

**EKSISTENSI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI ERA MODERN**  
*(Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam)*

**Skripsi**



**PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS ANDALAS**  
**PADANG 2022**



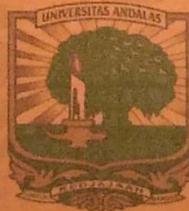
**EKSISTENSI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI ERA MODERN**  
*(Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam)*

Skripsi  
Tugas untuk Mencapai Gelar Sarjana Antropologi  
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Andalas

Oleh:

**ELSA CORNELIS PUTRI**

Bp.1610821006



Pembimbing I : Dr. Sri Setiawati, MA

Pembimbing II : Sidarta Pujiraharjo, S.Sos, M.Hum

**PROGRAM STUDI ANTROPOLOGI SOSIAL**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS ANDALAS**  
**PADANG 2022**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Nama : Elsa Cornelis Putri  
No. BP : 1610821006  
Jurusan : Antropologi Sosial  
Judul Skripsi : Eksistensi Permainan Anak Tradisional Di Era Modern (*Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam*).

Skripsi ini telah disetujui Dosen Pembimbing dan disahkan oleh Ketua Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas.

**Pembimbing I**



Dr. Sri Setiawati, MA  
NIP. 196801311993032001

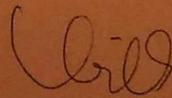
**Pembimbing II**



Sidarta Pujaharjo S.Sos, M.Hum  
NIP. 196801211998021001

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Antropologi  
FISIP Universitas Andalas**

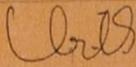
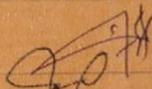
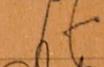
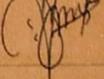


Dr. Yevita Nurri, S.Sos, M. Si  
NIP. 196901171994032001

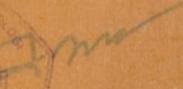
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan tim penguji skripsi serta diterima untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana pada Jurusan Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas, pada.

Hari/tanggal : Selasa/ 26 April 2022  
Jam : 10.30-12.00  
Tempat : Ruang Sidang Antropologi

TIM PENGUJI	JABATAN	TANDA TANGAN
Dr. Yevita Nurti, M.Si	Ketua	
Dr. Lucky Zamzami, M. Soc.sc	Sekretaris	
Sri Meiyenti, M. Si	Anggota	
Dr. Zainal Arifin, M.Hum	Anggota	
Dr. Sri Setiawati, MA	Anggota	

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Andalas

  
  
**Dr. Azwar, M.Si**  
 NIP.196712261993031001

### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya Elsa Cornelis Putri (BP: 1610821006), menyatakan bahwa karya tulis skripsi saya yang berjudul : Eksistensi Permainan Anak Tradisional Di Era Modern (*Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam*), menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya yang berjudul : Eksistensi Permainan Anak Tradisional Di Era Modern (*Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam*).
2. Karya tulis ini adalah karya saya sendiri , tanpa adanya bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing yang telah ditunjuk oleh Jurusan Antropologi.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dengan jelas mencantumkan sebagai acuan dalam skripsi ini dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma berlaku di perguruan tinggi ini.

Padang, 14 Maret 2022,

Yang M



Elsa Cornelis Putri  
1610821006

## ABSTRAK

**Elsa Cornelis Putri.BP.1610821006.Jurusan Antropologi Sosial.Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas.2022. Judul “Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Era Modern (*Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam*)”.**

Eksistensi permainan anak tradisional di era modern. Penelitian ini dilaksanakan di Nagari Lubuk Basung yang tercatat sebanyak 5 Jorong. Permainan tradisional di era modern mulai tergerus zaman bahkan nyaris tidak dikenal, ditambah lagi semakin pesatnya perkembangan era teknologi modern yang menciptakan permainan elektronik membuat anak-anak pada zaman sekarang lebih menyukai permainan tersebut dibandingkan dengan permainan tradisional, meskipun permainan tradisional memiliki nilai-nilai moral yang baik untuk perkembangan anak. Meskipun demikian, di tengah maraknya anak-anak yang lebih memilih permainan elektronik, nyatanya masih ada anak-anak di beberapa daerah di Indonesia yang masih memainkan permainan tradisional salah satunya di Nagari Lubuk Basung. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak, mendeskripsikan faktor-faktor apa yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih bertahan, dan menganalisis pandangan anak-anak terhadap permainan tradisional tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang mana informan dibagi dalam dua bagian yakni informan biasa dan informan kunci. Dalam menentukan informan pada penelitian ini digunakan metode *purposive sampling* yakni anak-anak yang memainkan dan tidak memainkan permainan tradisional. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 7 orang informan yang terdiri dari 6 informan kunci, 1 informan biasa. Teori yang digunakan adalah fungsionalisme dari Bronislaw Malinowski.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah permainan tradisional masih eksis di Nagari Lubuk Basung terbukti dengan masih dimainkan oleh anak-anak meskipun di era modernisasi saat ini, jenis permainan yang ada juga beragam diantaranya Permainan Singkong, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*), dan Kelereng. Meskipun permainan tradisional pada saat sekarang sudah mulai tergeser dengan permainan *modern* karena perkembangan teknologi yang ada. Akan tetapi, bagi anak-anak di Nagari Lubuk Basung, permainan tradisional masih tetap eksis sampai sekarang. Pada dasarnya, anak-anaklah yang banyak dijumpai dalam bermain permainan tradisional, sudah tidak ada lagi orang dewasa yang memainkannya. Orang dewasa lebih tertarik memainkan permainan *modern* dari hp, dan juga tuntutan usia yang tidak memungkinkan mereka memainkan permainan tradisional lagi.

**Kata Kunci :** *Permainan tradisional, Anak-anak, Eksistensi, Modernisasi*

## ABSTRACT

**Elsa Cornelis Putri. BP.1610821006. Department of Social Anthropology. Faculty of Social Science and Political Science. Andalas University. Title “The existence of traditional children’s games in the modern era (*Case Study of Nagari Lubuk Basung, Lubuk Basung District, Agam Regency*).”**

Existence of traditional children’s games in the modern era. This research was carried out in the Lubuk Basung village which recorded as many as 5 Jorong. Traditional games in the modern era are starting to be eroded by time and even barely known, plus the rapid development of the modern era of technology that creates electronic games makes children today prefer these games compared to traditional games, even though traditional games have moral values that good for child development. However, in the midst of the proliferation of children who prefer electronic games, in fact there are still children in several areas in Indonesia who still play traditional games, one of which is in the Lubuk Basung village. The purpose of this study is to identify the types of traditional games that are still played by children, describe what factors cause traditional children’s games in Lubuk Basung village to still survive and analyze children’s views of the traditional game.

The research method used is qualitatively descriptive in which informants are divided into two parts, namely ordinary informants and key informants. In determining the informant in this study used *purposive sampling* methods that are children who play and do not play traditional games. The number of informants in this study as many as 7 informants consisting of 6 key informants, 1 regular informants. The theory used is the functionalism of Bronislwa Malinowski.

Based on the results of research conducted is that traditional games still exist in Nagari Lubuk Basung proven by still being played by children although in the current era of modernization, the types of games that exist are also diverse including Cassava Games, Jump Rope (*Kajai*), Hide and Seek (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Kite, Bamboo Cannon (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) and Marbles. Although traditional games at this time have begun to shift with *modern* games due to the development of existing technology. However, for children in Nagari Lubuk Basung, traditional games still exist today. Basically, children are found in traditional games, there are no more adults who play it. Adults are more interested in playing *modern* games than mobile phones, as well as the demands of age that don’t allow them to play traditional games anymore.

**Keywords :** *Traditional Games, Children, Existence, Modernization*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Dengan penuh rasa syukur, segala puji bagi Allah Subhana Wata'alla, atas segala nikmat dalam setiap perjalanan hidup selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian maupun penulisan skripsi ini, Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada sang pembawa perubahan yakni Nabi Muhammad Sallallahualaihi Wassalam.

Skripsi yang berjudul **“Eksistensi Permainan Anak Tradisional Di Era Modern (Studi Kasus: Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam)”** disusun dalam rangka sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Antropologi pada Jurusan Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas.

Berbagai macam ilmu maupun pengalaman yang penulis dapatkan, baik itu suka maupun duka selama pengerjaan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, begitu banyak bantuan yang telah diberikan oleh banyak pihak. Maka dari itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan:

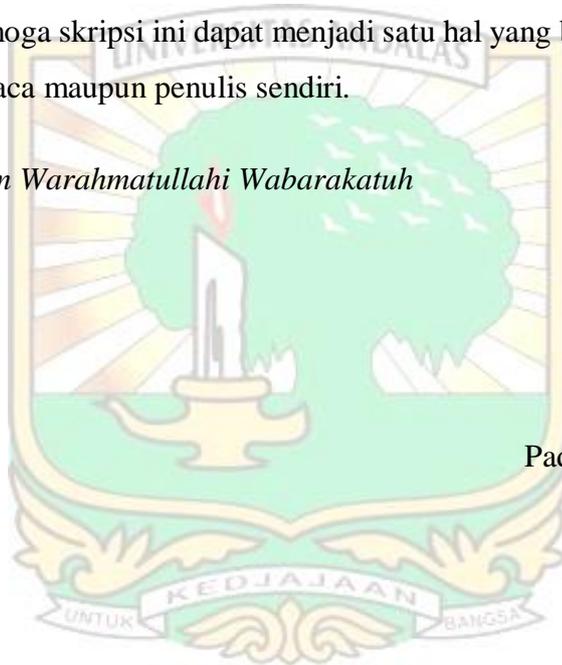
1. Bapak Dr. Azwar, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.
2. Ibu Dr. Yevita Nurti, S.Sos, M.Si. Dan Bapak Sidarta Pujiraharjo, S.Sos, M.Si. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Antropologi yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan terhadap penulis.
3. Kepada Ibu Dr. Sri Setiawati, MA, selaku pembimbing I dan Bapak Sidarta Pujiraharjo, S.Sos, M.Hum selaku pembimbing II. Terimakasih kepada ibu dan bapak yang telah membimbing saya selama mengerjakan proposal hingga skripsi seperti sekarang ini.

4. Bapak dan Ibu ketua penguji serta anggota penguji di ujian skripsi, terimakasih banyak atas kritikan serta masukan dalam penelitian, hingga pada akhirnya tahapan penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas. Terimakasih atas bimbingannya dalam memberikan segala bentuk ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
6. Para karyawan dan stas Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah banyak membantu dalam proses penelitian skripsi ini.
7. Terimakasih kepada anak-anak Nagari Lubuk Basung atas informasinya terkait dengan permainan tradisional, dan sudah mau meluangkan waktunya untuk ditanya terkait dengan permainan tradisional.
8. Terimakasih kepada Kantor Wali Nagari Lubuk Basung dan juga Bapak dan Ibu Perpustakaan Daerah Lubuk Basung yang telah banyak memberi informasi terkait dengan penelitian.
9. Karya tulis ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang tercinta, Apa Cornelis dan Ama Yendri Wati yang telah merawat, membesarkan serta memberikan kasih dan sayang yang tulus kepada saya, tak lupa kedua adik tersayang Nolla Cornelis Putri dan Fachri Cornelis Putra yang menjadi semangat di kala mengerjakan karya tulis ini, walaupun dengan keegoisan mereka masing-masing.
10. Untuk wali selama di rumah,Apak Ril dan Angah tercinta yang selama skripsi dan dirumah selalu dibuat repot.
11. Spesial untuk sepupuku Ayu Syafitri, terimakasih sepupu atas bantuannya selama mengerjakan skripsi, rela meluangkan waktu subuh-subuh untuk menemani bimbingan. Support sistem selama mengerjakan skripsi yang tidak bisa dibalas dengan apapun.
12. Teruntuk Hengki terimakasih sudah menemani selama mengerjakan skripsi,memberikan pengertian dan juga meluangkan waktu menemani ketika mengerjakan skripsi.

13. Ulfa Suci Syafira dan Bunda Vivi, terimakasih waktu dan tumpangnya selama mengerjakan skripsi. Makasih bunda sudah mengingatkan untuk selalu mengerjakan skripsi, duo kembar terbaik.
14. Terimakasih Ali Hamzah, Dinda Dwi Puspa dan bg Gema yang sudah mau direpotkan untuk bertanya apapun tanpa ngeluh dan selalu fast respon.
15. Seluruh kerabat ANABEL tercinta, dimana banyak waktu, pikiran, materi tercurahkan dan akan selalu di kenang.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, kesalahan dan kekurangan dengan besar hati penulis menerima kritik dan saran pembaca tulisan ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat menjadi satu hal yang bermanfaat bagi kita semua, baik pembaca maupun penulis sendiri.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



Padang, 14 Maret 2022

Elsa Cornelis Putri

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Tinjauan Pustaka.....	10
F. Kerangka Pemikiran.....	19
G. Metode Penelitian.....	24
1. Pendekatan Penelitian.....	24
2. Lokasi Penelitian.....	25
3. Informan Penelitian.....	26
4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
a. Observasi Partisipasi.....	28
b. Wawancara.....	30
c. Dokumentasi.....	31
d. Studi Kepustakaan.....	31
5. Analisis Data.....	32

6. Proses Jalannya Penelitian.....	32
<b>BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI.....</b>	<b>35</b>
A. Kondisi Geografis Nagari Lubuk Basung.....	35
B. Sejarah Ringkas Nagari Lubuk Basung.....	37
C. Kondisi Demografis.....	40
1. Kependudukan.....	40
2. Pendidikan.....	42
3. Agama.....	43
D. Mata Pencaharian Penduduk.....	45
E. Sarana dan Prasarana .....	47
1.Sarana Keagamaan.....	48
2.Sarana Olahraga.....	48
3.Prasarana Kesehatan.....	50
4.Sarana Sosial.....	51
5.Sarana Kesenian.....	52
<b>BAB III EKSISTENSI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL.....</b>	<b>54</b>
A. Jenis-Jenis Permainan Tradisional.....	55
1. Permainan Singkong.....	55
2. Lompat Tali ( <i>Kajai</i> ).....	58
3. Petak Umpet ( <i>Kaja Mandok/Sipak Tekong</i> ).....	59
4. Lhore ( <i>Dore</i> ).....	61
5. Layang-layang.....	63
6. Meriam Bambu ( <i>Badia Batuang</i> ).....	65
7. Congklak ( <i>Congkak</i> ).....	67
8. Kelereng.....	69
B. Orang-orang /Anak-Anak Yang Memainkan Permainan Tradisional.....	71
1. Informan M. Fahmi.....	71
2. Informan Fuji Fernanda.....	74
3.Informan Nur Salsabila.....	75

4. Informan Alfian.....	77
C. Faktor-Faktor Permainan Anak Tradisional Masih Tetap Eksis.....	78
1. Permainan Dengan Alat Seadanya Yang Mudah di Dapat.....	79
2. Belajar Sambil Bermain.....	80
3. Mengasah Keterampilan Anak Dalam Pembuatan Media Bermain....	80
4. Generasi Terdahulu Masih Mengajarkan Generasi Yang Sekarang Untuk Bermain Permainan Tradisional.....	80
5. Orang Tua Cenderung Mendorong Anaknya Untuk Bermain Permainan Tradisional.....	81
<b>BAB IV PANDANGAN ANAK TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL.....</b>	<b>82</b>
A. Pandangan Anak Terhadap Permainan Tradisional.....	83
B. Pandangan Anak-anak (Yang Tidak Memainkan Permainan Tradisional) Terhadap Permainan Tradisional.....	89
1. Permainan Modern Lebih Menarik Daripada Permainan Tradisional.	90
2. Permainan Tradisional Tidak Ada Manfaatnya.....	91
3. Kondisi COVID-19.....	92
4. Permainan Tradisional Membosankan.....	92
5. Orang Tua Melarang Anaknya Bermain di Luar Rumah.....	93
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
<b>GLOSARRY.....</b>	<b>104</b>

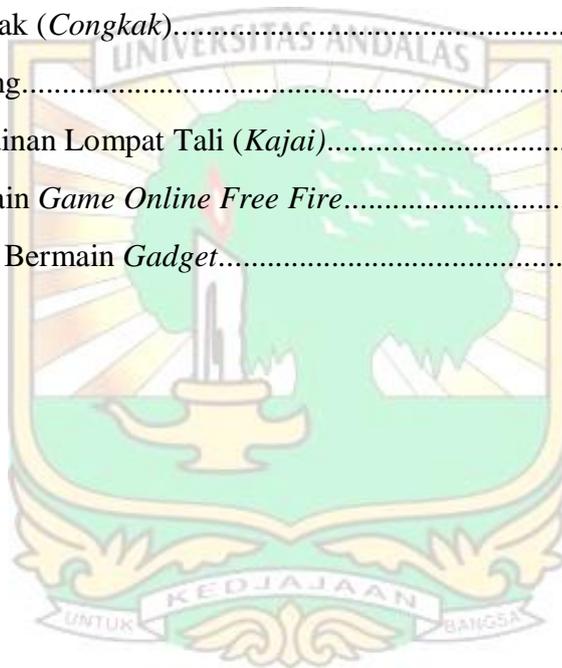
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Infoman Penelitian.....	27
Tabel 2. Luas Wilayah Nagari Lubuk Basung.....	36
Tabel 3. Jumlah KK Per Jorong Nagari Lubuk Basung.....	40
Tabel 4. Pengelompokan Masyarakat Nagari Lubuk Basung.....	41
Tabel 5. Tempat Pendidikan Umum di Lubuk Basung.....	42
Tabel 6. Jumlah Agama Yang Ada di Nagari Lubuk Basung.....	44
Tabel 7. Mata Pencaharian Penduduk.....	46
Tabel 8. Sarana Keagamaan .....	48
Tabel 9. Sarana Olahraga.....	49
Tabel 10. Prasarana Kesehatan.....	50
Tabel 11. Sarana Sosial.....	51
Tabel 12. Sarana Kesenian.....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Nagari Lubuk Basung.....	36
Gambar 2. Permainan <i>Singkong</i> .....	57
Gambar 3. Permainan Lompat Tali ( <i>Kajai</i> ).....	59
Gambar 4. Permainan Petak Umpet ( <i>Kaja Mandok/Sipak Tekong</i> ).....	.61
Gambar 5. Permainan Lhore ( <i>Dore</i> ).....	63
Gambar 6. Layang-layang.....	65
Gambar 7. Meriam Bambu ( <i>Badia Batuang</i> ).....	.67
Gambar 8. Congklak ( <i>Congkak</i> ).....	69
Gambar 9. Kelereng.....	70
Gambar 10. Permainan Lompat Tali ( <i>Kajai</i> ).....	75
Gambar 11. Bermain <i>Game Online Free Fire</i> .....	90
Gambar 12. Balita Bermain <i>Gadget</i> .....	94





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Negara Indonesia telah lama terkenal dengan budaya yang dimilikinya. Sebagai halnya Pendapat Taylor (Horton & Chester, 1996, hlm 58), kebudayaan yaitu keseluruhan dari pengetahuan, kesenian, keyakinan, hukum, moral, adat istiadat serta kebiasaan yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota suatu masyarakat. Kebudayaan mempunyai beberapa wujud diantaranya wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai atau norma; wujud kebudayaan sebagai aktivitas dari pola tindakan manusia dalam bermasyarakat; wujud kebudayaan sebagai benda yang dihasilkan oleh karya manusia. Wujud kebudayaan diatas ialah hal yang bersifat konkret (nyata) karena benda-benda dari hasil karya cipta manusia yang berupa tindakan, aktivitas dan perbuatannya di dalam bermasyarakat (Koentjaraningrat, 2009: 150-153).

