

PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG DALAM MENCIPTAKAN KEAKRABAN REMAJA DUSUN SAYANG DESA LOANG MAKA

Fery syabrial¹, Darmawan²

Program Studi Pendidikan Jasmani, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya - NTB, Indonesia
83511

Corresponding author email: Ferysyabrial3@gmail.com

Article History

Received: 7 April 2020

Revised: 20 April 2020

Published: 31 Mei 2020

ABSTRACT

Rapid technological advances have also affected play activities among children and adolescents. The traditional game of the fortress (benteng) is the game playing by children, teenagers to adults with educational value for moral development and so on. The Research Method of the Traditional Game Fortress in Creating Familiarity uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The results of participating in this traditional game of fortification show that the teenagers have started to be active in interacting and getting to know their other peers, and not only their close friends. Good cooperation, cohesiveness, brotherhood and social responsibility are established.

Keywords: *Traditional Game, Fortress, adolescent friendship*

LATAR BELAKANG

Permainan merupakan proses menjalin hubungan sosial antara perseorangan agar bisa menemukan kegembiraan atau keceriaan dalam bersosial dan menyongsong kebersamaan, keakraban antar remaja, menuju masa depan yang lebih cerah. Seorang remaja menjadikan permainan untuk menemukan identitas, membantu tubuh menjadi kuat, mengembangkan diri dan mempraktekkan kemampuan yang dimiliki.

bermain lebih dari sekedar bersenang-senang, karena bermain dapat digunakan untuk mempengaruhi aspek kehidupan.

Seiring dengan Perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga bisa memudahkan aksesibilitas dan segala kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi tidak bisa dihindari karena pada era ini bisa dikatakan manusia sudah ketergantungan dengan teknologi dalam

segala hal. Salah satunya juga pada dunia game atau permainan yang mengalami perubahan drastis, yang pada mulanya permainan anak-anak dahulunya menuntut anak menjadi aktif bergerak, berfikir, berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya secara langsung, sekarang sudah berubah menjadi permainan yang pasif, dan individualis yang tidak menuntut anak untuk bergerak aktif dan berinteraksi langsung dengan lawan bermainnya . ini disebabkan dengan tersebarlusnya teknologi seperti gadget yang semakin marak di tengah-tengah masyarakat luas baik di perkotaan maupun di pedesaan. Kecanggihan teknologi berupa gadget tidak terlepas dari segi positif dan negatifnya. Jika penggunaan gadget tidak bisa terkontrol maka akan berdampak tidak baik bagi perkembangan psikis, emosional, dan sosial. Kecanggihan Gadget menyebabkan bermain dengan seseorang tidak mengharuskan untuk berhadapan secara langsung dan bersosialisasi dengan kawan dan lawannya bermain secara langsung, mereka lebih asyik secara individu dengan menggunakan fasilitas yang ada pada gadget tersebut.

Remaja yang kurang menghargai dan kurang berinteraksi sosial dengan anggota keluarga maupun temannya, biasanya di pengaruhi oleh adanya kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat

ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain dikalangan anak-anak maupun remaja. Sekarang, anak-anak remaja lebih sering bermain permainan digital seperti video games, playstation (PS) dan games online. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan yang modern karena dimainkan menggunakan peralatan canggih, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak dibawah tahun 2000an. Kesan yang dirasakan pada permainan modern yang berkembang ini terkadang membuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital (Nur, 2013).

Dalam survei yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight (2014) pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Terdapat 99% responden anak-anak usia 3-8 tahun adalah pemilik gadget tersebut, yaitu sebanyak 67% anak menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya anak menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya anak menggunakan gadget milik

sendiri. Hasil survey ini membuktikan bahwa bukan hanya pada orang dewasa, namun anak-anak juga sering bermain gadget. Anak yang sering bermain gadget akan menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan sosialnya. Dengan demikian, anak menjadi kurang berinteraksi sosial pada lingkungan sekitar, baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah (Fajrin, 2015).

Permainan tradisional yang dahulu sering dimainkan secara bersama-sama dengan tanpa mengeluarkan biaya, sekarang sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, remaja bahkan hamper permainan tradisional sudah tidak ada yang mainkan lagi. Permainan tradisional merupakan sarana permainan anak-anak, remaja sampai orang dewasa yang bernilai edukatif untuk perkembangan moral dan sebagainya. Permainan tradisional memuat unsur nilai kebersamaan, kepedulian dan keakraban, sebab dalam permainan tradisional tidak pernah dilakukan secara sendiri. Salah satu permainan tradisional yang mampu melibatkan banyak anggota aktif berinteraksi adalah permainan betengan.

