jika sipak tekong jenis permainannya menjaga tekong dan yang lainnya bersembunyi, namun main ajaib tekong cenderung permainan yang melempar batu kearah tekong sehingga keluar dari garis lingkaran tekong ditempatkan. Istilah Ajab bagi Kecamatan Sungai Pagu bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia artinya azab atau siksaan atau hukuman bagi anak-anak yang bermain. Tekong itu samahalnya dengan kaleng, baik

kaleng susu maupun kaleng bedak bayi sebagai alat permainannya.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak namun tidak tertutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan pemain 5-6 orang. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah dan bisa juga pagi hari pada saat libur. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman surau, sekolah, rumah dan rumah gadang.

3.8.1 Sejarah Permainan

Permainan ajab tekong merupakan permainan warisan leluhur, tidak ada sejarah yang jelas yang membawa permainan ini hingga sampai ke Solok Selatan, Kecamatan Sungai Pagu, yang jelas permainan ini disenangi oleh anak-anak zaman kini, namun peminatnya telah berkurang akibat perkembangan teknologi berupa permainan game playtion. Pada awalnya alat permainan ini berupa batu dan tempurung, sesuai dengan perkembangan zaman, tempurung berganti dengan kaleng, pada tahun 1950-an tempurung berganti dengan kaleng, dan batu berganti dengan sandal sebagai gundu (alat pelempar). Dalam permainan ini, peserta tidak ada unsur diskriminasi jenis kelamin, antara laki-laki dan perempuan bisa bergabung dalam permainan, Wawancara dengan Ali Amran yang saat ini berusia 80-an mengatakan:

“Pada tahun 50-60-70 an, Permainan ajab tekong merupakan permainan anak laki-laki, tidak ada penggabungan jenis kelamin dalam bermain, karena anak perempuan malu dan diperolokan sebagai perempuan centil bermain bersama anak-anak laki-laki, kecuali anak-anak dalam satu rumah gadang, paling-paling mereka menonton saja, namun pada tahun 80-an, permainan ini anak perempuan ikut bermain dan bergabung dengan anak laki-laki”

3.8.2 Cara Bermain

Dalam permainan ajab tekong, pertama kali dibuat lingkaran dengan radius 10-15 cm dengan menggunakan lidi atau paku. Lingkaran ini berfungsi untuk meletakkan batu bulat, tempurung atau kaleng. Selanjutnya dibuat garis start sebagai tempat untuk melempar batu dengan jarak 20 cm dari lingkaran bulat tadi. Setelah itu masing-masing peserta melakukan sut atau hompimpa untuk menentukan siapa yang main duluan. Kemudian peserta yang menang, dia yang mulai melempar gundu ke arah lingkaran tersebut, selanjutnya diikuti oleh teman-teman lainnya. Jumlah permainan bisa 5-10 orang, jika kurang dari lima permainan kurang seru.

Setelah membuat lingkaran untuk letak tekong, dan tekong ditarok dalam lingkaran tersebut, maka membuat garis padanan atau tempat untuk melempar tekong tersebut dengan batu sebagai gundunya. Batu yang dimainkan sebagai gundu biasanya pipih agar mudah dilayangkan dan dilemparkan. Setelah garis padanan selesai maka mereka melakukan sut atau hompimpa untuk menentukan melempar duluan dari garis padanan ke arah tekong terletak. Sesudah itu pemenang sut yang berikutnya yang akan melemparkan batu ke arah tekong, begitu seterusnya. Pelemparan batu ke arah tekong diletakkan tadi maka tekong harus keluar dari lingkarannya. Apabila peserta permainan tidak dapat mengeluarkan batu dari lingkarannya dari peserta yang terakhir maka ia akan menjalani azab tekong. Hukuman yang diterima oleh peserta pemain yang kalah ia harus melemparkan tekong pada mulanya dari garis padanan ke arah lingkaran tekong tersebut, kemudian peserta lain melempar tekong dengan gundu sejauh mungkin dari lingkaran tekong. Hukuman berakhir apabila tekong tersebut pas masuk ke dalam lingkaran dan permainan bisa diulang kembali, semakin lama mendapatkan hukuman maka beban mental bagi yang kalah karena diperolok-olokan bersama

3.8.3 Fungsi Permainan

Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan, bidikan dan olahraga. Permainan ajab tekong ini biasanya dimainkan saat waktu luang berupa jam istirahat, atau waktu sore sepulang sekolah sebagai hiburan setelah seharian belajar di sekolah.

3.8.4 Makna Permainan Ajab Tekong

Makna yang terkandung adalah sebagai bentuk sportifitas bagi yang kalah agar mau dengan ikhlas menerima ajab dari teman-temannya dan sabar menjalaninya, kadang kala pemain yang tidak sabar bisa menangis atau keluar dari arena permainan, maka disana ada saksi sosial, si pemain tadi ditandai untuk tidak bermain lagi, jika ia bermain maka dibuat kesepakatan bila lari dari hukuman. Makna dalam permainan ini, menanamkan nilai sportif, kesabaran, tanggungjawab, sanksi sosial bagi anak-anak yang curang dalam bermain.

3.8.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam permainan ini adanya nilai olah raga karena harus melempar tekong lewat batu pipih sejauh mungkin dan dimasukan ke lobang yang bergaris sampai masuk, namun juga mengandung unsur kesenangan, karena dalam bermain ini walau kena azab namun mereka tetap ketawa dan bergembira dalam bermain, serta nilai strategi, karena adanya unsur membidik dengan batu untuk tepat sasaran pada tekong yang dilempari.

3.9 Main Yeye

Uraian karya budaya dibawah ini adalah sebuah permainan, permainan ini biasa disebut main tali (yeye). Permainan ini biasa menggunakan karet (*kajai*). *Kajai* ini dalam bahasa sehari-hari yang dipakai dari daerah Kecamatan Sungai Pagu.

Permainan umumnya anak-anak yang melakukan, akan tetapi kadang-kadang remaja dan dewasa ikut dalam permainan ini. menggunakan permainan tali sebagai ganti dari olah raga. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak ditempat mana yang disuka dan pastinya tempat yang biasa mereka melakukan permainan-permainan lainnya. Mereka tidak terfokus pada satu tempat saja, tapi mereka berpindah-pindah kemana mereka suka.

Permainan ini hanya bisa dilakukan paling kurang tiga orang jumlah anak. Kalau kurang dari tiga permainan tidak bisa dilaksanakan, karena dalam permainan ini harus ada dua orang yang memegang karet dan yang satu lagi menjalankan permainan. tapi yang namanya anak-anak ide-ide baru pastilah bermunculan di saat mereka bermain. Misalnya kalau keinginan mereka untuk bermain sudah tidak bisa di tahan kalau mereka berdua dicarilah tempat untuk mengikat tali dan diikatkan sebagai pengganti teman dan yang satu lagi dipegang oleh teman yang ada.

Sama halnya dengan permainan-permainan lain permainan ini akan terlihat dilakukan setiap hari apabila ada musimnya. Tetapi kalau sedang musim permainan lain, permainan ini jarang dilakukan dan bahkan tidak terlihat anak melakukan permainan ini. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan dari berbagai strata sosial, baik kelas atas, menengah dan bawah mereka bergabung dalam bermain.

3.9.1 Sejarah Permainan

Permainan yeye yang terbuat dari karet, permainan ini menjadi warisan leluhur, namun sumber menyatakan awal permainan ini tidak diketahui, yang jelas permainan ini sudah ada ditengah-tengah masyarakat.

Gambar: 19
Alat permainan berupa karet



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.9.2 Cara Bermain

Pertama kali dalam bermain dilakukan sut, biasanya bermain bertim, maka ketua tim lah yang akan melakukan sut, seandainya permainan bertiga orang, begitu sut, maka kalah 2 dan kalah 3 yang akan memegang talinya, sifat permainan ini inividual Apabila pemain bersifat tim dengan anggota sama rata, maka yang kalah akan memegang tali secara bergantian.

Jenis permainan ini dua macam, yeye duduk dan yeye berdiri, biasanya yeye duduk dimainkan oleh anak-anak usia 7 tahun kebawah dan yeye berdiri untuk anak-anak usia 7 tahun keatas. Dalam proses permainan ini ada tahap-tahap yang harus dilalui berupa:

1. Tali di rentang di pinggang, maka peserta pemain harus dapat melompati tali tersebut, apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 20
Tali di pinggang



Dokumentasi: Panitia Penelitian

2. Tali di rentang di dada, semua tim melompati tali tersebut. apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 21
Tali di dada



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3. Tali di rentang di dada, semua tim melompati tali tersebut. apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 22
Tali di telinga



Dokumentasi: Panitia Penelitian

4. Tali direntang di kepala, semua tim melompati tali tersebut. apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 23
Tali di Kepala



Dokumentasi: Panitia Penelitian

5. Tali direntang dikepala ditambah sejengkal tangan, semua peserta melompati tali tersebut, apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, permainan tali sejengkal di kepala ini selain dilompati boleh menggunakan dengan jungkir kaki, kaki keatas dan tangan ke bawah karena dianggap terlalu tinggi dan permainan pada tahap ini bisa di dispensasi. Apabila gagal juga maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 24
Tali sejengkal di atas kepala



Dokumentasi: Panitia Penelitian

6. Sudah itu tali direntang di kepala lagi, semua peserta melompati tali. apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 25
Anak kembali melompati karet setinggi kepala



Dokumentasi: Panitia Penelitian

7. Tali direntang sejajar dengan telinga, namun disini baru bermain yeye, dengan memegang tali dan melompat dengan kaki kebelakang dua kali . apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 26
Yeye pada telinga



Dokumentasi: Panitia Penelitian

8. Tali direntang dengan dada, yeye dengan melompat dengan memainkan kaki kebelakang kiri kanan sebanyak 6 kali. apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 27
Yeye di dada



Dokumentasi: Panitia Penelitian

9. Tali direntang di setinggi pinggang, yeye dengan melompat dengan memainkan kaki kiri kanan kebelakang 8 kali. apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 28
Yeye di pinggang



Dokumentasi: Panitia Penelitian

10. Tali direntang setinggi panggul, yeye dengan melompat dengan memainkan kaki kiri kanan kebelakang 12 kali, apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 29
Yeye di pinggul



Dokumentasi: Panitia Penelitian

11. Tali direntang setinggi lutut, tapi sistem yeye melompat ke depan dengan gerakan zikzak, kaki kiri masuk ke tali arah kanan, kaki kanan masuk ke tali atah kiri, sebanyak 14 kali, apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 30
Melompat kaki zikzak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

12. Jajak, tali direntang dipijakkan ke tanah dengan gerakan zikzak, kaki kiri masuk ke tali arah kanan, kaki kanan masuk ke tali arah kiri dengan mengucapkan "AJINOMOTO CAP MANGKOK MERAH", setiap gerakan bertepuk tangan diatas kepala, apabila dalam satu tim tidak bisa melompati tali tersebut, maka jumlah pemain berkurang, jika semua peserta tidak bisa melompati tali dipinggang semua, maka tim pemain akan diganti dengan tim yang memegang tali tadi.

Gambar: 31

Jajak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Jika permainan ini selesai maka lanjut pada permainan berikutnya, berarti tim pemain dianggap menang dalam permainan ini pada ronde pertama.

3.9.3 Fungsi permainan

Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan jasmani, jadi adanya unsur olah raga, untuk melatih otot-otot tubuh sehingga berbadan sehat, edukatif karena ada unsur matematika, dengan menghitung, selain itu juga sebagai pengisi waktu luang saat liburan atau pulang sekolah

3.9.4 Makna Permainan

Oktavarionida Guru SMP Liki mengungkapkan bahwa:

“Permainan yeye merupakan permainan hiburan dan olah raga saat mengisi waktu luang, permainan ini samahalnya dengan perjalanan hidup, mulai dari tahap mudah sampai tahap sulit dan turun kembali, begitu juga hidup ada masa sulit dan masa bahagia dalam ujian hidup, jadi permainan yeye sebagai gambaran perjalanan hidup mulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa dan tua”

Makna yang terkandung dalam permainan ini adanya tahap-tahap yang dilalui mulai dari tahap permainan yang ringan sampai tahap yang berat dan kembali pada tahap yang ringan, seperti melompat dari pinggang, dada, telinga dan kepala yang paling tinggi kemudian menurun kembali ke telinga tapi ada yeyena bermain dua kali, artinya dalam hidup itu ada masa perjalanan hidup itu santai, kemudian berat dengan beban hidup yang dipikul, kemudian menurun namun ada liku-liku kehidupan yang sedikit bertambah, jadi anak-anak dilatih dalam bersabar dan berjuang untuk hidup.

3.9.5 Nilai yang terkandung dalam permainan

Dalam permainan ini mengandung nilai kebersamaan, kemanusiaan dan edukasi serta olah raga. Dalam kebersamaan apalagi bermain tim, maka sebuah kebanggaan dalam memperjuangkan timnya untuk menang dan rasa solidaritas yang tinggi.

3.10 Main Kambing Dan Harimau

Permainan kambing dan harimau adalah sebuah permainan bermain peran dan dinamakan permainan kambing dan harimau. Harimau karena ada yang berperan sebagai kambing dan harimau. Permainan ini umumnya dilakukan oleh para anak-anak mulai dari anak berumur 4-12 tahun. Permainan ini bertempat dimana yang disuka anak ada yang dihalaman sekolah ketika waktu istirahat. Permainan ini membutuhkan

banyak orang selain berperan sebagai kambing dan harimau, ada juga yang harus memegang peran sebagai kandang kambing. Permainan ini bisa digunakan sebagai permainan peran di sekolah dan bisa juga dilakukan pada waktu-waktu bermain dan pada saat anak-anak berkumpul.

3.10.1 Sejarah Permainan

Permainan kambing harimau ini secara umum sudah dikenal oleh masyarakat Minang Sumatera Barat, namun awal masuknya permainan ini dikecamatan Sungai Pagu, tidak ada data yang menjelaskan, hanya saja permainan ini telah ada ditengah masyarakat

3.10.2 Cara Bermain

Dalam bermain harimau kambing pertama para pemain harus menentukan dulu siapa yang berperan sebagai kambing dan berperan sebagai harimau dan juga sebagai kandang kambing. Apabila sudah disepakati dan sudah tahu dengan peran masing-masing permainan bisa dilaksanakan. Yang berperan sebagai kandang kambing harus membuat lingkaran dan berpegangan erat dengan teman yang lain. Kambing diceritakan sedang bermain di luar kandang sedang mencari makan, disaat sedang asyik bermain dan asyik-asyik makan datanglah seekor harimau yang sangat lapar. Sebelum permainan harimau memburu kambing, peran sebagai kambing berada dalam lingkaran yang berasal dari pegangan anak-anak yang lain dengan erat yang membebtuk lingkaran berfungsi sebagai kandang kambing, maka anak-anak tadi berputar melingkar dengan menyanyikan:

Bek.. bek kambing
Haluan ka subarang
Baranak ampek-ampek,
Dibagi siku-siku surang

Terjemahannya

Bek..bek kambing
Halukan ke seberang
Beranak empat-empat
Dibagi seekor perorang

Setelah nyanyian selesai maka baru bisa harimau mengejar kambing dalam kandangnya. Karen keasyikan, kambing tidak mengetahui kalau harimau menghampirinya. Ketika sudah dekat kambing terkejut dan lari dengan sangat kencang. Tiadak mau menyia-nyiakan kesempatan harimau terus mengejar kambing sampai kedekat kandang. Kambing langsung masuk ke kandang dan keselamatan kambing berada pada pertahanan kandang, kalau kandang mampu bertahan maka kambing selamat, tapi kalau kandang tidak mampu untuk bertahan maka kambing akan jadi santapan harimau, maka peran kambing dan harimau diganti lagi.

Gambar: 32

Anak-anak saling berpegang erat membuat lingkaran
Dan berputar sambil bernyanyi



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.10.3 Fungsi permainan

Fungsi dari permainan ini semata hanya untuk memperoleh kesenangan, sebagai pembelajaran bagi anak untuk mempertahankan sesuatu yang berharga bisa menjalankan

peran masing-masing dengan baik. serta juga dapat mengembangkan motorik kasar anak dan sebagai ganti olah raga.

3.10.4 Makna permainan

Dalam permainan ini, lingkaran yang terbuat dari peserta pemain itu merupakan pagaran nagari, harimau diluar merupakan perusak nagari dan kambing di dalam penghuni nagari. Jadi bagaimana nagari bisa memagari penghuni atau masyarakatnya dari segala kerusakan, baik rusak lingkungan, moral dan lain-lain, pagaran nagari itu berupa masyarakatnya yang terdiri dari bundo kandung, ninik mamak sehingga anak nagari aman dari segala ancaman dunia luar

3.10.5 Nilai yang terkandung dalam bermain

Dalam permainan kambing harimau ini, adanya unsur olah raga dan kekuatan. Pendapat Fasrianti Bundo Kandung Koto Baru Kecamatan Sungai Pagu dalam acara focus group Discussion mengatakan:

“Permainan kambing harimau mengandung unsur kebersamaan dan menjaga amanat untuk dipelihara sebaik-baik mungkin, jika dapat kita hidup berkampung seperti itu, saling menjaga”

Jadi dalam permainan ini, menjaga amanat dan kekuatan itu terletak pada saat anak-anak untuk menjaga harimau tidak masuk ke dalam lingkaran, selain itu adanya nilai kebersamaan, bersama dalam menjaga kambing tadi sehingga mereka berpegang sangat erat sekali, sekalian ada nilai hiburan, dengan dunia canda tawa dan sorak-sorai anak-anak mereka menikmati hidup sesuai dengan perkembangan usianya.

3.11. Main Alek-Alek

Permainan alek-alek atau yang biasa dikenal dengan sebutan main masak-masakan yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu kaleng-

kaleng bekas dan segala benda yang bisa dijadikan peralatan memasak pura-pura.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan minimal pemain dua orang atau lebih. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah dan bisa juga pagi hari pada saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman surau, sekolah, rumah dan rumah gadang.

3.11.1 Sejarah permainan

Permainan aek-aekan merupakan permainan peran yang dilakukan oleh anak-anak sesuai dengan tuntutan lingkungan sekitarnya saat mereka telah dewasa. Permainan ini di mana awalnya, namun ia telah berinteraksi dengan masyarakat sehingga menjadi sebuah permainan yang bersifat hiburan, pendidikan, tanggungjawab sesuai dengan jenis kelaminnya.

3.11.2 Cara bermain

Dalam bermain ini, maka melihat jumlah peserta dari pemainnya, minimal ada peran ayah, ibu, anak dan warga lainnya. Dalam bermain itu, kadangkala anak-anak membuat kesepakatan tema, misalnya tema anak sekolah hingga mereka sampai kejenjang pelaminan dan mempunyai anak, biasanya peran anak diambil dari boneka

Dalam bermain peran ini, maka peran sebagai ayah, maka mereka memainkan bagaimana seorang ayah, sesuai dengan lingkungan sekitarnya, mereka melihat ayahnya sebagai petani, guru, tentara dan lain sebagainya. Dan memainkan sifat dari peran ayah yang mereka melihat, kasar, suka menampar, penyanyang dan lain sebagainya, begitu juga peran ibu, ibu yang mereka kenal cenderung mencuci, kedapur, menghidangkan makanan dan peran anak, bagaimana si anak meminta belanja sama orang tuanya, sampai peran berpacaran. Peran pacaran yang mereka lihat juga disekitarnya, bagaimana kakaknya berpacaran hingga ada peminangan. Proses permainan aek-aek

ini adalah seperti memasak sesungguhnya, namun tidak menggunakan peralatan yang sebenarnya, seperti memasak nasi yang mana berasnya diganti dengan tanah, sayurnya diganti dengan tanaman-tanaman yang tumbuh dipekarangan atau dengan rumput.

Dalam permainan ini tidak ada siapa yang kalah dan menang. Jadi para peserta hanya memainkan peran seperti ibu-ibu di rumah, yang mana para peserta nantinya juga seolah-olah pergi ke pasar untuk membeli bahan-bahan untuk nantinya dimasak di rumah, ada yang berperan sebagai ibu rumah tangga, pedagang dan ada juga yang berperan sebagai penjual gado-gado, kue dan lain sebagainya.

3.11.3 Fungsi Permainan

Fungsi dari permainan ini adalah untuk mengisi waktu luang, meningkatkan kebersamaan dan kreativitas anak-anak, sedangkan nilai dan makna yang terkandung adalah sebagai pembelajaran yang mana kedepannya anak-anak perempuan ini akan tumbuh dewasa dan agar dapat melaksanakan tugasnya sebagai istri atau ibu bagi suami dan anak-anaknya nanti. Dan menggambarkan lingkungan sekitarnya terutama keluarganya, sehingga bila anak bermain dengan ucapan kasar, berarti lingkungannya kasar pula, maka dari sinilah terjadi adopsi perilaku orang tua oleh anak-anaknya.