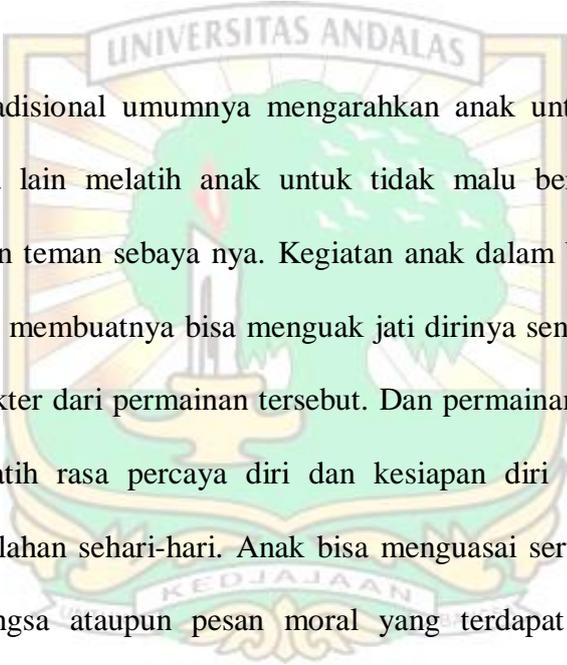
Koentjaraningrat (2009:67) mengatakan bahwa kebudayaan dari suatu daerah sama halnya dengan konsep suku bangsa. Kebudayaan tidak akan terlepas dari pola yang berkaitan dengan aktivitas dalam masyarakat. Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tersebar diseluruh penjuru nusantara yang juga sebagai warisan antar zaman. Permainan tradisional sangat melekat dengan aktifitas kehidupan masyarakat serta tumbuh dan berkembang terutama pada masyarakat wilayah pedesaan. Hampir setiap daerah di indonesia memiliki permainan tradisional yang perlu dilestarikan sebagai ciri khas daerah

tersebut. Setiap daerah memiliki beragam jenis permainan tradisional meskipun ada beberapa yang serupa dengan daerah lain namun berbeda penyebutan atau nama. Akan tetapi saat ini keberadaan permainan tradisional hampir mengalami kepunahan, terutama bagi masyarakat yang menempati wilayah perkotaan dengan segala kecanggihan teknologi modern yang ada, sehingga permainan tradisional tidak lagi eksis di kalangan anak-anak yang tinggal di kota. Anak-anak yang tinggal di kota umumnya lebih akrab dengan permainan yang berbasis digital atau permainan elektronik, yang mana dianggap lebih mudah dan praktis untuk dimainkan.

Permainan tradisional dianggap tak semenarik permainan modern dan dianggap kuno serta ketinggalan zaman, namun kenyataannya permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai atau pesan moral yang baik untuk melatih tumbuh kembang anak. Hal ini senada dengan yang dikatakan Direktorat Nilai Budaya (2000) bahwa permainan tradisional mengandung nilai yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam mendukung pendidikan anak-anak. Permainan tradisional menumbuhkan persatuan, kebersamaan, kesatuan, kedisiplinan, serta kejujuran. Namun hal tersebutlah yang tidak disadari oleh kebanyakan masyarakat di Indonesia terutama anak-anak dan juga para orang tua.

Permainan tradisional bukan hanya diartikan sebatas permainan semata yang dimainkan anak-anak hanya untuk bersenang senang tetapi permainan tradisional memiliki makna atau arti yang lebih luas daripada itu. Permainan tradisional ialah suatu kepanjangan dari mekanisme kebudayaan yang didalamnya mengatur suatu tata hubungan, tata kelakuan, dan sarana yang mengakomodasi suatu ide ataupun

suatu gagasan demi terciptanya kearifan lewat nilai-nilai yang jadi patokan untuk tindakan serta perbuatan pendukung suatu kebudayaan. Era yang terus berkembang memacu suatu peradaban budaya semakin mengalami perubahan. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial masyarakat, namun juga pada perubahan yang terjadi pada pola bermain anak. Pola serta metode bermain anak-anak ataupun masyarakat pada umumnya mengalami perubahan yang sangat signifikan, dengan dilupakannya permainan` tradisionalnya sendiri (dalam Safari, 2017).



Permainan tradisional umumnya mengarahkan anak untuk belajar tentang banyak hal antara lain melatih anak untuk tidak malu bersosialisasi dengan lingkungan maupun teman sebayanya. Kegiatan anak dalam bermain permainan tradisional ini juga membuatnya bisa menguk jati dirinya sendiri dengan adanya pembentukan karakter dari permainan tersebut. Dan permainan tradisional selaku media untuk melatih rasa percaya diri dan kesiapan diri untuk menghadapi tantangan permasalahan sehari-hari. Anak bisa menguasai serta mengidentifikasi kultur budaya bangsa ataupun pesan moral yang terdapat dalam permainan tradisional. Dengan terdapatnya pesan moral tersebut, diharapkan permainan tradisional yang hampir terlupakan oleh masyarakat dapat ditumbuhkan kembali (Astuti, 2009:12).

Permainan tradisional yang berasal dari Sumatera Barat lambat laun sudah tergantikan dengan munculnya permainan modern yang sedikit banyak memberi dampak negatif kepada anak yang memainkan permainan tersebut. Merujuk pada Sumbar Fokus (2020) Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) merupakan

dokumen yang didalamnya memuat keadaan faktual dan permasalahan yang dihadapi daerah dalam upaya pemajuan kebudayaan, dan penyelesaiannya. PPKD ialah landasan untuk kebijakan pembangunan kebudayaan di suatu daerah. Pada tahun 2018, Sumatera Barat sudah menetapkan Objek Pemajuan Kebudayaan serta Cagar Budaya. OPK mencakup didalamnya tradisi lisan, adat istiadat, manuskrip, pengetahuan tradisional, ritus, seni, bahasa, teknologi tradisional, permainan rakyat dan olahraga tradisional. Dinas Kebudayaan Sumatera Barat mengatakan ada 3 bidang teknis yang fokus pada OPS sesuai tugas pokok dan fungsi, antara lain bidang warisan budaya dan bahasa minangkabau, bidang sejarah, adat dan nilai tradisi, dan diplomasi budaya serta bidang kesenian (Harian Sumbar Fokus, 2020).

Permainan tradisional sudah mulai memudar di masyarakat dan anak-anak yang memainkannya. Perihal ini pula dikuatkan dengan pendapat bahwa "...yang menyebabkan kita merasa takut jika tidak diinventarisasikan permainan tradisional ini banyak yang telah dilupakan orang serta akan lenyap sebagai warisan budaya kita yang tidak sedikit nilainya" (dalam Putriadi 2015 : 4). Keberadaan dari permainan yang lebih *modern* di tengah masyarakat mampu mengubah permainan tradisional yang sudah membudaya menjadi perlahan-lahan menghilang dikalangan masyarakat. Permainan tradisional bukan semata hanya tentang permainan saja, akan tetapi didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Permainan tradisional adalah unsur yang tidak bisa dianggap remeh oleh kalangan manapun, karena didalam permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar

khususnya anak-anak diantaranya terhadap sifat, perkembangan mental anak, serta kehidupan sosial anak di masa yang akan datang. Selain sebagai salah satu unsur kebudayaan, permainan tradisional pun dianggap sebagai aset budaya yang digunakan sebagai modal bagi masyarakat untuk mempertahankan identitas maupun keberadaannya ditengah kumpulan masyarakat yang lain (Sukirman, 2008).

Maka dari itulah penulis bermaksud untuk mengangkat permainan tradisional supaya dapat berperan juga pada proses perkembangan teknologi yang canggih. Disamping itu penulis juga akan membahas tentang eksistensi permainan tradisional yang ada di Sumatera Barat. Eksistensi dapat diartikan sebagai suatu keberadaan dan memiliki makna yang luas serta dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Akan tetapi pada penelitian eksistensi yang dilihat ialah dari sudut pandang budaya dalam lingkungan masyarakat yakni permainan tradisional yang berada di daerah Sumatera Barat.

Keberadaan permainan tradisional di daerah Sumatera Barat khususnya di Nagari Lubuk Basung masih eksis seiring pesatnya perkembangan teknologi. Permainan tradisional masih banyak dimainkan oleh anak-anak di Nagari tersebut di saat anak-anak di beberapa wilayah lebih menyukai permainan berbasis elektronik. Anak-anak di Nagari Lubuk Basung dalam kesehariannya masih banyak memainkan permainan tradisional dibanding dengan memainkan permainan *modern* yang berasal dari *gadget*. Permainan tradisional tersebut diantaranya *Permainan Singkong*, *Lompat Tali (Kajai)*, *Petak Umpet (Kaja Mandok; Sipak Tekong)*, *Lhore (Dore)*, *Layang-layang*, *Meriam Bambu (Badia*

*Batuang*), Congklak (*Congkak*) dan Kelereng yang merupakan permainan yang telah turun temurun dimainkan oleh anak-anak dan masyarakat di Nagari Lubuk Basung. Hal inilah yang menjadi daya tarik penulis untuk mengkaji lebih dalam mengenai keberadaan permainan tradisional yang masih eksis dan dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang disaat permainan modern yang semakin gencar menghadirkan jenis permainan yang lebih menarik dan banyak variasinya.

Berdasarkan uraian tersebut permainan tradisional nyatanya memberikan banyak sekali pelajaran akan nilai-nilai budaya dan pesan moral yang baik untuk anak-anak, permainan tradisional sudah menjadi warisan budaya yang seharusnya dilestarikan dan dijaga eksistensinya oleh masyarakat Indonesia, namun hadirnya permainan modern membuat permainan tradisional mulai tergeser dan semakin lama mulai terlupakan, dan sudah sangat jarang ditemukan anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional. Disamping itu tanpa disadari bahwa permainan tradisional yang dianggap sudah kehilangan eksistensinya, masih eksis di beberapa daerah di Indonesia dan dilestarikan oleh masyarakat setempat. Hal inilah yang menjadi daya tarik penulis dalam mengkaji lebih dalam tentang permainan tradisional dan segala aspek yang terkait, baik beragam jenisnya, pelaku atau orang yang memainkannya, bagaimana permainan tradisional tersebut bisa tetap eksis, apa saja faktor-faktor yang membuat permainan tersebut bertahan di tengah canggihnya teknologi di era modern. Oleh sebab itu penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Eksistensi Permainan Tradisional Anak Di Era Modern”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, bahwa yang memberikan gambaran tentang permainan tradisional yang merupakan bagian dari suatu kebudayaan bangsa yang diwariskan secara turun temurun yang hendaknya dijaga dan tetap dilestarikan oleh masyarakat terutama oleh generasi muda sekarang.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat seluruh pelosok dari negeri ini merasakan dampak dari perkembangan teknologi, terutama di bidang permainan anak. Anak lebih mudah mengakses permainan apa saja melalui *gadget* mereka dengan beragam jenis permainan yang ada. Internet yang sudah masuk ke pelosok desa pun memungkinkan anak untuk mengakses permainan yang ada dengan mudah dan dengan sensasi yang berbeda. Salah satunya yang ada di Nagari Lubuk Basung yang sudah ikut merasakan perkembangan teknologi dalam hal permainan anak. Walaupun demikian, anak-anak Nagari Lubuk Basung masih memainkan permainan tradisional, sehingga permainan tradisional di Nagari tersebut masih dapat dijumpai sampai sekarang.

Pada dasarnya anak-anak sendiri membutuhkan aktivitas fisik yang memungkinkan tahapan tumbuh kembangnya. Melalui permainan tradisional inilah anak-anak bisa mendapatkan hal tersebut karena dalam permainan tradisional sendiri kebanyakan melakukan aktivitas yang berhubungan dengan fisik. Bermain sendiri merupakan hak setiap anak, namun hal ini tentu saja memiliki persyaratan tersendiri, misalnya saja tidak membahayakan bagi sang

anak tersebut. Dimainkan secara sukarela untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi sang anak dan untuk interaksi sosial terhadap sesama.

Mengingat permainan tradisional sendiri sudah mulai tergerus dengan perkembangan zaman, agar tetap terjaga dan lestarinya permainan tradisional tersebut, maka hendaknya peran dan keikutsertaan generasi muda dalam menjaga serta mempertahankan ke eksistensian dari permainan tradisional tersebut, seperti halnya *Permainan Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok*; *Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) dan Kelereng yang masih dimainkan oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung ini.

Kesan yang melekat pada penggunaan *Gadget* yang dimainkan oleh anak-anak saat ini adalah kecanduan dalam bermain *game online*. *Game online* bagi anak tergolong memiliki dampak yang buruk bagi sang anak, baik dari interaksinya dengan sesama maupun dari proses pendidikannya sendiri. Banyak anak menghabiskan waktu memainkan *game* sampai lupa dengan waktu sehingga waktu yang ada pun terbuang dengan sia-sia. Bolos sekolah, nekat merampok dan mencuri, serta menjadi tukang kibil di antara teman-temannya termasuk dampak terburuk karena memainkan *game online*. Anak-anak menjadi terobsesi untuk terus memainkan *game* tersebut, dan jika keinginannya tidak dapat dituruti oleh orang tua dia bisa saja melakukan kejahatan seperti itu. Hal ini sendiri menjelaskan bahwa *game online* sendiri mendorong anak-anak untuk berperilaku yang *destruktif* daripada mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak (Nur, 2013).

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. Hal ini dikarenakan meskipun perkembangan teknologi sudah sangat pesat terutama pada permainan anak, akan tetapi anak-anak di Nagari Lubuk Basung ini masih memainkan permainan tradisional yang ada. Bahkan di Nagari Lubuk Basung ini sebagian anak-anak masih menyukai permainan tradisional dibandingkan dengan permainan yang *modern*. Berdasarkan dari uraian singkat dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka pertanyaan penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis permainan tradisional apa saja yang masih dimainkan oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung?
2. Faktor-faktor apa yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih bertahan?
3. Bagaimana pandangan anak-anak di Nagari Lubuk Basung terhadap permainan tradisional tersebut?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor apa yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih bertahan.

3. Menganalisis pandangan anak-anak terhadap permainan tradisional tersebut.

#### **D. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan menambah wawasan yang berguna bagi perkembangan ilmu Antropologi Sosial khususnya *Folklore* yang merupakan cabang Kajian Ilmu Antropologi, serta sebagai informasi bagi penulis selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan informasi bagi masyarakat dan pemerintah daerah dalam upaya melihat perkembangan dan keberadaan dari permainan tradisional yang ada seperti *Permainan Singkong*, *Lompat Tali (Kajai)*, *Petak Umpet (Kaja Mandok; Sipak Tekong)*, *Lhore (Dore)*, *Layang-layang*, *Meriam Bambu (Badia Batuang)*, *Congklak (Congkak)*, dan *Kelereng*, dan upaya tetap eksis dikalangan masyarakat, terutama penerus generasi selanjutnya agar permainan tradisional ini tidak punah dimakan zaman yang terus mengeluarkan teknologi yang canggih dalam hal permainan.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Beberapa penelitian ilmu-ilmu lainnya yang telah banyak mengkaji tentang permainan tradisional yang bersifat sah atau tidak sah, yang dimulai dari ilmu

sosiologi dan bidang ilmu lainnya. Dari cabang ilmu Antropologi sendiri, penulis juga melakukan riset yang berkaitan dengan permainan tradisional. Berikut ini penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu permainan tradisional namun memiliki fokus yang berbeda,

Jurnal Khamadi dan Senoprabowo (2017) tentang Adaptasi Permainan Papan Tradisional ke Dalam Permainan Digital dengan Pendekatan Atomics. *Studi Kasus Permainan Mul-Mulan*. Dari hasil penelitiannya, dia menjelaskan bagaimana pola dan trend permainan bagi sosialisasi kehidupan anak-anak. Permainan *Mul-Mulan* yang merupakan permainan papan tradisional yang keberadaannya sekarang sudah dilupakan karena hadirnya permainan digital yang lebih menarik bagi anak-anak.

Melihat hal tersebut dibutuhkan upaya pelestarian yang menggabungkan budaya tradisional dan budaya digital di era sekarang. Minat anak-anak terhadap permainan tradisional juga dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal, ekonomi dan status sosial anak. Pendidikan formal anak dan permainan berjalan beriringan pada dunia anak-anak. Sosialisasi dalam kehidupan berpendidikan anak mempengaruhi jenis permainan yang mereka mainkan, dan trend permainan bagi seorang anak pada wilayah pendidikan mereka. Seperti misalnya, saat disekitar kebanyakan teman memainkan permainan kartu modern maka kecenderungan anak akan mengikuti perkembangan jenis permainan tersebut karena didasari keinginan bersosialisasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan penelitian Khamadi dan Senoprabowo dapat di tarik persamaan pada penelitian yang akan penulis lakukan yaitu upaya yang dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional yang ada supaya tidak terlupakan karena tergerus zaman. Namun tentunya keduanya memiliki perbedaan, dimana pada penelitian Khamadi dan Abi Senoprabowo lebih fokus kepada menggabungkan budaya permainan tradisional dengan budaya permainan digital, sedangkan penulis mencoba mencari tau keberadaan dan upaya dalam pelestarian permainan tradisional tersebut.

Jurnal Melisa Putriadi (2014) tentang Perancangan Komik Permainan Tradisional Sipak Tekong di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman. Berdasarkan hasil penelitiannya, peneliti mengambil permainan Sipak Tekong ini karena permainan ini sudah hampir dilupakan oleh anak-anak karena anak-anak lebih banyak minat ke permainan yang lebih *modern*. Dan juga belum banyaknya promosi terhadap permainan ini sehingganya sudah mulai terlupakan baik masyarakat terkhususnya anak-anak.

Disinilah peneliti melakukan perancangan komik yang berkaitan dengan permainan *Sipak Tekong* yang dimana tujuannya disini adalah untuk mengingatkan kembali tentang permainan tradisional tersebut, bagaimana kebudayaannya dan sebagai tradisi yang pantas untuk dipertahankan sampai sekarang. Selain media komik sendiri, juga media lain dilakukan untuk mengingatkan kembali tentang permainan tradisional tersebut, seperti contohnya baju kaos, kartu bergambar, pin, stiker, tas, kalender, mug, buku catatan dan toples permen.

Berdasarkan penelitian Melisa Putriadi dapat ditarik persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada jenis permainan yang diteliti Melisa Putriadi, di daerah tempat penulis meneliti juga terdapat salah satu jenis permainan yaitu permainan *sipak tekong*. Keduanya sama-sama berbicara tentang permainan *sipak tekong*, akan tetapi penulis melihat apakah ada permainan tersebut pada saat sekarang, sedangkan Melisa Putriadi meneliti cara mempromosikan *sipak tekong* yaitu dengan membuat rancangan komik tentang *sipak tekong* tersebut.

Penelitian Farida Maricar dan Rudi S (2018) tentang Nilai dan Eksistensi Permainan Tradisional di Ternate. Berdasarkan hasil penelitiannya mereka membahas bagaimana nilai didalam suatu permainan tradisional berperan terhadap pemertahanan permainan tradisional dan berbagai faktor yang ditengarai sebagai penyebab melemahnya permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis.

Hasil menunjukkan bahwa di Ternate, terdapat puluhan permainan tradisional. Dari puluhan permainan tradisional itu, penelitian ini hanya menemukan dari banyaknya permainan hanya tujuh buah permainan yang masih dimainkan sampai sekarang, dan selebihnya sudah jarang sekali. Jika dilihat dari aspek nilainya sendiri, permainan tradisional di Ternate mengandung berbagai nilai, diantaranya ada nilai kerja sama, sportivitas, kejujuran dan tanggung jawab.

Berdasarkan penelitian dari Farida Maricar dan Rudi S Tawari, persamaannya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah bagaimana cara

mempertahankan permainan tradisional yang ada. Sedangkan perbedaannya adalah Farida Maricar dan Rudi S Tawari hanya terfokus kepada tujuh permainan tradisional yang ada, sedangkan penulis melihat semua permainan tradisional yang masih bertahan sampai sekarang di Nagari Lubuk Basung.

Penelitian Enggal Dona Martin (2016), tentang Permainan Tradisional Jawa di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah. Dalam penelitiannya, dia bertujuan untuk mengetahui apa saja permainan yang masih ada di Desa Sulusuban tersebut. Disamping itu, dia juga akan melihat apa-apa saja nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional di Desa Sulusuban.