Ukasyah (2007:124) terdapat beberapa bentuk permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak, di antaranya permainan-permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor, dan bebentengan. Permainan tradisional tersebut diketahui memiliki

banyak manfaat bagi perkembangan anak baik dari segi fisik maupun karakter. Berbagai aspek perkembangan dapat disentuh dengan permainan tradisional di antaranya aspek motorik, kognitif, emosi, sosial, ekologis, dan nilai moral.

Menurut Nurastuti (2012:3) permainan betengan adalah permainan yang di mainkan dari sejak lama bahkan diturunkan dari generasi ke generasi, permainan benteng tidak diketahui siapa peloppor dan siapa yang memulainya bermainnya adalah dengan merebut benteng milik lawan. Melalui permainan betengan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak seperti kerjasama, keakraban komunikasi, saling berbagi, partisipasi, serta aspek adaptasi (Huda, 2016:157). Selain itu permainan tradisional memiliki berbagai nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Ardiwinata dkk, dalam Nurastuti (2012:7) permainan tradisional betengan terkandung nilai luhur, diantaranya kerjasama dalam kelompok, kejujuran, kesabaran, perencanaan strategi yang matang, dan komunikasi efektif.

Dari banyaknya permainan tradisional, permainan tradisional dapat dibagi menjadi 2 yaitu: permainan aktif dan permainan pasif. Menurut Yanti (2014:6) permainan aktif merupakan suatu kegiatan yang melibatkan aktifitas semua anggota badan bahkan fisik yang menimbulkan perasaan senang pada

yang orang yang main di mana kegiatan bermain ini dapat dilakukan sendiri atau bersama dengan teman-temannya dan dapat dilakukan dalam kehidupan sehingga memberikan rangsangan bagi perkembangan orang yang bermain. Sedangkan permainan pasif tidak banyak menggerakkan tubuh dan tidak menggunakan fisik, hanya saja lebih terkesan jiwa anak tersebut aktif bermain melalui indera yang ia miliki. Melalui karakter permainan Betengan yang lebih kompleks permainan tradisional dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan kreatifitas orang yang memainkan.

Adapun Menurut Husna (2009: 7) cara bermain permainan tradisional betengan yakni sebagai berikut: a. Kelompok siswa dibagi menjadi dua kelompok b. Masing-masing kelompok memilih pos seperti pohon, tiang, atau kursi sebagai bentengnya. c. Tugas setiap kelompok merebut beteng lawannya. d. Setiap pemain wajib menyentuh pos atau bentengnya untuk memperbarui kekuatannya. e. Pemain yang sudah tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan dipenjara disebelah benteng lawan. f. Pemain yang tertangkap selanjutnya dapat diselamatkan jika disentuh oleh teman satu kelompoknya. g. Kelompok yang menang adalah kelompok yang dapat merebut benteng lawan dengan cara menyentuh benteng lawan. Bermain

betengan, secara tidak langsung siswa mempelajari gerak selama permainan tersebut berlangsung.

Dusun sayang merupakan dusun yang berada di Desa Loang Maka Kecamatan Janapria Kabupaten Lombok Tengah, yang dimana dusun sayang merupakan salah satu desa yang masih melestarikan permainan-permainan tradisional seperti permainan gansing, selodor dan benteng. Permainan tradisional benteng masih eksis dimainkan baik dari tingkat anak-anak, remaja dan orang dewasa. Permainan benteng tidak hanya sebatas sebagai permainan dan hiburan saja akan tetapi juga di lombakan dalam acara-acara besar seperti agustusan, hari besar Islam dan sebagainya.

Manfaat yang dirasakan maupun didapatkan melalui permainan bentengan ini menurut Prana (2010) yaitu mengasah dan menggali kemampuan anak untuk mengambil suatu keputusan, melatih kemampuan kemampuan bekerja secara time, melatih kegotong royongan dan saling menolong, melatih kekompakan, saling membantu, bertanggung jawab, melatih kemampuan motorik anak, dan sebagai hiburan yang menyehatkan fisik. Maka perlu di lakukannya penelitian yang berjudul Permainan Tradisional Benteng Dalam Menciptakan Keakraban di Dusun Sayang Desa Loang Maka.