3.11.4 Makna Permainan

Dalam permainan alek-alek pendapat Ariel Jhoni Datuk Bandaro Padang dalam Focus Group Discussion yang diadakan di rumah gadang kaum sikumbang Koto Baru mengatakan:

Permainan alek-alek merupakan persiapan hidup anak-anak untuk ke depan. Ia memainkan peran, peran itu ia lihat dari kehidupan lingkungan keluarga, jika anak-anak dalam bermain perilaku sebagai bapak, ibu, kakak, adik dll. Bagaimana bapaknya berkomunikasi dengan

ibunya, si anak pasti mempraktekkan kepada lawan perannya, kadang kasar, jadi kita bisa melihat gambar hidup di mana anak-anak dibesarkan dalam lingkungan keluarga pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Jadi makna permainan aek-aekan, memaknai proses perkembangan emosional anak dalam lingkungan keluarga untuk menghadapi persiapannya saat ia telah dewasa dan berkeluarga serta perilaku anak dalam bermain tersebut cerminan kelangsungan hidup dalam keluarga tersebut

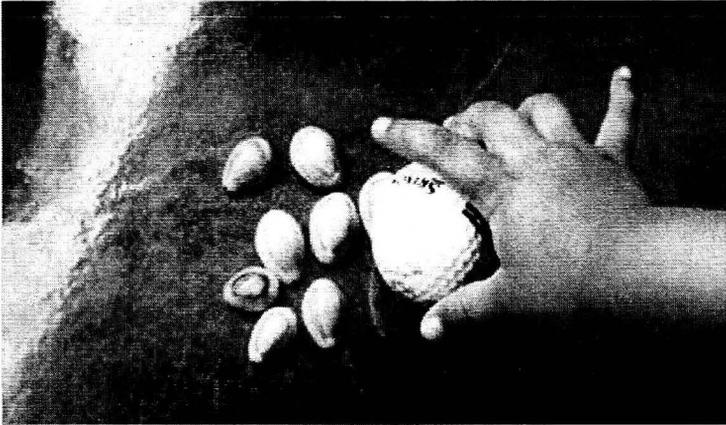
3.11.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Permainan ini melatih anak-anak untuk menuju kedewasaan, selain hiburan. Dengan demikian permainan peran akan membaca diri sesuai dengan jenis kelamin, bahwa laki-laki menjadi pemimpin dalam keluarga dan perempuan menjadi ibu-ibu selain mengurus suami juga mengurus anak-anaknya.

3.12 Main Basimbang

Basimbang atau main kucing-kucingan istilah lain dari nama permainan tradisional anak yang bersifat warisan turun temurun yang berkembang secara lisan. Permainan ini barangkali jarang dijumpai pada saat ini karena factor teknologi yang menutup mata mereka untuk bermain dengan teman sebaya. Main Basimbang saat ini kalah saing dengan perkembangan Teknologi berupa game playtion. Game Playtion membuat anak senang di rumah dab bermain di depan televisi, namun permainan teknologi tidak lagi peduli dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Anak-anak terlatih hidup individual

Gambar : 33
Kucing-kucing dan Bola



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Permainan basimbang ini pada umumnya dimainkan kelompok perempuan, jikapun ada saat sekarang permainan itu dimainkan oleh kelompok laki-laki, itu di anggap kemajuan. Artinya permainan perempuan bisa pula dimainkan oleh kelompok laki-laki, biasanya anak laki-laki yang bermain demikian agak condong memiliki sifat perempuan, walau di ejek sama teman sejenisnya namun santai saja untuk menanggapi, tapi permainan basimbang ini diperuntukan untuk permainan anak perempuan

Basimbang berawal dari kata imbang, artinya selaras, normal. Maksud keseluruhan bagaimana permainan ini dimainkan dalam keadaan normal sehingga situasi bola bisa terkendali setelah dilambungkan ke atas, kemudian ditangkap kembali setelah ada yang diambil, berupa kucing-kucing.

3.12.1 Sejarah Permainan

Permainan basimbang atau kucing-kucing bagi Kabupaten Solok Selatan, pada umumnya telah beredar di tengah-tengah masyarakat dan digemari oleh anak-anak setempat, hanya saja permainan ini bersifat musiman, biasanya permainan ini musim saat liburan sekolah atau bulan puasa, karena menghabiskan waktu untuk terasa

berpuasa. Data untuk perkembangan sejarah permainan basimbang atau kucing-kucing ini, belum ada ditemukan tokoh pembawa permainan ini. Dari Peserta FGD rata-rata usia peserta didominasi 50 tahun ke atas, bahkan diantaranya telah berusia 80 tahun seperti Datuk Jalaluddin Dirajolelo mengatakan permainan Basimbang ini sebelum Indonesia merdeka sudah dikenal oleh masyarakat, hanya saja peganti bola semasa itu terbuat dari karet yang dicari ke hutan lalu dibulatkan hingga bisa memantul, pola permainan sampai saat ini tidak mengalami perubahan.

3.12.2 Cara Bermain

Dalam permainan ini, tidak ada aturan jumlah pemain, hanya pemain ini disamping bermain individu juga bermain kelompok yang jumlahnya seimbang antara grup a dengan grup b, kemudian tidak ada pembatasan usia pemain, hanya saja permainan ini banyak diminati oleh kelompok anak-anak perempuan. Peralatan permainan ini sederhana sekali, yaitu: bola pimpong atau bola kasti atau bola karet yang terbuat dari getah yang bisa memantul dan kucing-kucing, selain kucing-kucing bisa digantikan oleh batu yang pipih bulat seperti kucing-kucing. Permainan ini dimainkan kucing-kucingnya beraneka ragam, ada kucing-kucing 6 ada kucing-kucing delapan, sesuai dengan kesepakatan para pemain

Awal permainan melakukan peserta bermain lalu sut atau hompimpa dengan "Hompimpa alium gamreng". Siapa yang menang maka itulah grup yang duluan bermain.

Gambar: 34

Persiapan: anak-anak hompimpa dan sut



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Tahap bermain basimbang ini berupa:

1. Ambil 1 sampai 6 atau 1 sampai 8

Kucing-kucing berjumlah 1-6 atau 1-8 buah itu diserakan kelantai setelah bola diambungkan setinggi ± 30 cm sejajar dengan kepala, kemudian mengambil kucing-kucingnya 1-1 kemudian bola ditangkap, itu lakukan sampai 6 atau 8 kali atau boleh diambil kelipatan dua

Gambar: 35
Ambil kucing 1-1



Dokumentasi: Panitia Penelitian

2. Putih 1 sampai 6 atau 1 sampai 8

Cara bermainnya sama dengan no.1 diatas, tetapi sebelum diambil kucing-kucing harus diputihkan dulu dengan cara membalikannya jika kucing-kucingnya menelungkup. Sesudah itu baru diambil satu persatu atau kelipatan dua

Gambar: 36
Putih 1 -6 atau 1-8



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3. Hitam 1 sampai 6 atau 1 sampai 8

Cara bermain ini sama dengan urutan no.2 namun kucing-kucing harus dihitamkan dulu atau ditelungkupkan jika kucing-kucing dalam posisi tertelentang. Sesudah itu baru diambil satu persatu atau kelipatan dua

Gambar:37
Hitam diambil kelipatan



Dokumentasi: Panitia Penelitian

4. Kabua

Dalam permainan ini ada tiga tahap yang harus dilalui, kabua bebas, kabua bebas ini kucing-kucing diambil tidak bersinggungan dengan jari, tapi diambil satu persatu dan kelipatannya berupa 2,3,6 jika kucing-kucingnya yang dimainkan 6 buah dan 2,4,6,8 jika kucing-kucingnya yang dimainkan 8 buah. Kemudian kabua putih cara bermainnya sama dengan no.2 tapi tidak bersinggungan dan kabua hitam sama dengan no.3 juga tidak bersinggungan saat mengambilnya oleh jari tangan.

5. Cicie

Dalam permainan ini juga menjalani tiga tahap, tahap biasa, tahap putih dan tahap hitam, namun dalam permainan ini cara mengambil kucing-kucing setelah bola dilambungkan keatas, maka kucing-kucing diambil oleh tangan kanan dan dipindahkan ke tangan kiri, baru bola ditangkap.

Gambar:38
Cici



Dokumentasi: Panitia Penelitian

6. Bungo (Bunga)

Dalam permainan ini juga memiliki tiga tahap, tahap bebas, putih dan hitam, sama halnya dengan permainan urutan no 1,2 dan 3, hanya saja dalam permainan ini, tangan ditelungkupkan dan ditutup kembali setelah kucing-kucing dimasukan oleh tangan kanan ke tangan kiri setelah bola pимpong diambungkan, setelah kucing-kucing masuk, maka baru bola ditangkap oleh tangan kembali.

7. Sadah

Dalam permainan ini juga memiliki tiga tahap juga, tahap bebas, putih dan hitam, hanya saja setelah bola diambungkan keatas, maka kucing-kucing diambil satu persatu atau kelipatannya, sesudah itu jari telunjuk menjilat lantai baru bola ditangkap

8. Gambia (Gambir)

Pada permainan gambia (gambir) juga sama dengan yang lainnya melalui tiga tahap, tahap bebas, putih dan hitam, tapi dalam permainan ini sama dengan permainan pada no.6 urutan sadah, hanya saja ibu jari yang menjilat lantai baru bola ditangkap setelah bola diambungkan.

9. Lubang kalam

Pada lubang kalam permainan ini sama dengan tahap bungo (bunga) hanya saja pada tahap bungo tangan kiri tertelungkup dan buka tutup, tapi pada lubang kalam, tangan kiri tertelungkup tapi terbuka agak sedikit seperti lubang gua sehingga kucing-kucing diambil satu persatu atau kelipatannya, dimasukan ke dalam lubang kalam, baru bola ditangkap

Gambar: 39
Lubang Kalam



Dokumentasi: Panitia Penelitian

10. *Tumbuak* (*Tumbuk*)

Tahap ini merupakan permainan ini yang terakhir, pada tahap ini tangan kanan mengepal seperti tinju, setelah kucing-kucing diambil baru rantai ditinju lambat, baru bola ditangkap setelah diambungkan.

Dalam permainan ini jika setiap tahap tidak dilalui dengan baik, maka pemain diganti dengan pemain selanjutnya, namun urutan tahap bermain tidak memulai dari awal tapi lanjut terus ketahap berikutnya.

3.12.1 Fungsi Permainan

Dalam permainan ini berfungsi edukatif dan ketelitian, ada hitungan yang terlihat dari pengambilan kucing-kucingan, mulai dari satu sampai enam atau delapan, sesudah itu kelipatannya berupa 2, 3, 6 jika kucing-kucingnya 6 buah dimainkan atau 2,4,6,8 jika kucing-kucingnya 8 buah dimainkan. Kemudian ada tahap-tahap yang harus dilalui, mulai tahap ringan sampai tahap yang rumit. Permainan ini biasanya dimainkan saat waktu jam istirahat atau liburan atau pulang sekolah sehingga fungsi bermain ini lebih cenderung mengisi waktu luang dan hiburan.

3.12.2 Makna Permainan

Makna permainan ini lebih cenderung pada tahapan, mulai dari yang ringan sampai yang rumit, disini adanya ketelitian dalam bermain, tidak boleh tersinggung oleh jari yang lain, artinya dalam pergaulan untuk mencapai tujuan janganlah sampai orang lain dikorbankan dan tahapan itu dalam mencapai kesempurnaan adanya proses, maka tidak ada orang bisa kaya atau pintar tanpa proses.

3.12.3 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Nilai yang terkandung dalam permainan ini, berupa kesenangan, hiburan dan edukatif berupa hitungan angka-angka serta strategi. Strategi dalam bermain tampak bagaimana melambungkan bola namun kucing-kucing bisa diambil, maka nilai pengukuran jarak atau tinggi bola yang diambungkan dengan melihat situasi kucing-kucing yang tersebar.

3.13 Tang-Tang Buku

Permainan tang-tang buku juga Permainan Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan minimal pemain lebih dari dua orang, tapi permainan ini bukan dalam bentuk tim. Namun, jumlah yang ideal, paling sedikit enam orang dan paling banyak dua belas orang. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah dan bisa juga pagi hari pada saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman surau, sekolah, rumah dan rumah gadang.

3.13.1 Sejarah Permainan

Permainan ini diwarisi secara turun temurun dalam jangka waktu yang lama, yang jelas permainan ini telah berbaur dengan kehidupan masyarakat Kecamatan Sungai Pagu, namun tidak ada sejarah atau sumber yang menjelaskan asal usul mulanya permainan ini masuk pada daerah Kabupaten Solok Selatan. Permainan ini masih

digemari oleh anak-anak sekolah tingkat Dasar disaat waktu senggangnya.

3.13.2 Cara bermain Tang-Tang Buku

Dalam proses permainan Tang-Tang Buku ini adalah dengan mengumpulkan sekitar 10 orang anak, kemudian ditentukanlah 2 orang ketua dan masing-masing ketua menentukan namanya masing-masing sesuai kesepakatan antar pemain, seperti air dan api. Lalu masing-masing ketua kelompok berdiri berhadap-hadapan sambil mempertemukan kedua ujung tangan sehingga berbentuk seperti jembatan, selanjutnya semua anggota berdiri membentuk seperti kereta dengan ujung tangan berada di bahu peserta lainnya, kemudian bersiap untuk memasuki gerbang tangan kedua ketua mereka tersebut. Sambil memasuki gerbang mereka menyanyikan lagu Tang-Tang Buku dengan suara keras.

Adapun lirik lagunya seperti berikut:

Tang-tang buku
Seleret mata paku
Patah dinding patah batu
Anak belakang tangkap satu

Pada bait “anak belakang tangkap satu” maka tangan si ketua tersebut langsung menutup dan menangkap peserta yang berada di antara kedua ketua tersebut. Sambil bertanya Apa air atau api? maka bagi peserta yang tertangkap tadi wajib menjawab salah satu alternative tersebut dengan cepat. Apabila dia menjawab air, maka dia harus berdiri di belakang ketua air. kemudian permainan dilanjutkan kembali. begitulah selanjutnya sampai semua pesera habis, untuk menentukan pilihannya.

Dan setelah itu membuat garis padanan sebagai batasan antara tim air dengan tim api, setelah itu melakukan tarik-tarikan antar tim, jika lewat salah satu tim masuk kakinya selangkah dan tidak bisa mempertahankan diri dari tarikan tim lain, maka kelompok itu dianggap kalah dalam bermain.

Gambar: 40

Anak-anak bernyanyi tang-tang buku
sambil melewati bawah tangan di rentang



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.12.1 Fungsi permainan

Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan, mengisi waktu luang dan semangat kebersamaan serta olah raga. Dalam permainan ini dinyatakan sebagai permainan yang bersifat olah raga karena ada tarik-tarikan dengan menumpulkan kekuatan fisik sehingga mengeluarkan keringat, disamping olah raga permainan dapat sebagai hiburan yang menggembirakan anak-anak.

3.13.4 Makna Permainan

Makna yang terkandung adalah sebagai pengakuan atas kemampuan seseorang dalam melakukan permainan, yang menjadi pemenang harus diakui menjadi yang terbaik (sportifitas) dan sifat demokrasi dalam menentukan pilihan tanpa ada unsure paksaan. Dan membangun rasa persatuan dan kekompakan tim untuk mendapatkan sebuah kemenangan.

3.13.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Nilai dalam permainan ini adanya pembangunan kesolidaritas dan kekompakan tim sehingga mereka bangga dengan tim bermain sehingga mereka berusaha untuk berjuang dalam mengangkat nama tim bermainnya, kemudian dalam permainan merupakan nilai kesenangan dengan munculnya rasa kepuasan dalam bergaul, olah raga dan prestasi kelompok

3.14 *Suruak-Suruak Kain (Sembunyi Di Kain)*

Permainan *suruak-suruak kain* yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu kain sarung. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak baik perempuan maupun laki-laki namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan minimal pemain dua orang atau berkelompok sekitar 10 orang. Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu malam hari sehabis anak-anak pulang sholat akan lebih bagus lagi pada saat bulan purmana. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman surau, rumah dan *rumah gadang* (Rumah Besar).

3.14.1 Sejarah Permainan

Dalam permainan ini tidak ditemukan data yang menjelaskan asal usul permainan ini muncul di Kecamatan Sungai Pagu, hanya saja permainan ini telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak dalam mengisi waktu luangnya, terutama sepulang mengaji saat bulan purnama terang benderang.

Permainan ini berawal dari kisah remaja yang sedang mabuk asmara, sebagai tanda jika seorang anak mengenal pasangannya dengan menutup kain seluruh tubuhnya, maka ia mudah menerka pasangannya. Dan akhirnya permainan ini menjadi ikon anak-anak untuk mengenal teman-teman sebayanya dalam bersembunyi di dalam kain.

3.14.2 Cara bermain

Proses permainan *suruak-suruakan kain sarung* ini adalah pertama-tama semua pemain dikumpulkan pada sebuah lapangan sambil membawa kain sarung masing-masing, lalu dilakukankah *malasik* atau *hompimpa*, maka didapatkanlah siapa yang kalah *malasik*, bagi peserta yang kalah *malasik*, maka dia yang nantinya akan menebak para pemain lainnya. Setelah didapati yang kalah, maka bagi peserta lainnya bersiap-siap masuk ke dalam kain sarung masing-masing, peserta yang kalah tadi kemudian menutup mata sambil menghadap kebelakang, atau bisa juga matanya ditutupi oleh orang lain yang kebetulan

bukan peserta permainan ini, sambil mengucapkan “alah atau alun?” apabila ada jawaban alun, maka dia harus tetap menunggu sambil memejamkan mata sampai tidak terdengar suara lagi. Setelah tidak terdengar sahutan lagi maka peserta yang menjaga tadi sudah boleh membuka mata sambil memilih salah satu peserta yang mana seluruh tubuhnya sudah ditutupi dengan kain sarung agar wajahnya tidak dapat dikenali. kemudian apabila peserta yang menjaga tadi sudah menentukan pilihan maka dia harus menebak siapa orang dibalik kain sarung tersebut, apabila tebakannya benar, maka dialah menjadi pemenangnya dan sebagai penjaga selanjutnya digantikan oleh peserta yang ketahuan tadi. Namun, apabila si penjaga tadi salah menebak orang, maka dia harus mengulang permainan dari awal lagi hingga dia dapat menebak dengan benar, begitulah permainan ini berlangsung seterusnya.

Gambar: 42
Pemain bersembunyi dalam kain sarung



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.14.3 Fungsi Permainan

Fungsi dari permainan ini adalah sebagai hiburan dan kesenangan dalam mengisi waktu luang serta menikmati terang dan indahnya bulan purnama, karena cahaya bulan purnama agak begitu sendu sehingga dirasakan kebesaran sang pencipta.

3.14.4 Makna Permainan

Makna yang terkandung adalah untuk meningkatkan kepaakan dan rasa kepedulian terhadap orang-orang disekitarnya, karena anak-anak dilatih mencari orang dalam persembunyian kain, sampai dimana ia mengenal teman sebayanya.

3.15.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam permainan ini nilai yang terkandung disini merupakan kesenangan dan kepuasan dalam bermain sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam keseharian belajar serta merasakan kebesaran sang Penciptanya, apalagi dalam permainan itu tampak bintang-bintang yang bertaburan sehingga ada rasa memuji dengan mengatakan: "indahny malam ini".

3.16 Main Mobil Gerobak

Permainan gerobak ini identik dengan mobil gerobak karena ditemukan adanya setir dan roda yang terbuat dari buah kelapa. Permainan ini termasuk permainan yang langka, karena generasi anak-anak sekarang tidak ada yang bisa membuatnya atau merakitnya. Begitu perbedaan zaman, dahulu orang ingin memiliki mobil mainan dibuat secara alami, baru dimainkan sehingga muncul ide-ide kreativitas seni merakit, namun sekarang mobilan bisa dibeli, hanya saja anak-anak terbiasa menerima tapi tidak terpikirkan bagaimana cara membuat mobil-mobilan,

3.16.1 Sejarah Permainan Mobil Gerobak

Bahwasanya permainan mobil gerobak ini sudah diterima dari warisan leluhur atau orang tua-tua terdahulunya secara turun-temurun. Sesuai hasil wawancara dengan dengan bapak Syofyan Syori, Ali Amran dan Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo saat Focus Group Discussion:

“Permainan ini awalnya bermula dari saat sebelum kemerdekaan Indonesia yaitu dari kedatangan bangsa Belanda ke daerah Sumatera Barat. Pada saat itu bangsa Belanda datang dengan menggunakan mobil-mobil yang mana pada saat itu bagi warga kampung merupakan suatu hal yang sangat langka untuk ditemui di negeri mereka sendiri. Karena melihat itulah maka muncullah ide dari anak-anak untuk membuatnya karena untuk memiliki mobil pada saat itu merupakan suatu hal yang mustahil bagi masyarakat kampung”.

Permainan mobil gerobak menyerupai mobil-mobilan yang cara berjalannya dengan cara didorong dengan menggunakan batang bambu atau kayu bercabang sebagai penuas dari belakang untuk mendorong mobil gerobak.