Hasil penelitiannya pun didapatkan jika di Desa Sulusuban tersebut ada beragam jenis permainan tradisional yang diantaranya terdiri dari *dhakon*, *benthik*, *engklek*, *gobag sodor*, *dhelikan*, *gatheng*, *yoyo*, layang-layang, *engrang* dan kelereng yang merupakan permainan kolektif. Disini dia juga membedakan antara permainan kolektif maupun permainan individual yang diantaranya ditemukan nilai-nilai luhur didalamnya terdiri dari nilai demokrasi, moral, spiritual, keberanian, tanggungjawab, kepribadian serta adanya pendidikan didalamnya. Didalam penelitiannya pun dia ingin anak-anak terkhusus anak-anak Desa Sulusuban lebih cinta terhadap lingkungannya dan hal ini pun dapat mendorong anak-anak dalam membentuk kepribadiannya karena di dalam sebuah permainan sendiri adanya aturan main yang mewajibkan sang anak mengikuti dan mematuhi aturan yang dibuat tersebut.

Berdasarkan penelitian dari Enggal Dona Martin, jika dilihat persamaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dia juga ingin mengetahui apa saja permainan tradisional yang masih ada di daerah tersebut. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian penulis yaitu perbedaan jenis permainannya dan Enggal Dona Martin juga terfokus pada apa yang membedakan permainan kolektif dengan permainan individual.

Penelitian Yustika Irfani Lindawati (2019) tentang Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. Didalam jurnalnya dia berbicara tentang ditengah arus globalisasi yang berdampak kepada permainan yang dikemas secara apik dalam bentuk yang terbilang modern.

Dari banyaknya permainan *modern* yang melaju pesat yang juga dibawa dari luar negeri tersebut, maka bisa dikatakan bergesernya eksistensi permainan tradisional asli dari Indonesia dihati anak-anak sendiri. Akan tetapi, disisi lain, ada yang menarik di desa Nyangkringan ini dimana permainan tradisional masih tetap eksis dikalangan masyarakat terutama anak-anak. Hal ini terlihat ketika anak-anak dusun tersebut masih memainkan permainan tradisional dari daerahnya. Disini, penulis juga melihat bagaimana faktor penyebab permainan tradisional masih eksis di Desa Nyangkringan tersebut, diantaranya adalah faktor pendukung dari orang tua mereka sendiri, faktor pelestarian kebudayaan itu sendiri, faktor ekonomis karena pada umumnya permainan tradisional tidak perlu biaya yang banyak, dan pada dasarnya pun hanya membutuhkan bahan dasar dari alam, adanya transformasi kebudayaan dari generasi tua ke generasi muda, manfaat positif bagi perkembangan si anak dan kesehatan mental.

Berdasarkan penelitian dari Yustika Irfani Lindawati, persamaan penelitian yang dia lakukan dengan si penulis yaitu dimana arus globalisasi berdampak terhadap permainan tradisional yang ada, akan tetapi dengan dampak yang ada permainan tradisional masih tetap eksis di Desa tersebut. Sedangkan perbedaannya ialah pada faktor penyebab permainan tradisional tersebut masih eksis sampai sekarang.

Skripsi dari Novi Sri Pujianto (2017) tentang Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. Didalam skripsi nya dia bercerita tentang *gadget* sangat berdampak negatif terhadap perkembangan saraf otak anak, awalnya ketuntasan dalam belajar sang anak mencapai 100 persen, sekarang hanya beberapa saja. Antusiasme anak-anak dalam sebuah permainan, baik itu permainan tradisional maupun permainan yang berasal dari *gadget* sangat berpengaruh besar terhadap tingkah prestasi si anak itu sendiri dalam hal pembelajaran. Pengaruh yang sangat terlihat itu ketika semangat anak-anak dalam belajar ikutan menurun tergantung dari apa yang mereka mainkan.

Berdasarkan penelitian dari Novi Sri Pujianto tersebut juga terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu bagaimana *gadget* sangat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Sedangkan perbedaannya adalah Novi Sri Pujianto lebih fokus kepada tingkat prestasi anak ketika lebih banyak menggunakan permainan digital melalui *gadget*, sedangkan peneliti hanya melihat dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap anak.

Skripsi dari Wardatun Nafisah (2016) tentang Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokrasi Dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. Didalam skripsi nya dia membahas tentang permainan tradisional lambat laun tergantikan oleh permainan yang lebih *modern*. Hanya beberapa mainan tradisional saja yang tetap eksis dikalangan anak-anak sekarang, agar tetap terjaga eksistensinya, permainan tradisional sendiri harus terus dikembangkan dan dijaga kelestariannya sendiri agar tidak punah dimakan waktu dan zaman yang semakin hari semakin *modern*.

Hal itu bertujuan agar permainan tradisional sendiri anak-anak akan belajar secara tidak langsung dengan tujuan menumbuhkan karakter si anak untuk bekal nya kedepan sebagai anggota sosial di masyarakatnya. Penelitiannya pun juga bertujuan untuk mengetahui karakter demokratis si anak melalui permainan tradisional dan disiplinnya dalam permainan tersebut, salah satu contohnya dengan permainan tradisional *petak umpet* dan *lompat tali*.

Berdasarkan penelitian dari Wardatun Nafisah, dilihat dari persamaannya dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu bagaimana permainan tradisional lambat laun tergantikan oleh permainan yang lebih *modern*, dan juga dalam penelitiannya terdapat jenis permainan yang sama dengan yang penulis lakukan yaitu permainan *Petak Umpet* yang dalam bahasa Minang di sebut *Kaja Mandok* atau *Sipak Tekong*, Sedangkan perbedaannya yaitu Wardatun Nafisah melihat bagaimana karakter demokratis anak terhadap permainan tradisional, sedangkan

penulis hanya melihat bagaimana pandangan anak terhadap permainan tradisional tersebut.

Jurnal oleh Anggita, Mukarromah, Ali (2018) tentang Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. Didalam jurnal nya menjelaskan bahwa banyak sekali permainan tradisional yang masih eksis di Kabupaten Semarang. Dari jurnal nya mereka ingin mengetahui keberadaan maupun jumlah dalam permainan tradisional yang ada di Kabupaten Semarang tersebut. Diantara permainan tradisional yang masih tetap eksis di Kabupeten Semarang tersebut diantaranya *Sunda Munda, Ular Nagas, Engrang, Bola Bakar, Bakiak, Bantengan, Rok Dodok* dll. Terputusnya pewarisan suatu budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya juga menghambat dalam berkembangnya suatu permainan tradisional tersebut dikalangan anak-anak sekarang. Sosialisasi secara rutin tentang permainan tradisional juga sebaiknya dilakukan secara rutin agar permainan tradisional tetap eksis dikalangan anak-anak sampai generasi berikutnya yang akan datang.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Anggita, Mukarromah, dan Ali yaitu sama-sama ingin mengetahui keberadaan dari permainan tradisional tersebut. Perbedaannya yaitu penelitian di atas terfokus bagaimana cara sosialisasi yang baik agar permainan tradisional dapat dikenal kembali oleh masyarakat, sedangkan penulis hanya melihat upaya pelestarian masyarakat terhadap permainan tradisional.

Itu beberapa penelitian yang pernah dilakukan yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian penulis ini, seperti diketahui jika penelitian dengan judul *Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Era Modern* ini belum pernah diteliti karena objek dan fokus kajian penelitiannya berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diatas, karena penelitian akan di fokuskan pada permainan yang masih tetap eksis sampai sekarang pada masyarakat Nagari Lubuk Basung tersebut.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Sebagai anggota masyarakat, manusia memiliki kebudayaan yang menjadi miliknya yang didapat melalui proses belajar. Menurut James Danandjaja ( 1987), permainan tradisional merupakan bentuk permainan anak-anak yang penyebarannya dilakukan melalui lisan oleh masyarakat atau anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan bervariasi, serta merupakan warisan turun temurun. Ciri dari permainan tradisional yaitu memiliki usia yang tua, asal usul yang tidak diketahui, tidak jelas siapa penciptanya, serta asal muasalnyanya darimana. Permainan tradisional biasanya menyebar melalui mulut ke mulut dan terkadang bisa berubah nama maupun bentuk meskipun dasar-dasarnya sama. Jika dilihat dari katanya, permainan tradisional merupakan kegiatan dari pewarisan generasi dahulu dengan tujuan untuk kegembiraan.

Menurut Bronislaw Malinowski dalam Ihromi (2006:59) di dalam bukunya yang berjudul "*The Group and The Individual in Functional Analysis*" serta di dalamnya mengemukakan sebuah orientasi teori yang dinamakan fungsionalisme

yang berasumsi semua unsur kebudayaan bermanfaat bagi suatu masyarakat dimana masyarakat itu terdapat. Dapat disimpulkan bahwa teori fungsionalisme terhadap kebudayaan mempertahankan setiap pola kelakuan yang sudah menjadi suatu kebiasaan, sikap maupun kepercayaan yang merupakan dari kebudayaan dalam masyarakat untuk memenuhi beberapa fungsi dasar dalam kebudayaan yang bersangkutan.

Masyarakat merupakan suatu satuan kehidupan sosial manusia yang menempati suatu ruang dan wilayah tertentu. Keteraturan dalam kehidupan masyarakat tersebut dimungkinkan oleh adanya seperangkat pranata-pranata sosial yang telah menjadi tradisi dan telah menjadi pola budaya yang dimiliki bersama. Pranata-pranata utama dalam setiap kebudayaan berhubungan satu sama lainnya. Tiap pranata sangat penting bagi berfungsinya secara normal kebudayaan dimana pranata itu berada, dan sebaliknya memerlukan yang lainnya untuk melanjutkan eksistensinya.

Eksistensi, terdiri dari kata *eks* (keluar) dan *sistensi*, juga dari turunan kata kerja *sisto* (menempatkan;berdiri) . Kata eksistensi diartikan bahwa manusia berdiri sebagai diri sendiri dengan keluar dari dirinya. Manusia sadar bahwa dirinya ada (Hadiwijono,2005:148). Menurut Loren Bagus (1996:183), eksistensi berasal dari kata *existence* yang berasal dari Bahasa Latin *existere* yang berarti muncul, timbul, ada atau memiliki keberadaan aktual. *Existere* berasal dari kata *ex* (keluar) dan *sistere* (tampil). Kamus Bahasa Indonesia mendefenisikan eksistensi sama dengan keberadaan (Pusat Bahasa, 2008). Eksistensi berkaitan erat dengan keberadaan fisik maupun fungsi yang melekat didalamnya.

Eksistensi juga dikenal dengan istilah keberadaan. Konsep dari suatu eksistensi menurut Dagun (dalam Kartika,2012:15) dalam suatu kehidupan sosial manusia yang terpenting adalah keadaan dirinya sendiri atau eksistensi dirinya sendiri. Eksistensi juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang menganggap keberadaan manusia itu tidaklah statis, yang maksudnya disini adalah manusia senantiasa bergerak dari kemungkinan ke kenyataan. Dan proses ini berubah bila kini menjadi sesuatu yang mungkin maka besok akan berubah menjadi kenyataan karena manusia mempunyai kebebasan untuk bergerak. Bereksistensi juga diartikan pelakunya mampu dan berani mengambil suatu keputusan yang menentukan hidupnya. Konsekuensinya sendiri yaitu jika dia tidak bisa mengambil keputusan dan tidak berani berbuat maka dia tidak bereksistensi dalam arti yang sebenarnya.

Menurut Maecel, eksistensi manusia adalah manusia itu bergerak diantara dua kutub, yaitu “berada” dan “tidak berada”. Pikirannya berawal dari berada, dimana manusia itu merasa heran maupun kagum atas keberadaan dirinya yang nyata, yang terdiri dari tubuh dan manusia. Antara tubuh dan manusia itu satu kesatuan yang saling membutuhkan dan tidak dapat dipisahkan sebagaimana dikatakannya, antara manusia dan tubuh itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dengan bergabungnya manusia dengan tubuh maka muncullah “saya” yang bersifat “otonomi” tertutup bagi orang lain (dalam Hudori,2017:6).

Modernisasi yaitu proses pembangunan kesempatan yang telah diberikan oleh suatu perubahan demi sebuah kemajuan. Widjojo Nitisastro yang merupakan seorang ahli strategi pembangunan Indonesia dimasa orde baru mengatakan

bahwa modernisasi merangkum suatu transformasi total dari kehidupan bersama yang pramodern atau tradisional dalam arti teknologi maupun organisasi sosial ke arah pola politis maupun ekonomis (dalam Basrowi, 2015 : 173).

Menurut Soerjono Soekanto, modernisasi sendiri suatu bentuk perubahan sosial yang terarah (*directed change*) yang berdasarkan suatu perencanaan yang disebut *Social Planning*. Modernisasi sebagai "...suatu proses yang menggambarkan institusi-institusi yang lahir secara historis, diselaraskan dengan fungsi-fungsinya yang berubah cepat merefleksikan penambahan pengetahuan orang yang belum pernah terjadi sebelumnya, memungkinkan orang mengontrol lingkungannya disertai revolusi ilmu pengetahuan ( dalam Manan, 1989: 56).

Modernisasi erat hubungannya dengan suatu perkembangan ke arah kemajuan. Manusia akan terus membuat inovasi yang bertujuan untuk mempermudah kehidupannya, dan hal tersebut pun berdampak kepada perubahan pola pikir masyarakat itu sendiri. Seperti halnya dengan maksudnya teknologi yang sangat pesat berkembang dengan mengubah pola pikir masyarakat yang awalnya irasional kepada yang rasional. Cepat atau lambat pun masyarakat akan berubah baik itu berubah ke arah kemajuan atau malah berupa kemunduran (dalam Rosana,2015:76).

Kebudayaan dan juga manusia melalui perubahan yang sesuai dengan tahapan dari sederhana ke kompleks, Herbert Spencer dalam *unlinear theories of evolution* (dalam Ritzer,2003:50). Salah satu perubahan yang cukup menonjol yaitu permainan tradisional yang sudah mulai memudar dikalangan masyarakat.

Dan pada kenyataannya sekarang, permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari. Anak-anak sekarang lebih tertarik kepada permainan yang lebih modern dan canggih, hal inilah yang menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional di era modern seperti sekarang ini.

Permainan tradisional di dalam ilmu Antropologi termasuk kedalam kajian dari *Folklore*. Folklore yaitu kebudayaan yang bersifat kolektif, diwariskan secara turun temurun dan bersifat tradisional dalam versi yang berbeda-beda, berbentuk lisan maupun dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (dalam Danandjaja, 2007:2).

Menurut Danandjaja (2007), Ciri-ciri dari folklore yaitu (1) bersifat tradisional dan sudah diwariskan secara turun temurun, (2) bersifat anonim atau tidak ada identitas, (3) pewarisan maupun penyebarannya biasanya dilakukan secara lisan, (4) bentuk yang berbeda-beda, karena penyebarannya hanya dilakukan dari mulut ke mulut, (5) mempunyai pola atau rumus, (6) bersifat pralogis atau mustahil diartikan memiliki logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum, (7) mempunyai kegunaan maupun fungsi bagi masyarakat pendukungnya, (8) bersifat polos dan lugu, biasanya dilakukan dengan cara yang spontan dan seringkali terlihat kasar, (9) dimiliki secara bersama dan kolektif oleh anggota masyarakat.

Ahli Folklor Amerika Serikat Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 1984: 21-22), folklore dapat digolongkan menjadi 3 bagian, diantaranya :

(1) folklore lisan adalah folklore yang bentuknya murni dilakukan secara lisan, contohnya nyanyian rakyat, bahasa rakyat, puisi rakyat, ungkapan tradisional dan cerita rakyat.

(2) folklore sebagian lisan adalah folklore yang didalamnya terdapat campuran lisan dan non lisan, contohnya permainan rakyat, pesta rakyat, upacara, tari rakyat, adat istiadat, dan teater rakyat.

(3) folklore bukan lisan yaitu folklore yang bentuknya bukan lisan, contohnya makanan dan minuman rakyat, obat-obatan tradisional, arsitektur rakyat, dan kerajinan tangan rakyat.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode deskriptif didalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mencari sebuah teori, dimana ciri utamanya yang ada pada penelitian ialah dimana peneliti langsung turun ke lapangan, untuk mengamati fenomena, mencatat, tidak memanipulasi, dan berfokus pada observasi yang bersifat alamiah (Stambol A. Mappasere dan Naila Suyuti,2019:35).

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif tipe studi kasus, dimana hasilnya nanti adalah penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian studi kasus yaitu pendekatan kualitatif dimana penulis mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas (berbagai kasus) atau sistem terbatas kontemporer, melalui pengumpulan data yang mendalam dan

detail serta melibatkan berbagai sumber informasi atau sumber informasi majemuk (misalnya saja bahan audiovisual, wawancara, pengamatan, dan dokumen berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus. Satuan analisis dalam studi kasus bisa berupa majemuk atau kasus tunggal (Creswell, 2015 : 135-136).

Metode penelitian kualitatif sangat cocok untuk penelitian ini karena penulis ingin mendeskripsikan bagaimana faktor-faktor permainan tradisional masih tetap eksis di Nagari Lubuk Basung, karena untuk mendapatkan data tentang interaksi, tentunya tidak dapat dijelaskan dengan data yang bersifat kuantitatif, karena penulis ingin menggunakan data bersifat deskriptif untuk menjelaskan interaksi sosial seperti apa dan bagaimana yang akan dilakukan.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Kabupaten Agam merupakan daerah di Sumatera Barat yang belum masuk ke dalam daftar Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah, akan tetapi masih dikoordinasikan melalui rapat oleh Dinas Kebudayaan Daerah. Lubuk Basung merupakan salah satu Nagari sekaligus jadi nama Kecamatan Lubuk Basung di Kabupaten Agam.

Adapun alasan memilih lokasi penelitian berdasarkan pengamatan penulis terhadap masyarakat terkhusus anak-anak setempat dimana mereka masih memainkan permainan tradisional diantaranya *Permainan Singkong*, *Lompat Tali (Kajai)*, *Petak Umpet (Kaja Mandok; Sipak Tekong, Lhore (Dore), Layang-layang,*

*Meriam Bambu (Badia Batuang), Congklak (Congkak) dan Kelereng*, setiap harinya dengan berbagai versi dan beragam gaya permainan nya sendiri. Tidak hanya terfokus kepada satu versi saja, tetapi mereka terkadang menggunakan lebih dari dua versi permainan agar permainan lebih terlihat menarik.

### **3. Informan Penelitian**

Informan merupakan subjek dalam mengumpulkan data- data yang diperlukan. Informan yaitu subjek penelitian yang memberi informasi terkait permasalahan atau fenomena yang akan diangkat dalam penelitian. Informan sendiri terdiri dari dua tipe yakni informan kunci dan informan biasa. Informan kunci sendiri adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi berupa data yang dibutuhkan di dalam sebuah penelitian. Sedangkan informan biasa adalah informan yang ditentukan atas dasar pertimbangan memiliki pengetahuan serta berhubungan baik dengan informan kunci secara formal maupun informal.