METODE PENELITIAN

Penelitian Permainan Tradisional Benteng Dalam Menciptakan Keakraban menggunakan pendekatan kualitatif diskriptif. Pendekatan kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta, atau realita, Semiawan Conny (2010:1). dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi dan sampel. Sumber data dari penelitian kualitatif adalah participant, narasumber, informan, teman, dan tokoh masyarakat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang dilakukan menggunakan tiga metode yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara menurut Eka Juhara adalah bentuk kegiatan memperoleh informasi dengan cara melakukan proses tanya jawab antara penanya dengan narasumber/sumber informasi (2005:97). wawancara digunakan untuk mengetahui proses, tata cara Permainan Tradisional Benteng Dalam Menciptakan Keakraban di Dusun Sayang Desa Loang Maka. Peneliti memberikan beberapa butir pertanyaan kepada informan mengenai hal-hal yang terkait penelitian yang akan dilakukan.

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi partisipan, yaitu peneliti terlibat langsung dengan objek penelitian yang akan. Setelah terlibat langsung maka selanjutnya peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian Permainan Tradisional Benteng Dalam Menciptakan Keakraban di Dusun Sayang Desa Loang Maka .

3. Dokumentasi

Pengambilan data selanjutnya adalah dengan metode dokumentasi. Dokumentasi adalah pengambilan data berupa foto, arsip, catatan yang berupa benda-benda sesuai dengan data yang dibutuhkan. Sejalan dengan yang dikatakan Suharsimi Arikunto dalam Faisal (2011:110), dokumentasi adalah metode yang digunakan dalam mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, agenda, dan lain sebagainya.

Selanjutnya untuk menguji keabsahan data agar teruji kredibilitasnya, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang

telah ada. Bila peneliti menggunakan triangulasi data dalam proses pengumpulan data maka peneliti sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber data, (sugiyono, 2009:330).

Dalam penelitian ini digunakan triangulasi data dengan menekankan wawancara mendalam. Dalam hal ini ditekankan pada perbedaan sumber data. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara mendalam kepada beberapa responden, sehingga didapatkan data yang berbeda-beda maka dilakukan perbandingan dengan informasi dari narasumber yang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam melakukan analisis rumusan masalah adalah teknik interaktif. Menurut Punch dalam Pawito (2008:104-106) teknik analisis data terdiri dari tiga komponen yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaksi sosial pada anak remaja dari umur 10 ke atas sudah mulai pada tahap yang patut mendapat pengawasan dan control orang tua dan sebagainya . Beragam karakter tingkah laku mulai terlihat, ada yang cepat sekali marah dan mau menang sendiri,

ada pendiam yang bersifat penurut, ada pula yang sudah tampak berbakat menjadi pemimpin. Bahkan, tampak juga yang sudah memiliki ego lebih tinggi dari temannya, mulai menjadi trouble maker dengan kenakalannya dan menakut-nakuti temannya yang dirasa lemah (Dhohiri, 2006). Sesuai dengan pendapat (Widhianto & Sugiyo, 2015) apabila interaksi sosial dengan teman sebaya itu sifatnya positif, hal itu akan sangat berguna bagi perkembangan anak tersebut. Akan tetapi apabila interaksi sosial dengan teman sebaya itu cenderung negatif atau menyimpang, hal itu dikhawatirkan akan membentuk perilaku sosial yang menyimpang pada anak remaja tersebut sehingga ini akan mengganggu proses Pendidikan dan bermasyarakat.

Penyebab interaksi sosial yang akan menyebabkan terjadi pada anak remaja adalah anak remaja yang mempunyai sikap dan perilaku seperti tidak mau bekerjasama, sering menentang, tidak bisa mengontrol emosi, dan menarik diri dengan teman-teman seperti menyendiri serta pendiam. Maka apabila hal ini tidak ditangani akan berdampak buruk pada proses interaksi sosial terhadap teman sebayanya baik di sekolah maupun di masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara sebagian besar interaksi anak remaja cenderung memiliki perilaku

sopan, ramah, berbagi, dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya nya.

“... ..yaa... untuk interaksi sosial selama ini sih yang saya lihat remaja-remaja yang ada di dusun ini terlihat ramah, sopan, pendian, mudah akrab dengan teman baru, suka saling emmbantu, sering ikut gotongroyong baik dalam pembangunan, orang nikahan dan sebagainya... ..” (kepala dusun sayang : I)

Setelah memahami pentingnya individu (anak remaja) memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang baik dengan teman sebaya, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kurangnya siswa dalam melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan tradisional bentengan. (Danarti, 2010).