3.16.2 Cara Bermain Mobil Gerobak

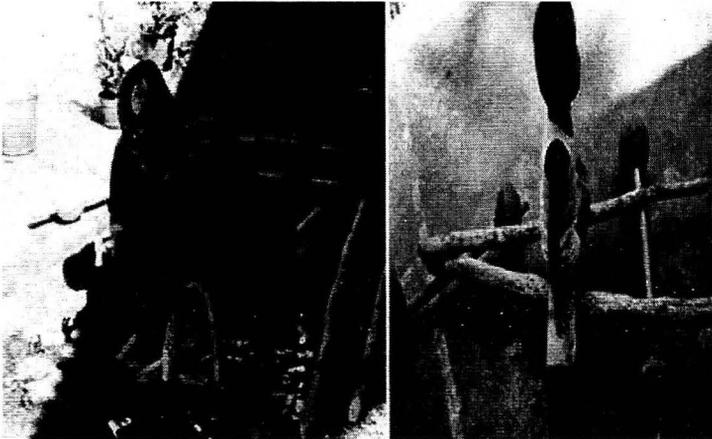
Sebelum bermain mobil gerobak alangkah baiknya mengenal alat-alat pembuatan mobil gerobak. Alatnya berupa:

1. Kayu sepanjang 1,5 meter 2 batang
2. Kelapa yang dilobangi atas bawah 4 buah sebagai roda
3. Papan seluas 10x15 cm sebagai tempat duduk
4. Kayu bulat sepanjang 1 meter untuk penyambung roda muka belakang
5. Paku

Dalam pembuatan mobil gerobak, kayu sepanjang 1 meter sebagai penyambung roda kiri kanan yang dimasukan buah kelapa yang telah dilobangi atas bawah sesuai ukuran kayu diameter kayu bulat, kemudian kayu yang telah berbentuk penyambung roda tadi ditarok muka belakang dengan jarak 1

meter, kemudian dipakukan bagian belakang kayu 1,5 meter tadi sebelah kiri dan sebelah kanan. Kemudian kayu tadi ditarik kebagian roda bagian depan sehingga membentuk segitiga, lalu dipakukan. dan roda depan diberi stir yang terbuat dari rotan yang dipakukan ke roda depan kiri kanan dengan jarak tengah minimal 15 cm dari tengah kiri dan 15 cm dari tengah kanan. Mengenai sadel duduk, papan yang seukuran 10x15 cm tadi dipakukan pada bagian tengah kayu yang membentuk segitiga tersebut. Dan untuk mendorong agar mobil gerobak bisa berjalan diperlukan kayu yang bercabang dengan panjang kayu 1,5 meter pula.

Gambar: 42
Alat-alat dan bahan permainan mobil gerobak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Setelah pembuatan mobil gerobak selesai, baru permainan dimulai, para pemain saling bergantian, bahkan mobil gerobak ini bisa berbapalapan antar pemain, apalagi jalan tempat bermain agak menurun, maka permainan semakin asyik untuk dimainkan dengan sorak sorai anak-anak yang bergembira.

Gambar: 43

Anak-anak berbalapan mobil gerobak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Permainan mobil gerobak selain bermain individual juga bermain bersifat kompetisi. Permainan ini bukan saja anak-anak yang menyukainya, namun lanjut usia juga menyukai permainan mobil gerobak saat mengisi waktu luangnya dan penuh canda tawa

Gambar: 44

Muda mudi serta lanjut usia bertanding pacu mobil gerobak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.16.3 Fungsi Permainan

Permainan ini berfungsi sebagai latihan imajinatif yang bersifat pendidikan untuk menciptakan kreasi anak dalam merakit permainan, selain ada mengukur keseimbangan dalam matematika sehingga mobil gerobak bisa dimainkan sebaik mungkin dan permainan juga mengisi waktu luang saat liburan

3.16.4 Makna Permainan

Dalam permainan mobil gerobak ini melatih kreasi anak-anak dalam merakit permainan, namun mobil gerobak tidak bisa dimainkan oleh satu orang saja tapi dimainkan oleh dua orang, satu orang untuk menyetir dan satu lagi bagian yang mendorong. Artinya dalam hidup tidak bisa hidup sendiri, ia butuh orang lain. Permainan ini sifatnya gantian mendorong dan menyetir, artinya adanya kesetiakawanan, karena selama ini mendorong, menyusahkan orang lain, maka gantian pula untuk menyusahkan. Jadi permainan ini membangun jiwa sosial yang tinggi untuk bisa bertenggang rasa, bertoleransi, tolong menolong dan semangat kebersamaan.

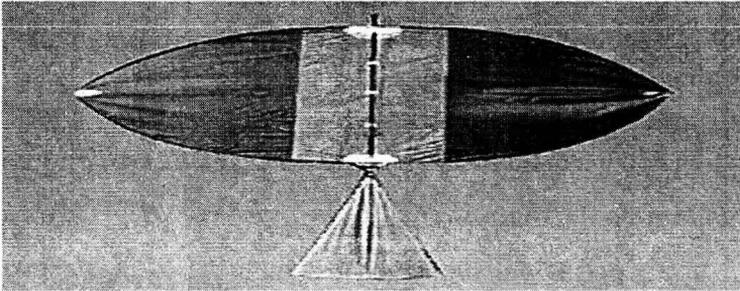
3.16.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Nilai yang terkandung dalam permainan merupakan nilai kebersamaan, kreatifitas, olah raga dan kesenangan. Kebersamaan itu tampak saat bergantian menyetir dan mendorong mobil gerobak, kreativitas terlihat bagaimana menciptakan ide-ide merakit mobil gerobak dengan baik. Olah raga terlihat saat mendorong dan berpacu balapan dalam bermain serta kesenangan muncul akibat kepuasan dalam bermain dengan gembira.

3.17 Main Layang-Layang

Permainan layang-layang atau yang biasa dikenal dengan sebutan Malapo yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu layangan yang mana bisa di buat sendiri ataupun dibeli yang sudah jadi.

Gambar: 45
Layang-Layang



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Layang-layang sudah lama dikenal sebagai permainan tradisional anak-anak di seluruh Indonesia. Mainan ini mudah dibuat dari bahan dasarnya adalah kertas, potongan bambu kecil, dan lem. Untuk memainkannya, layang-layang diterbangkan ke angkasa dengan segulung benang gelasan yang bisa ditarik-ulur

3.17.1 Sejarah permainan layang-layang

Permainan layang-layang sudah dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia, namun pembawa permainan layang-layang sampai pada masyarakat Kecamatan Sungai Pagu belum ada data yang menjelaskan, tapi secara umum permainan layang-layang berawal dalam catatan pertama dokumen cina sekitar 2500 sebelum masehi, sementara itu pada gua di pulau dipulau Muna Sulawesi Tenggara pada awal abad 21 memberikan gambaran tradisi yang berumur lebih dari kawasan nusantara dengan adanya bentuk-bentuk layang-layang primitive yang terbuat dari daun-daunan. Di kawasan Nusantara itu sendiri catatan pertama mengenai layang-layang dari sejarah melayu sulalatus salatin abad 17 memceritakan festival layang-layang yang diikuti oleh pembesar kerajaan. Kemudian dari China menyebar ke Eropa saat Benyamin Franklin menggunakan layang-layang yang terhubungkan dengan kunci untuk menunjukkan bahwa petir memuat muatan listrik pada abad 18.²

² .<https://id.wikipwdia.orang/wiki/Layang-layang>, di up date, senin 24 agustus 2015 pukul 09.00 wib

Permainan layang-layang di kecamatan Sungai Pagu permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa dengan minimal pemain satu orang.

3.17.2 Cara Bermain Layang-Layang

Sebelum bermain layang-layang alangkah baiknya mengenal alat dan bahan pembuatan layang-layang terlebih dahulu. Pembuatan layang-layang terbuat dari bambu yang diraut sehalus mungkin dengan panjang sesuai dengan selera yang diinginkan minimal 100 cm. setelah diraut sebaik mungkin maka rautan layang-layang yang terdiri dari dua buah rautan diikat kiri kanan dengan benang, agar ia berkembang, maka layang-layang ditarik dengan bambu rautan tadi ditengahnya yang satu untuk keatas lalu diikat dengan tali kemudian yang satu lagi ditarik ke bawah diikat dengan tali namundisisakan untuk beberapa cm sebagai pembuat ekor layang-layang sehingga layang-layang berbentuk bulat lonjong, sesudah itu membuat ekornya, baru layang-layang di tempelkan dengan kertas layang-layang dengan dibantu oleh lem.

Sesudah itu layang-layang baru bisa dimainkan, proses permainan layang-layang ini adalah pertama-tama alat disiapkan, kemudian semua peserta berkumpul di tempat permainan, lalu layang-layang dianjuangkan ke atas, proses anjuangan akan lebih cepat apabila hari sedang "berangin", setelah layang-layang naik ke atas maka para peserta berusaha untuk dapat memutuskan layangan para peserta lain, sedangkan layangannya sendiri harus diusahakan agar tetap bertahan. Apabila ada layangan yang berhasil di putuskan, maka anak-anak yang menonton akan berlarian untuk mengejanya. bagi peserta yang layangannya tetap bertahan atau tidak berhasil diputuskan, maka dialah yang ditetapkan sebagai pemenangnya. Permainan layang-layangan ini, biasanya juga dilombakan pada moment-moment penting seperti hari kemerdekaan dan lain-lain, dengan insert Rp. 5.000,-.

3.17.3 Fungsi Permainan Layang-Layang

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah, saat masa panen tiba, menjelang buka puasa pada bulan ramadhan atau bisa juga pada saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman atau tanah lapang. Permainan ini bersifat hiburan dan kebanggaan apalagi menang dalam bermain layang-layang.

3.17.4 Makna Permainan

Dalam permainan layang-layang, mulai membuat sampai bermain dibutuhkan ketelitian dan kesabaran serta strategi dalam bermain, jika tidak ada ketelitian maka layang-layang belum tentu bisa terbang sebaik mungkin, dalam meraut bambu untuk layang-layang butuh kesabaran dan rasa seni yang tinggi. Kemudian dalam bermain butuh strategi, bagaimana menarik ulur layang-layang dalam terbang sehingga jari dan tangan tidak tergores oleh benang saat menarik ulur dan mengendalikan layang-layang yang sedang diudara.

3.17.5 Nilai Permainan

Nilai permainan ini bersifat individual karena dalam bermain bersifat individu, namun memiliki nilai kesenangan, dimana munculnya rasa kepuasan dan kebanggaan dalam bermain sehingga ada unsur hiburan.

Selain itu nilai yang terkandung dalam permainan membangun rasa, karena layang-layang diudara terlalu tinggi kadangkala tidak begitu tampak, tapi pemain dapat merasakan bahwa layang-layang meronta-ronta di udara atau putus melalui tali layang-layang.

3.18 Terompa Galuak

Terompa galuak merupakan permainan yang telah dikenal secara nusantara. Namun istilah terompa galuak berasal dari bahasa Minang. Galuak itu sama artinya dengan tempurung. Permainan ini dianggap langka dalam bermain, namun masih

ada sedikit anak-anak yang meminati permainan terompa galuak

3.17.1 Sejarah Terompa Galuak

Permainan tarompa galuak ini sudah diterima dari warisan leluhur atau orang tua-tua terdahulunya secara turun-temurun. Permainan ini pada mulanya bukanlah merupakan sebuah permainan yang memiliki aturan dan hanyalah sesuatu kegiatan iseng-iseng dari anak-anak. Pada saat itu masyarakat disekitar masih membuat santan dari kelapa yang diparut sendiri, karena banyaknya tempurung kelapa, maka muncullah ide-ide kreatif mereka untuk memanfaatkan tempurung kelapa tersebut untuk dijadikan suatu alat yang lebih bermanfaat, seperti: untuk menimba air, memasak dan lain-lain. Pada anak laki-laki muncullah ide untuk melobangi tempurung kelapa tersebut dan memasukkan tali kedalam lobang tempurung sehingga dapat di angkat-angkat. Adapun cara dan alat yang digunakan dalam permainan ini belum ada perubahan sampai sekarang. Paling kalau adapun hanya terdapat pada tali yang digunakan. Pada masa dahulu anak-anak menggunakan akar dari tumbuh-tumbuhan namun, semakin berkembagnya zaman maka anak-anak kesulitan dalam mencari akar tersebut. sehingga digantilah dengan tali raffia atau tali plastik yang mana tali ini lebih mudah untuk didapatkan.

3.18.2 Cara Bermain Terompa Galuak

Permainan ini menggunakan alat yaitu tali raffia atau tali plastic, tempurung kelapa yang diberi lobang untuk tempat mengikat tali. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dan perempuan dengan minimal pemain dua orang dalam permainan individu atau 5-10 orang dalam permainan antar kelompok. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman surau, sekolah, rumah dan rumah gadang.

Proses permainan tarompa galuak ini adalah pertamata mempersiapkan alat, setelah alat tersedia maka dibuatkah garis start dan garis finis dengan jarak ± 50 meter, jarak ini

ditentukan sesuai kesepakatan semua peserta. Selanjutnya semua peserta berbaris di garis start sambil menunggu salah seorang menyebutkan "satu..dua..tiga.." pada hitungan ketiga maka semua peserta mulai berjalan dengan meletakkan kaki di atas tempurung sambil memegang tali. Bagi peserta yang sampai duluan ke garis finish maka dialah yang jadi pemenangnya.

Gambar: 46
Terompa Galuak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.18.3 Fungsi Permainan

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah dan bisa juga pagi hari pada saat libur. Fungsi dari permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan dan kecepatan, sedangkan nilai dan makna yang terkandung adalah sebagai pengakuan atas kemampuan seseorang dalam melakukan permainan, yang

menjadi pemenang harus diakui menjadi yang terbaik (sportifitas) dan juga untuk menjalin kebersamaan.

3.18.4 Makna Permainan

Dalam permainan ini, makna yang tersirat yang jelas adalah ide dan kreativitas anak dalam merakit permainan. Permainan ini juga bagaimana menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh saat dalam bermain.

3.18.5 Nilai Permainan

Dalam permainan ini mengandung unsur kesenangan dan perhitungan, karena dalam bermain butuh keseimbangan maka perlu diperhitungkan bagaimana melangkah sebaik mungkin sehingga pemain tidak jatuh tersungkur. Selain perhitungan dan kesenangan permainan juga memiliki nilai olah raga, karena butuh tubuh yang bergerak untuk mengangkat tempurung dikasikan tali rapia

3.19 Batu Selam

Permainan batu selam biasanya dimainkan oleh anak-anak saat mandi sore ke sungai. Permainan ini hanya bisa dimainkan dalam sungai. Sungai yang bisa untuk bermain adalah sungai yang tidak begitu dalam dan air yang tak begitu deras, karena dikuatirkan akan membuat celaka bagi anak-anak yang bermain di air deras dan dalam.

3.19.1 Sejarah Permainan Batu Selam

Permainan batu selam merupakan permainan yang telah dikenal oleh masyarakat Kecamatan Sungai Pagu begitu lama. Permainan ini bersifat warisan leluhur. Mengenai sejarah permainan asal usulnya tidak ada yang mengetahui tapi ia telah menjadi milik masyarakat itu sendiri.

Gambar: 47

Ibuk-ibuk Koto Baru mempraktekkan permainan batu selam



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.19.2 Cara Permainan

Dalam permainan batu selam yang diperlukan kain sarung dan batu serta kemampuan berenang dan menyelam. Dalam permainan ini, biasanya anak-anak pergi mandi ke sungai sore hari, menjelang magrib tiba, mereka bermain batu selam. Dalam permainan kain sarung diikat dipinggang baik tepi kain atas maupun tepi kain bawah yang berfungsi sebagai pelampung, lalu mereka sut atau hompimpa untuk menentukan menang dan kalah. Bagi peserta pemain yang kalah maka mereka mencari batu. Sebelum batu dimainkan, maka criteria dan bentuk batu disampaikan kepada peserta pemain batu selam. Setelah melihat cirri-ciri atau kteria batu oleh pemain, maka mereka mulai masuk ke sungai. Lalu peserta yang kalah menutup mata sekalian mengucapkan alah atau alun (sudah atau belum) atau hitungan 1-10. Sementara itu peserta yang menang tadi menyembunyikan batu, lalu diinjak oleh salah satu orang pemain. Setelah posisi batu di berada pada salah satu pemain dalam keadaan terinjak, maka pemain yang kalah tadi mencari batu dengan menyelam, dengan mencari kaki siapa yang menginjak batu. Jika diketahui orang yang menginjaknya, maka gentian yang mencari lagi, tapi bila salah tangkap, maka permainan dilanjutkan kembali.

3.19.3 Fungsi Permainan

Fungsi permainan ini lebih cenderung untuk hiburan dan mengisi waktu luang, sekalian untuk olah raga renang dan menyelam. Kecamatan Sungai Pagu banyak dikelilingi sungai, maka permainan ini menjadi pengisi waktu menjelang sore datang

3.19.4 Makna Permainan

Makna permainan menurut Ali Imran, Syofyan Sori, Jalaluddin Datuk Ilo Dirajo, Ariel Jhoni Datuk Bandaro Padang, Datuk Gampo dalam Focus Group Discussion sepakat mengatakan:

“permainan batu selam merupakan pelajaran penyidikan mencari kebenaran, dengan menyelam, mata mengambang dalam air mencari di kaki siapa batu selam tersimpan”

Dalam permainan ini, mengandung makna mencari yang tersirat, orang minang terkenal dalam bahasa kiasan, untuk menyampaikan yang disukai atau tidak disukai cukup dengan kiasan, maka semua orang memahami. Dari permainan batu selam ini, adanya unsur penyidikan, mencari fakta yang sebenarnya, mendalami kasus dimana posisinya, setelah batu itu terangkat maka baru tunjuk pelakunya, maka setelah batu itu disembunyikan dalam air kemudian baru diangkat itu menjelaskan dikaji dulu peristiwa baru menunjuk pelaku dengan adanya bukti, bukti itu batu maka menunjuk pelaku dianggap berkasus harus hati-hati karena salah tunjuk saja dalam bermain sudah disorakan oleh pemain-pemain lainnya.

3.19.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam permainan ini, nilai yang terkandung berupa nilai olah raga melatih anak-anak untuk berenang dan menyelam, kemudian nilai edukatif yang mengajarkan untuk mencari fakta dengan menyelami air sehingga batu tadi bertemu. Dan nilai kesenangan dengan adanya kegembiraan anak dalam bermain.

3.19 Main Manciak-Manciak

Permainan manciak-manciak berasal dari istilah minang dikecamatan sungai pagu, manciak bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sama halnya dengan arti kata Tikus. Permainan ini muncul karena wilayah kecamatan sungai Pagu merupakan wilayah agraris dengan penghasilan sawah berupa padi.

3.20.1 Sejarah Permainan

Permainan mancik-mancik ini sudah diterima dari warisan leluhur atau orang tua-tua terdahulunya secara turun-temurun. Adapun cara dan alat permainan ini belum ada perubahan. Adapun asal mula dari diadakannya permainan ini adalah pada masa dahulu para masyarakat desa yang berprofesi sebagai petani sering kali mengalami gagal panen karena adanya serangan dari hama tikus yang mengakibatkan para petani mengalami gagal panen. Oleh karena itu, dilakukanlah upaya oleh masyarakat untuk mencari dan menangkap tikus-tikus yang sering merusak padi-padi para petani ke dalam-dalam lubang-lubang sawah. Setelah dilakukan pencarian itu, maka banyaklah tiku-tikus yang tertangkap dan dibunuh yang membuat padi-padi para petani tidak dirusak lagi, yang mana mengakibatkan suksesnya panen para petani. Selama masa panen, masyarakat akan mengadakan pesta sebagai ungkapan rasa syukur dan anak-anak akan melakukan permainan yang akan berpura-pura sebagai tikus yang mana nantinya anak tersebut bersembunyi di dibalik semak-semak belukar dan akan dicari oleh teman-temannya yang lain. Karena inilah akhirnya permainan mancik-mancil ini terlahir.

Karya budaya ini merupakan sebuah permainan yang biasa disebut dengan main mancik-mancik yang berasal dari alam serambi sungai pagu. Permainan ini tempat untuk bersembunyi dan sebuah atau beberapa batu pipih. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki namun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh anak perempuan. dengan jumlah pemain tidak ditentukan, namun biasanya terdiri dari 5 sampai 15 orang.

3.20.2 Cara Bermain

Proses permainan mancik-mancik ini adalah pertama-tama meminta peserta permainan untuk malasik atau suit untuk menentukan siapa yang kalah dan bertugas sebagai penjaga batu. Setelah yang kalah ditentukan, maka tugasnya adalah menjaga batu yang telah diletakkan diatas tanah atau lantai sambil mencari kelompok lain yang bersembunyi yang mana sewaktu-waktu akan menyerbu dan menendang batu yang dijaga pihaknya yang kalah tersebut. Apabila sipenjaga melihat peserta lainnya, maka dia akan menyahut sambil mengucapkan toni mancik-mancik dengan suara yang keras sehingga terdengar oleh orang tersebut. Maka si Toni keluar dan haknya sebagai pihak yang menang sudah habis dan tidak boleh lagi menendang batu yang dijaga. Namun, disaat si penjaga meninggalkan batunya untuk mencari yang lain, maka disaat itulah kesempatan bagi peserta yang lain untuk dapat menendang batu dan dinyatakan sebagai pemenang. Apabila semua peserta ditemukan oleh penjaga, maka permainan di ulang kembali ke termen kedua, ketiga dan seterusnya. Namun, apabila ada yang berhasil, maka yang bersangkutan tidak perlu malasik pada termen berikutnya dan dia tetap menang.