Dalam penelitian ini, pemilihan informan penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). *Purposive sampling* adalah teknik dimana pemilihan infoman dipilih secara sengaja yang maksudnya penulis memilih informan sebelum melakukan penelitian sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

Unit analisis dalam penelitian ini ialah anak-anak di Nagari Lubuk Basung dengan kriteria pemilihan informan kunci dan juga informan biasa. 1.) yang menjadi informan kunci di dalam penelitian ini ialah anak-anak yang memainkan permainan tradisional di Nagari Lubuk Basung dan anak-anak yang tidak memainkan permainan tradisional 2.) informan biasa dimana mampu untuk

melengkapi data terkait dengan permainan tradisional yang ada di Nagari Lubuk Basung, informan biasa dalam penelitian ini yang tahu tentang permainan tradisional yaitu salah seorang pemuda Karang Taruna Nagari Lubuk Basung. Daftar nama-nama informan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Informan Penelitian**

No	Nama	Umur	Jenis kelamin	Pekerjaan	Keterangan
1.	M. Fahmi	12 tahun	Laki-laki	Siswa SDN 10 Sangkir	Informan kunci
2.	Fuji Fernanda	9 tahun	Laki-laki	Siswa SDN 15 Parit Panjang	Informan kunci
3.	Nur Salsabila	12 tahun	Perempuan	Siswi SDN 63 Surabaya	Informan kunci
4.	Alfian	13 tahun	Laki-laki	Siswa SMP N 3 Lubuk Basung	Informan kunci
5.	Naufal Azizi	13 tahun	Laki-laki	Siswa SMPN 3 Lubuk Basung	Informan kunci
6.	Haqiqi	10 tahun	Laki-laki	Siswa SDN 36 Balai Ahad	Informan kunci
7.	Oki Andrianus	25 tahun	Laki-laki	Ketua Pemuda Karang Taruna	Informan biasa

Pemilihan 7 orang informan ini, dimana terdapat enam informan kunci dan satu informan biasa, karena informasi yang didapatkan telah mencakup kepada

variasi jawaban dari masing-masing informan. Penambahan informan biasa juga sebagai pendukung data yang didapat dari informan kunci.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yakni bagaimana cara penulis untuk menerima, mengambil, mengolah, serta mendapatkan data selama berada di lokasi penelitian. Penelitian membantu penulis dalam mendeskripsikan, menganalisis serta melihat masih adakah permainan tradisional di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. Oleh karena itu, disini penulis melakukan dua teknik pengumpulan data, yang pertama yaitu pengumpulan data secara primer dan kedua yaitu pengumpulan data secara sekunder.

Data primer yakni data yang diperoleh penulis secara langsung yang didapatkan selama berada di lokasi penelitian, dengan membutuhkan pengelolaan data melalui observasi serta wawancara kepada informan. Sedangkan data sekunder berupa data yang didapatkan secara tidak langsung, contohnya saja berupa jurnal, skripsi, buku-buku, atau media lain yang berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian.

##### **a) Observasi Partisipasi**

Observasi atau pengamatan adalah suatu aktivitas yang sistematis terhadap gejala yang bersifat fisik maupun mental. Partisipasi yang dilakukan penulis didalam melakukan observasi dilakukan pada berbagai macam kondisi, seperti halnya yang dilakukan oleh Nasution (1992:61), dia menyatakan bahwa terdapat suatu tingkatan didalam melakukan observasi, diantaranya yaitu partisipasi aktif,

partisipasi penuh dan yang terakhir partisipasi nihil didalam melakukan penelitian. Observasi memiliki arti yaitu pengamatan, sedangkan partisipatif adalah terlibat langsung sehingga dapat didefinisikan secara sederhana. Observasi partisipatif yaitu pengamatan yang dilakukan oleh penulis langsung terjun ke lapangan dengan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan dengan cara menyaksikan partisipan, lingkungan fisik, percakapan, interaksi, aktivitas serta pelaku dari peneliti sendiri di dalam penelitian (Creswell, 2014:231).

Observasi partisipatif bertujuan agar penulis mampu memahami berbagai persoalan yang akan terjadi nantinya di lapangan. Tidak dapat dielakkan jika nantinya selama dilapangan informan dalam penelitian kita memberikan data yang tidak benar atau bisa dikatakan informan bisa saja berbohong terhadap apa yang akan di berikannya. Penulis dapat mengetahui mana informan yang jujur dan mana informan yang berbohong melalui observasi partisipasi tersebut.

Adapun langkah yang ingin penulis lakukan ketika melakukan observasi partisipatif adalah yang *pertama*, penulis sudah memilih lokasi penelitian yaitu di Nagari Lubuk Basung, Kabupaten Agam. *Kedua*, penulis akan memilih beberapa orang yang diamati salah satunya adalah anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional tersebut. Penulis pun ikut dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk permainan tradisional, dan penulis juga akan merekam dan mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan dalam permainan tradisional tersebut.

## **b) Wawancara**

Setelah melakukan suatu pengamatan, si penulis selanjutnya menggunakan teknik wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan keterangan yang berkaitan dengan fokus penulis. Sebagai suatu teknik penelitian lapangan, wawancara pada umumnya digunakan untuk menggali keterangan mengenai cara berlaku yang telah menjadi kebiasaan, hal-hal yang dipercayai dan nilai-nilai yang dianut.

Wawancara merupakan satu-satunya teknik yang dapat digunakan untuk memperoleh keterangan tentang kejadian yang oleh Ahli Antropologi tak dapat diamati secara langsung, baik karena itu terjadinya dimasa lampau ataupun karena dia tidak diperbolehkan untuk hadir ditempat kejadian tersebut (Ihromi, 1999 51). Untuk mendapatkan data, penulis juga menggunakan teknik wawancara mendalam dengan informan.

Penelitian dengan teknik wawancara tidak terikat dengan waktu, sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi dan serta situasi dari informan. Dalam melakukan wawancara, penulis melakukan *tape recorder* yang bertujuan memudahkan penulis untuk menangkap data-data yang diberikan oleh informan selama berada di lokasi penelitian.

Wawancara mendalam yaitu aktivitas temu muka yang dilakukan secara berulang oleh penulis dengan subjek yang akan diteliti yang digunakan untuk memahami subjek yang akan diteliti mengenai hidupnya, situasi sosialnya serta pengalamannya yang dimana hal tersebut diungkapkan dan diucapkan dengan menggunakan bahasa sendiri (Taylor & Bogdan,1984). Wawancara mendalam

dilakukan kepada 4 orang informan di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam.

### **c) Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan sebagai alat pendukung maupun penguat di dalam permasalahan maupun judul dalam penelitian, baik di dalamnya berupa foto, video, *tape recorder*, ataupun berkas-berkas yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam.

Keberhasilan suatu penelitian yang bersifat kualitatif sangat bergantung kepada kelengkapan data berupa catatan lapangan (*field note*) yang disusun penulis selama melakukan penelitian (Bogdan & Biklen, 1990: 73-74). Dalam melakukan penelitian, penulis melengkapi diri dengan *tape recorder*, buku catatan serta alat penunjang kamera. Peralatan tersebut digunakan untuk merekam dan mencatat data selama dilapangan yang bersifat verbal maupun non verbal selengkap mungkin, dengan hal ini penggunaannya haruslah hati-hati untuk kenyamanan informan dan tidak membuat informan terganggu.

### **d) Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan yaitu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan masalah dan topik yang menjadi objek dari penelitian informasi tersebut didapat melalui karya ilmiah, buku-buku, disertasi, tesis, koran, jurnal, artikel-artikel, situs internet, maupun data-data statistik.

Studi kepustakaan berkaitan dengan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan hal yang lain, nilai dan budaya yang lain

yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu penelitian tidak terlepas dari literatur-literatur yang ilmiah (Sugiyono 2012:291).

### **5. Analisis Data**

Analisis data adalah tahap penentu sebuah laporan penelitian yang telah tersusun secara sistematis dan dapat dipahami. Menurut Lexy J. Moleong (1996:102) mengatakan bahwa analisis data yaitu proses mengurutkan serta mengkoordinasikan data ke dalam bentuk pola, satuan dan kategori yang mendasar sehingga ditemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja sesuai dengan data.

Analisis data mempunyai kedudukan yang sangat tinggi di dalam penelitian. Analisis data diperoleh dari penelitian lapangan yang telah dirangkum serta disusun dan akhirnya diuraikan yang sesuai dengan permasalahan penelitian yang diteliti dalam bentuk tulisan yang jelas serta sistematis. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tahapan wawancara, observasi, studi dokumentasi serta studi literatur.

### **6. Proses Jalannya Penelitian**

Proses jalannya penelitian ini melalui beberapa tahapan. Yang pertama yaitu dimulai dengan tahap pra penelitian, selanjutnya tahap penelitian dan terakhir yaitu tahapan pasca penelitian. Dimulainya tahap pra penelitian dimana penulis mulai mencari informasi-informasi terkait dengan permasalahan penelitian, dengan merujuk pada sumber-sumber kajian literatur dan juga sumber dari internet. Kemudian penulis mulai membuat serta menyusun berupa proposal

kerangka penelitian dan juga melalui tahapan-tahapan bimbingan dengan dua dosen pembimbing dalam pembuatan proposal. Setelah proposal selesai dan telah mendapat persetujuan dari kedua dosen pembimbing untuk lanjut ke tahap selanjutnya, akhirnya pada tanggal 5 Maret 2021 dilaksanakan Seminar Proposal secara daring karena masa pandemi yang tidak memungkinkan untuk tatap muka.

Setelah Seminar Proposal berakhir dan dinyatakan lulus oleh dosen penguji, penulis akhirnya melakukan revisi proposal karena terdapat saran dan masukan dari dosen penguji. Pada tanggal 14 Juni 2021, dosen pembimbing menyetujui untuk dilakukannya penelitian ke lapangan oleh penulis. Pada tanggal 15 Juni 2021, penulis mengurus segala keperluan untuk bisa turun kelapangan untuk surat izin ke Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, akan tetapi pada saat itu terjadi WFH (*Work From Home*) akhirnya pengurusan surat-surat hanya di lakukan via WA (*WhatsAPP*).

Pada tanggal 2 Juli 2021, penulis mengurus surat izin penelitian ke Kantor Wali Nagari yang ada di Lubuk Basung dan sesuai dengan lokasi penelitian. Dan keesokan harinya penulis langsung turun ke lapangan untuk mencari informan dalam penelitian. Dibutuhkan waktu yang lama dan juga kendala ketika menemui informan penelitian, kendalanya banyak informan yang takut-takut ketika ditanya dan juga keterbatasan karena masa pandemi yang membuat informan enggan untuk ditanya lebih dekat dengan penulis.

Proses wawancara terhadap informan dilakukan dengan cara bertahap dari mulai pertanyaan yang terbilang sederhana, seperti menanyakan nama, hobi,

kegiatan sehari-hari dan sampai kepada pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Karena umumnya informan adalah anak-anak, maka juga dibutuhkan pendekatan terlebih dahulu dengan anak-anak sebelum akhirnya sampai kepada tahapan wawancara, dan juga pada salah satu informan, penulis juga ikut bermain permainan tradisional bersama dengan informan penelitian.

Setelah rasanya data yang didapat dirasa cukup, penulis akhirnya mulai melanjutkan tahapan pengolahan data yang didapatkan. Pada tahapan pasca penelitian ini, penulis membuat laporan penelitian berdasarkan hasil yang didapatkan melalui wawancara ataupun melalui observasi yang dilakukan selama melakukan penelitian terhadap informan.



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM LOKASI**

Pada bab ini, penulis menjelaskan, menggambarkan serta menjabarkan bagaimana kondisi pada lokasi penelitian yang akan diteliti, yaitu di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. Berikut adalah gambaran umum lokasi Nagari Lubuk Basung:

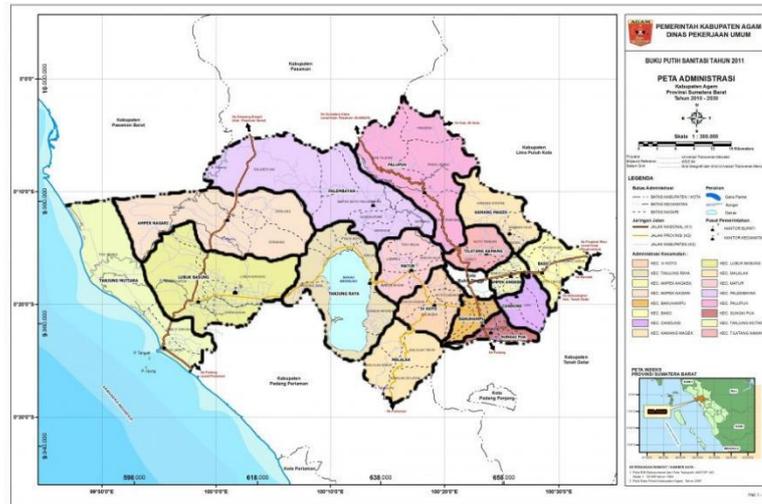
#### **A. Kondisi Geografis Nagari Lubuk Basung**

Kondisi geografis Nagari Lubuk Basung berada pada ketinggian 40-200 m dari ketinggian permukaan laut. Nagari Lubuk Basung memiliki curah hujan 3.750 mm/th dengan suhu udara rata-rata yaitu 30°C. Topografi atau bentang lahan Nagari Lubuk Basung dengan luas daratan yaitu 10.340 ha, sedangkan perbukitan dengan luas 1.000 ha.

Nagari Lubuk Basung merupakan salah satu dari 5 (lima) Nagari di Kecamatan Lubuk Basung dengan orbitasi jarak dengan pusat pemerintahan Kabupaten Agam adalah  $\pm 5$  km, dengan batas wilayah nya sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Ampek Nagari dan Kecamatan Palembayan.
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Nagari Garagahan dan Kecamatan IV Koto Aur Malintang Kabupaten Padang Pariaman.
3. Sebelah Barat berbatasan dengan Nagari Kampuang Pinang
4. Sebelah Timur berbatasan dengan Nagari Tanjung Sani Kecamatan Tanjung Raya dan Nagari IV Koto Aur Malintang Utara Kecamatan IV Koto Aur Malintang.

**Gambar 1. Peta Nagari Lubuk Basung**



*Sumber : Smart Nagari, 2022*

Nagari Lubuk Basung memiliki luas 11.340 ha. Berikut luas Nagari Lubuk Basung berdasarkan tabel.

**Tabel 2. Luas Wilayah Nagari Lubuk Basung**

No	Jorong	Luas (ha)
1	Siguhung	1.166
2	Balai ahad	2.082
3	Sangkir	1.310
4	Surabaya	1.447
5	Sungai Jaring	2.182
6	Parit Panjang	2.948
7	Pasar Lubuk Basung	205
	<b>Jumlah</b>	<b>11.340</b>

*Sumber: Kantor Wali Nagari Lubuk Basung, 2019*

Luas wilayah yang berada di wilayah darat Nagari Lubuk Basung secara keseluruhan seluas 11.340 ha. Luas wilayah yang paling besar berada di Jorong Parit Panjang dimana luas wilayahnya adalah 2.948 ha, dilanjutkan dengan wilayah Jorong Sungai Jaring dengan luas wilayah yaitu 2.182 ha, dan wilayah terluas di Nagari Lubuk Basung yang ketiga yaitu Jorong Balai Ahad dengan luas wilayah 2.082 ha. Wilayah dengan Jorong yang memiliki wilayah Jorong paling kecil adalah Jorong Pasar Lubuk Basung.

Wilayah Jorong Surabaya menempati posisi keempat dengan luas wilayah Jorong yaitu 1.447 ha. Jorong Sangkir posisi kelima dengan luas wilayah Jorong 1.310 ha, dilanjutkan dengan Jorong Siguhung dengan luas wilayah 1.166 ha. Lubuk Basung merupakan Kecamatan di Kabupaten Agam dengan Kecamatan terluas kedua setelah Kecamatan Palembayan dengan luas 265,60 km<sup>2</sup> berdasarkan buku database Kabupaten Agam tahun 2006 (*sumber: Buku Database Kabupaten Agam 2006 (Analisis GIS)*).

## **B. Sejarah Ringkas Nagari Lubuk Basung**

Pada bulan Novermber tahun 1846, seorang raja berpangkat Tuangku Lareh yang berasal dari Tambangan bernama H. Arman Angku Datuak Kayo suku Jambak bergelar kebesaran Tuanku Kayo diangkat secara resmi oleh pemerintahan Belanda kala itu. Pada masa itu beliau memerintah dari tahun 1846 sampai 1868, karena pada tahun 1868 beliau meninggal dunia dan digantikan oleh anak kandungnya yang bernama Medan dengan gelar Tuangku Kayo (*Kantor WaliNagari Lubuk Basung,2019*).

Pada tahun 1846 Lubuk Basung diusulkan kepada Pemerintahan Belanda untuk menjadikan Lubuk Basung sebagai sebuah Nagari. Saat itu Pemerintahan Belanda menyetujui akan tetapi dengan persyaratan jumlah Ninik Mamak harus 80 orang. Semenjak 1846 Lubuk Basung secara resmi menjadi sebuah Nagari yang diakui oleh Pemerintahan Belanda sampai dengan sekarang setelah kemerdekaan. Berikut nama-nama Angku Palo Wali Nagari Lubuk Basung dari dahulu sampai dengan sekarang yang telah tercatat, yaitu:

1. Dulang Dt. Bagindo Ali suku Jambak
2. Urus Dt. Bagindo suku Caniago
3. Angku Palo Bolak suku Koto
4. Hitam Dt. Tan Maruhun suku Jambak
5. Hasin Dt. Mahajang Dunia suku Jambak
6. Bustami Dt. Sari Maharajo suku Koto
7. Hitam Dt. Tan Maruhun suku Jambak
8. Nurut Dt. Mangkudum suku Malayu
9. Aminuddin St. Kuniang suku Malayu
10. Anas Dt. Mangkuto Majo Lelo suku Caniago
11. Rasidin Dt. Pado Sati suku Koto
12. Adjis Dt. Bandaro Putihah suku Piliang
13. Yusuf St. Sinaro suku Caniago
14. Nurdin Dt. Tan Mangindo suku Jambak
15. Buya H. Ibrahim suku Koto
16. Imam Malik St. Rahim suku Caniago
17. Dolar Dt. Nan Gadang suku Caniago
18. Basir (Psj) suku Piliang
19. Amiruddin Rais, BA suku Piliang
20. Darma Ira Putra, SE (Psj)

21. Yunaldi St. Arifin suku Jambak
22. Misfiyeni (Psj) suku Piliang
23. Syafruddin St. Mantari suku Caniago
24. Darma Ira Putra, SE suku Koto.

Berdasarkan Undang-undang No 5 Tahun 1979 tentang Pemerintahan Desa, maka semua Nagari yang berada di Sumatera Barat dilebur dan diubah menjadi Desa dan Kelurahan. Secara resmi pada tanggal 1 Agustus 1984 Lubuk Basung dibagi menjadi 7 Kelurahan, diantaranya:

1. Kelurahan Siguhung
2. Kelurahan Balai Ahad
3. Kelurahan Sangkir
4. Kelurahan Surabayao
5. Kelurahan Sungai Jaring
6. Kelurahan Parit Panjang
7. Kelurahan Pasar Lubuk Basung

Pada tanggal 19 Juli 1993 Pusat Pemerintahan Kabupaten Agam pindah dari Bukittinggi ke Lubuk Basung sebagai Ibu Kabupaten yang pada waktu itu dengan Bupati Agam yang bernama H. Gustiar Agus, yang pada tahun itu Agam memasuki era otonomi daerah. Istilah desa dan sistem pemerintahan diubah menjadi Nagari dengan sistem pemerintahan yang berpola kepada adat istiadat yang ada pada masyarakat Kabupaten Agam.

Selanjutnya berdasarkan dengan Peraturan Daerah No 31 Tahun 2001 tentang Pemerintahan Nagari setelah terjadi reformasi di Negara Republik Indonesia,

maka semua Kelurahan dan Desa dilebur kembali menjadi “*Babaliak Ka Pemerintahan Nagari*” sehingga 7 Nagari yang tersebut diatas menjadi 1 Nagari saja yaitu Nagari Lubuk Basung sampai dengan sekarang (*Kantor WaliNagari Lubuk Basung,2019*).

### C. Kondisi Demografis

#### 1. Kependudukan

Dalam penelitian ini dilakukan di Jorong yang ada di Nagari Lubuk Basung, diantaranya penulis mengambil Jorong II Balai Ahad, Jorong VI Parit Panjang, Jorong III Sangkir, dan Jorong IV Surabaya. Berdasarkan pada sensus penduduk yang dilakukan pada tahun 2019 tercatat jumlah penduduk pada Nagari Lubuk Basung yaitu sebanyak 11.673 orang.