Permainan tradisional bentengan mempunyai kemampuan untuk melibatkan anak remaja dalam proses interaksi sosial secara lebih aktif. Hal ini dikarenakan bentengan menjadi media anak remaja untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama (Danarti, 2010). Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional bentengan ini setiap individu diberikan kesempatan untuk berinteraksi antar pribadi yang khas.

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional bentengan memungkinkan setiap anggotanya untuk saling belajar mengungkapkan dan mendengarkan dengan baik, seperti berpendapat, ide, saran, tanggapan, serta tanggung jawab terhadap pendapat yang telah dikemukakan saat melakukan permainan. Anak remaja juga belajar menghargai pendapat teman-temannya, mampu menahan dan mengendalikan emosi yang bersifat negatif, belajar bertenggang rasa, dan menjadi akrab satu sama lain. remaja yang mengikuti kegiatan permainan tradisional bentengan dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerjasama, keakraban, berbicara, menanggapi, mendengarkan dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok (Yuniati, Setyowani & Saraswati, 2013).

Permainan tradisional bentengan yang diterapkan di dusun sayang mampu memperlihatkan kerjasama antara satu sama lain dan terlihat jadi lebih sering berinteraksi, bergaul, saling membantu, Kerjasama, berkumpul dalam hal yang positif. hal ini dikatakan oleh informan sebgai berikut:

“... ..anak yang main benteng dilapangan terlihat kompak ya ada kerjasama antar anggota kelompok, terjalin keakraban,

terlihat ya bahwa anak-anak jadi sering saling membantu... ..” (warga masyarakat sayang :2) “... ..main benteng-bentengan menjadikan anak-anak satu sama lain mampu bekerjasama yang bagus klo menurut saya... ..” (warga masyarakat sayang :2.2)

Dari hasil wawancara di atas dan sesuai kondisi di lapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa, setelah mengikuti permainan tradisional bentengan ini, remaja atau responden terlihat bahwa sudah mulai aktif untuk berinteraksi dan akrab dengan teman-teman sebayanya yang lain, bukan hanya dengan teman dekatnya saja. Hal ini terlihat pada saat melakukan permainan bentengan, responden mampu bekerja sama dengan anggota lain dalam bermain, dimana anggota mengikuti perintah ketua kelompok serta memberi usulan, responden yang menjadi ketua kelompok juga memberi usulan strategi pada kelompoknya

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil pengamatan dari peneliti yang dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah mengikuti permainan tradisional bentengan ini anak remaja terlihat bahwa sudah mulai aktif untuk berinteraksi dan akrab dengan teman-teman sebayanya yang lain, bukan hanya dengan teman dekatnya saja. Terjalin Kerjasama yang baik, terjalin kekompakan, terjalin persaudaraan

dan tanggung jawab dalam bersosial. Hal ini terlihat pada saat melakukan permainan bentengan, responden mampu bekerja sama dengan anggota lain dalam bermain, dimana anggota mengikuti perintah dari ketua kelompok serta memberi usulan, responden yang menjadi ketua kelompok juga memberi usulan strategi pada kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Danarti, D. (2010). *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta: ANDI.
- Dhohiri, T. R. (2006). *Pengenalan Sosiologi*. Jakarta: Ghalia Indonesia Printing.
- Faisol. 2011. *Pendidikan Islam Perspektif*. Jember: Gue Pedia.
- Nur. H. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter. 3(1), 87-94.
- Prana.(2010). *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Tim Pengembang MKDP. 2012. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta:Pt Rajagrafindo Persad
- The Asian Parent. Survey Tentang Smartphone & Tablet Hasilnya Mengejutkan. Diambil tanggal 14 maret 2017. Dari <https://www.google.com/hasil-surveysmartphone-yang-mengejutkan/amp/>.

- Ukasyah. 2007. *Identifikasi Faktor-faktor Permainan Tradisional Bebentengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak*. ITB. Bandung.
- Widhianto. W., & Sugiyo. (2015). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Terhadap Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya*. Indonesian Journal of Guidance and Counseling, 4(4), 52-58.
- Yuniati., Setyowati, N., & Saraswati, S. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan*. Indonesian Journal of Guidance and Counseling, 2(3), 24-31.