3.20.3 Fungsi Permainan

Permainan ini biasanya dimainkan pada waktu sore hari sehabis anak-anak pulang sekolah dan bisa juga pagi hari pada saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman tempat-tempat yang bisa dijadikan sebagai tempat persembunyian. Selain itu berfungsi sebagai olah raga karena anak-anak harus berlari dan berkejar-kejaran

3.20.4 Makna permainan

Makna permainan ini secara berupa mencari ,melindungi dan menjaga terima resiko. Mencari artinya menangkap orang dengan menyebutkan namanya lalu tonggak atau batu yang disepakati sebagai tempat untuk mensyahkan permainan disentuh sesegera mungkin dan menyelamatkan kawan-kawan

yang telah tertangkap dengan bersorak lantang cimanciak, maka yang lain kabur bersembunyi serta ada unsure resiko, resiko kalah dalam bermain itu biasa, resiko menyelamatkan kawan yang lain, kiranya kita yang tertangkap. Jadi pemain diajarkan untuk berjiwa besar.

3.20.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam permainan ini, nilai yang terkandung adanya unsur kebersamaan adanaya penyelamatan kawan-kawan yang tertangkap, olah raga berupa ketangkasan, kecepatan berlari dan kesenangan sehingga dalam bermain dimainkan secara gembira

3.20 Permainan Lakon Samba

Permainan ini merupakan permainan bersifat permainan lakon dan bandit. Permainan lakon samba dimainkan secara tim, tim lakon dan tim bandit. Permainan lakon samba telah dikenal dan berbaur dalam kehidupan masyarakat sebagai permainan tradisional anak.

3.20.1 Sejarah permainan Lakon Samba

Dalam permainan lakon samba yang telah berbaur dalam kehidupan masyarakat kecamatan sungai pagu kabupaten solok selatan sebagai mainan yang mengisi waktu luang. Namun sejarah permainan ini belum ada data yang menjelaskan bagaimana permainan ini maasuk sampai ke daerah kecamatan sungai pagu. Permainan ini dikenal dengan lakon samba, namun sebelumnya bernama elang samba. Permainan ini dimainkan di halaman rumah gadang yang penuh dengan bunga-bungaun untuk dapat berlari berkelit menghindari serangan atau tangkapan lawan. Perubahan dari elang samba menjadi lakon samba terjadi pada tahun 1950 Pada tahun 1950 an itu berkembang film-film cowboy (western) yang berasal dari amerika serikat yang beredar di sumatera Barat dan digemari oleh masyarakat dalam film itu mereka melihat lakon yang sangat perkasa dan dikagumi dalam menangkap para bandit-bandit. (Departemen pendidikan dan kebudayaan,1981;52). Dengan

melihat lakon yang dianggap idola oleg anak-anak semasa itu, maka permainan elang samba menjadi samba lakon, karena dalam permainan ini mengutamakan ketangkasan, kegesitan dan kelincahan berlari dari tangkapan dan menjadi pahlawan dengan menyelamatkan kawan-kawan yang tertangkap.

3.20.2 Cara Bermain

Dalam bermain ini tidak alat yang digunakan, cuma tempat masing-masing tim tempat untuk menempatkan bandit yang tertangkap, yang dinamakan penjara atau benteng pertahanan.

Sebelum permainan dimulai, maka tim dibagi sama rata, anggota permainan minimal 3 maksimal tidak terbatas dalam 1 tim. Setelah itu melakukan sut atau hompimpa yang menang menjadi bandit yang kalah menjadi lakon, karena posisi lakon mengejar bandit. Dalam permainan ini adanya aroma kekerasan untuk dapat menundukkan bandit, dengan segala cara, walau harus bergulat, agar ia mau mengaku kalah dan masuk penjara. Begitu mengaku kalah atau tunduk, maka si bandit dibawa ke dalam penjara tim pemain. Dan satu orang minimal harus berada pada wilayah penjara, agar pemain yang telah tertangkap tadi tidak keluar atau bebas kembali berlari. Kemudian kawan-kawan yang belum tertangkap berusaha melakukan manyemba (manyambar) dengan menyentuh tubuh pemain yang telah tertangkap tadi sehingga pemain yang tertangkap bebas berlari kembali. Jika semua bandit telah tertangkap maka gantian untuk menjadi bandit dan lakon.

3.20.3 Fungsi Permainan

Permainan ini berfungsi sebagai pengisi waktu luang dan olah raga. Biasanya permainan ini dimainkan saat jam istirahat sekolah atau jam pulang sekolah atau waktu sore hari menjelang mandi sore. Permainan ini melatih fisik menjadi kuat dan mengeluarkan keringat sehingga tubuh berbadan sehat, walau sedikit sakit-sakitan setelah bermain.

3.20.4 Makna Permainan

Dalam permainan ini mencari imej, karena mereka dianggap licin kayak belut sulit ditangkap dan sering membebaskan kawannya itu dianggap sebagai jagoan dan pahlawan tim bermain. Dalam permainan samahalnya dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam masyarakat sering ditemukan para bandit, artinya menangkap bandit itu susah dan pahlawan itu memang dikagumi. Jadi dalam permainan berusaha mencari kebanggaan dan membangun sifat kepahlawanan dalam membela masyarakat.

3.21. 5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam permainan begitu banyak nilai yang terbangun dalam kehidupan masyarakat yang berawal dari anak-anak. Nilai tersebut, nilai kepahlawanan. Nilai kepahlawanan dalam menyelamatkan anggota masyarakat dalam lingkungan besar dan kepahlawanan dalam ruang lingkup kecil tim pemain tersebut. Disamping nilai kepahlawanan juga membangun rasa kebersamaan dan solidaritas yang tinggi dalam tim permainan. Kemudian nilai olah raga, karena ia berupa membangun tubuh yang kuat dan sehat serta nilai kesenangan, karena anak-anak bermain dengan gembira.

3.22. Permainan Sepak Rago

Sipak rago atau sipak raga (dalam bahasa Indonesia) merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang sudah hampir punah karena tergiling oleh arus zaman modern terutama oleh dari anak-anak pada saat sekarang ini. Sebagian mereka menganggap bahwa permainan ini terlalu kuno dan tidak menarik. namun, di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa.

3.22.1 Sejarah Permainan Sepak Rago

Sejarah awal mula dan perkembangannya belum diketahui secara pasti, karena permainan ini umumnya diwariskan secara turun-temurun oleh generasi sebelumnya.

Adapun keterangan yang dapat diperoleh berasal dari orang-orang tua yang masih hidup sampai saat sekarang ini, yang mana mereka pernah memainkan permainan ini semasa kecilnya.

Gambar: 48
Anak bermain Sepak Rago



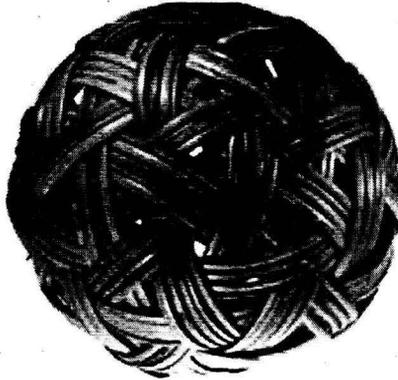
Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.22.1 Cara Bermain

Permainan sepak rago ini biasanya dimainkan dalam jumlah orang yang cukup banyak yaitu berkisar antara 5-10 orang dan berjenis kelamin pria baik anak-anak, remaja hingga dewasa. Bukannya wanita dilarang untuk memainkan permainan ini, hanya saja karena permainan ini lebih mengutamakan kemampuan fisik maka jarang perempuan yang mau untuk ikut bermain permainan ini. Kalau dilihat dari segi kesopananpun perempuan kurang pantas untuk ikut bermain karena nantinya mereka akan mengangkat-angkat kaki untuk mempertahankan agar bola tidak jatuh ke tanah dan biasanya perempuan minang dalam berpakaian sehari-hari menggunakan rok.

Permainan ini dimainkan di halaman rumah atau di lapangan terbuka pada saat sore hari biasanya sehabis pulang sekolah atau pulang dari bekerja. Permainan sepak rago ini menggunakan alat yaitu sebuah bola yang terbuat dari daun pohon kelapa atau kulit rotan yang diayam dengan menggunakan tangan.

Gambar: 49
Bola Sepak Rago yang terbuat dari rotan



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Langkah-langkah permainan sebagai berikut

Pertama-tama pemain membuat lingkaran yang garis tengahnya 4.5 m. dalam menentukan garis tengah ini bergantung kepada jumlah pemain, apabila jumlah pemain banyak maka lingkaran dibuat lebih besar lagi, namun apabila pemainnya sedikit maka lingkarannyapun juga lebih kecil. Setelah lingkaran dibuat selanjutnya di bagi menjadi beberapa sektor (tergantung jumlah pemain) apabila pemain 5 orang maka lingkaran dibagi menjadi 5 sektor dengan memberi tanda. Selanjutnya pemain berdiri pada masing-masing sektor dan ada seorang yang berdiri di tengah lingkaran yang bertugas sebagai pembagi bola yang disebut dengan *tekong*. Bagi si pembagi bola (*tekong*) dalam menerima maupun memberi bola harus tetap melalui tendangan tidak diperbolehkan menggunakan tangan karena itu merupakan salah satu peraturan dalam permainan ini.

Setelah semua pemain menempati tempatnya masing-masing, kemudian si pembagi bola mulai memberikan bola kepada salah satu pemain, selanjutnya bagi si penerima bola harus melambung-lambungkan bola tersebut dengan menggunakan teknik dan seni tertentu

sehingga bola tersebut berpindah dari dari satu orang pemain ke pemain lainnya tanpa jatuh ke tanah, biasanya untuk mempertahankan bola supaya tidak jatuh inilah yang sulit untuk dilakukan. Apabila bola jatuh ke tanah sebelum semua pemain mendapat giliran, maka putaran tersebut harus diakhiri dan memulai putaran baru. Bagi pemaian yang menjatuhkan bola maka nantinnnya akan mendapat hukuman dari pemain lainnya, bentuk hukuman tergantung kesepakatan bersama.

3.22.1 Fungsi Permainan

Pada zaman dahulu permainan sepak rago ini dimainkan oleh para pemuda di lapangan terbuka hanya untuk sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang, dan jarang yang menjadikannya sebagai ajang perlombaan karena permainan ini tidak memiliki ketentuan yang baku untuk di perlombaan. Namun, pada saat sekarang ini permainan sipak rago sudah banyak yang mulai menjadikannya ajang perlombaan dan juga sudah banyak bermunculan grup-grup sepak raga. Kabupaten Solok Selatan Kecamatan Sungai Pagu permainan sipak rago, telah dilatih dari usia pendidikan Dasar, mulai kelas satu SD sampai SLTP. Latihan tersebut digunakan sebagai ajang kompetisi. Perlombaan ini diadakan supaya dapat mempertahankan eksistensi permainan ini khususnya bagi kaum muda.

Sampai saat sekarang ini permainan tradisional sepak rago masih dimainkan di beberapa daerah di Sumatera Barat khususnya di Kabupaten Solok Selatan Kecamatan Sungai pagu di saat sore hari. Permainan sepak rago ini hampir mirip dengan permainan sepak takraw, namun perbedaannya terletak pada peralatan yang digunakan. Pada sepak takraw menggunakan net sebagai pembatas antar tim sedangkan dalam sepak rago tidak menggunakan net. Dalam perkembangannya permainan sepak rago ini juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai luhur dan membina sikap mental serta keterampilan tertentu pada masyarakat pendukungnya. Adapun nilai-nilai

yang terkandung dalam permainan ini adalah nilai sportivitas, ketangkasan dan kebersamaan.

3.22.4 Makna Permainan

Setiap permainan memiliki makna yang terkandung dalam permainan tersebut. Adapun makna yang dapat diperoleh melalui permainan sepak rago ini adalah:

1. Melalui permainan ini seseorang dapat mengasah dan mengetahui kemampuan diri masing-masing. Mana tahu selama melakukan permainan ini ada salah satu pemain yang ternyata memiliki potensi dalam bidang olah raga dan walaupun tidak ada mereka bisa mengasah kemampuan olahraga ini dengan latihan yang rutin. Selain itu juga dapat meningkatkan kesehatan jasmani.
2. Melalui permainan ini seseorang menyadari bahwasanya kita masyarakat sosial tidak dapat hidup seorang diri. Kita harus bisa hidup bermasyarakat dengan sikap saling bertenggang rasa dan saling memberi dan menerima.
3. Melalui permainan ini kita juga diajarkan untuk dapat bekerjasama, karena ada sebagian orang yang memiliki sifat tidak bisa bekerjasama sehingga lebih mementingkan egonya masing-masing. Padahal dengan bekerjasama akan terbangun rasa kekeluargaan dan kebersamaan yang mana pekerjaan sesulit apapun apabila dikerjakan bersama akan terasa lebih mudah.
4. Melalui permainan ini mengajarkana kita tentang bagaimana cara dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Karena selama permainan kadangkala ada pertengkaran yang terjadi antar pemain dengan itulah mengajarkan kita bagaimana menghadapi setiap permasalahan secara bijak agar tidak terjadi perselisihan.

3.22.2 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Permainan ini mengandung nilai olah raga, sportifitas, kegesitan dan kelincahan gerakan dan daya refleks kaki.

Permainan ini dilakukan secara kebersamaan dan membangun rasa solisaritas kelompok yang tinggi dalam mendapatkan penghargaan

3.23 Permainan Patok Lele

Patok lele merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang sudah hampir punah karena tergiling oleh arus zaman modern terutama oleh anak-anak pada saat sekarang ini. Sebahagian mereka menganggap bahwa permainan tradisional ini terlalu kuno dan tidak menarik

3.23.1 Sejarah Permainan

Sejarah Permainan Patok Lele merupakan permainan yang sangat tua dan telah menjadi bagian seni permainan tradisi di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Permainan patok lele ini sudah ada sejak zaman nenek moyang dan populer di tahun 1900an tempat pasti asal permainan ini belum diketahui. Tetapi pastinya permainan ini sudah menyebar hampir di seluruh Indonesia. Sejarah awal mula dan perkembangannya belum diketahui secara pasti, karena permainan ini umumnya diwariskan secara turun-temurun oleh generasi sebelumnya. Adapun keterangan yang dapat diperoleh berasal dari orang-orang tua yang masih hidup sampai saat sekarang ini, yang mana mereka pernah memainkan permainan ini semasa kecilnya.

Gambar:50
Permainan Patok Lele



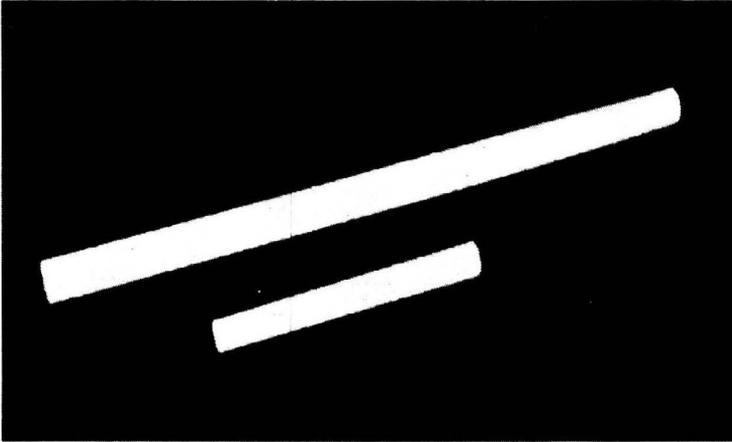
Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.22.1 Cara Bermain

Permainan patok lele ini biasanya dimainkan secara berpasang-pasangan bahkan bisa mencapai 2-3 pasang. Pemainnya boleh terdiri dari laki-laki atau perempuan. Permainan ini dimainkan oleh anak berusia 7-13 tahun tapi, orang dewasa juga boleh memainkan permainan ini. Permainan ini dimainkan di halaman ruman atau lapangan terbuka, pada saat sore hari biasanya sehabis pulang sekolah atau pulang bekerja.

Permainan ini memerlukan lapangan dengan ukuran 20x20 meter dengan pemain sekitar 4-8 orang. Menggunakan alat berupa 2 buah tongkat kayu yang berbentuk silinder dengan ukuran berbeda. Tongkat pertama lebih panjang disebut juga dengan *induk* dengan ukuran 40-50 cm dengan diameter kurang lebih 2-4 cm, sedangkan tongkat kedua lebih pendek disebut juga dengan *anak* dengan ukuran 15-20 cm dengan diameter kurang lebih 1,5-3 cm.

Gambar:51
Alat permainan patok lele



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Langkah-Langkah Permainan Sebagai Berikut:

Pertama-tama pemain membuat lubang yang memanjang dengan ukuran 10x4 cm dengan kedalaman 4 cm di pinggir lapangan yang telah ditentukan. Kemudian melakukan suit antar kelompok untuk menentukan siapa yang akan bermain duluan, setelah menentukan siapa yang duluan bermain maka barulah permainan ini dimulai.

Adapun permainan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu:

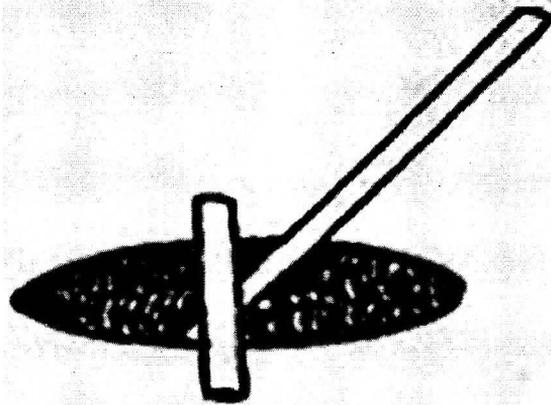
1. Mencongkel

Pada tahap ini kayu anak diletakan secara melintang didekat ujung lubang kemudian bagi si pemain sambil menunduk pada lubang bersiap-siap sambil memegang pangkal kayu induk, kemudian diangkat dan dilemparkan kea rah lawan yang menjaga apabila lawan yang menjaga dapat menangkap kayu anak yang terlempar tersebut maka si pemain harus menghentikan permainannya dan di gantikan oleh pihak lawan. Namun apabila kayu anak yang dilemparkan tadi tidak dapat ditangkap oleh pihak lawan maka si pemain boleh melanjutkan permainannya. Sedangkan kalau seandainya kayu anak tadi tertangkap oleh

anggota lainnya maka permainan masih tetap dapat dilanjutkan.

Apabila permainan masih tetap berlanjut maka si pemain tadi meletakkan kayu induknya di atas lubang secara melintang kemudian pihak lawan akan memukul kayu induk dengan kayu anak tadi, apabila lemparan kayu anak mengenai kayu induk maka si pemain tadi dinyatakan kalah dan digantikan oleh pihak lawan. Namun, apabila masih tidak mengenai maka si pemain masuk ke tahap selanjutnya.

Gambar: 52
Lubang Patok Lele



Dokumentasi: Panitia Penelitian

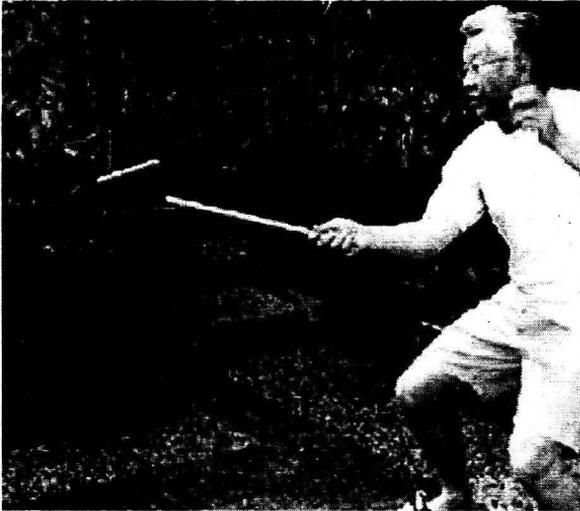
2. Memukul Beberapa Kali

Si pemain berdiri di dekat lubang sambil memegang pangkal kayu induk dan meletakkan kayu anak di atas kayu induk secara seimbang. Sambil berjalan menjauhi lubang pemain tadi pemain menyentak kayu anak hingga terlempar ke atas kemudian langsung disambut oleh kayu induk yang masing-masing dipegang dengan cara sambil memukul-mukul kayu anak tadi secara perlahan-lahan hingga terlempar lagi ke atas. Semakin banyak pukulan yang dihasilkan maka semakin tinggi nilai yang akan didapat. Namun apabila pada saat memukul kayu anak ke atas dapat di tangkap oleh kayu induk milik lawan, maka si pemain tadi

dinyatakan kalah dan harus berhenti dari permainan dan permainan dilanjutkan oleh pihak lawan, sedangkan nilai yang telah diperoleh harus diberikan kepada pihak lawan.

Gambar : 53

Memukul kayu kecil dengan kayu panjang



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3. Memukul Kayu Induk pada Lubang

Tahapan ini biasanya dilanjutkan apabila si pemain masih dapat melanjutkan permainannya sedangkan nilai yang diperolehnya belum memenuhi nilai yang telah disepakati, maka masuklah ketahap ketiga ini. Pada tahapan ini si pemain meletakkan kayu anak sebagian kedalam lubang dengan cara menyandarkannya secara miring sedangkan yang sebagian lagi dibiarkan berada di luar lubang. Kemudian dengan menggunakan kayu induk si pemain harus memukul kayu anak hingga keluar dari lubang. Disaat kayu anak berhasil melambung keluar dari lubang, maka si pemain harus dengan cepat memukul kayu anak, karena kalau tidak pihak lawan akan terlebih dahulu memukul kayu tersebut dan apabila pihak lawan lebih dahulu memukul maka pemain tadi dinyatakan kalah

sedangkan pemain lebih dahulu memukul maka dialah pemenangnya. Bagi tim yang kalah akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan bersama.