Berdasarkan pada jumlah KK yang tercatat per Jorong di Nagari Lubuk Basung yaitu sebanyak 11.673 KK, diantaranya yaitu berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3 . Jumlah KK Per Jorong Nagari Lubuk Basung**

NO	NAMA JORONG	JUMLAH KK NAGARI
1	Jorong I Siguhung	1.235
2	Jorong II Balai Ahad	2.649
3	Jorong III Sangkir	1.464
4	Jorong IV Surabaya	2.150
5	Jorong V Sungai Jaring	2.446
6	Jorong VI Parit Panjang	1.324
7	Jorong VII Pasar	405
	<b>TOTAL</b>	<b>11.673</b>

*Sumber : Kantor Wali Nagari Lubuk Basung,2019*

Pertumbuhan jumlah penduduk yang ada di Nagari Lubuk Basung selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Berdasarkan dari Kantor WaliNagari Lubuk Basung tahun 2019 berdasarkan pada jumlah KK Nagari , jumlah KK terbanyak terdapat di Jorong II Balai Ahad dengan jumlah KK Nagari sebanyak 2.649 KK, disusul dengan jumlah terbanyak kedua di Jorong V Sungai Jaring dengan jumlah KK Nagari 2.446 KK. Jumlah KK Nagari yang terkecil terdapat di Jorong VII Pasar dengan jumlah KK Nagari 405 KK.

**Tabel 4. Pengelompokan Masyarakat Nagari Lubuk Basung Berdasarkan Usia**

No	Usia	Jumlah
1	Usia 0-4 Tahun	2.348
2	Usia 5-9 Tahun	3.355
3	Usia 10-14 Tahun	3.619
4	Usia 15-19 Tahun	3.817
5	Usia 20-24 Tahun	3.814
6	Usia 25-29 Tahun	3.070
7	Usia 30-34 Tahun	2.497
8	Usia 35-39 Tahun	2.951
9	Usia 40-44 Tahun	2.604
10	Usia 45-49 Tahun	2.524
11	Usia 50-54 Tahun	2.280
12	Usia 55-59 Tahun	2.049
13	Usia 60-64 Tahun	1.640
14	Usia 65-69 Tahun	1.272
15	Usia 70-74 Tahun	817
16	Usia 75 Tahun ke atas	1.277

Sumber : *Visualisasi Data Kependudukan Kementerian Dalam Negri Dukcapil,2021*

Pengelompokan masyarakat Nagari Lubuk Basung berdasarkan dengan kelompok usia, di Nagari Lubuk Basung rata-rata usia penduduk terbanyak merupakan usia 15-19 tahun dengan jumlah 3.817 jiwa, disusul dengan penduduk dengan usia 20-24 tahun dengan jumlah penduduk nya yaitu 3.814 jiwa. Masyarakat dengan usia 70-74 tahun merupakan usia masyarakat yang paling sedikit dengan jumlah 817 jiwa.

## 2. Pendidikan

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dan harus mendapat perhatian yang lebih dari berbagai pihak. Keberhasilan dunia pendidikan tidak terlepas dari peran Guru ataupun Pemerintah, akan tetapi masyarakat itu berperan penting dalam hal menentukan keberhasilan pendidikan. Pendidikan yang ada di Nagari Lubuk Basung diantaranya yaitu PAUD, TK/RA, SD, SMP, SMA, MA, SMK, Pondok Pesantren, dan juga Perguruan Tinggi. Berikut daftar tempat pendidikan umum yang berada di Lubuk Basung, antara lain:

**Tabel 5. Tempat Pendidikan Umum di Lubuk Basung**

No	Nama Institusi	Jumlah
1	PAUD/PKBM	12/3 buah
2	Taman Kanak-kanak (TK)/RA	13/3 buah
3	Sekolah Dasar (SD)	28 buah
4	SLTP Sederajat	5 buah
5	MTsN	2 buah

6	SMA/MAN	3/1 buah
7	SMK Negeri	1 buah
8	SMK Swasta	1 buah
9	Perguruan Tinggi (PT)	1 buah

*Sumber : Kantor Wali Nagari Lubuk Basung,2019*

Adanya 9 institusi pendidikan yang ada di Nagari Lubuk Basung sebanyak 9 institusi, diantaranya PAUD/PKBM dengan jumlah sebanyak 12/3 buah, Taman Kanak-kanak (TK)/RA dengan jumlah sebanyak 13/3 buah, Sekolah Dasar (SD) dengan jumlah sebanyak 28 buah, SLTP Sederajat dengan jumlah sebanyak 5 buah, SMA/MAN dengan jumlah sebanyak 3/1 buah, SMK Negeri dengan jumlah sebanyak 1 buah, SMK Swasta dengan jumlah sebanyak 1 buah dan juga Perguruan Tinggi (PT) dengan jumlah sebanyak 1 buah.

Keberadaan dari sekolah-sekolah tersebut sudah banyak menyumbangkan kontribusi akan Sumber Daya Manusia penduduk Nagari Lubuk Basung yang nantinya akan memberi kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang (*Kantor Wali Nagari Lubuk Basung,2019*).

### **3. Agama**

Secara umum, masyarakat Nagari Lubuk Basung masih berpegang teguh pada adat istiadat maupun agamanya. Masyarakat di Nagari Lubuk Basung mayoritas dengan suku Minangkabau yang menganut Agama Islam. Data yang terdapat pada Wali Nagari pada tahun 2019 tercatat terdapat 48 buah mesjid dan 55 buah mushala, tidak ada tempat ibadah lain kecuali tempat ibadah umat Islam.

**Tabel 6. Jumlah Agama Yang Ada di Nagari Lubuk Basung**

No	AGAMA	JENIS KELAMIN		TOTAL (JIWA)
		PRIA	WANITA	
1	Islam	262.140	258.097	520.237
2	Kristen	2.046	1.869	3.915
3	Katholik	201	196	397
4	Hindu	3	2	5
5	Budha	6	1	7
6	Konghucu	-	-	-
7	Kepercayaan terhadap Tuhan YME	-	-	-
<b>JUMLAH</b>		<b>264.396</b>	<b>260.165</b>	<b>524.561</b>

Sumber : DKB Semester I 2021 (diolah)

Jumlah agama yang ada di Nagari Lubuk Basung tercatat sebanyak 7 agama yang diantaranya yaitu agama Islam, pria yang menganut agama Islam sebanyak 262.140 orang, sedangkan wanita yang menganut agama Islam sebanyak 258.097 orang dengan total keseluruhan sebanyak 520.237 orang. Penganut agama Kristen, dengan pria penganut agama Kristen sebanyak 2.046 orang, sedangkan wanita penganut agama Kristen sebanyak 1.869 orang, dengan keseluruhan jumlah total penganut agama Kristen sebanyak 3.915 orang. Penganut agama Katholik, dengan jumlah pria penganut agama Katholik sebanyak 201 orang, wanita penganut agama Katholik sebanyak 196 orang, dengan total jumlah keseluruhan penganut agama Katholik sebanyak 397 orang. Penganut agama Hindu, dengan total pria penganut agama Hindu sebanyak 3 orang, sedangkan wanita penganut agama Hindu sebanyak 2 orang, dengan jumlah total

secara keseluruhan sebanyak 5 orang yang menganut agama Hindu. Penganut agama Budha, pria penganut agama Budha sebanyak 6 orang, sedangkan wanita penganut agama Budha sebanyak 1 orang, dengan total keseluruhan penganut agama Budha sebanyak 7 orang. Penganut agama Konghucu dan kepercayaan terhadap Tuhan YME dengan total 0 orang. jika ditotal keseluruhan penganut kepercayaan di Nagari Lubuk Basung dengan total 524.561 orang.

#### **D. Mata Pencaharian Penduduk**

Perekonomian masyarakat di Nagari Lubuk Basung berdasarkan data dari Kantor WaliNagari Lubuk Basung pada tahun 2019 secara umum didukung oleh 3 faktor, diantaranya yaitu:

- 1) Faktor yang didukung oleh alam (sumber daya alam)
- 2) Faktor tenaga kerja (sumber daya yang berasal dari manusia)
- 3) Faktor lingkungan sosial budaya masyarakat

Dari ketiga faktor yang ada diatas memungkinkan manusia memiliki peluang untuk mengolah maupun mengelola sumber daya yang ada sehingga berkembang dengan baik dan memiliki keuntungan dari segi perekonomian secara optimal. Mata pencaharian masyarakat Nagari Lubuk Basung yang tercatat pada Kantor Wali Nagari Lubuk Basung yaitu diantaranya bertani, tukang, dan pedagang, tak sedikit diantaranya sebagai PNS.

Nagari Lubuk Basung memiliki sumber daya yang sangat mendukung untuk bidang pertanian tanaman pangan dan holtikultura. Hal tersebut terlihat pada

tanahnya yang subur, sumber air yang memadai, dan sumber daya hutan. Sumber air tersebut dialiri oleh 3 buah sungai/batang antara lain sebagai berikut :

1. Batang Antokan yang berada di sebelah Selatan
2. Batang Dareh dan Batang Malabua sebelah Utara
3. Batang Sitalang yang terletak di bagian Tengah.

Di bidang perdagangan, Nagari Lubuk Basung memiliki 2 buah pasar, yaitu Pasar Lubuk Basung di Jorong VII Pasar Lubuk Basung dan Pasar Padang Baru di Jorong Surabaya. Dengan adanya kedua pasar ini memungkinkan sektor ekonomi akan tumbuh dan berkembang sehingga aktivitas perdagangan memungkinkan untuk masyarakat memasarkan hasil produksinya. (*Sumber Data Kantor Wali Nagari Lubuk Basung, Profil Nagari Lubuk Basung, Nagari Lubuk Basung Tahun 2019*)

**Tabel 7. Mata Pencaharian Penduduk**

<b>Status Pekerjaan</b>	<b>Jumlah</b>
Belum/ tidak berkerja	20.887
Aparatur Pejabat Negara	2.669
Tenaga Pengajar	618
Wiraswasta	13.467
Pertanian dan Peternakan	7.539
Nelayan	45
Agama dan Kepercayaan	12
Pelajar dan Mahasiswa	18.512
Tenaga Kesehatan	173

Pensiunan	740
Pekerjaan Lainnya	17.336

Sumber :DKB Semester I 2021 (diolah)

Dari data DKB Semester 1 2021 tercatat sebanyak sebelas status pekerjaan penduduk yang ada di Nagari Lubuk Basung, diantaranya belum atau tidak bekerja tercatat sebanyak 20.887 orang, Aparatur Pejabat Negara dengan jumlah sebanyak 2.669 orang, Tenaga Pengajar tercatat sebanyak 618 orang, Wiraswasta tercatat sebanyak 13.467 orang, pekerjaan dibidang Pertanian dan Peternakan sebanyak 7.539 orang, sebagai nelayan sebanyak 45 orang, agama dan kepercayaan sebanyak 12 orang, pelajar dan mahasiswa sebanyak 18.512 orang, tenaga kesehatan sebanyak 173 orang, pensiunan sebanyak 740 orang dan pekerjaan lainnya sebanyak 17.336 orang.

#### **E. Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana yang ada di Nagari Lubuk Basung terbilang cukup lengkap. Banyak sarana dan prasarana yang dimanfaatkan masyarakat sekitar dengan fasilitas yang lumayan lengkap yang disediakan oleh Pemerintahan Nagari Lubuk Basung. Diantara berbagai sarana dan prasarana yang ada juga kerap kali digunakan sebagai kegiatan perlombaan antar Nagari dan ada juga di gunakan masyarakat untuk kegiatan sehari-hari yang rutin dilakukan. Data yang terdapat di Kantor Wali Nagari Lubuk Basung pada tahun 2019 diantaranya tentang sarana dan prasarana yang terdapat di Nagari Lubuk Basung seperti sarana keagamaan, sarana olahraga, prasarana kesehatan, sarana sosial dan sarana kesenian.

## 1. Sarana Keagamaan

Secara umum, masyarakat Nagari Lubuk Basung menganut Agama Islam, maka ketika mengunjungi Nagari Lubuk Basung tidak ditemui gereja ataupun tempat ibadah umat lain, yang banyak ditemukan hanyalah mesjid dan juga mushala. Bukan tidak mungkin ada masyarakat yang non muslim, akan tetapi ketika mereka beribadah, mereka harus pergi ke Bukittinggi atau Padang dahulu. Menurut data yang terdapat pada Kantor Wali Nagari Lubuk Basung pada tahun 2019, di Nagari Lubuk Basung terdapat 48 buah mesjid dan 55 buah mushala, berikut tabel mesjid dan mushala yang terdapat di Nagari Lubuk Basung:

**Tabel 8. Sarana Keagamaan**

<b>Sarana Keagamaan</b>	<b>Jumlah</b>
Mesjid	48
Mushala	55
<b>Jumlah</b>	<b>103</b>

*Sumber : Kantor Wali Nagari Lubuk Basung, 2019*

Dari data yang terdapat di Kantor Wali Nagari tersebut, jumlah keseluruhan sarana keagamaan yang ada yaitu berjumlah 103 buah. Sarana keagamaan yang ada tersebut tersebar dari beberapa Jorong yang ada di Nagari Lubuk Basung. Dari data tersebut, Jorong yang terbanyak untuk keberadaan mesjid maupun mushalnya adalah Jorong Balai Ahad.

## 2. Sarana Olahraga

Bagi masyarakat Nagari Lubuk Basung, kesehatan juga hal yang paling penting, terbukti dengan banyaknya sarana olahraga yang telah disediakan

Pemerintahan Nagari Lubuk Basung untuk menunjang masyarakatnya yang ingin berolahraga rutin di luar rumah. Sarana yang disediakan tersebut bisa dengan mudah di akses masyarakat karena ada yang tidak perlu mengeluarkan biaya ketika mengunjunginya. Berikut data yang terdapat di Kantor Wali Nagari Lubuk Basung terkait dengan sarana olahraga yang ada:

**Tabel 9. Sarana Olahraga**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Lapangan Sepak Bola	3
2	Lapangan Basket	1
3	Lapangan Volley Ball	1
4	Lapangan Bulu Tangkis	1
5	Lapangan Tennis Meja	1
6	Lapangan Tennis	1
7	Rumah Bilyard	1
8	GOR (Gelanggang Olahraga)	1
9	Fitnes Tangan Mas	1

Sumber : Kantor WaliNagari Lubuk Basung,2019

Terdapat sembilan sarana olahraga yang dapat di akses masyarakat dengan mudah setiap harinya jika ingin berolahraga. Umumnya masyarakat akan lebih banyak mengunjungi GOR (Gelanggang Olahraga) karena disana disediakan lapangan khusus untuk jogging dengan mengelilingi lapangan bola. Biasanya tiap minggu pagi akan sangat ramai di kunjungi masyarakat yang ingin jogging, senam kebugaran dan juga senam jantung yang juga rutin di lakukan ibu-ibu lansia. Dan juga anak-anak yang latihan *Taekwondo* dan *Silat* di dalam aula GOR.

### 3. Prasarana Kesehatan

Di Nagari Lubuk Basung, disediakan prasarana kesehatan yang bisa di akses masyarakat ketika ingin berobat. Masyarakat bisa mengakses prasarana kesehatan yang ada dengan jalur BPJS maupun membayar full tergantung keinginan. Kapanpun masyarakat mengalami keadaan darurat terkait dengan kesehatan, bisa dengan mudah mengakses rumah sakit terdekat yang buka 24 jam. Bukan hanya rumah, puskesmas pun siap sedia menerima masyarakat yang membutuhkan bantuannya. Berikut data yang terdapat di Kantor Wali Nagari Lubuk Basung pada tahun 2019, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 10. Prasarana Kesehatan**

<b>Prasarana Kesehatan</b>	<b>Jumlah</b>
Rumah Sakit Umum	1
Rumah Sakit Swasta	1
Rumah Bersalin	1
Puskesmas	1
Puskesmas Pembantu/Polindes	5/3
Apotek	6
Posyandu	50
<b>Jumlah</b>	<b>68</b>

*Sumber : Kantor Wali Nagari Lubuk Basung, 2019*

Masyarakat Nagari Lubuk Basung kebanyakan masih banyak yang percaya dengan pengobatan yang berasal dari *dukun* atau *orang pintar* yang ada di kampung. Ketika mereka tidak puas dengan hasil pelayanan yang ada di pengobatan medis, mereka terkadang lebih memilih pengobatan kampung dengan

cara yang tradisional, misalnya saja dengan metode *badah ayam* atau *dasun sambua* yang banyak digemari oleh masyarakat Nagari Lubuk Basung. Ketika mereka berhasil dengan pengobatan non medis yang ada, mereka akan mengajak temannya atau tetangga untuk ikut melakukan pengobatan dengan cara yang sama. Tak jarang ketika sudah sakit parah yang tidak bisa disembuhkan oleh dukun atau orang pintar tersebut, mereka lalu memilih pengobatan jalur medis yang dilakukan rumah sakit.

#### 4.Sarana Sosial

Terdapat empat sarana sosial yang ada di Nagari Lubuk Basung, menurut data yang terdapat di Kantor Wali Nagari pada tahun 2019, terdapat empat sarana sosial yang ada , berikut tabel sarana sosial tersebut:

**Tabel 11. Sarana Sosial**

Sarana Sosial	Jumlah
Panti Asuhan	2
Panti Pijat	1
Kelompok Lansia	1
Pesantren	1
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>

*Sumber : Kantor Wali Nagari Lubuk Basung,2019*

Masyarakat Nagari Lubuk Basung sangat menjaga sarana sosial yang ada di Nagari nya sendiri. Masyarakat bisa memanfaatkan sarana sosial yang ada ketika membutuhkannya, contohnya saja sarana sosial Panti Asuhan Putra yang terdapat di Jorong Balai Ahad, masyarakat banyak membutuhkan jasa anak-anak panti ketika mengadakan acara semacam syukuran dengan mengundang anak-anak

panti untuk berdoa bersama dan melepas rasa syukur. Banyak masyarakat yang mengundang anak-anak panti tersebut untuk datang, bukan hanya orang yang sedang syukuran yang mendapat berkah, akan tetapi anak-anak panti pun juga merasakan berkah bisa menjadi bagian dari orang yang melaksanakan syukuran tersebut.

## 5. Sarana Kesenian

Terdapat dua sarana kesenian yang terdapat di Nagari Lubuk Basung, sarana kesenian ini berguna sebagai tempat ajang penyaluran bakat yang nantinya bisa di asah di sarana kesenian yang ada tersebut, berikut sarana kesenian yang terdapat pada data Kantor Wali Nagari Lubuk Basung tahun 2019 berikut ini:

**Tabel 12. Sarana Kesenian**

<b>Sarana Kesenian</b>	<b>Jumlah</b>
D'Palanos Art	1
Sanggar Pitunggua Agam	1
<b>Jumlah</b>	<b>2</b>

*Sumber : Kantor Wali Nagari Lubuk Basung, 2019*

Kedua sarana kesenian yang ada tersebut bisa digunakan oleh masyarakat terutama anak-anak untuk melatih bakatnya di bidang seni. Contohnya saja D'Palanos Art sendiri merupakan sebuah komunitas yang ada di Jorong Balai Ahad yang dipimpin oleh Fadly San, komunitas ini merupakan komunitas seni yang bergerak pada kesenian *tambua tansa*, *tari galombang*, *silek*, dan juga *randai*. Bukan hanya diperagakan di kawasan Nagari saja, akan tetapi komunitas seni ini sudah pernah memenangkan perlombaan *tambua* terbaik yang diadakan di Bogor

pada tahun 2019. Tak hanya itu, komunitas mereka juga pernah di undang ke salah satu event yang diadakan oleh Kabupaten Agam di Kantor Bupati Agam dengan menampilkan *tambua*, bukan hanya itu, mereka kerap kali di undang ke acara-acara pernikahan maupun acara adat lain yang ada di Nagari Lubuk Basung.

Pemerintahan Nagari Lubuk Basung tidak menyediakan tempat khusus untuk anak-anak yang memainkan permainan tradisional. Akan tetapi banyak anak-anak yang memainkan permainan tradisional di lapangan bola yang disediakan, biasanya anak-anak yang bermain di lapangan bola yaitu anak-anak yang memainkan permainan layang-layang karena lapangan bola menjadi tempat yang mendukung untuk memainkan permainan tersebut. Kebanyakan anak-anak Nagari Lubuk Basung memainkan permainan tradisional hanya di pekarangan rumah mereka saja, karena banyak orang tua mereka yang melarang anaknya untuk bermain jauh-jauh dari rumah, makanya pekarangan rumah menjadi tempat yang sangat sering digunakan anak-anak untuk bermain permainan tradisional.