Gambar: 54
Anak-anak bermain patok lele



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.23.3 Fungsi Permainan

Permainan patok lele masih dimainkan di beberapa daerah khususnya di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan provinsi Sumatera Barat walau telah mulai kurang diminati anak-anak. Permainan ini biasanya dimainkan untuk mengisi waktu senggang seperti pada saat sepulang sekolah, pulang bekerja atau kadang kala juga dipertandingkan dalam memperingati hari kemerdekaan, lebaran dan lain sebagainya.

1.23.4 Makna Permainan

Dalam permainan ini, ada unsur hitungan, jadi belajar berhitung. Permainan patok lele, selain kejujuran juga ada kelicikan. Permainan ini tidak terlepas dari resiko yang dapat membahayakan pemainnya. Salah satunya adalah disaat kayu patok lele melambung ke atas dan dipukul kalau tidak hati-hati dapat mengenai mata atau bagian tubuh lainnya. Sehingga menyebabkan banyak orang yang melarang anaknya untuk bermain permainan ini. Oleh karena itu dalam permainan ini

sikap hati-hati sangat diperlukan demi kelancaran permainan namun dalam permainan ini yang diungkapkan Ariel Jhoni Datuk Bandaro Padang yaitu:

“memaknai hidup, bila tidak sanggup jangan dipaksakan untuk mengambil patok lele, ukur bayang-bayang setinggi badan, tapi bila ia ingin berjaya dalam artian meraih kemenangan, siap terima resiko, setiap kejayaan pasti ada pengorbanan. Dalam permainan tidak beranjak dari kejujuran dan kecurangan, begitulah fenomena masyarakat yang ada, sanksi sosial berlaku bagi anak-anak yang curang dengan mengejek atau tidak mengikutsertakan untuk bermain.”

Jadi dalam permainan patok lele memaknai proses kehidupan anak menuju dewasa dalam mencapai cita-cita dan tujuan hidupnya. Kesuksesan di raih melalui perjuangan dan pengorbanan dan mengajarkan anak-anak untuk mengukur kemampuannya dalam mencapai tujuan hidupnya.

3.23.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Di dalam permainan ini juga terdapat nilai-nilai yang terkandung yaitu berupa sportivitas, ketangkasan, kecermatan serta kebersamaan, kecurangan saat berhitung. Saat kecurangan terjadi telah dapat membentuk moral perilaku anak dengan sanksi sosial bermain anak-anak, dengan tidak ikut sertakan untuk bermain berikut atau mengejek si anak curang, sehingga kontrol sosial dapat berjalan dalam mendidik anak-anak. Permainan ini selain mengasah saraf motorik juga dapat mengasah kecerdasan anak.

3.24 Permainan Gasing

Gasing adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali. Selain merupakan mainan anak-anak dan orang dewasa, gasing juga digunakan untuk berjudi dan ramalan nasib.³

³ . <https://id.wikipedia.org/wiki/Gasing> di up date kamis, 22 Oktober 2015 pukul 09.00 wib

Gasing atau gasiang dalam bahasa Minangkabau merupakan permainan tradisional yang ada di Minangkabau dan permainan ini merupakan permainan tua yang sudah berumur lebih dari ratusan tahun. Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Perkataan gasing berasal dari gabungan dua kata yaitu "gah-berpusing". Gah dalam istilah permainan gasing bermaksud berputar dengan ligat dan tegak. Permainan Gasing di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan sudah mulai menghilang di telan bumi, namun masih ada tersisa sebagian anak-anak memainkan gasing. Gasing yang dimainkan bukan gasing buatan sendiri, tapi gasing plastik yang mudah di dapati untuk sebagai hiburan Di daerah Sumatera Barat terdapat berbagai macam bentuk gasiang yaitu:

- Gasiang dari kayu
- Gasiang dari buah pinang
- Gasiang dari seng
- Gasiang dari bambu
- Gasiang dari tengkorak (bersifat magis)

3.24.1 Sejarah Permainan

Daerah asal permainan ini dan penyebarannya secara kronologis di wilayah nusantara belum diketahui secara pasti. Data sejarah berupa naskah-naskah kuno maupun data arkeologi, baik artefak maupun non artefak tentang permainan ini belum ditemukan, hingga sulit untuk mengungkap sejarah dan penyebaran permainan gasing di wilayah nusantara secara pasti apalagi wilayah Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat

Permainan gasing umumnya diwariskan secara turun-temurun oleh generasi sebelumnya. Adapun keterangan yang dapat diperoleh berasal dari orang-orang tua yang masih hidup sampai saat sekarang ini, yang mana mereka pernah memainkan permainan ini semasa kecilnya, seperti ungkapan Ali Amran, Syofyan Sori, Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo yang rata-

rata berusia 80-an, bahwa permainan ini sebelum Indonesia merdeka pernah ia mainkan semasa anak-anak.

Permainan gasing ini dimainkan oleh anak laki-laki yang berusia 6-15 tahun. Biasanya dimainkan di halaman rumah atau lapangan terbuka sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang, namun ada juga yang menjadikannya sebagai ajang perlombaan. Dengan diadakannya perlombaan ini diharapkan dapat mempertahankan eksistensi permainan ini khususnya bagi kaum muda.

Gambar: 55
Anak-anak bermain gasing



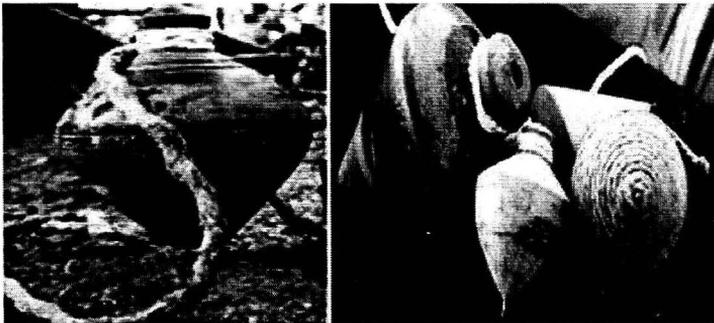
Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.24.2. Cara Bermain

Permainan gasing ini biasanya dimainkan minimal oleh 2 anak, namun semakin banyak pemainnya maka permainan akan semakin menarik. Biasanya dimainkan oleh anak laki-laki baik anak-anak, remaja hingga dewasa. Bukannya wanita dilarang untuk memainkan permainan ini, hanya saja karena permainan ini lebih mengutamakan ketangkasan maka jarang perempuan yang mau untuk ikut bermain permainan ini.

Permainan ini dimainkan di halaman rumah atau di lapangan terbuka yang memiliki tanah keras, padat dan tidak berbatu. Biasanya pada saat sore hari sehabis pulang sekolah atau pulang dari bekerja. Permainan gasing ini menggunakan alat yaitu sebuah gasing yang terbuat dari batang pepohonan. Dalam memilih kayu, masyarakat biasanya memilih kayu yang kuat seperti batang pete, batang jati, batang kayu entap dan ada juga yang menggunakan batang pinus. Pemilihan batang kayu ini bertujuan supaya gasing yang dihasilkan memiliki kekuatan dan ketahanan yang bagus. Sedangkan untuk tali penariknya bahan yang digunakan yaitu tali tambang atau tali nilon yang juga memiliki kekuatan yang kuat, apabila menggunakan sembarangan tali nanti dikhawatirkan disaat menarik gasing tali yang digunakan tiba-tiba putus sehingga mengganggu permainan.

Gambar: 56
Bentuk gasing dari kayu



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Langkah-Langkah Permainan Sebagai Berikut:

Pertama-tama pemain menyiapkan tempat yang cocok untuk bermain gasing, setelah tempat ditemukan dibuatlah lingkaran yang luasnya lebih kurang 30 cm. Kemudian ditengah-tengah lingkaran di letakan sebuah kerikil, lalu masing-masing pemain melemparkan gasing ke arah kerikil tersebut. Apabila ada salah satu gasing pemain yang mengenai kerikil dan

membuat kerikil terlempar ke luar garis maka dialah yang dinyatakan sebagai pemenangnya. Selanjutnya, semua gasiang pemain lainnya di kumpulkan ke dalam lingkaran yang mana nantinya gasiang yang menang tadi akan menghantam tumpukan gasiang tersebut. Bagi gasiang yang tidak keluar dari tumpukan akan dihantam secara bersama-sama oleh pemain lainnya. Biasanya gasiang yang banyak tergores dialah yang dianggap kalah.

Selain cara di atas permainan gasiang masih memiliki cara bermain lainnya yaitu dengan cara gasiang dipegang dengan tangan kiri sedangkan tangan kanan memegang tali pemutarnya. Tali dililitkan secara kuat ke badan gasiang hingga menutupi seluruhnya. Kemudian dalam hitungan yang telah ditentukan masing-masing pemain menarik tali dan melepaskan gasiang ke tanah. Bagi siapa yang gasiangnya berputar lebih lama, maka dialah yang dinyatakan sebagai pemenangnya.

3.24.3 Fungsi Permainan

Sampai saat sekarang ini permainan tradisional gasiang masih dimainkan di beberapa daerah di Sumatera Barat, namun mulai berkurang untuk wilayah Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Permainan ini berfungsi sebagai sarana hiburan dan untuk menjalin kebersamaan antar anak-anak setempat dalam mengisi waktu luang.

3.24.4 Makna Permainan

Permainan gasing merupakan yang mengasyikan saat bermain bersama dan mengadu gasing-gasingnya anak-anak. Dalam permainan ini Gusnedi 38 tahun Pegawai Negeri Sipil SatpolPP Kabupaten Solok Selatan mengungkapkan:

“ semasa saya masih anak-anak permainan gasing selain hiburan, juga pernah bermain taruh uang, semasa itu Rp 50,00-Rp 100,00. Kita bangga menang dan bawa pulang, besoknya main lagi, untuk membayar utang yang kalah dengan tawa canda ria, namun makna permainan ini bagi saya adalah membangun rasa pergaulan sesama teman yang lebih akrab. Dan uang taruhan bukan kita nikmati

secara pribadi, kita beli es, semasa itu Rp 25,00 atau *balanjuang* (makan) bersama-sama”.

Dari ungkapan tersebut permainan gasing lebih mengarah pada pergaulan dan kebersamaan dalam kehidupan sosial anak-anak sehingga permainan itu bersifat kompetitif tapi sportif dan menikmati kalah menang bersama.

3.24.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam perkembangannya permainan gasing ini juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai luhur dan membina sikap mental serta keterampilan tertentu pada masyarakat pendukungnya. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain adalah nilai sportivitas, dimana kita mampu menerima kekalahan dengan hati yang lapang serta tidak membenci teman yang menang karena dalam suatu permainan bukan menang atau kalah yang lebih diutamakan, tetapi rasa kebersamaan yang jauh lebih penting. Dimana disaat kita bermain dapat berkumpul dengan teman-teman lainnya sambil bercanda dan bergurau. Optimis, nilai ini juga diperlukan selama bermain permainan ini karena dengan optimis kita memiliki semangat untuk menang dan mengenai gasing lawan. Tetapi untuk dapat menang kita tidak boleh berbuat curang, kejujuran harus ditanamkan selama permainan ini.

Permainan gasing ini juga tidak terlepas dari beberapa resiko, salah satunya adalah apabila kita tidak pas dalam melempar gasing, bisa saja gasing tersebut mengenai kepala atau bagian tubuh lainnya dari teman kita. Oleh karena itu sikap berhati-hati sangat diperlukan selama permainan ini berlangsung. Adapun beberapa filosofi dari permainan gasing ini ialah “Gasing itu bisa mengandung makna dalam kehidupan. Dimana putaran gasing harus seimbang, begitu juga kita hidup di dunia harus seimbang dengan akhirat”, dan filosofi lainnya menyebutkan “Gasing yang mampu berputar lama memiliki sifat keseimbangan di semua sisi. Seperti manusia jika dapat menjaga keseimbangan hidupnya maka harapan hidupnya pun akan jauh lebih lama”.

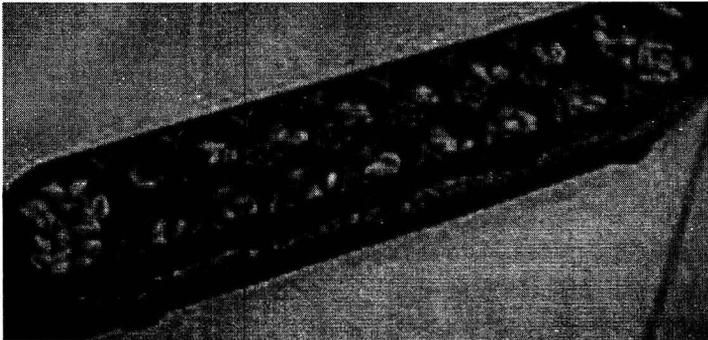
3.25 Permainan Congkak

Permainan congkak merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang sudah hampir punah karena tergiling oleh arus zaman modern, terutama oleh generasi muda pada saat sekarang ini. Sebagian mereka menganggap bahwa permainan ini terlalu kuno dan tidak menarik. Namun, di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa

3.25.1 Sejarah Permainan

Sejarah awal mula dan perkembangannya belum diketahui secara pasti, karena permainan ini umumnya diwariskan secara turun-temurun oleh generasi sebelumnya. Adapun keterangan yang dapat diperoleh berasal dari orang-orang tua yang masih hidup sampai saat sekarang ini, yang mana mereka pernah memainkan permainan ini semasa kecilnya.

Gambar: 57
Congkak



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.25.1 Cara Bermain

Permainan congkak ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan, baik usia anak-anak, remaja maupun dewasa. Namun anak laki-laki juga dapat memainkannya. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh dua orang anak, dengan menggunakan satu buah papan congkak dan 98 buah biji congkak atau buah congkak. Papan congkak dapat terbuat dari berbagai macam bahan, yaitu: ada yang di buat menggunakan

kayu, plastik maupun tanah yang di gali. Dengan 16 buah lobang yang masing-masingnya terdiri dari, 14 buah lobang kecil yaitu 7 buah lobang yang saling berhadapan pada masing-masing sisi papan. Kemudian 2 buah lobang besar atau biasa juga disebut dengan lumbung, yang terletak pada masing-masing ujung papan congkak. Adapun untuk biji atau buah congkak juga terbuat dari berbagai macam bahan yaitu: ada yang terbuat dari cangkang kerang, plastik yang dibentuk seperti cangkang kerang, batu kecil, kelereng dan biji-bijian.

Gambar: 58
Kronologis permainan

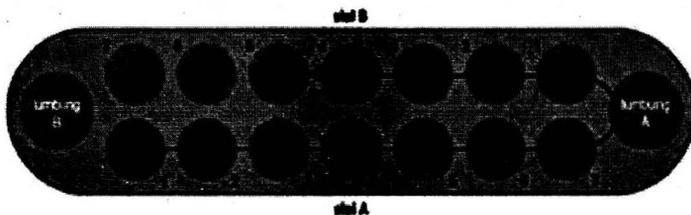


DIAGRAM DAKON

Urutan jalan main kucing-kucing dari gambar urut satu sampai urut 7 dan mengisi lumbung induk A dan terus memutar tapi tidak mengisi lumbung B karena dianggap lumbung lawan

Gambar: 59
Macam-Macam Bahan Buah Congkak



Langkah-Langkah Permainan:

Pertama-tama papan dan buah congkak dipersiapkan, buah congkak dibagi pada masing-masing lubang kecil dengan jumlah yang sama banyak yaitu 7 buah dalam tiap lubang. Masing-masing lambung di biarkan kosong, karena lambung diisi pada saat permainan telah dimulai. Setelah buah di bagi selanjutnya para pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang main terlebih dahulu. Pemain yang mendapat giliran pertama mengambil semua buah congkak yang berada di salah satu lubang kecil bagiannya, dan memasukkan buah satu persatu ke lubang kecil tersebut. Apabila buah habis di lambung, maka pemain tadi boleh melanjutkan dengan cara mengambil kembali buah pada lubang kecil miliknya dan membagikannya pada masing-masing lubang.

Pada saat sampai di lumbungnya sendiri sedangkan buah masih ada, maka pemain harus memasukkan buah tersebut satu persatu ke lumbung kecil milik lawannya begitu seterusnya sampai buah yang ada di tangan habis. Apabila buah habis dan berhenti di lubang kecil milik lawan, sedangkan lubangnya berisi buah maka pemain dapat melanjutkan permainan dengan menggunakan buah lawan dan apabila buah itu juga habis dan berhenti di lubang kecil milik sendiri sedangkan di lubang itu sudah tidak ada buah lagi, maka pemain harus berhenti dan mengambil semua buah yang ada tepat di lubang kecil depannya dan memasukkannya ke lambung . Namun, apabila saat berhenti sudah tidak ada buah maka pemain pertama tidak mendapatkan apa-apa sehingga tidak ada buah yang dapat di isikan ke lambung, dan permainan dilanjutkan oleh pemain ke dua begitu seterusnya hingga buah yang di lubang kecil habis. Adapun cara menentukan pemenangnya adalah dengan menghitung jumlah buah yang ada pada lumbung masing-masing, bagi lumbung yang paling banyak memperoleh buah maka dialah yang dinyatakan sebagai pemenang.

3.25.1 Fungsi Permainan

Sampai saat sekarang ini permainan tradisional congkak masih dimainkan di beberapa daerah di Sumatera Barat. Permainan ini berfungsi sebagai sarana hiburan dalam mengisi waktu luang agar lebih bermanfaat, permainan ini juga dapat mengasah kecerdasan anak dalam ketepatan berhitung.

3.25.2 Makna Permainan

Dalam permainan congkak Fasriati lahir 1950 peserta Focus Group Discussion di rumah gadang kaum Sikumbang :

“Dulu anak perempuan dilarang bermain keluar, ia bermain di rumah gadang, tak sebebas anak-anak sekarang untuk bermain jauh dari rumahnya, jadi permainan itu. bermain bersama keluarga, kakak, adik, etek dan lain-lain. Makna permainan itu dirasakan bagaimana belajar berhemat karena setiap buah harus masuk ke lumbung kita sesuai alur jalan permainan dan peluang untuk mencari laba sebesar-besarnya tapi sportif, tentu butuh pemikiran untuk bisa mencari laba, mana kucing-kucing yang banyak bisa ditembak dan di masukan ke dalam lumbung besar kita”

Jadi dalam permainan congkak lebih mengacu pada pola budaya berhemat untuk menyisihkan sedikit uang saku kita dalam artian belajar untuk menabung, jika bermain congkak menabung buah dan dalam kehidupan menabung uang dan mencari laba, sesuai dengan tuntutan kehidupan dalam masyarakat. Adapun makna filosofi dari permainan congkak ini adalah kita sebagai makhluk sosial tidak boleh memikirkan diri sendiri, kita juga harus memikirkan orang lain seperti tetangga, saudara, teman dan lain sebagainya. Permainan ini juga mengajarkan akan hubungan timbal balik atau member dan menerima. Disaat kita memiliki rezeki yang berlebih terlebih dahulu kita penuhi kebutuhan-kebutuhan pokok kita dengan perumpamaan mengisi lubang-lubang kecil milik kita yang kosong. Apabila lubang kecil sudah terisi semua kita juga harus mengisi lumbung yang diartikan sebagai simpanan untuk masa

depan nantinya. Setelah semuanya terisi, sedangkan rezeki kita masih banyak berlebih wajiblah kita memberikannya ke saudara, teman atau lainnya. Ini diisyaratkan seperti mengisi lubang kecil milik lawan main. Karena pada suatu waktu lawan main juga akan mengisikan buahnya ke lubang milik kita, pada saat inilah sifat saling memberi dan menerima terlihat.

Pada saat mengisi lumbung masing-masing, meskipun buah kita masih banyak berlebih lumbung tetap harus diisi sebanyak 1 buah tidak boleh lebih. Ini diartikan bahwasanya kita tidak boleh memiliki sifat tamak, karena sifat tamak sangat dilarang oleh agama. Karena kita ingin lumbung cepat terisi penuh maka semua buah kita masukkan tanpa membaginya ke lubang milik lawan bermain. Apabila ini terjadi maka permainan tidak akan berjalan sesuai aturan yang berlaku. Begitupun dalam kehidupan, apabila sikap tamak terlalu menguasai diri kita, maka aturan-aturan dalam kehidupan juga akan ikut terabaikan sedangkan untuk lumbung lawan memang tidak wajib kita isi karena itu adalah kewajiban dan tanggung jawabnya sendiri dalam mencari nafkah.

Intinya adalah dalam hidup kita diajarkan untuk tidak berlebih-lebihan dan saling berbagi dengan orang lain. Serta mengajarkan untuk bertanggung jawab terhadap hidup kita sendiri.

3.25.5 Nilai Terkandung Dalam permainan

Dalam perkembangannya permainan congkak ini juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai luhur dan membina sikap mental serta keterampilan tertentu pada masyarakat pendukungnya. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah:

1. Sportivitas, nilai ini dilihat pada saat penentuan kalah dan menang bagi pemain yang kalah ia harus dapat menerima kekalahannya dengan hati yang lapang, karena tidak semua orang dapat menerima kekalahan sebagaimana halnya dalam menerima kemenangan.