Pekarangan yang luas dan juga tanah lapang menjadi area favorit anak-anak dalam memainkan permainan tradisional. Biasanya anak-anak memilih dahulu tempat yang dirasa pas untuk memainkan permainan tradisional, jika di rasa tempat tersebut membahayakan dan panas, mereka mencari tempat lain yang lebih efektif dalam memainkan permainan. Tak butuh tempat khusus, ketika mereka sudah nyaman di lokasi tersebut, mereka akan memilih lokasi itu untuk bermain bersama.

### **BAB III**

#### **EKSISTENSI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL**

Bab ini membahas mengenai jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Nagari Lubuk Basung Kabupaten Agam dan orang-orang/anak-anak yang memainkan permainan tradisional tersebut serta membahas pandangan mereka terhadap permainan tradisional. Data yang diperoleh dilapangan kemudian akan diuraikan dalam bentuk narasi atau kata-kata. Pada penelitian penulis akan menjelaskan jenis permainan apa saja yang masih sering dimainkan oleh anak-anak dan permainan yang masih eksis namun dimainkan berdasarkan musimnya saja atau di saat-saat tertentu.

Permainan tradisional pada saat ini di era *modern* yang serba digital sudah mulai terlupakan dan jarang dimainkan oleh anak-anak terutama anak-anak yang tinggal di perkotaan. Anak-anak zaman sekarang lebih senang bermain di *gadget* atau handphone yang dinilai lebih menarik dan juga praktis. Padahal permainan tradisional juga sangat menarik dan banyak jenisnya, apalagi permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harusnya dilestarikan. Akan tetapi bagi sebagian masyarakat khususnya di daerah-daerah tertentu permainan tradisional masih dimainkan dan dilestarikan, seperti yang ada di daerah Sumatera Barat tepatnya di Nagari Lubuk Basung. Di beberapa Jorong yang ada di Nagari Lubuk Basung masih terdapat anak-anak yang memainkan permainan tradisional dan juga masih banyak jenis permainan tradisional yang tetap eksis meskipun ada yang sering dimainkan dan adapula yang dimainkan di

saat-saat tertentu saja. Berikut jenis-jenis permainan yang ada di nagari Lubuk Basung dan masih dimainkan oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung.

### **A. Jenis-jenis Permainan Tradisional**

Selama melaksanakan penelitian di Nagari Lubuk Basung, tepatnya di beberapa Jorong yang terpilih sebagai lokasi dari penelitian, ada beberapa permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak, baik itu berupa permainan tradisional maupun permainan yang sudah modern. Pada penelitian kali ini terlihat anak-anak umumnya masih memainkan permainan tradisional.

Ditengah perkembangan teknologi yang ada, permainan tradisional masih menjadi pilihan yang dimainkan oleh anak-anak sembari mengisi waktu kosong selama dirumah, hanya beberapa anak saja yang memainkan permainan *modern*. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap informan, disini penulis pun menjabarkan jenis-jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak, diantaranya yaitu sebagai berikut:

#### **1. Permainan Singkong**

Permainan *Singkong* adalah salah satu permainan tradisional yang mengandalkan batang *singkong*/ ubi kayu sebagai alat dalam permainannya. Biasanya anak-anak di Nagari Lubuk Basung banyak memanfaatkan batang *singkong* yang di patahkan menjadi 3 bagian dan membentuk sebuah piramida. Bagi masyarakat Nagari Lubuk Basung, permainan *singkong* ini sudah cukup lama dan terkenal yang sering dimainkan oleh anak-anak. Biasanya anak-anak memainkan *singkong* ini jika ada waktu luang sepulang sekolah atau bermain di

sekolah selama jam istirahat berlangsung. Dinamakan permainan *singkong* adalah karena permainan ini hanya menggunakan alat berupa batang *singkong* yang disusun menyerupai piramida, dan tidak ada tambahan alat lain, kecuali jika tidak ada batang *singkong* anak-anak biasanya mengganti dengan sendal.

Dalam memainkan permainan *singkong* ini dibutuhkan anggota yang cukup banyak, bisa 4 orang atau lebih. Permainan ini membutuhkan lokasi yang cukup luas dan terbilang aman jika anak-anak nantinya berlari. Sistem dalam permainannya sendiri adalah anak-anak berkumpul dan kemudian mereka mengundi dengan cara mengadu jari untuk menentukan siapa yang kalah, dan nantinya yang akan kalah akan menjaga *singkong* dan mendirikannya kembali selagi anak-anak yang lain bersembunyi di tempat yang sulit untuk ditemui.

Sesudah pengundian dilakukan dan sudah ditentukan siapa yang kalah, maka anak-anak bersiap dengan membuat garis pembatas untuk melempar batang *singkong* yang sudah didirikan oleh si anak yang kalah, nantinya jika batang *singkong* tersebut rubuh, maka semua anak bersembunyi kecuali si anak yang kalah untuk mendirikan kembali batang *singkong* yang telah rubuh tersebut. Nantinya yang kalah akan mencari anak-anak yang bersembunyi, jika dia tidak bisa menemukan anak yang bersembunyi, dan pemain yang bersembunyi kembali merubuhkan batang *singkong* yang telah berdiri tadi, permainan pun kembali ke awal dengan anak yang kalah mendirikan *singkong* itu kembali.

Permainan *singkong* sebenarnya hampir sama dengan permainan petak umpet, hanya saja yang membuatnya berbeda dengan permainan petak umpet ialah

adanya suatu target yang harus dirobahkan. Targetnya yaitu dengan sebuah piramida yang disusun menjadi tiga yang disusun dari 3 batang *singkong*. Berbeda dengan masyarakat Nagari Lubuk Basung, masyarakat Purbalingga menyebut permainan singkong dengan nama *Kingkongan*. Hal ini dikarenakan permainan tradisional terjadi karena dari lisan ke lisan, oleh karena itu dialek yang diucapkan justru berbeda juga.

Nilai yang terkandung di dalam permainan singkong ini ialah kekompakan anak-anak ketika mereka ingin bersembunyi dari teman yang menjaga gawang singkong, biasanya anak-anak ketika bersembunyi selalu dengan teman-temannya, jarang ada yang sendiri-sendiri. Permainan ini masih bertahan sampai sekarang karena permainan ini menggunakan alat yang sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar, semisal kayu dan juga sendal. Tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak jika ingin memainkan permainan ini.

**Gambar 2. Permainan Singkong**



Sumber : *Dokumentasi Pribadi, 2021*

## 2. Lompat Tali (*Kajai*)

Lompat Tali atau masyarakat Nagari Lubuk Basung banyak menyebutnya dengan *Kajai* adalah salah satu permainan tradisional yang paling di gemari oleh anak-anak di Nagari Lubuk Basung, baik itu anak laki-laki maupun anak perempuan. Dahulu permainan *kajai* ini umumnya dimainkan oleh anak perempuan saja, namun sekarang sudah banyak di jumpai anak laki-laki juga ikut memainkan permainan *kajai* ini. Lompat tali merupakan suatu permainan tradisional yang berbentuk permainan anak-anak yang sangat populer pada tahun 80-an sampai dengan sekarang, permainan ini dimainkan oleh anak-anak 3 sampai 10 orang yang dimainkan secara bersama-sama (Achroni,2012).

Permainan *kajai* termasuk permainan yang tidak perlu banyak mengeluarkan uang untuk peralatannya, biasanya anak-anak hanya mencari di sekitar rumah karet-karet bekas lalu mereka satukan, karet yang digunakan pun harus kuat dan juga lentur. Kalaupun karet yang baru, mereka hanya mengeluarkan uang 5000 rupiah secara iuran bersama-sama.

Dalam permainan *kajai* ini anak-anak diharuskan memiliki kesehatan yang cukup, karena permainan ini mengutamakan kekuatan fisik seperti kaki untuk melompat melewati kajai tersebut. Jika fisik tidak memungkinkan untuk bermain, bisa saja nantinya di tengah permainan akan jatuh karena tidak kuat menahan beban badan ketika melompat. Nilai yang terkandung di dalam permainan *kajai* ialah kerjasama kelompok, kekompakan, kerja keras serta ketangkasan dalam memainkan permainan tersebut. Faktor yang menyebabkan permainan ini

bertahan sampai sekarang ialah alat yang digunakan dalam permainan ini bisa ditemukan di lingkungan sekitar, yaitu karet yang sangat mudah ditemukan di dapur maupun di manapun. Permainan *kajai* sendiri membuat anak lebih gampang bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya, karena pada saat bermain *kajai* anak-anak lebih sering berbicara dengan teman-temannya.

**Gambar 3. Permainan Lompat Tali (*Kajai*)**



Sumber : *Dokumentasi Pribadi, 2021*

### **3. Petak Umpet (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*)**

Permainan petak umpet adalah salah satu permainan yang sangat terkenal di Lubuk Basung. Permainan ini dalam bahasa masyarakat Nagari Lubuk Basung terkenal dengan dua versi nama yang berbeda, ada yang menyebut dengan nama *Kaja Mandok* dan ada juga yang menyebut dengan nama *Sipak Tekong*. Permainan ini tidak memerlukan biaya atau peralatan dalam memainkan, yang dibutuhkan ketika bermain ialah tempat persembunyian dan juga halaman yang

cukup luas. Dalam permainan ini, beranggotakan lebih dari dua orang, karena semakin banyak yang main, maka semakin asyik permainan tersebut.

Dalam permainan petak umpet, langkah pertama yang dilakukan si pemain yakni dengan pengundian, dan siapa yang kalah nantinya akan berjaga sambil menghitung. Biasanya hitungan hanya dari 1-10, nantinya yang berjaga akan mencari teman yang lain ditempat persembunyian. Dengan menutup mata dan menghadap ke dinding, ketika hitungan sudah selesai, maka yang berjaga bersiap untuk mencari temannya yang sedang bersembunyi. Nantinya jika yang berjaga tadi menemukan teman yang bersembunyi, maka dia berlari ke tempat awal dia menghitung dan yang berjaga akan berteriak dengan nama dan di akhiri dengan mengucapkan *Kaja Mandok* atau *Sipak Tekong*. Nilai yang terkandung di dalam permainan petak umpet ini ialah anak-anak dituntut untuk menaati peraturan yang ada di dalam permainan tersebut, serta anak-anak ketika memainkan permainan tersebut berusaha keras ketika bersembunyi dari kejaran pemain yang sedang berjaga.

Permainan petak umpet ini kenapa masih bertahan di Nagari Lubuk Basung dikarenakan permainan ini dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok, dan tidak individu. Permainan ini mempermudah anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya dan juga mengajarkan anak lebih sportiv di dalam bermain, dan juga melatih kreativitas anak.

**Gambar 4. Permainan Petak Umpet (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*)**



Sumber : *Dokumentasi Pribadi, 2021*

#### **4. Lhore (Dore)**

Permainan Lhore atau yang biasa masyarakat Nagari Lubuk Basung sebut dengan permainan *dore* adalah permainan tradisional yang banyak digemari oleh anak-anak Nagari Lubuk Basung. Permainan *dore* termasuk permainan yang sangat sederhana karena hanya dibutuhkan ketangkasan kaki dan juga keseimbangan dalam bermain. Permainan *dore* ini ialah permainan yang membutuhkan garis yang dibuat oleh pemain di atas tanah. Biasanya bentuk garisnya beragam sesuai dengan minat anak dalam memainkannya. Yang biasanya banyak dijumpai di Nagari Lubuk Basung dengan versi garis yang dibentuk menjadi 8 bagian, diantaranya 4 di samping kanan, dan 4 di samping kiri.

Permainan *dore* tidak memerlukan biaya sama sekali dalam memainkannya, anak-anak hanya perlu mencari batu tipis dan juga lurus yang nantinya akan mudah ditendang melewati garis yang telah di buat tadi. Aturan permainannya cukup mudah yakni anak-anak awalnya disuruh untuk melakukan pengundian

mencari siapa yang akan duluan melakukan *start* permainan, jika sudah ditemukan pemain yang menang, pemain tersebut melemparkan batu tadi ke garis pertama dan mulai memainkan dengan satu kaki menendang batu yang tadi, sementara kaki yang lain ditekuk ke atas.

Dalam permainan ini, anak-anak dituntut untuk tetap seimbang dalam mempertahankan posisinya ketika kaki mereka sudah menendang batu tadi, karena jika kaki yang di atas ikut terjatuh ke bawah, maka pemain tersebut akan kalah. Dalam penentuan pemenang di dalam permainan ini adalah ketika pemain bisa melewati garis tadi dan juga batu tersebut tidak menutupi garis yang telah dibuat maka pemain tersebut berhak untuk melanjutkan meletakkan batu di kolom garis yang kedua. Permainan ini juga membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya karena kolom garis yang banyak dan juga menunggu pemain lain untuk menyelesaikan permainan, apalagi jika dengan pemain yang banyak pula. Biasanya pemain dalam permainan *dore* berjumlah 2-4 orang bahkan lebih tergantung kesepakatan, dan ada juga yang hanya main dengan 2 orang saja supaya permainan cepat selesai.

Nilai yang terkandung di dalam permainan *lhore* ialah nilai kejujuran, ketika anak memainkan permainan ini, pada saat melempar dadu, terkadang salah satu pemain berbohong, ketika dia yang seharusnya menaikkan satu kaki, tapi malah dia menurunkan keduanya. Faktor yang menyebabkan permainan *lhore* ini masih bertahan sampai sekarang ialah karena permainan ini berkelompok, anak-anak bisa berkumpul dengan teman-temannya, umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak perempuan, tapi sekarang permainan ini sudah dimainkan oleh anak

laki-laki. Permainan ini juga termasuk permainan yang sangat mudah dimainkan karena hanya mengandalkan kekuatan kaki dan juga alat yang digunakan juga gampang di cari.

**Gambar 5. Permainan Lhore (Dore)**



Sumber: *Dokumentasi Pribadi, 2021*

### **5. Layang-layang**

Permainan layang-layang ialah permainan musiman yang cukup digemari oleh masyarakat Nagari Lubuk Basung, baik itu anak-anak maupun orang dewasa. Masyarakat Nagari Lubuk Basung menyebutkan bahwa permainan layang-layang merupakan permainan musiman karena hanya akan ditemui di bulan-bulan tertentu saja, biasanya bulan-bulan tersebut ketika sudah masuk musim panen besar karena nantinya bisa main di sawah dengan tanah lapang yang cukup besar untuk nantinya menerbangkan layang-layang.

Permainan layang-layang membutuhkan tempat yang cukup luas dan jauh dari hal-hal yang mengganggu proses menerbangkan layang-layang tersebut, jika tidak di sawah, biasanya masyarakat Nagari Lubuk Basung biasa memainkan di tanah lapang atau lapangan bola. Alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat layang-layang hanya terdiri dari bambu panjang, kertas, tali dan juga lem. Bambu

tersebut di ukir dan diperhalus untuk memudahkan ketika akan merekatkan kertas ke batang bambu tersebut, nantinya bambu akan dibentuk sesuai dengan yang diinginkan dan ukuran yang beragam mulai dari yang kecil hingga yang paling besar. Setelah dibentuk barulah nantinya di pakaikan tali untuk menarik layangan tersebut dan nantinya siap untuk diterbangkan. Biasanya masyarakat Nagari Lubuk Basung beramai-ramai untuk membuat desain layang-layang semenarik mungkin dan diterbangkan bersama-sama.

Permainan layang-layang biasanya dimainkan pada sore hari ketika panas sudah tidak terlalu terik dan berakhir ketika sudah mulai gelap. Sesekali, masyarakat Nagari Lubuk Basung juga mengadakan perlombaan untuk layang-layang tersebut, dibuat semacam festival agar menarik penonton untuk hadir dan juga untuk mengingatkan kepada anak-anak bahwa permainan layang-layang masih ada dan tidak punah oleh zaman.

Permainan layang-layang banyak mengajarkan efek positif kepada masyarakat terkhusus anak-anak untuk selalu kompak dalam berbagai hal, sama halnya dengan permainan layang-layang, ketika layangan satu orang pemain putus, maka orang yang berada disekitaran lokasi permainan akan sama-sama untuk mengejar layangan yang putus tadi, juga ketika menaikkan layangan yang berukuran lumayan besar, masyarakat akan bersama-sama untuk memegang layangan tersebut. Nilai yang terkandung di dalam permainan layang-layang ialah kekompakan pemain ketika sama-sama ingin menerbangkan layangan. Dalam permainan ini tidak bisa pemain menerbangkan layangan sendiri, harus ada yang menolong untuk memebang layangan ketika ingin diterbangkan. Faktor yang

menyebabkan permainan ini masih bertahan sampai sekarang ialah karena permainan ini tergolong ke dalam permainan yang cukup mudah dimainkan, hanya bermodalkan kertas yang diberi kerangka, dan juga tali, layang-layang pun sudah siap untuk diterbangkan. Dan juga permainan layang-layang kenapa masih tetap eksis sampai sekarang karena permainan ini dimainkan secara berkelompok oleh anak-anak maupun orang dewasa.

**Gambar 6. Layang-layang**



Sumber : [www.pariamantoday.com](http://www.pariamantoday.com)

## **6. Meriam Bambu (*Badia Batuang*)**

Permainan meriam bambu merupakan permainan musiman yang ada di Nagari Lubuk Basung, tak jauh berbeda dengan permainan layang-layang, permainan meriam bambu biasanya dimainkan pada musim bulan ramadhan tiba. Permainan meriam bambu atau yang akrab bagi masyarakat Nagari Lubuk Basung sebut dengan nama *badia batuang* merupakan permainan yang menggunakan bambu sebagai objek dalam bermain. Permainan *badia batuang* awal mulanya berasal dari Nagari Sijunjung, akan tetapi di bawa ke beberapa daerah seperti Pariaman dan juga Nagari Lubuk Basung.

Permainan *badia batuang* dimainkan pada saat bulan ramadhan, karena untuk meramaikan suasana kampung dan juga untuk menunggu waktu berbuka puasa tiba. *Badia batuang* terbuat dari bambu yang memiliki diameter yang cukup besar dengan panjang bambu yang berukuran sekitar 3 meter, selanjutnya bambu tadi di beri lubang pada sekat ruasnya sehingga membentuk menyerupai pipa, akan tetapi pada bagian ruasnya tidak dilubangi, yang nantinya pada sekat yang tidak dilubangi itu nantinya digunakan untuk menampung minyak tanah. Nantinya ketika sudah selesai maka akan di beri api pada sekat yang tidak dilubangi tadi dan akhirnya nanti akan berbunyi seperti meriam asli. Permainan *badia batuang* menggunakan modal dalam hal membeli minyak tanah dan juga korek api,selebihnya hanya mengandalkan bambu yang bisa didapatkan di hutan atau sekitaran area perkebunan.

Sebenarnya permainan *badia batuang* ini juga memiliki resiko, karena pada saat memainkan *badia batuang* tersebut pemain melihat ke dalam lubang sekat apa ada yang menghalangi untuk bunyi ledakan, tak jarang alis atau pun bulu mata pemain *badia batuang* menjadi rontok karena terbakar oleh api. Dan juga efek ledakan pada *badia batuang* juga terbilang cukup keras yang akan membuat telinga akan menjadi sakit jika terlalu sering mendengar ledakannya. Permainan *badia batuang* biasanya dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak, jarang sekali ada yang memainkan sendiri-sendiri, karena nantinya jika butuh sesuatu, teman yang lain bisa ikut membantu apa yang dibutuhkan temannya yang membutuhkan bantuan.

Nilai yang terkandung didalam permainan *meriam bambu* ialah kreativitas ketika membuat alat untuk *meriam bambu* tersebut, tidak semua orang bisa membuat alat untuk permainan ini. Dan juga kebersamaan ketika memulai permainan, jarang ada anak-anak yang memainkan permainan ini dengan cara individu. Faktor yang menyebabkan permainan ini masih bertahan ialah karena antusias anak-anak dengan bunyi ledakan yang dihasilkan oleh *meriam bambu* tersebut, ada keunikan tersendiri ketika hendak melalukan permainan ini, anak-anak ditantang untuk bisa menghasilkan suara yang keras ketika menghidupkan *meriam bambu* ini, ketika suara ledakan yang dihasilkan terbilang kecil bahkan tidak bersuara, maka anak yang lain akan mengejek anak yang tadi, makanya anak-anak berlomba-lomba agar bunyi yang dihasilkan oleh *meriam bambu* mereka menghasilkan suara yang besar.

**Gambar 7. Meriam Bambu (*Badia Batuang*)**



Sumber : [porosriau.com](http://porosriau.com)

### **7. Congklak (*Congkak*)**

Permainan congklak atau masyarakat Nagari Lubuk Basung biasa sebut *congkak* adalah permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan

sebuah papan dengan tiap-tiap lubangnya berisi 7 buah batu untuk memainkannya. Permainan *congkak* hanya dimainkan oleh 2 orang, karena papan yang digunakan hanya berukuran pas 2 orang yang memainkan. Biasanya anak-anak di Nagari Lubuk Basung memainkan *congkak* dengan menggunakan kayu, akan tetapi dengan semakin berkembangnya zaman, sudah ada yang memainkan dengan menggunakan papan *congkak* dengan bahan plastik dan lebih ringan.

Permainan *congkak* banyak digemari karena permainannya yang santai dan tidak memerlukan tenaga sama sekali, kelebihanannya yaitu permainan *congkak* juga melatih otak melalui strategi agar bisa menang untuk membuat lawan kalah dalam permainan. Selain untuk melatih otak, permainan *congkak* juga melatih agar anak menjadi sabar dan penuh dengan ketelitian, karena jika tidak hati-hati maka lawan akan menyerang dan kita akan kalah.

Menurut Umayah (2015) dia mengatakan bahwa permainan congklak menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang memainkannya dengan mengenal konsep bilangan yang ada dalam permainan congklak tersebut, disamping itu anak juga terlatih dengan kemandirian, percaya kepada keputusan yang diambil sendiri, dan juga bisa belajar memecahkan masalahnya sendiri. Nilai yang terkandung di dalam permainan congklak ialah nilai pendidikan yang terkandung didalam permainannya, anak dibiasakan jujur ketika pemain menyimpan batu ke dalam lobang congklak yang berisi batu, pemain lawan tidak akan tau berapa jumlah batu yang disimpan oleh pemain lawan. Faktor yang menyebabkan permainan ini masih tetap eksis sampai sekarang ialah permainan ini dinilai mampu mengasah otak untuk lebih cepat

tanggap berfikir, dan juga permainan ini pun terbilang permainan yang cukup mudah dimainkan karena anak-anak tidak perlu keluar rumah, hanya di dalam rumah saja sudah bisa bermain congklak

**Gambar 8. Congklak (Congkak)**



Sumber: <https://erwinmakalah.blogspot.com/2017/11/congklak.html>

## **8. Kelereng**

Permainan kelereng merupakan permainan yang sangat populer di kalangan masyarakat. kelereng memiliki bentuk yang bulat dan juga berukuran kecil, yang terbuat dari semen dan juga kapur. Dalam memainkan permainan kelereng, tidak banyak dibutuhkan kemampuan khusus, karena dalam permainannya, pemain hanya perlu menyentil kelereng ke dalam lingkaran maupun lubang yang dibuat sebelum bermain. Pemain dalam permainan kelereng ini bisa 2 orang atau lebih tergantung kesepakatan bersama.

Permainan kelereng dimainkan oleh anak-anak di tanah lapang yang rata dan tidak memiliki gestur tanah yang turun, karena nantinya jika tanah tempat bermain tidak datar, maka kelereng dengan mudah menggelinding dan tidak bisa berdiri

sempurna di satu tempat. Hal ini juga sebenarnya meminimalisir agar permainan berjalan dengan kondusif tanpa adanya gangguan sampai permainan berakhir.

Di Nagari Lubuk Basung, anak-anak memainkan kelereng ketika ada waktu luang dan juga ketika sudah masuk sore hari, biasanya anak-anak berkumpul di suatu lokasi dan selanjutnya baru mereka mencari tempat yang pas untuk bermain sampai matahari terbenam, jika sudah merasa bosan dengan permainan kelereng, mereka akan melanjutkan dengan permainan tradisional lain yang juga tak kalah seru nya dengan permainan kelereng. Nilai yang terkandung didalam permainan kelereng ini ialah melatih anak untuk mengatur emosi ketika memainkan, dan juga dibutuhkan kecermatan serta ketelitian untuk memainkannya. Faktor yang menyebabkan permainan ini masih bertahan sampai sekarang ialah permainan ini dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak, permainan ini melatih anak-anak untuk teliti didalam bermain. Karena di dalam permainan kelereng ada menang dan juga kalah, di kesempatan inilah ketika pemain yang menang bisa membawa pulang kelereng yang mereka mainkan, itulah terkadang permainan ini sangat dinanti oleh anak-anak.

**Gambar 9. Kelereng**



Sumber : *idntimes.com*

## **B. Orang-orang/Anak-anak Yang Memainkan Permainan Tradisional**

Permainan tradisional di Nagari Lubuk Basung biasanya dimainkan oleh anak-anak yang berusia sekitar 5-13 tahun atau anak-anak Sekolah Dasar (SD) hingga anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu permainan tradisional yang paling banyak dimainkan oleh anak-anak adalah Permainan *Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet atau disebut juga *Kaja Mandok/Sipak Tekong*, Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*), dan Kelereng, Permainan tersebut biasanya dimainkan pada saat pulang sekolah di sore hari, atau pada saat hari libur oleh anak-anak.

Meskipun permainan tradisional tergolong menyenangkan dan dapat saja dimainkan oleh banyak orang kecuali anak-anak, namun biasanya di desa atau kampung jika sudah beranjak dewasa permainan ini tidak lagi dimainkan. Artinya orang dewasa tidak lagi memainkan permainan tradisional, hal tersebut selain faktor usia, juga karena permainan tradisional tersebut tidak lagi cocok dimainkan pada saat dewasa. Umumnya orang dewasa tidak lagi ada waktu untuk bermain, dan lebih fokus melakukan pekerjaan rumah, bekerja, atau melakukan kegiatan lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh beberapa informan di dalam penelitian kali ini.

### **1. Informan M.Fahmi**

M.Fahmi merupakan anak berusia 12 tahun yang lahir dan besar di Lubuk Basung, namun pada saat dia berumur 6 tahun, ibu dan ayahnya memilih bekerja di Kota Batam dan Fahmi hanya tinggal dan diasuh oleh neneknya. Fahmi

bersekolah di SD N 10 Sangkir yang mana pada saat ini ia duduk di bangku kelas 6 SD. Dalam kesehariannya, Fahmi berangkat ke sekolah biasanya pukul 7 pagi bersama teman-teman di dekat rumahnya dengan berjalan kaki selama 10 menit, kemudian ia pulang sekolah pukul 12.30, setelah pulang sekolah Fahmi biasanya bermain di sore hari bersama teman-temannya di dekat rumah.

Fahmi biasanya memainkan permainan tradisional seperti bermain *singkong*, bermain layang-layang dan juga memancing. Namun, permainan yang sering dimainkan olehnya yaitu permainan *singkong*, sedangkan layang-layang hanya dimainkan ketika musim nya saja, dan kegiatan memancing juga pada saat-saat tertentu saja yaitu ketika ada acara memancing bersama. Fahmi dan teman-temannya memang sangat suka bermain permainan *singkong* atau permainan tradisional dibandingkan dengan permainan *modern* seperti *games* yang ada di *HP Android*. Hal tersebut karena Fahmi tidak memiliki *HP Android* dan dia hanya sekedar pernah melihat saja dari *HP* temannya yang memainkan *games*, meskipun Fahmi sempat mencoba memainkan *games* tersebut, namun dia mengaku tidak terlalu menyukainya, menurutnya memainkan permainan seperti biasanya lebih menyenangkan karena bisa main sepuasnya bersama teman-temannya yang lain dan juga bisa tertawa bersama. Selain itu Fahmi juga menuturkan bahwa saat bermain *games* di *HP* membuatnya cepat bosan, karena hanya dilakukan sendiri.

Dalam hal ini, penulis pun menanyakan kepada salah satu anak yang bermain permainan *singkong* yang bernama M.Fahmi (12 Tahun), sebagaimana yang disampaikan dibawah ini:

“Baru 2 tahun ko Fahmi main *singkong* ko kak,dek acok main, akhirnya main iko se taruih,dulu Fahmi tinggal jo urang gaek di Batam, dek urang gaek sibuk karajo, Fahmi diantaaan tampaik iyak di kampung. Kawan-kwan Fahmi yang baru ko acok maajak Fahmi main siap pulang sekolah. Hari minggu biasonyo kami mainnyo dari pagi kak”

(Baru 2 tahun ini Fahmi bermain *singkong* ini kak,karena keseringan main,akhirnya main *singkong* ini terus. Dulu Fahmi tinggal bersama kedua orang tua di Batam, karena orang tua yang sibuk bekerja akhirnya Fahmi ditiptkan kepada nenek di kampung. Teman-teman Fahmi yang baru sering mengajak Fahmi main selepas pulang sekolah. Hari minggu biasanya kami main dari pagi kak)

Fahmi merupakan salah satu anak yang sangat gemar bermain *singkong*, karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk memainkannya. Kepada penulis Fahmi menuturkan jika dia bisa menghabiskan setidaknya 3 jam untuk bermain *singkong* ini. Selepas pulang sekolah, Fahmi bersama dengan teman-temannya biasanya bermain di pekarangan di depan rumahnya, karena terbilang cukup luas dan sejuk. Kalau sudah bosan bermain *singkong*, dirumah biasanya Fahmi dan teman-temannya juga bisa melakukan aktivitas lain seperti berenang dekat rumahnya yang kebetulan ada sungai batang antokan yang cukup deras.

Bukan hanya Fahmi, teman-teman Fahmi yang lain pun menuturkan jika permainan *singkong* ini adalah permainan yang tidak membosankan. Karena menurutnya, permainan *singkong* membuat mereka tertawa lepas, dan ada kepuasan sendiri ketika bisa bersembunyi tapi tidak pernah ketahuan oleh teman yang berjaga. Disini juga jadi ajang pembuktian siapa yang paling hebat dalam bermain, misalnya saja dalam melempar sendal/batang *singkong* untuk merobohkan benteng pertahanan *singkong* itu sendiri.

## 2. Informan Fuji Fernanda

Fuji Fernanda merupakan anak ketiga dari lima bersaudara, Fuji sekarang berumur 9 tahun dan bersekolah di SDN 15 Parit Panjang. Sehari-hari Fuji bersekolah dengan diantar oleh ayahnya yang sekalian ingin pergi bekerja di pagi hari, karena lokasi sekolah Fuji yang lumayan jauh dari rumahnya sekitar 20 menit an. Fuji dan ayahnya berangkat ke sekolah sekitar puluh setengah 7 dan pulang sekolah jam 12.30. Keseharian Fuji selain bersekolah adalah mengaji di MDA dekat dari rumahnya. Sepulang sekolah Fuji biasanya menyempatkan waktu untuk beristirahat dengan tidur siang sekitar 2 jam dan baru akhirnya sore bisa bermain. Pukul 4 sore Fuji bersama dengan teman-temannya sudah berangkat untuk pergi ke MDA, di MDA itulah Fuji dengan teman-temannya bermain bersama-sama, misalnya permainan yang bisa dia mainkan yaitu permainan lompat tali atau mereka biasa menyebut permainan *kajai* dan juga permainan petak umpet atau *kaja mandok*.

Permainan tradisional seperti yang diatas tersebut sangat sering dimainkan oleh anak-anak terutama Fuji, karena orang tua mereka tidak mengizinkan anak-anak mereka untuk membawa *gadget* karena takutnya mereka tidak fokus nantinya dalam mengaji, dan guru mengaji mereka pun melarang mereka membawa hp selama mengaji. Fuji pulang mengaji pukul 6 sore, sesampainya dirumah Fuji langsung mandi, selama di rumah malam hari Fuji diizinkan oleh ayahnya untuk memakai HP ayahnya selama 1 jam untuk bermain *game online*, setelah 1 jam selesai Fuji baru disuruh ayahnya untuk tidur, dan kegiatan tersebut rutin tiap hari dilakukan oleh Fuji. Permainan *modern* yang biasa Fuji mainkan

yaitu *Free Fayer* ,dengan mengajak teman nya untuk join bermain bersama. Dari join bermain bersama tersebut Fuji menyebutkan bahwa dia masih bisa berkomunikasi dengan temannya tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Sebagaimana yang disampaikan oleh informan Fuji (9 tahun) dibawah ini:

*“Bermain kajai itu seru kak, tapi kalau ga hati-hati maininnya kita bisa jatuh,karena setelah melewati rintangan yang gampang di awal, nantinya keterusan sampe yang sulit, dari awal tali dipegang dibawah lutut,selanjutnya ampe pinggang, nah bagian pinggang ini udah kerasa mulai sulit, tapi kalo mampu ngelewatin tantangannya, jadi kek seru aja”*



**Gambar 10. Permainan Lompat Tali (Kajai)**

Sumber :*Dokumentasi Pribadi,2021*

### **3. Informan Nur Salsabila**

Nur Salsabila atau yang akrab dipanggil Bila ini, merupakan siswi kelas 6 di SDN 63 Surabaya. Bila tinggal di Komplek Prumnas Talago bersama kedua orang tuanya dan juga kakak nya yang sekarang berkuliah di Pekanbaru. Bila sehari-hari bersekolah dengan diantar ibunya karena jarak sekolah yang lumayan jauh dari

rumah bila. Bila berangkat sekolah sekitar jam 7 dan pulang sekolah sekitar jam 12.30. Sehari-hari Bila biasanya menghabiskan waktu untuk sekolah,siangnya Bila menyempatkan untuk bermain dengan teman-temannya sebelum waktu untuk mengaji datang. Biasanya Bila dan teman-temannya selama di rumah bermain rumah-rumahan serta masak-masakan dengan alat-alat seadanya dengan menggunakan bahan yang mereka dapatkan disekitar rumahnya.

Sekitar pukul 4 mereka menyudahi bermain dan siap-siap untuk berangkat mengaji. Sesampainya mereka ditempat mengaji,sambil menunggu guru mengaji memanggil untuk masuk ruangan, Bila dan teman-teman menyempatkan untuk bermain lompat tali (*kajai*) dan sekali-kali mereka juga bermain petak umpet bersama-sama. Bila memang tidak dibolehkan oleh orang tuanya untuk memakai *HP Android* atau bermain *game online*, karena menurut orang tua Bila jika anak seusia Bila bermain *HP*, maka mereka akan terpengaruh dan fokusnya hanya akan pada *HP* nya saja.

Sebagaimana yang disampaikan oleh informan Bila (12 tahun) di bawah ini:

*“Bila biasanyo main kajai di MDA, kalau di rumah Bila main congklak jo kawan sabalah rumah, biasanyo kalau siang ama ndk mambuliahah kalua do kak,pulang sekolah main se dirumah,niko sore diantaaan ama pai mangaji,di MDA se Bila main kajai jo kawan-kawannyo. Biasanyo kami main ado 15 urang,kami baransik dulu sia nan kalah biko mamacik kajainyo,biasanyo Bila yang acok baik kajainyo ka MDA kak, kadang gantian jo kawan yang lain kalau kajai Bila lah putuih. Yang paliang payah Bila pas lah tiang kak,dek nyo tinggi bana ndk sampai dek Bila do, disinan Bila acok kalah main kajai ko,mainnyo sero kak kalau lai barami-rami”*

(Bila biasanya main *kajai* di MDA, kalau di rumah Bila biasanya main congklak sama teman sebelah rumah. Biasanya kalau siang, mama melarang Bila untuk bermain diluar rumah,pulang sekolah harus main dirumah saja. Sore mama yang mengantar Bila pergi mengaji ke MDA,dan di MDA lah Bila bisa main *kajai* bersama teman-teman. Biasanya kami main 15

orang, kami mengundi dahulu siapa yang kalah yang nantinya akan memegang *kajai* tersebut. Biasanya yang sering membawa *kajai* ke MDA Bila kak, nanti kalau *kajai* sudah banyak yang rusak baru gantian dengan teman Bila untuk membawanya. Yang paling susah ketika memainkan *kajai* Bila tidak bisa menjangkau *kajai* ketika sudah tiang (atas kepala) karena terlalu tinggi, dan itulah yang sering membuat Bila kalah dalam bermain)

#### 4. Informan Alfian

Alfian berumur 13 tahun dan sekarang bersekolah di SMP Negeri 3 Lubuk Basung. Alfian tinggal bersama ibu dan kakak laki-lakinya karena ibu Alfian dan ayahnya sudah bercerai sejak Alfian kelas 5 SD. Sehari-hari seperti biasa Alfian memulai sekolah daring karena SMP di Lubuk Basung belum mengadakan sekolah tatap muka karena meningkatnya kasus pandemi COVID-19. Alfian yang akrab dipanggil Alfian oleh teman dan keluarganya ini biasanya menghabiskan waktu untuk sekolah daring dimulai dari jam 8 sampai dengan jam 2 siang. Setelah sekolah daring selesai biasanya Alfian dan teman-temannya bermain petak umpet (*kaja mandok*) di depan rumahnya.

Permainan petak umpet (*kaja mandok*) merupakan permainan rutin yang biasa Alfian mainkan bersama teman-temannya. Permainan *kaja mandok* tidak perlu memakan biaya karena hanya mengandalkan lokasi yang pas untuk nantinya bisa untuk bersembunyi dari lawan. Alfian bersama teman-temannya hanya bermain permainan tradisional saja karena dia tidak dibolehkan bermain *HP* kecuali untuk sekolah daring. Biasanya kalau pun Alfian ingin bermain *game online* dia harus meminjam dulu dengan temannya secara gantian.

Sebagaimana yang disampaikan informan Alfian (13 tahun) di bawah ini:

“*Api suko bana main kaja mandok kak, kalau misalno rami kawan-kawan yang karumah baru Api main kaja mandok, seronyo tu mampaudian kawan yang pasiak main kak, kalau ndk dapek-dapek dek nyo kami mandok pasti kami galak an siap tu, tu bikonyo manangih se lai, di sekolah dulu acok lo main, tapi kini ndk lai sajak corona, tu main di rumah se lai, seronyo tu pas balari samo-samo tu kak, tu mandoknyo ciek lai*”

(Api suka banget main *kaja mandok* kak, kalau misalnya ramai teman-teman yang datang ke rumah baru Api main *kaja mandok*, serunya ketika main *kaja mandok* adalah ketika membuat teman yang sedang berjaga untuk tetap kalah dan nantinya dia akan nangis sendiri. Di sekolah dulu sering main *kaja mandok*, tapi sekarang ga karena Corona, akhirnya main dirumah saja, serunya main *kaja mandok* adalah ketika berlari bersama-sama, dan akhirnya sembunyi)

Alfian yang sudah menjadi siswa SMP ini bahkan sampai sekarang masih tetap setia memainkan permainan tradisional, terutama *kaja mandok*, karena menurut Alfian *kaja mandok* adalah permainan yang sangat menyenangkan dan tidak perlu mengeluarkan uang untuk memainkannya. Mereka hanya perlu lapangan yang cukup luas serta tempat persembunyian yang susah nantinya ditemukan oleh teman yang berjaga.