2. Kejujuran, nilai ini dapat dilihat pada saat permainan sedang berlangsung. Para pemain harus dapat jujur dalam mengisi tiap-tiap lubang. Apabila buah di tangan sudah habis maka harus berterus terang jangan berbuat curang dengan cara tetap menjalankan buah yang ada seolah-olah buah kita berhenti di lubang yang masing memiliki buah padahal sesungguhnya buah kita berhenti di lubang kosong.
3. Kesabaran, nilai ini dapat dilihat pada saat permainan berlangsung. Disaat pemain pertama sedang bermain dan permainannya masih terus berlanjut, kita sebagai pemain kedua harus dapat bersabar untuk menunggu giliran main.
4. Berfikir Tepat, selama permainan ini berlangsung dari awal bermain kita harus sudah dapat menentukan langkah mana yang bagus kita ambil agar permainan kita tidak cepat berakhir. Kalau seandainya kita tergesa-gesa dalam memulai permainan dengan sembarangan memilih lubang yang akan dijalankan maka bisa saja lambung kita hanya akan berisi sedikit buah congkak.

3.26 Meriam Tomong

Meriam tomong atau batuang (dalam bahasa Minangkabau) dan bambu (dalam bahasa Indonesia) merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang sudah hampir punah karena tergiling oleh arus zaman modern terutama oleh generasi muda pada saat sekarang ini.

Permainan sebagian orang menganggap bahwa permainan ini terlalu kuno dan tidak menarik. namun, di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa, apalagi musim panen dan bulan puasa. Saat Panen padi anak-anak bermain di sawah dan pada bulan puasa mereka sore-sore menunggu waktu berbuka dan sahur berkumpul-kumpul menunggu waktu sehingga memanfaatkan waktu luang untuk bermain-main

3.26.1 Sejarah Permainan

Sejarah awal mula dan perkembangannya belum diketahui secara pasti, karena permainan ini umumnya diwariskan secara turun-temurun oleh generasi sebelumnya. Permainan ini di adopsi oleh anak-anak pada zaman dahulu, pada saat itu mereka sering melihat meriam-meriam yang digunakan oleh bangsa penjajah yang datang ke daerah mereka sehingga muncul keinginan untuk membuat meriam, namun alat yang digunakan berbeda yaitu *batuang*(bambu). Adapun keterangan yang dapat diperoleh berasal dari orang-orang tua yang masih hidup sampai saat sekarang ini, yang mana mereka pernah memainkan permainan ini semasa kecilnya.

Gambar:60

Anak-anak bermain meriam tomong di sawah seusai panen padi



Dokumentasi: Panitia Penelitian

3.26.2 Cara Bermain

Permainan meriam tomong ini biasanya dimainkan dilapangan terbuka dan sebaiknya jauh dari rumah penduduk seperti di pinggir sawah. Karena permainan ini memiliki tingkat resiko yang cukup besar. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki berusia 10-17 tahun. pada waktu sore atau malam hari. Biasanya permainan ini dimainkan untuk mengisi waktu senggang atau pada saat bulan ramadhan. Meriam tomong

terbuat dari batang pohon bambu tebal yang terdiri dari 3 ruas, batang bambu yang digunakan sebaiknya pohon bambu yang sudah berusia tua. Karena apabila menggunakan bambu yang masih muda kekuatan dan ledakan yang dihasilkan akan kurang keras. Setelah bambu di potong sesuai ukuran yang diinginkan, maka selanjutnya membuat lubang pada ujung bambu dengan diameter 10cm. Lubang ini nantinya berfungsi sebagai tempat penyulut api. Kemudian sekat pembatas yang ada di dalam bambu juga dibersihkan menggunakan pisau atau linggis hingga bersih. Ini bertujuan agar di saat meriam dinyalakan tekanan pada meriam tidak terhalang oleh pembatas tersebut. Karena apabila sekat pembatas tidak dibersihkan, kemungkinan meriam pecah saat dinyalakan sangat besar.

Tali untuk mengikat ruas yang ada pada bambu agar bambu tidak mudah pecah saau dugunakan. Sehelai kain yang digunakan untuk penyulut api, kayu kecil untuk tempat api dinyalakan dan minyak tanah sebagai bahan bakarnya dan korek api.

Gambar: 61
Bambu Mariam Tomong



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Langkah-langkah Permainan Sebagai Berikut

Pertama-tama pemain membuat meriamnya masing-masing, setelah meriam selesai di buat dipilihlah tempat bermain seperti di pinggir sawah. Setelah alat dan tempat ditemukan, maka disusunlah masing-masing meriam pada sebuah kayu yang telah disediakan. Kayu ini berfungsi sebagai penyangga meriam agar tidak jatuh. Apabila permainan dimainkan dipinggir sawah, para pemain dapat menggunakan gundukan pematang sawah sebagai pengganti kayu tersebut dengan cara menyandarkan meriam ke pematang sawah. Setelah meriam disusun, selanjutnya pemain menyalakan api menggunakan kayu yang telah diberi kain tersebut. lalu, kayu di celupkan ke minyak tanah dan api dinyalakan menggunakan korek api.

Setelah api dinyalakan, maka selanjutnya minyak tanah dituangkan ke dalam bambu, dan kayu yang dihidupkan api tadi dimasukkan ke dalam lubang bambu. Kemudian ditunggu sampai meriam mengeluarkan suara dentuman. Karena permainan ini menggunakan api, maka para pemain harus benar-benar sangat hati-hati dalam memainkannya. Karena apabila tidak berhati-hati bisa jadi malah anggota tubuh yang akan ikut terbakar. Bagi siapa yang menghasilkan bunyi dentuman paling keras, maka meriam dialah yang dianggap memiliki kualitas terbaik.

3.26.3 Fungsi Permainan

Sampai saat sekarang ini permaianan tradisional mariam tomong masih dimainkan di beberapa daerah di Sumatera Barat khususnya Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Permainan ini biasanya dimainkan pada saat pulang sekolah, hari libur dan yang lebih meriah lagi pada saat bulan ramadhan. Karena pada saat bulan ramadhan, anak-anak sering membunyikannya sambil menunggu buka puasa. Biasanya ini sangat efektif untuk menghilangkan rasa bosan menunggu. Permainan ini juga fungsi sebagai sarana hiburan dan untuk

menjalin kebersamaan antar masyarakat setempat.

3.26.4 Makna Permainan

Dalam permainan meriam tomong ungkapan Nela Yusastra usia 48 tahun,

“kreatif, anak belajar untuk menciptakan bukan sebatas memainkan saja, anak-anak tahu mana bambu yang bagus untuk meriam dengan bunyi yang keras melengking, anak belajar dari alam dan pengalaman sesama kelompok anak-anak bermain. Kreatif anak dalam berkarya kalah oleh teknologi. Dentuman meriam melalui tomong anak-anak merasakan rasa semangat berjuang, mereka berteriak bahagia, walau diantara orang tua dan anak-anak tidak sanggup mendengar dentuman meriam tomong karena jantungan”

Jadi dalam permainan meriam tomong merupakan pelatihan mental dengan suara dentuman yang keras dan membangun anak-anak untuk berkarya dan kreatif dan menciptakan, sehingga mereka bukan saja pandai menggunakan permainan tapi pandai juga menciptakan alat-alat permainan

3.26.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam perkembangannya permainan meriam tomong ini juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai luhur dan membina sikap mental serta keterampilan tertentu pada masyarakat pendukungnya. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah:

1. Kecermatan, Nilai ini dapat kita lihat pada saat anak-anak membuat meriam tomong. Pada saat membuat meriam ini kecermatan dan ketelitian sangat diperlukan karena pembuatannya menggunakan benda-benda tajam dan berbahaya. Apabila kita tidak berhati-hati bisa saja pada saat memotong batuang anggota tubuh kita atau teman yang ikut tersayat. nilai kecermatan ini juga terlihat pada saat memainkannya karena permainan ini tidak boleh dimainkan di sembarangan tempat. Apabila dimainkan ditempat yang banyak pemukiman warga

dikhawatirkan ledakan meriam dapat mengenai dan membakar rumah warga. Karena itulah maka permainan ini harus dimainkan di lapangan terbuka atau di pinggir sawah karena resiko inilah banyak warga yang melarang anak-anaknya untuk bermain permainan ini.

2. Tolong menolong, nilai ini dapat kita lihat pada saat anak-anak membuat meriam tomong ini. Bagi anak yang lebih dulu selesai membuat meriam, dia tidak akan ke berat-an untuk menolong teman yang lainnya. Karena permainan ini akan lebih seru dimainkan bersama-sama daripada seorang diri.
3. Kebersamaan, Nilai ini dapat kita lihat selama proses pembuatan meriam hingga proses bermain selesai. Anak-anak diajarkan untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan dan teman sepergaulannya. Karena ada juga beberapa anak yang karena jarang bermain dengan teman-temannya menjadikan anak itu orang yang anti dengan lingkungannya dan tidak mau bergaul dengan orang lain.

3.27 Permainan Suruak-Suruak Lidi

Permainan suruak-suruak lidi (dalam bahasa Minangkabau) dan sembunyi-sembunyi lidi (dalam bahasa Indonesia) merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang sudah hampir punah karena tergiling oleh arus zaman modern terutama oleh generasi muda pada saat sekarang ini. Sebagian mereka menganggap bahwa permainan ini terlalu kuno dan tidak menarik. Namun, di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa

3.27.1 Sejarah Permainan

Sejarah awal mula dan perkembangannya belum diketahui secara pasti, karena permainan ini umumnya diwariskan secara turun-temurun oleh generasi sebelumnya. Adapun keterangan yang dapat diperoleh berasal dari orang-

orang tua yang masih hidup sampai saat sekarang ini, yang mana mereka pernah memainkan permainan ini semasa kecilnya.

3.27.2 Cara Bermain

Permainan suruak lidi ini biasanya dimainkan di lapangan terbuka atau di pekarangan rumah. Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan berusia 10-17 tahun. Dengan jumlah pemain tidak terbatas minimal 2 orang dan dimainkan pada waktu siang atau sore hari. Biasanya permainan ini dimainkan untuk mengisi waktu senggang atau pada saat sepulang anak-anak sekolah. Permainan suruak lidi terbuat dari daun kelapa yang diambil tulang tengahnya.

Gambar: 62
Lidi daun kelapa



Dokumentasi: Panitia Penelitian

Sebaiknya daun kelapa yang diambil dan dijadikan alat untuk permainan ini daun kelapa yang sudah hampir tua. Apabila kita menggunakan daun kelapa yang masih muda, maka lidi yang dihasilkan tidak kuat karena tulang pada daun kelapa masih muda dan belum kokoh.

Setelah daun kelapa didapatkan, proses selanjutnya adalah meraut daun kelapa sampai bersih hingga menyisakan tulangnya saja yang dinamakan dengan lidi. Setelah lidi bersih, selanjutnya

memotong lidi sesuai ukuran selera pemain. Biasanya lidi dipotong dengan ukuran 5-8 cm.

Langkah-Langkah Permainan Sebagai Berikut:

Setelah masing-masing anak memiliki lidi, selanjutnya para pemain menuju tempat yang telah ditentukan sambil membentuk sebuah lingkaran besar di tanah. Kemudian, sebelum permainan dimulai masing-masing anak melakukan sut atau hompimpa untuk menentukan siapa yang akan bertugas sebagai pencari dan pemain. Bagi yang kalah sut dia harus bertugas sebagai pencari sedangkan yang menang menjadi pencari lidi, yang kalah harus menghadap ke belakang sambil menutup mata dengan menghitung sesuai kesepakatan yang telah ditentukan sebelum permainan dimulai. Bagi yang menang maka dia harus menyembunyikan lidinya ke dalam tanah pada lingkaran besar yang telah dibuat. Setelah hitungan berakhir, maka yang kalah selanjutnya membuat lingkaran kecil di dalam lingkaran besar sebagai batas untuk menentukan dimana lidi tersebut disembunyikan. Apabila lidi ditemukan di dalam lingkaran kecil yang telah dibuat oleh yang kalah tadi, maka yang kalah masih harus menyebutkan siapa nama pemilik lidi tersebut. Apabila tebakan nya benar, maka nama yang disebut tadi berganti menjadi yang mencari. Tetapi apabila tebakannya salah maka, sipencari tadi harus mengulang permainan sampai dia menebak dengan tepat begitu seterusnya.

3.27.3 Fungsi Permainan

Sampai saat sekarang ini permainan tradisional suruak-suruak lidi masih dimainkan di beberapa daerah di Sumatera Barat. Permainan ini memang sudah hampir terkikis oleh zaman. Permainan ini biasanya dimainkan oleh ana-anak pada saat pulang sekolah atau hari libur, bahkan pada jam istirahat sekolahpun kadangkala mereka juga sering memainkannya di halaman sekolah. Permainan ini fungsi sebagai sarana hiburan dan untuk menjalin kebersamaan antar sesama teman.

3.27.4 Makna Permainan

Permainan *suruak-suruak* (sembunyi) lidi, permainan yang bersifat tebak-tebakan dalam tanah dan kategori untung-untungan. Seftilelamulyani Guru PAUD menjelaskan:

“dalam permainan *suruak-suruak* lidi, bersifat keberuntungan, karena dua permasalahan dalam permainan, pertama mencari lidi dalam tanah kedua menyebutkan pemilik lidi dalam tanah tersebut. Jika keduanya tidak sesuai maka permainan belum bisa diganti dengan pemain lainnya. Anak-anak yang cerdik dan curang, bisanya mereka membelakangi lingkaran bermain dengan duduk jongkok, mata di tutup, maka anak yang curang akan mengangkat pantatnya dan melihat lidi-lidi disembunyikan dalam tanah dan siapa pemiliknya. Tak lama menunggu maka langsung dibuat lingkaran kecil dengan diameter lebih kurang 10 cm, dan sebutkan nama pemiliknya. Jika tahu anak tadi bermain curang ulang kembali atau tidak dimainkan lagi dan dibawakan pada kehidupan dunia sosial, belajar untuk menguji coba apasalahnya, tapi tanpa harus berharap lebih, jika dapat syukur jika tidak, tidak jadi persoalan pula”

Jadi makna dalam permainan *suruak-suruak* (sembunyi) lidi lebih bersifat keberuntungan dan kehati-hatian dalam menebak, jika ditransformasikan pada kehidupan mensyukuri harapan yang terpenuhi dan berjiwa besar dalam kegagalan dan ulang kembali untuk mencapai tujuan yang diinginkan

3.27.5 Nilai Terkandung Dalam Permainan

Dalam permainan *suruak-suruak* (sembunyi) lidi Kehati-hatian, Nilai ini dapat kita lihat pada saat anak-anak mencari daun kelapa yang akan dijadikan lidi, karena pada umumnya pohon kelapa berbatang tinggi. Oleh karena itu sebaiknya anak-anak dianjurkan untuk mengambil daun yang telah jatuh saja. Apabila daun yang jatuh tidak ada, maka sebaiknya anak-anak berhati-hati dalam memanjat pohon. Kerena kalau tidak cermat anak tersebut bisa terjatuh dari pohon.

Nilai ini juga terlihat pada saat anak-anak meraut lidinya. Dalam meraut mereka harus menggunakan pisau agar lidi yang dihasilkan dapat bersih dari sisa-sisa daun. Anak-anak harus berhati-hati dalam menggunakan pisau karena apabila terburu-buru bukannya lidi yang teraut malah jari tangan yang akan luka. Dan dalam permainan mengajarkan anak-anak untuk jujur dan sportif, bila terjadi penyimpangan sosial bermain anak-anak maka sanksi sosial berlaku dalam dunia anak-anak, begitu juga dalam kehidupan bermasyarakat. Anak-anak telah diperkenalkan akan aturan hidup bermasyarakat saat mereka dewasa dan beradaptasi dengan masyarakat lainnya.

BAB IV

PEMBENTUKAN NILAI MORAL DAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DAN PENGUSULAN SEBAGAI PENGUSULAN SEBAGAI WARISAN BUDAYA NASIOANAL

4.1 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan dunia orang dewasa.

Pengertian secara makna kata tentang permainan tradisional anak dalam laporan penelitian Almaizon dkk, menurut kamus bahasa Indonesia, edisi kedua terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka kata permainan berasal dari kata main yang artinya menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu tidak menggunakan alat. Jadi main adalah kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk

memberikan sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati individu. Sementara itu tradisional berasal dari kata tradisi. Menurut kamus bahasa Indonesia, arti tradisi adalah adat istiadat kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan di masyarakat, atau penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang baik. Adat merupakan aturan berupa perbuatan telah berlangsung dalam waktu yang lama. Kebiasaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang kali dan menjadi bagian dari perilaku yang telah melekat pada diri seseorang. Pengertian tradisional lebih mengarah pada sikap dan cara berpikir serta bertindak yang berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan secara turun temurun. Sementara pengertian anak-anak n 1 keturunan yg kedua: ini bukan — nya, melainkan cucunya; 2 manusia yg masih kecil: — itu baru berumur enam¹. Jadi dapat disimpulkan permainan tradisional anak lebih mengacu pada kesenangan yang didapati oleh anak yang berusia setingkat sekolah dasar dan menjadi kebiasaannya. Kebiasaan dalam menyenangkan bagi anak-anak adalah sebuah permainan, namun permainan itu telah menjadi bagian dari aktivitas hariannya dalam memanfaatkan waktu. Sesuai dengan pendapat yang diutarakan oleh peserta Fokus Group Discussion Hasneliati, Oktavarionida, Ali Imran bahwasanya :

“permainan yang ada pada masyarakat Kecamatan Sungai pagu merupakan permainan yang bersifat hiburan dan mengisi waktu luang, saat waktu pulang sekolah, dan liburan semester sekolah, baik liburan jangka pendek dan panjang, selain juga sebagai permainan kompetisi dalam perlombaan”

Seiring itu juga para guru-guru sekolah baik Seftilela Mulyani yang mengajar anak PAUD di Kecamatan Sungai Pagu, dan Ismiwati S,Pd, Ezi Wanita juga tenaga pendidik pada Sekolah Dasar mengatakan:

¹ . ([HTTP://KBBI.WEB.ID/ANAK](http://KBBI.WEB.ID/ANAK) DI UP DATE, SELASA 2 SEPTEMBER 2015 PUKUL:09.00)

Anak-anak SD pada jam Istirahat sekolah mereka melakukan permainan, berupa main basimbang, samba lakon, main mancik-manciak, main kejaran duduk, main kejaran tonggak, walau hanya sebentar saja untuk mengisi waktu jam istirahatnya

Jadi intinya permainan yang dilakukan oleh anak-anak Kecamatan Sungai Pagu merupakan permainan yang bersifat hiburan dan mengisi waktu luang.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi dan pesan. Permainan tradisional anak merupakan warisan antar generasi yang mempunyai simbolisasi di balik gerak, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat untuk perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan dewasa

Permainan tradisional anak-anak merupakan salah satu genre atau bentuk folklore yang beredar secara lisan dalam kehidupan bermasyarakat dan di warisi secara turun temurun. Rata-rata permainan tradisional anak telah berkembang di tengah kehidupan masyarakat tanpa diketahui asal usul berkembangnya permainan tradisional anak pada daerah-daerah, namun ia telah menjadi bagian dalam kehidupan bermasyarakat. Sesuai ungkapan semua peserta Focus Group Discussion, permainan tradisional anak rata-rata telah ada sebelum mereka terlahir di dunia sehingga alat dan cara bermain bersifat warisan secara turun temurun. Ali Imran yang telah berusia 80-an, :

“Permainan gerobak pada tahun 1942 itu sudah ada, Bapak saya membuat main-mainan ini dari kayu kopi, dan kita berjalan dari tanah yang tinggi ke tanah yang rendah, sehingga baju kami sobek-sobek tersangkut oleh kayu bantalan gerobak, kata Bapak saya semasa itu, Orang Belanda masuk ke wilayah kita pakai mobil, karena kita tak punya mobil maka kita buat menyerupai mobil-mobilan yang juga memiliki roda empat yang terbuat dari buah kelapa.

Fasrianti seorang ibu rumah tangga bertutur sama tentang masuknya permainan;

"Pada masa bergolak tahun 1958 tentara pusat perang dengan tentara kita, saya sudah memainkan main mobil gerobak, main basimbang, main kajon-kajon duduk, tunggak, main pitok lele, main tong-tong buku, main suruak-suruak kain di surau di halamannya saat bulan purnama, asyik main suruak-suruakan, main congkak dan lain-lain, dalam permainan dari dulu hingga kini permainan itu belum berubah alat dan caranya".

Syofyan Sori Maestro seni Solok Selatan juga sependapat bahwa

"Permainan tradisional itu itu membaaur dalam kehidupan masyarakat sebelum terlahir di dunia, tapi telah menjadi milik daerah itu yang sering dimainkan anak-anak semasa itu, hanya saja permainan yang masuk melalui teknologi sekitar tahun 90-an dan anak-anak sudah mengenal Hp, game on-line, play station"

Permainan tradisional anak merupakan segala perbuatan baik menggunakan alat atau tidak yang diwariskan secara turun temurun dan menjadi kekayaan budaya daerah Kecamatan Sungai Pagu namun sebagai sarana hiburan yang menyenangkan hati.

Permainan memiliki tiga golongan, yaitu : 1). permainan rekreatif umumnya dilakukan pada waktu senggang, 2). Permainan untuk bertanding (kompetitif) yang memiliki cirri-ciri terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh orang paling sedikit 2 orang dan adanya pemenangnya diantara peserta permainan, 3). Permainan edukatif memiliki unsur-unsur pendidikan. Dengan permainan anak-anak mengenal berbagai macam keterampilan dan kecakapan hidup untuk masa depan. Permainan tradisional anak dalam masyarakat bersifat spontan yang didapati melalui pembelajaran alamiah dengan pendidikan bersifat non formal.

Permainan yang bersifat rekreatif atau hiburan berupa permainan tong-tong buku, congkak, kejaran duduk, kejaran tonggak, talua, basimbang, karena tidak ada permainan ini hanya bersifat mengisi waktu luang tanpa ada persaingan, permainan dimainkan berdasarkan rasa senang satu sama lain.

Peserta Focus Group Discussion berupa Oktavarionida, mengatakan

“ada tiga jenis permainan yang bersifat hiburan dan mengisi waktu senggang, berupa permainan tali, permainan congkak, permainan kambing harimau, tong-tong buku, main yeye, main kekereng, main Kampar, main sepak tekong, mariam tomong. Selain hiburan dan mengisi waktu luang ia juga bersifat bermain olah raga, mengeluarkan keringat, dan permainan kompetitif berupa main sepak rago, layang-layang dan permainan gasing, permainan ini menang kalah memiliki hadiah, baik berupa uang, piala trophy dan lain-lain, hanya permainan gasing sudah mulai memudar, semenjak adanya permainan teknologi”

Senada itu Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo berusia 85, mengatakan:

“Permainan yang ada dari zaman dulu sebelum Indonesia Merdeka hingga telah merdeka, banyak mengisi waktu luang, jika sebelum Indonesia Merdeka, untuk hiburan setelah mengalami masa ketakutan bunyi letupan senjata dan bom serta pesawat yang terbang setinggi batang padi, dulu batang padi setinggi pinggang dewasa, dan permainan yang bertaruh uang berupa main sepak rago, layang-layang dan gasing yang terbuat dari kayu yang diputar melalui tali tampauaknya setelah dililit, dulu dalam permainan taruhan bukan selain uang saja tapi juga taruh tenaga, siapa kalah mengangkat kayu, menyabit rumput, namun permainan yang masih bertaruh hingga saat sekarang pakai inset adalah permainan layang-layang dan sepak rago”

Permainan tradisional anak bukan saja sebagai hiburan, olah raga tapi juga permainan kompetisi yang bersifat perebutan hadiah, baik hadiah materi maupun pertaruhan tenaga. Tentunya setiap permainan memiliki aturan-aturan yang harus dipenuhi oleh pemain. Aturan terlihat pada sebuah kesepakatan kalah menang dalam permainan. Permainan tradisional anak salah satu wujud dari bentuk kebudayaan. Wujud atau bentuk kebudayaan sebagai pendukung nilai hidup yang terdiri dari 3 bentuk berupa: 1). Sebagai suatu kompleks dari ide-ide, pemikiran-pemikiran, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan dan sebagainya yang mencerminkan alam pikiran sehingga memancarkan nilai-nilai

yang diyakini oleh masyarakat pendukungnya, 2). Sebagai suatu kompleks aktivitas/perilaku manusia dalam masyarakat yang sudah berpola, artinya adanya suatu nilai yang dianut oleh masyarakat tersebut, 3). Benda-benda hasil karya manusia dari suatu masyarakat yang bersangkutan. (Koenjtaraningrat,2009;150)

4.2 Muatan Nilai Dalam Permainan Tradisional

Nilai adalah suatu sifat yang mengandung unsure baik atau buruk dengan memberikan penghargaan terhadap barang atau benda. Manusia meyakini sesuatu bernilai karena ia merasa memerlukannya atau penghargaan.

Nela Yusastra pendidik pada tingkat SLTP di wilayah Kabupaten Solok Selatan yang merupakan peserta Focus Group Discussion mengatakan:

“Dalam permainan sebagai hiburan, olah raga dan kompetisi, yang paling dirasakan adalah rasa kepuasan setiap menang dalam bermain, kekecewaan saat kalah, karena merasa malu diejek kawan-kawan bermain dan merasa bangga begitu menang, apalagi termasuk daftar hitungan lawan yang tangguh dan sakit hati saat dicurangi dalam bermain. Dan permainan tradisional anak itu bermain sosial, ada beberapa anak-anak yang bermain sehingga kegembiraan itu dirasakan bersama, dan melatih anak-anak untuk berpikir dan menjaga kekompakan untuk menang bersama. Permainan tersebut sifatnya membayar utang, jika hari ini kalah bermain, maka besoknya bermain kembali karena menyangkut dengan imej dan harga diri”

Kepuasan yang didapati dalam permainan adalah kepuasan bathin sehingga dengan akal budi manusia menilai dunia dan alam sekitarnya untuk memperoleh kepuasan diri baik dalam arti memperoleh apa yang dibutuhkannya dan yang menguntungkan atau apa yang menguntungkannya atau apa yang menimbulkan kepuasan batinnya (James Danandjaya, 1987). Manusia sebagai makhluk budaya memiliki aspek kognitif untuk mencipta, aspek emosi untuk mengolah rasa, aspek perilaku berkehendak, aspek spiritual untuk berhubungan dengan transedental sehingga manusia

mampu berkarya dengan menghasilkan bentuk-bentuk budaya di dalam masyarakat seiring adanya nilai dalam budaya itu sendiri

Secara garis besar nilai bersifat baik (virtues) dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (values of being) dan nilai-nilai member (values of Giving). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara memperlakukan orang lain. Yang termasuk nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi diri, disiplin, tahu batas dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang akhirnya diterima sebanyak diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai member adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil dan murah hati (Linda, 1995:28-29).

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak berupa permainan kekereng di Kecamatan Sungai Pagu pada BAB III pada umumnya dalam permainan mengandung unsur nilai sportivitas, kejujuran, kesabaran, berfikir tepat, kehati-hatian, resiko, perjuangan, kebersamaan dan solidaritas, pergaulan, strategi dan taktik bermain, serta saksi-saksi sosial dunia anak-anak dalam melanggar aturan bermain

4.3 Pembentukan Moral Melalui Permainan Tradisional Anak

Moral berasal dari bahasa latin mores yang berarti kebiasaan. Kata mores mempunyai sinonim: mos, moris, manner mores atau manners, morals. Dalam bahasa Indonesia moral berarti akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib batin yang menjadi pembimbing tingkah laku dalam kehidupan bersosial masyarakat. Kata Moral dalam bahasa Yunani sama ethos yaitu etika. Secara etimologis etika adalah ajaran tentang baik buruk yang diterima umum tentang sikap, perbuatan, kewajiban dan sebagainya.

Gusnedi pegawai SatpolPP Kabupaten Solok Selatan dan Pengurus Sanggar Matador Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan, yang mengembangkan latihan bela diri pada anak-

anak melalui latihan dan daya refleksi serta rasa melalui permainan bulu ayam mengatakan:

“Dalam permainan sama halnya dengan kehidupan dalam masyarakat, sifat-sifat masyarakat dan menghadapi sifat tersebut dapat dilihat dalam permainan. Sifat masyarakat tersebut, jujur, spontanitas, kreatif, kebersamaan, kecurangan, individualistis. Begitu juga dalam permainan yang dimainkan anak-anak, karena anak-anak juga bagian dari masyarakat. Dalam bermain, jika ia jujur, ulet, tangguh maka teman-temannya mengajak bermain dan kadangkala diposisikan sebagai ketua tim, jika ia bermain curang, emosi, menang sendiri dalam artian individualistis, maka sangksi dari anak-anak itu sendiri, ia tidak diikutsertakan dalam bermain untuk hari berikutnya, jika bermain maka membuat perjanjian, walaupun dalam bermain tersebut janji terlupakan untuk tidak curang, maka dari sana anak-anak telah belajar menjaga keseimbangan dalam hidup bermasyarakat, telah belajar mengambil keputusan, karena memutuskan teman yang curang tidak bermain lagi, itu bukan keputusan seorang tapi keputusan bersama-sama kelompok anak dan mengangkat jadi ketua tim bermain juga keputusan bersama. Jadi anak-anak telah belajar untuk hidup berdemokrasi.

Umumnya dalam permainan tradisional anak telah memulai membentuk moral dan etika. Pada hakikatnya moral menunjuk pada ukuran-ukuran yang diterima komonitas, sementara etika dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan sebagai wacana atau aturan-aturan yang berlaku pada suatu profesi. Istilah etika mulai digunakan secara bergantian dengan filsafat moral sebab banyak hal filsafat moral juga mengkaji secara cermat prinsip-prinsip etika (Haricahyono, 1995:221-222).

Dalam permainan tradisional anak memiliki aturan main yang dianggap sebagai norma bermain, norma bermain ada aturan tentang baik dan tidak baik dalam bermain berupa kesepakatan bermain yang harus dipatuhi, karena dalam bermain sudah pasti adanya kecurangan dan kejujuran. Bagi yang mematuhi aturan bermain dan melanggar aturan bermain dalam permainan

tradisional anak adanya reward dan punishment yang diterimanya berupa dalam permainan talua pesan moral yang termuat berupa sesuai pendapat Jalaluddin Datuk Lelo Dirajo

“Makna yang terkandung dalam permainan talua ini berupa sportif, konsekuen karena ada kesepakatan dalam permainan itu, jika kalah atau menang, maka kalah siap-siap terima resiko, namun ada unsur mendidik, dalam kesepakatan itu yang kalah tidak bisa menyelematkan diri ke tonggak, mendapat tamparan, yang boleh ditampar di pundak kebawah, walau ada unsur kekerasan dan menangis dalam permainan ini namun besoknya lagi mereka ulang kembali bermain”.

Artinya dalam permainan tradisional anak mengandung pesan moral, bahwa dalam bermain mengajarkan untuk berjiwa besar dalam sebuah permainan, resiko setiap kelainan sehingga anak-anak terbentuk untuk terlatih disiplin dalam berbagai hal. Dalam kesepakatan tersebut mana yang boleh ditampar itu melambangkan ada etika dalam bermain sehingga permainan itu tidak merusak secara kesehatan pada fisik anggota tubuh dan tidak pula merusak dalam berhubungan sosial.

4.4 Permainan Tradisional Dapat Pembentukan Karakter Anak-anak

Karakter secara harfiah adalah kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi (Hornby dan Pornwell, 1972:49). Merujuk dalam kamus psikologi karakter menunjukkan kepribadian yang ditinjau dari titik tolak etis atau moral berupa kejujuran seseorang yang biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relative tetap (Dali Gulo, 1982:29).

Seftilelamulyani sebagai guru PAUD di Kecamatan Sungai Pagu, mengatakan:

“Dalam bermain anak dibimbing untuk untuk bersikap jujur, diajarkan menerima kalah dan menang dengan lapang dada, mendidik anak-anak menjadi ketua tim, misalnya permainan tong-tong buku diajarkan untuk

memilih antara dua pilihan dan berkomitmen dengan anggota pilihannya, mengajarkan anak berjiwa sosial tinggi dengan menyelamatkan teman-temannya telah tertangkap”

Syofyan Sori maestro seni juga berpendapat,

“permainan tradisional anak telah mengajarkan anak-anak untuk mematuhi aturan main, bagi yang melanggar aturan main tersebut ada sanksi sosial yang harus diterima, tidak diikutkan dalam bermain lagi sehingga anak-anak yang terlatih mematuhi aturan tersebut begitu dewasa dan berkecimpung dalam dunia masyarakat, maka ia terbiasa untuk menyesuaikan aturan yang berlaku dalam masyarakat tersebut”

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional anak ada nilai-nilai sosial yang dibentuk mengarah pada karakter anak dalam bersosialisasi dengan masyarakat. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya dan adat istiadat

Pembentukan karakter anak selain dalam lingkungan keluarga, juga terjadi pada lingkungan masyarakat dan dunia pendidikan. Inti sosialisasi dalam perkembangan kepribadian anak dalam keluarga adanya penanaman nilai-nilai agama, sosial budaya masyarakat. Kemudian pembentukan itu dapat dilakukan melalui teman sebaya atau teman sepermainan yang mewariskan nilai-nilai dunia anak, baik tata cara berbicara, cara bermain.

Oktavarionida Guru SLTP Liki Kabupaten Solok Selatan, mengatakan

“Kita dalam keluarga telah mengajarkan bersikap pada orang tua, lingkungan masyarakat dan teman permainan. Anak-anak tidak saja dikungkung dalam keluarga, maka ia mencari teman untuk bermain. Dalam bermain tersebut si anak mengenal aturan bermain, sanksi kalah menang bermain namun diantaranya bisa menerima

kekalahan karena permainan bersifat hiburan dan kalangkala sulit menerima kekalahan karena tidak tahan dengan ejekan teman bermain, maka disana dapat dilihat cara berpikir anak apakah dewasa sehingga mampu menjaga kestabilan emosi, kekanak-kanakan dalam bersikap dan mengenal dunia masyarakat. Selain pembentukan karakter anak melalui teman sepermainan juga melalui pendidikan formal berupa sekolah, apalagi pada saat ini ada kurikulum muatan lokal yang memperkenalkan budaya daerahnya”

Jadi selain pendidikan formal dan non formal permainan tradisional anak dijadikan muatan lokal pada sekolah karena waktu bermain anak telah berkurang karena tuntutan kurikulum dapat memperkenalkan kembali permainan tradisional anak sebagai hiburan, olah raga. Pembentukan manusia berkarakter dapat dilakukan melalui pendidikan, pendidikan tersebut merupakan transpormasi keilmuan kepada anak-anak, hanya pendidikan dalam permainan tradisional anak di Kabupaten Solok Selatan di Kecamatan Sungai Pagu lebih mengarah pada pendidikan non formal, malalui permainan dengan teman sebaya. Namun pendidikan karakter menurut Thomas Lickona (1991) pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, yaitu melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling) dan tindakan (action). Dan Kemendiknas (2010), pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesame manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya dan adat istiadat

Character dermines some one’s private thought and someone’s action done. Good character is the inward motivation to do what is right, according to the highest standard of behavior, in every situation” (Hill,2005).

Artinya

Memiliki arti pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerjasama sebagai keluarga, masyarakat dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pendidikan berkarakter dapat dilakukan melalui sebuah permainan tradisional anak dalam Sukirman (2004), mengatakan permainan mampu mempengaruhi perkembangan kejiwaan anak, sifat, kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak merupakan asset budaya yang harus dipertahankan keberadaannya, karena mengandung unsure-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi seperti kejujuran, kecakapan, solidaritas kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Menurut Misbach (2006) peran permainan tradisional anak berupa:

1. Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus. Aspek motorik dapat dilihat pada permainan yang bersifat olag raga dengan unsur berlari dan melompat seperti yeye, samba lakon, bulu ayam, tang-tang buku, talua dan lain sebagainya
2. Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, strategi, antisipasi, pemahaman kontekstual. Dalam aspek kognitif dalam bermain ada khayalan seperti bermain peran alek-alek yang berusaha selain peran juga menghias diri melalui wadah penghias bersumber dari alam, permainan bulu ayam yang berusaha menjaga keseimbangan, main kelereng, basimbang bagaimana strategi tidak menyentuh alat permainan saat bermain.
3. Aspek emosi: mengasah empati, pengendalian diri. Dalam permainan tradisional anak-anak, tidak ada yang tidak beremosi, baik emosi bahagia, emosi marah, namun setiap emosi yang mereka tumpahkan berusaha dikendalikan.

Dalam bermain apalagi permainan bulu ayam itu butuh kesabaran, ketelatenan. Jiwa bermain dengan emosi marah, maka sulit mencapai permainan setiap tahap tahap yang dilalui sebaik mungkin.

4. Aspek sosial: menjalin kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang lebih dewasa. Biasanya permainan yang mengandung aspek sosial lebih mengarah pada bermain kelompok atau tim, karena dalam permainan kelompok butuh kerjasama dan strategi. Hal ini dapat dilihat pada permainan kambing harimau, tong-tong buku, samba lakon, kampar.
5. Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung. Dalam aspek spiritual pada umumnya permainan yang memiliki wadah alam atau menikmati alam sehingga dirasakan kebesaran sang pencipta, seperti bermain suruak-suruak kain, yang di mainkan pada bulan Purnama sepulang dari mengaji, sehingga anak-anak melihat bulan terang benderang dan dihiasi bintang-bintang yang berkedipan dan permainan batu selam, karena harus menyelami air dalam mencari batu sehingga muncul perasaan nikmatnya permainan sambil mandi di sore hari sekalian memandangi matahari beranjak petang dan merasakan kebesaran Sang Pencipta
6. Aspek ekologis, memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitarnya secara bijaksana. Dalam permainan aspek ekologis, biasanya memanfaatkan situasi lingkungan, seperti permainan batu selam, karena Kecamatan Sungai Pagu merupakan wilayah yang memiliki sungai yang besar, maka permainan batu selam menjadi ikon anak-anak, permainan mobil gerobak dalam merakit mobil gerobak memanfaatkan bahan-bahan alam yang mudah didapati, seperti kayu, biji kelapa, rotan dan lain sebagainya.
7. Aspek nilai-nilai dan moral berupa menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi pendahulu pada generasi masa depan. Aspek nilai moral ini dapat

diwariskan melalui aturan-aturan bermain dan cara bermain yang diberlakukan dari nenek moyang hingga saat sekarang ini

Jika digali lebih dalam ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional anak mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (local Wisdom). Hasil penelitian Kurniati 2006 menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak iatu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa dan kemampuan emosi

4.5 Permainan Tradisional Anak Sebagai Pengusulan Warisan Budaya Nasional

Perkembangan globalisasi yang dipacu oleh percepatan kemajuan teknologi dapat mengikis identitas bangsa. Identitas bangsa diperlihatkan melalui kebudayaan. Untuk memperkuat identitas bangsa pemerintah bersama masyarakat harus dapat melindungi dan melestarikan budaya bangsanya, khususnya daerahnya sendiri, karena diketahui Indonesia terdiri dari berbagai suku budaya yang tersebar seluruh kepulauan nusantara. Sebagai upaya perlindungan budaya dilakukan kegiatan pencatatan warisan budaya. Ruang lingkup pencatatan warisan budaya tak benda itu dapat dilihat melalui defenisi yang diberikan pada pasal 2 ayat 1 dan 2 konvensi 2003 UNESCO sebagai berikut:

1. Warisan budaya tak benda meliputi segala praktik. Representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan serta alat-alat, benda (alamiah), artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengannya yang diakui oleh berbagai komonitas, kelompok dan dalam hal tertentu perseorangan sebagai warisan budaya mereka. Warisan budaya tak benda ini, yang diwariskan dari generasi ke

- generasi, senantiasa diciptakan kembali oleh berbagai komunitas dan kelompok sebagai tanggapan mereka terhadap lingkungannya, interaksinya dengan alam, serta sejarahnya dan memberikan mereka jati diri dan keberlanjutan untuk memajukan penghormatan keanekaragaman budaya dan daya cipta insani
2. Warisan budaya tak benda sebagaimana didefinisikan dalam ayat 1 di atas, diwujudkan antara lain di bidang-bidang berikut
 - 2.1. Tradisi dan ekspresi lisan, termasuk bahasa sebagai wahana warisan budaya tak benda
 - 2.2. Seni pertunjukan
 - 2.3. Adat istiadat masyarakat, ritus dan perayaan-perayaan
 - 2.4. Pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta
 - 2.5. Kemahiran kerajinan tradisional (kemendikbud,2012;14)

Dari permainan tersebut, rata-rata dikenal oleh masyarakat Sumatera Barat, namun dalam permainan itu tidak dikenali oleh daerah lain, seperti permainan bulu ayam, batu selam, mobil gerobak sehingga menjadi permainan ini ciri khas daerah Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Sesuai ungkapan Ali Imran salah satu tokoh dituakan di Kecamatan Sungai Pagu saat Focus Group Discussion,

“Asal permainan orang Minang di Sumatera Barat rata-rata sama alat, bentuk dan cara bermain, namun permainan bulu ayam ini cuma dimainkan oleh Sanggar Matador yang menghidupkan permainan lama orang dulu dalam berguru silat, jikapun ada di wilayah lain di Sumatera Barat, barangkali caranya dan fungsinya berbeda. Begitu juga batu selam, karena wilayah Sungai pagu merupakan wilayah bersungai maka dicetuskan ide untuk bermain yang unik di sungai, karena biasanya bermain menyembunyikan di darat sekarang di air semasa itu, maka muncul permainan batu selam. Dan

mobil gerobak di daerah lain mungkin ada tapi tidak seperti yang kami buat yang mirip mobil-mobilan”

Jalaluddin Datuk Dilelo Rajo, juga mengungkapkan;

“Permainan yang miliknya Solok Selatan adalah permainan bulu ayam, batu selam, mobil-mobilan gerobak, sebelum Indonesia merdeka saya sudah memainkan permainan tersebut. Jikapun ada di wilayah lain di luar Solok Selatan, begitu saya menjalang ke kampung teman-teman, tidaksama bentuk dan cara bermain, semasa saya kecil di Padang saya melihat perguruan silat melatih daya reflek kakinya dengan limau kapeh kecil, disepak dilambungkan untuk tidak jatuh, jika mengenai gerobak, gerobak di daerah lain tidak menyerupai mobil-mobil kami, karena kami punya as, roda dari kelapa, stir dari rotan”

Martin Camat Kecamatan Sungai Pagu mengungkapkan:

“Begitu banyak permainan yang ada di Solok Selatan pada umumnya, namun permainan bulu ayam, mobil gerobak, batu selam, baru saya ketahui saat ini begitu masyarakat mengutarakannya, permainan masa lalu yang barangkali masa anak-anak saya tidak pernah bermain itu, karena tidak ada, sekarang mulai dihidupkan kembali oleh sanggar Matador Sabirullah. Dan permainan ini akan menjadi milik Kecamatan Sungai Pagu, karena begitu lama saya merantau dari Padang, Payakumbuh hanya permainan ini agak berbeda dari permainan lain yang rata-rata hampir sama di wilayah Sumatera Barat”

Dari ungkapan masyarakat dan tokoh Kecamatan Sungai Pagu, permainan bulu ayam, batu selam dan mobil gerobak akan menjadi ciri khas wilayah Kecamatan Sungai Pagu yang akan dikembangkan kembali. Dan permainan ini dapat diusulkan sebagai warisan nasional.

Manfaat sebagai pengusulan warisan nasional adanya pengakuan sebagai warisan budaya tak benda Indonesia dalam dunia usaha untu membuka usaha produk kreatif untuk pengembangan pariwisata, mengembangkan karya budaya sebagai produk kreatif yang memiliki daya saing global, dan memasarkan

produk kreatif yang khas Indonesia dan manfaat masyarakat Umum, mengenal keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia, menciptakan kreativitas budaya yang khas dan berdaya saing global dan meningkatkan taraf kehidupan masyarakat (Kemdikbud,2012;15)

Dalam pengusulan warisan dunia berupa permainan tradisional anak di Kabupaten Solok Selatan di Kecamatan Sungai Pagu merupakan bagian dari folklore sebagian lisan. Folklore merupakan bagian dari kebudayaan dan kebudayaan sebagai identitas daerah. Dalam kebudayaan mempunyai tujuh unsur kebudayaan universal yaitu

1. Sistem mata pencaharian hidup (ekonomi)
2. Sistem peralatan dan perlengkapan hidup (teknologi)
3. Sistem kemasyarakatan
4. Bahasa
5. Kesenian
6. Sistem pengetahuan
7. Dan sistem religi (Koentjaraningrat,2009; 165)

Seiring dengan itu folklore menurut Jan Harold Brunvand dari Amerika Serikat membagi folklore dalam tiga kelompok berupa:

1. Folklore Lisan yang terdiri dari bahasa rakyat seperti logat, julukan, pangkat, title kebangsawan, peribahasa, petatah petitih. Selain itu juga puisi rakyat dan sajak, legenda dan nyanyian rakyat dan lain-lain
2. Folklore sebagian Lisan, berupa kepercayaan rakyat, misalnya batu permata bisa pembawa rezki, dan selainitu juga termasuk permainan rakyat, teater, tarian rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat dan lain-lain
3. Folklore Bukan Lisan yang terdiri dari dari material dan non material, folklore material berbentuk arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat, pakaian, perhiasan tubuh secara adat, masakan, minuman, obat-obatan tradisional dan folklore non material berupa gerakan isyarat tradisional (DJameswijaya: 1982; 27-28).

Permainan tradisional anak yang diusulkan merupakan permainan yang masih dilestarikan dan bertahan serta dibangkitkan kembali oleh para pecinta permainan tradisional anak yang lama di wilayah Solok Selatan yang merupakan Folklore sebagian lisan, berupa permainan bulu ayam, batu selam, mobil gerobak.

Permainan tradisional anak muncul dari kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal. Manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok mengarah pada perbuatan manusia seperti cara menghayati kehidupan.

Permainan tradisional anak mempunyai makna yakni memperkuat jati diri, dan pembentukan karakter yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku.

4.6 Keunikan Permainan Tradisional Anak Kecamatan Sungai Pagu

Permainan bulu ayam menjadi ikon sanggar Sabirullah Matador di Pasir Talang, cara pembuatan lebih sederhana tidak membutuhkan dana untuk membuatnya, hanya saja tingkat kesulitan yang tinggi. Permainan yang biasa disebut dengan main bulu ayam yang berasal dari Alam Surambi Sungai Pagu. Permainan ini menggunakan alat yaitu tapaknya karet benen sepeda (motor) dan bulu ayam. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki dengan jumlah pemain bisa sendiri, berdua orang atau lebih. Permainan ini biasanya dimainkan setelah pulang sekolah atau di saat libur. Permainan ini biasanya di mainkan di halaman rumah pada tempat yang datar, permainan ini diambang kepunahan, karena generasi saat ini tidak ada yang bisa untuk memainkannya

Permainan bulu ayam ini sama halnya dengan permainan sepak rago, hanya saja alatnya berbeda, permainan bulu ayam terbuat dari bahan benen dan bulu ayam, sedangkan sepak rago terbuat dari rotan. Pada mulanya permainan ini sebagai latihan bersilat dan meringankan gerakan kaki dengan tujuan melatih daya refleks melangkah dan mengayunkan kaki. Dan berfungsi dari

permainan ini adalah untuk menguji ketangkasan, olah raga dan melatih daya reflek kaki sehingga dalam bersilat kaki mudah dan ringan digerakan dan dapat membaca gerakan kaki lawan secara refleks.

Pengusulan permainan ini sebagai warisan dunia, sebagai simbol orang minang pandai bersilat, namun belajar silat melalui proses berupa pelatihan keringan kaki dalam bergerak, apalagi Kecamatan Sungai Pagu merupakan wilayah serambi kerajaan pagaruyung, yang artinya terasnya orang pagaruyung dan sebagai wilayah pemagar kerajaan pagaruyung dari serangan lawan.

Kemudian pengusulan sebagai warisan dunia yang berikutnya, permainan batu selam. Permainan batu selam identik dengan permainan di sungai. Dengan permainan batu selam menjelaskan bahwa wilayah Kecamatan Sungai Pagu merupakan wilayah yang dikelilingi sungai sehingga menunjukkan kekhasan pesona alam yang indah dengan situasi masyarakat yang bermata pencaharian sebagai petani, penambang dan wilayah agraris. Dalam Permainan batu selam merupakan permainan yang telah dikenal oleh masyarakat Kecamatan Sungai Pagu begitu lama. Permainan ini bersifat warisan leluhur fungsi permainan ini lebih cenderung untuk hiburan dan mengisi waktu luang, sekaligus untuk olah raga renang dan menyelam. Kecamatan Sungai Pagu banyak dikelilingi sungai, maka permainan ini menjadi pengisi waktu menjelang sore datang.

Selain itu juga diusulkan permainan suruak-suruak kain merupakan permainan yang dilakukan pada bulan purnama, setelah anak-anak pulang mengaji dari mesjid. Permainan ini menunjukkan ciri khas orang minangkabau menganut agama islam dengan anak-anak belajar mengaji ke mesjid atau ke surau. Ini sebagai simbol adat bersyandi syarak, syarak bersandi Kitabullah, artinya adanya penerapan islam melalui belajar, namun sebagai waktu rileks dalam mengakui kebesaran keagungan Tuhan mereka juga menyaksikan keindahan sang Pencipta.

Kemudian permainan mobil gerobak, permainan mobil gerobak dengan menyerupai mobil-mobilan merupakan kreativitas masyarakat semasa zaman penjajahan yang maasih ada sampai

saat ini, sebagai pembanding mobil Belanda yang memasuki Kecamatan Sungai Pagu. Permainan ini muncul akibat adanya modernisasi yang dibawa oleh Belanda sehingga melahirkan ide kreatif untuk menciptakan sebuah permainan.

Dari permainan yang diusulkan tersebut, bukan saja sebagai kekayaan daerah yang harus dilindungi dan dijaga serta dilestarikan tapi dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata untuk memancing para wisatawan untuk mengunjungi Solok Selatan sehingga mampu meningkatkan taraf kehidupan masyarakat di daerah..

Tabel: 17
PEMETAAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SUMATERA BARAT

No	Nama Permainan	Alat Permainan	Keadaan Permainan	Fungsi Permainan	Daerah Memainkan
1	Permainan kelereng	Kelereng kaca	Masih bertahan	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
2	Kejar-kejar Tonggak	Tonggak	Masih bertahan	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
3	Kejar-kejar duduk	Pelaku pemain sendiri	Masih bertahan	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
4	Sepak Tekong/Suruak tekong	Tekong/kaleng	Mulai berkurang	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
5	Bulu Ayam	Bulu ayam	Diambang punah	Hiburan/Olah Raga/ melatih daya reflek dan rasa kaki dalam bersilat	Kabupaten Solok Selatan
6	Main Kampar	Batu pipih	Masih bertahan	Hiburan/olah raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
7	Main Talu	Batu bulat	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah raga	Kabupaten Solok Selatan
8	Main ajab Tekong	Batu pipih dan tekong	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
9	Main Yeye	Karet	Masih bertahan	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
10	Main Kambing dan Harimau	Pelaku bermain	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat

No	Nama Permainan	Alat Permainan	Keadaan Permainan	Fungsi Permainan	Daerah Memainkan
11	Main alek-alek	Kesediaan lingkungan dan alam,a	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/melatih peran	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
12	Main Basimbang	Bola pimpong, kucing-kucing	Masih bertahan	Hiburan	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
13	Main Tang-tang Buku	Pelaku pemain sendiri	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
14	Main Suruak-suruak kain	Kain sarung	Mulai berkurang	Hiburan	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
15	Main Mobil gerobak	Kayu kopi, kelapa bulat, rotan	Diambang punah	Hiburan/Olah raga/ melatih kreasi anak	Kabupaten Solok Selatan
16	Main layang-layang	Bambu halus yang sudag diraut, benang, kertas,lem	Masih bertahan	Hiburan/kompetisi	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
17	Terompa Galuak	Tempurung bagian Kepala 2 buah, Tali	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
18	Batu Selam	Batu dan sungai	Diambang punah	Hiburan/Olah raga	Kabupaten Solok Selatan
19	Main Manciak-manciak	Tonggak dan tempat persembunyian	Masih bertahan	Hiburan/Olah raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat

No	Nama Permainan	Alat Permainan	Keadaan Permainan	Fungsi Permainan	Daerah Memainkan
20	Lakon Semba	Tempat penjara yang digaris	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah Raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
21	Sepak Rago	Bola yang terbuat dari rotan	Masih bertahan	Hiburan/Olah Raga/Kompetisi	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
22	Pitok lele	2 buah kayu yang lurus tidak sama panjang dan lobang dari tanah	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah raga	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
24	Main Gasing	Kayu yang dibentuk oval dan memiliki kepala	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan/Olah Raga/Kompetisi	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat
25	Main Mariam Tomong	Bambu, korek api, minyak tanah	Mulai berkurang dikenal anak-anak masa kini	Hiburan	Seluruh Kabupaten Sumatera Barat

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Indonesia memiliki berbagai aneka ragam kekayaan budaya yang tersebar di berbagai daerahnya. Kekayaan seni dan budaya tersebut merupakan salah satu sumber dari karya intelektual yang dilindungi undang-undang. Kebudayaan yang ada salah satunya merupakan tentang permainan tradisional anak. Permainan tradisional anak termasuk folklore sebagian lisan, karena diperoleh melalui warisan lisan yang pada umumnya persebaran tanpa bantuan orang tua dan guru-guru sekolah

Kekayaan budaya dibagi dalam dua bentuk yang pertama kekayaan warisan budaya tak benda (intanjible) dan kebudayaan warisan budaya benda (tanjible). Warisan budaya tak benda menurut UNESCO 2003 dalam pasal 2 ayat 1 dan 2 berupa: 1). "Warisan budaya takbenda" meliputi segala praktek, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan-serta alat-alat, benda (alamiah), artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengan-yang diakui oleh berbagai komunitas, kelompok, dan dalam hal tertentu perseorangan sebagai bagian warisan budaya mereka. Warisan budaya takbenda ini, yang diwariskan dari generasi ke generasi, senantiasa diciptakan kembali oleh berbagai komuniti dan kelompok sebagai tanggapan mereka terhadap lingkungannya, interaksinya dengan alam, serta sejarahnya, dan memberikan

mereka rasa jati diri dan keberlanjutan, untuk memajukan penghormatan keanekaragaman budaya dan daya cipta insan. 2). Warisan budaya takbenda sebagaimana didefinisikan dalam ayat 1 diatas, diwujudkan antara lain dibidang-bidang berikut: a) tradisi dan ekspresi lisan, termasuk bahasa sebagai wahana budaya takbenda, b) seni pertunjukan, c) adat istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan, d) pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta, dan e) kemahiran kerajinan tradisional. Budaya takbenda juga dikenal dengan istilah "budaya hidup".

Kabupaten Solok Selatan Kecamatan Sungai Pagu Propinsi Sumatera Barat memiliki berbagai aneka permainan tradisional anak yang berfungsi sebagai hiburan, pembelajaran dan membangun solidaritas semangat kebersamaan.

Permainan tradisional anak di Minangkabau merupakan seni hiburan bagi masyarakat Minangkabau. Permainan tradisional anak Minangkabau sebagai kesenian tradisional yang bersifat terbuka untuk anak-anak memiliki sistem aturan bermain yang demokratis, yang mendukung falsafah persamaan dan kebersamaan antar anak-anak dan membangun rasa solidaritas kelompok bermain yang solid.

Permainan tradisional anak muncul dari kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal. Manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok mengarah pada perbuatan manusia seperti cara menghayati kehidupan.

Permainan tradisional anak mempunyai makna yakni memperkuat jati diri, dan pembentukan karakter yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi anak itu sendiri.

Permainan yang ada pada masyarakat Kecamatan Sungai Pagu tidak jauh berbeda dengan permainan yang di daerah lain pada wilayah Minangkabau atau kabupaten propinsi Sumatera Barat. Hanya permainan ini yang membedakannya masih tingginya minat untuk memperkenalkan permainan ini pada generasi tingkat anak-

anak. Permainan tersebut berfungsi sebagai hiburan, edukasi, mengisi waktu senggang.

Dalam permainan ini memiliki makna tersendiri, sesuai orang-orang memaknai permainan itu. Permainan dimaknakan sebagai latihan hidup untuk kedepan dalam berupa berusaha, berjuang, bersabar, dan membangun semangat gotong royong

Permainan tradisional anak mengandung nilai, adanya nilai mendidik sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungan, nilai kebersamaan yang terlihat pada permainan yang bersifat kelompok, permainan membuka kasus seperti permainan batu selam.

Dari semua permainan ini, akan dapat membentuk karakter anak ke depan. Pendidikan berkarakter dapat dilakukan melalui sebuah permainan tradisional anak. Permainan mampu mempengaruhi perkembangan kejiwaan anak, sifat, kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak merupakan asset budaya yang harus dipertahankan keberadaannya, karena mengandung unsure-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi seperti kejujuran, kecakapan, solidaritas kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian.

2. Saran

Permainan dapat membangun dan membentuk perilaku anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan. Dengan permainan anak bisa belajar untuk mengenal dan mematuhi aturan-aturan yang berlaku. Untuk itu sekiranya ada pengembalian permainan melalui kurikulum muatan lokal di sekolah sebagai jam tambahan untuk olah raga dan mengadakan iven-iven kreatif anak untuk meningkatkan daya imajinasi anak-anak melalui permainan tradisional anak

Daftar Pustaka

- Pemerintahan Daerah, 2013, Buku Putih Sanitasi Kabupaten Solok Selatan
- Danandjaja, James, 1982; *Folklore Indonesia, vol 1 & 2*, Jurusan Antropologi Fakultas Sastra Universitas Indonesia
- Hennink, M.M (2007). *Internasional focus group research: a handbook for the health and social sciences*. Cambridge University Press: Cambridge
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2012, Buku Panduan Praktis, Pencatatan Warisan Budaya Takbenda Indonesia, Jakarta
- Koentjaraningrat, 1997. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Gramedia, Jakarta
- Koentjaraningrat, 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*, Rineka Cipta, Jakarta
- Muhammad, Abdulkadir, 2007, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Citra Aditya Bakti, Bandung
- Moesono, Anggadewi, Dr, dkk. 1996, *Manfaat Dan Mudarat Video game Bagi Anak Remaja*, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta
- Maleong L.J, 1990, *Metode Penelitian Kualitatif*, Rosda Karya
- Misbach, 2006 makalah Peran Permainan Tradisional Yang bermuatan Edukatif Dalam menyumbang Pembentukan Karakter dan identitas Bangsa, Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia
- Museum Adityawarman, 2001, *Permainan Tradisional Anak Sumatera Barat*
- Narwoko, Dwi, dkk, 2010, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, Kencana, Jakarta

- Navis, A.A,1984, *Alam Berkembang Jadi Guru* (Adat Dan Kebudayaan Minangkabau), gratify Pers, Jakarta
- Purba, Afrillyanna 2012,*Pemberdayaan Perlindungan Hukum Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional Sebagai Sarana Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*,Alumni,Bandung
- Rahayu, Ana Sari Sri Rejeki, 2010. *Pemaknaan Tato Pada Pengguna Tato*
(Study Deskriptif Kualitatif Tentang Pemaknaan Tato di Kelurahan Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta). Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Surakarta Universitas Sebelas Maret
- Sardjono, Agus,2009,*Membumikan HKI di Indonesia*,Nuansa Aulia,Bandung
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
- Yunus, Ahmad,1992. Kajian Upacara Tradisional, Cerita Rakyat, Ungkapan Tradisional, Permainan Rakyat dan Naskah Kuno sebagai Sumber Pengungkapan Nilai Sejarah Dan Budaya. Makalah pada penataran tenaga teknis kesejarahan di Jakarta

Sumber Internet

- Longsani.blogspot.com/2014/07/makalah-permanina-tradisional.html* di update: Selasa 17 Februari 2015 pukul 10.00 wib
- <http://kbbi.web.id/main>, di up date selasa, 3 Maret 2015 pukul: 11.00 wib
- (<http://kbbi.web.id/anak> di up date, selasa 2 September 2015 pukul:09.00)
- Kabupaten Solok Selatan 2013 ([http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten Solok Selatan](http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Solok_Selatan)) diupdate kamis 23 Juli 2015
- <http://suraulakuak.blogspot.co.id/2008/06/ingin-tahu-indahnya-minangkabau.html> di up date Jumat, 13 November 2015
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajaan Sungai Pagu#Sejarah](https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajaan_Sungai_Pagu#Sejarah) di update selasa 11 Agustus 2015 pukul 09.00 wib
- Sekilas Solok Selatan.2013. (<http://www.solselkab.go.id/post/>

[read/154/sekilas-selok-selatan.html](#), diakses selasa 11 Agustus
2015 pukul 10.00 wib

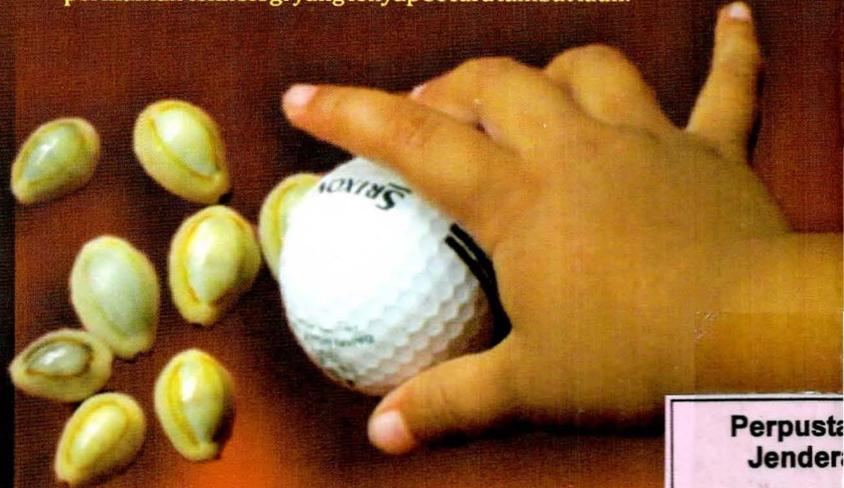
<https://id.wikipedia.org/wiki/Kelereng#Sejarah> di up date selasa
4 Agustus 2015 pukul 11.00 wib

ISBN 978-602-8742-93-1

Sumatera Barat bagian dari wilayah Propinsi di Indonesia memiliki berbagai aneka permainan tradisional anak yang berfungsi sebagai hiburan, olah raga dan membangun solidaritas yang tinggi. Permainan tradisional anak merupakan folklore sebagian lisan. Kebudayaan Tak Benda Benda tentang permainan tradisional anak yang terdapat juga di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Propinsi Sumatera Barat diperoleh melalui warisan lisan yang pada umumnya persebaran tanpa bantuan orang tua dan guru-guru sekolah. Permainan tradisional anak tersebut telah menjadi bahagian dari kehidupan masyarakat itu sendiri.

Permainan tradisional anak merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di di baliknya. Walaupun demikian bentuk permainan anak tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuan sebagai media permainan. Fungsi permainan selain mengisi waktu luang dan olah raga tapi juga bersifat kompetitif.

Permainan tradisional anak di ambang kepunahan akibat perkembangan teknologi. Anak-anak lebih bersifat individualistik tanpa mengenal lingkungan sehingga permainan tradisional anak ini diinventarisasikan dan dilakukan pengkajian yang bersifat komprehensif dalam menghadapi tantangan kecanggihan permainan teknologi yang lenyap secara lambat laun.



Perpustakaan
Jenderal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN

BALAI PELESTARIAN NILAI BUDAYA (BPNB) PADANG

PADANG

2015