#### **D. Faktor-Faktor Permainan Anak Tradisional Masih Tetap Eksis**

Ditengah arus globalisasi yang semakin pesat pada saat sekarang ini, semakin banyak media hiburan yang mudah di dapat dengan sangat mudah dan cepat, salah satunya tentang permainan anak yang semakin hari semakin banyak ragamnya di teknologi yang ada, seperti *gadget*. Banyaknya mainan dari dalam dan luar negeri lambat laun menggeser permainan lokal yang ada di masyarakat. Namun berbeda dengan anak-anak yang ada di Nagari Lubuk Basung dimana mereka masih menjaga ke eksis an permainan tradisional mereka, dengan tiap harinya mereka masih memainkan permainan tradisional sebagai media hiburan mereka ketika di

rumah. Berikut adalah salah satu hasil wawancara penulis dengan seorang Ketua Pemuda Karang Taruna bernama Oki Andrianus, sebagaimana yang disampaikan informan Oki (25 tahun) di bawah ini:

*“faktor-faktor yang menyebabkan permainan tradisional masih ada di Indonesia khususnya Sumatera Barat bisa dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu yang pertama yaitu faktor kebudayaan, pendidikan dan faktor sosial. Contohnya saja faktor pendidikan, di dalam permainan tradisional banyak sekali ilmu yang di dapat ketika bermain, anak-anak menjadi lebih kreatif dalam hal bermain maupun dalam hal pembuatan media bermain sendiri. Setiap permainan tradisional berbeda-beda, dan permainan tradisional yang dulu tidak bisa disamakan dengan permainan sekarang. Orang zaman dahulu menyuruh anaknya untuk bermain di luar rumah, namun sekarang justru orang tua melarang anaknya bermain di luar. Perkiraan pada tahun 2004-2010 permainan tradisional sudah mulai agak jarang dimainkan oleh anak-anak, karena pada perkiraan tahun itu handphone sudah mulai masuk seperti Blackberry, Nexian dan Mito. Setiap generasi berbeda dalam menanggapi tentang permainan tradisional, baik itu dari generasi milenial maupun generasi old (generasi yang sudah tua).”*

Dari pernyataan informan Oki tersebut, beliau menjelaskan bahwa faktor-faktor yang menjadi penyebab permainan tradisional itu masih bertahan sampai sekarang yaitu disebabkan oleh faktor kebudayaan, faktor pendidikan dan juga faktor sosial. Salah satunya faktor pendidikan yang mengasah kemampuan anak untuk lebih kreatif ketika dihadapkan dengan media bermain yang mereka temukan dan rancang sendiri.

Berikut adalah faktor-faktor yang menyebabkan permainan anak tradisional di Nagari Lubuk Basung masih tetap eksis sampai sekarang:

### **1. Permainan dengan alat seadanya yang mudah di dapat.**

Kebanyakan permainan anak tradisional yang ada di Sumatera Barat atau khususnya Nagari Lubuk Basung banyak mengandalkan peralatan seadanya

yang mereka dapat dari lingkungan rumah mereka ketika bermain. Contohnya saja permainan lhore, permainan ini hanya menggunakan batu tipis sebagai media untuk bermainnya.

## **2. Belajar sambil bermain.**

Permainan tradisional sendiri banyak memberikan manfaat serta pengaruh positif kepada anak-anak yang memainkannya. Permainan anak tradisional umumnya dimainkan secara berkelompok, hal tersebut dapat menumbuhkan rasa toleransi, kebersamaan, dan juga kerjasama yang baik yang didapat di dalam permainan tradisional.

## **3. Mengasah keterampilan anak dalam pembuatan media bermain.**

Karena dengan menggunakan alat seadanya ketika bermain, anak-anak dituntut untuk sekreatif mungkin dalam menciptakan bentuk media bermain yang mereka butuhkan ketika bermain. Contohnya saja permainan Meriam Bambu (*Badia batuang*), tidak semua anak mampu membuat media bermain *badia batuang* ini, maka dari itu diperlukan kerjasama dan juga kreativitasnya untuk membuat media *badia batuang* tersebut. Dan juga layang-layang, banyak anak-anak yang berlomba agar layang-layang mereka menjadi bagus dari pada layang-layang yang lain.

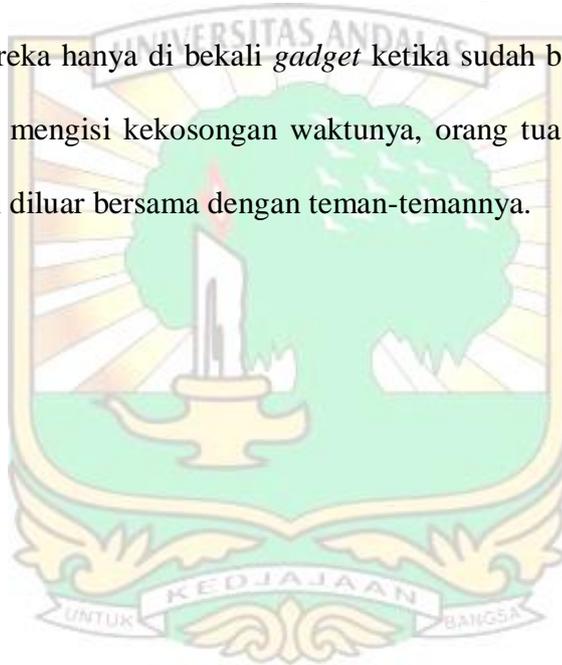
## **4. Generasi terdahulu masih mengajarkan generasi yang sekarang untuk bermain permainan tradisional.**

Generasi sebelumnya di Nagari Lubuk Basung masih memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi sekarang. Contohnya saja permainan

layang-layang, sampai sekarang tiap tahunnya permainan ini tidak pernah ketinggalan untuk dimainkan, bahkan ada yang diperlombakan di kampung.

**5. Orang tua cenderung mendorong anaknya untuk bermain permainan tradisional.**

Tak hanya anak-anak, orang tua di Nagari Lubuk Basung masih semangat menyuruh anak mereka untuk bermain permainan tradisional. Di Nagari Lubuk Basung bisa dibilang anak-anak jarang yang di beri pegangan *gadget* dari kecil, mereka hanya di bekali *gadget* ketika sudah beranjak SMP. Maka dari itu untuk mengisi kekosongan waktunya, orang tua menyuruh anaknya untuk bermain diluar bersama dengan teman-temannya.



## **BAB IV**

### **PANDANGAN ANAK TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL**

Pada bab IV ini, penulis menjelaskan anak-anak di Nagari Lubuk Basung tentang permainan tradisional yang masih ada di Nagari Lubuk Basung. Permainan tradisional di Nagari Lubuk Basung biasanya dimainkan oleh anak-anak yang berusia sekitar 5-13 tahun atau anak-anak Sekolah Dasar (SD) hingga anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu permainan tradisional yang paling banyak dimainkan oleh anak-anak adalah Permainan *Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok/Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) dan Kelereng. Permainan tersebut biasanya dimainkan pada saat pulang sekolah di sore hari, atau pada saat libur oleh anak-anak.

Meskipun permainan tradisional tergolong menyenangkan dan dapat saja dimainkan oleh banyak orang kecuali anak-anak, namun biasanya di Desa atau kampung jika sudah beranjak dewasa permainan ini tidak lagi dimainkan. Artinya orang dewasa tidak lagi memainkan permainan tradisional. Hal tersebut selain faktor usia, juga karena permainan tradisional tersebut tidak lagi cocok dimainkan pada saat dewasa. Umumnya orang dewasa tidak lagi ada waktu untuk bermain, dan lebih fokus melakukan pekerjaan rumah, bekerja, atau melakukan kegiatan lainnya.

## A. Pandangan Anak Terhadap Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu hiburan utama bagi anak-anak pada masanya, terutama bagi anak-anak 90'an. Dalam sejarahnya, permainan tradisional sebenarnya tidak diketahui asal usulnya atau siapa penciptanya, hanya saja permainan tradisional disebarkan melalui lisan ke lisan oleh masyarakat yang memainkannya. Permainan tradisional pada saat sekarang sudah mulai tergeser keberadaannya karena banyaknya permainan *modern* yang sudah mulai masuk karena perkembangan teknologi yang cukup pesat pada saat sekarang, bukan hanya di perkotaan, masyarakat di pedesaan pun sudah mulai terbawa pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut.

Permainan tradisional banyak digemari oleh anak-anak dan menjadi primadona tersendiri pada masanya. Meskipun pada masa sekarang di zaman milenial yang mana segalanya sudah serba canggih dan juga *modern*, permainan tradisional lama kelamaan mulai tergeser oleh hadirnya permainan yang *modern*. Banyak anak-anak di zaman sekarang atau yang biasa disebut “anak-anak zaman now” khususnya yang tinggal di perkotaan tidak lagi memainkan permainan tradisional, mereka sejak kecil sudah diperkenalkan dengan permainan modern yang ada di *gadget*.

Hal tersebut juga terjadi di pedesaan atau daerah-daerah, anak-anak kebanyakan lebih tertarik memainkan *games* di *gadget* dibandingkan bermain permainan tradisional, padahal permainan tradisional sebenarnya sangat menyenangkan dan memang tujuannya untuk menyenangkan para pemain, bukan

hanya semata-mata menentukan siapa yang menang dan kalah. Seperti *games modern*, biasanya pemain akan merasa bahagia saat mereka menang dalam *games* tersebut. Hal tersebut sangat berbeda dengan permainan tradisional, yang mana menang atau kalah seseorang dalam bermain, mereka tetap bahagia atau gembira, karena dalam permainan tradisional memang itulah keunikannya.

Pada dasarnya setiap orang memiliki pandangan atau pendapat yang berbeda-beda dalam menilai sesuatu, termasuk pandangan terhadap permainan tradisional. Sebagian anak beranggapan bahwa permainan tradisional sangatlah menyenangkan, akan tetapi sebagian lain mengatakan hal yang berbeda. Pendapat serupa juga dituturkan oleh beberapa orang informan dalam penelitian ini yang terdapat di beberapa Jorong yang sudah ditemui di beberapa lokasi penelitian.

Menurut Fahmi (12 tahun) permainan tradisional merupakan hal yang sangat menyenangkan, karena di dalam permainan tradisional sendiri dia bisa bebas mengekspresikan diri dengan tertawa bersama dengan teman-temannya, terlebih adanya kepuasan tersendiri ketika bermain karena banyaknya tantangan dari permainan yang membuat permainan menjadi lebih seru. Fahmi yang sehari-hari biasanya memainkan permainan *singkong* bersama dengan teman-temannya, setiap harinya bisa bermain lebih dari 3 jam lamanya sehabis pulang sekolah.

*“Kalau permainan tradisional tu lasuah kak, bagalak-galak jo kawan-kawan tu nan buek sero sabananya”*

(Kalau permainan tradisional itu seru kak, bisa ketawa-ketawa sama temen-temen, itu yang bikin dia menjadi asik)

Saat ditanya, apa yang membuat permainan tradisional menarik untuk dimainkan, begini jawaban Fahmi.

*“Yo dek lasuah se kak, mode main singkong ko a balari-lari manyuruak dari lawan tu sero nyo, biko tu wak mandok, kok ndk dapek dek kawan nan mencari tu baulang liak wak manyuruak”*

(Ya karena seru kak, kayak main singkong kita lari-lari sembunyi dari teman lawan, nanti kita sembunyi, kalo nanti ga dapet sama temen lawan, nanti kita sembunyi lagi)

Dari pernyataan Fahmi tersebut, sudah jelas bahwa permainan tradisional memang sangat menyenangkan bagi anak-anak, seperti kegiatan sembunyi dari teman lawan, bukan tidak mungkin mereka hanya diam-diam saja ketika bersembunyi, pasti ada ketawa-ketawa ketika bersembunyi tersebut.

*“Kalau main game di hp tu kadang capek bosan Fahmi kak, main nyo itu ka itu se, ancak lah main singkong lai, jaleh panek nyo, galak-galak nyo ado lo, kalau bosan manciang lai nan ka sero”*

(Kalau main game di hp tu kadang cepat bosan Fahmi kak, main nya itu itu mulu, lebih bagus main singkong, walaupun cape tapi bisa ketawa-tawa, kalau bosan palingan mancing )

Permainan tradisional memang bagi anak-anak hanya untuk tertawa bersama dengan teman-temannya, disamping berkumpul dengan teman-temannya dalam bermain, permainan tradisional bagi anak-anak juga sebagai ajang siapa yang paling hebat dalam bermain. Permainan tradisional menurutnya tidak pernah membosankan selagi masih dimainkan secara bersama-sama. Jika pun bosan main permainan tradisional, bisa dialihkan dengan kegiatan memancing dengan teman-teman yang lain.

Senada dengan pernyataan Fahmi tadi, menurut Fuji (9 tahun) permainan tradisional juga merupakan permainan yang sangat menyenangkan. Karena Fuji sendiri tidak diizinkan oleh kedua orang tuanya bermain *HP*, karena orang tuanya takut dia akan terpengaruh dengan *games* yang ada di *HP*, nantinya akan berpengaruh kepada sekolahnya atau dengan kegiatan dia mengaji.

*“Kalo main permainan tradisional tu seru kak, Fuji biasanya main Kajai di tempat ngaji, rame sih itu ada rombongan cwe ama cwo juga, biasanya maen ampe 10 orang, ga ada yang dimainin sih di tempat ngaji, makanya main Kajai doang”*

Saat ditanya, apa yang membuat permainan tradisional lebih menarik untuk dimainkan, begini jawaban Fuji

*“Asik-asik aja si, karna kan Fujii ga dibolehin main HP sama mama papa, makanya main permainan tradisional, ya lagian mainnya seru rame-rame, ya udah makanya udh biasa aja main permainan tradisional”*

Dari pernyataan Fuji tersebut bisa ditarik kesimpulan jika sudah biasa dimainkan permainan tradisional maka lama kelamaan jadi punya keseruan tersendiri apalagi dimainkan bersama-sama. Tidak masalah jika tidak dibolehkan bermain *games* yang ada di *HP*, permainan tradisional bisa lebih menarik jika sering dimainkan.

*“Pengen main games di HP kak, tapi ga di bolehin ya gimana main permainan tradisional aja, kan sama-sama seru juga”*

Hal senada juga disampaikan oleh Alfian (13 tahun) terkait dengan permainan tradisional, menurutnya masih banyak hal-hal menarik yang

didapatkan nya ketika bermain permainan tradisional, walaupun dia sudah siswa SMP yang dimana kebanyakan anak ketika sudah memasuki masa remaja seperti masa-masa Sekolah Menengah Pertama, anak-anak sudah mulai malu untuk memainkan permainan tradisional, berbeda dengan Alfian yang masih setia memainkan permainan tradisional walaupun kadang orang tuanya menertawakan dia masih bermain permainan tradisional.

*“Ndk ado nan ka Api mainan lai kak, mangkonyo Api main permainan tradisional, kalau main HP sabanta dibuliah amak nyo, paliang untuak baraja se nyo, main game se ndk buliah dek akak do”*

(Ga ada yang bisa Api mainin kak, kecuali permainan tradisional, kalau Api main HP palingan cuma dibolehin bentar sama mama, palingan juga untuk belajar, ga main games)

Dari pernyataan Alfian tadi, karena tidak adanya dukungan dari orang tua untu memainkan *HP*, makanya dia memainkan permainan tradisional. Bukan hanya karena faktor tidak adanya alat penunjang dalam bermain *games online*, akan tetapi Alfian memang sudah biasa memainkan permainan tradisional bersama dengan teman-temannya. Ketika ditanya kenapa permainan tradisional menarik untuk dimainkan begini jawaban Alfian

*“Mainnyo lasuah kak, walaupun panek bana tapi sanang, ado galak e, kadang ado lo kawan nan nangih di paudian, tu lawak jadinya, Api main kaja mandok acok na mode tu mah kak, kadang Api bae manyuruak jauh-jauh, biko lah paniang surang se kawan mencari tu, kadang ndk lo nio main do, tapi kawan-kawan tu lah karumah tapaso jo Api main lai”*

(Mainnya seru kak, walaupun cape tapi seru, ada ketawanya, kadang ada temen yang nangis karena temen yang lain jail, trus kita semua jd ngakak bareng, Api main *kaja mandok* sering kek gitu. Kadang Api sembunyi jauh-jauh, kadang Api juga ga pengen main, tapi karena temen yang udah datang kerumah makanya Api jadinya main)

Dari pernyataan Alfian tersebut kadang permainan tradisional juga jadi ajang jail kepada teman yang lain,walaupun hanya untuk bahan candaan semata untuk membuat suasana bermain menjadi semakin seru.

*“Lai kadang main game di HP nyo kak,main Free Fire kadang,tapi katiko minjam HP kawan nyo,ndk lo acok do kak,sagan Api minjam,tapi ndk lo lasuah bana main e do”*

(Kadang Api juga main game di *HP* kak,main *Free Fire*,tapi ketika minjam *HP* temen,ga terlalu sering,karena ga enak juga,lagian mainnya juga ga seru)

Tidak semua anak-anak suka bermain permainan yang ada di *HP*,contohnya saja Alfi yang lebih memilih permainan tradisional daripada permainan *modern*. Karena menurutnya permainan modern yang ada di *HP* tidak seru dan membosankan, makanya dia lebih memilih permainan tradisional untuk dimainkan. Dari pernyataan beberapa pemain di dalam permainan tradisional tersebut, dapat disimpulkan bahwa menurut mereka permainan tradisional lebih menarik dibandingkan dengan permainan yang lebih modern, disamping keseruan tersebut, mereka dapat tertawa lepas bersama-sama ketika memainkan permainan tradisional. Walaupun beberapa faktor yang membuat mereka tidak bisa memainkan permainan modern, akan tetapi bagi mereka tidak masalah karena menurut mereka memang lebih menyenangkan ketika memainkan permainan tradisional, dan itu pun rutin mereka mainkan bersama-sama.

## **B. Pandangan Anak-anak (Yang Tidak Memainkan Permainan Tradisional) Terhadap Permainan Tradisional**

Fenomena yang terjadi saat ini kebanyakan masyarakat terutama anak-anak sudah mulai terpengaruh dengan perkembangan teknologi yang ada, misalnya saja dalam hal perkembangan teknologi di bidang permainan tradisional. Banyak anak-anak yang memainkan permainan yang cukup *modern* dengan mengandalkan *gadget* sebagai objek dalam bermain. Anak-anak beranggapan jika main dengan menggunakan *gadget* lebih praktis dan tidak perlu mengeluarkan tenaga sedikitpun, hanya dengan keahlian tertentu untuk memainkannya.

Punah atau lemahnya sebuah permainan tradisional bersumber kepada dua hal, pertama yaitu secara intenal, dimana permainan tradisional tidak lagi di apresiasi oleh pemiliknya, sehingga permainan itu tidak bisa tumbuh dan berkembang. Sikap itu muncul akibat adanya suatu pandangan bahwa permainan tradisional tidak lagi bernilai bagi kecerdasan serta berkembangnya karakter masyarakat, dan juga masyarakat tidak memahami nilai serta makna yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebut. Yang kedua secara eksternal, dimana adanya faktor luar dari masyarakat yang semakin membuat permainan tradisional ini menjadi punah, salah satunya disebabkan oleh teknologi, disatu sisi teknologi memudahkan masyarakat mengakses dunia yang lebih luas, disisi yang lain teknologi juga mengancam hal-hal yang bersifat tradisional, contohnya saja permainan tradisional (Farida Maricar & Rudi S Tawari,2018:179-180).

Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa informan yang tidak memainkan permainan tradisional, adapun alasan mereka yang tidak memainkan permainan tradisional, diantaranya:

### **1. Permainan *Modern* Lebih Menarik Daripada Permainan Tradisional**

Salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional sudah tidak menarik lagi bagi anak-anak ialah adanya permainan *modern* yang lebih menarik dan beragam variasi. Beragam jenis permainan yang dianggap menantang yang membuat anak menjadi kecanduan dalam memainkannya. *Games* yang berasal dari *HP* membuat penggunanya sulit untuk melepaskan *HP* dari tangan karena jika sekali menang dalam bermain, maka akan membuat pemainnya berkelanjutan dalam bermain. Contohnya saja permainan *Free Fire* yang banyak digemari oleh anak-anak, walaupun permainannya mengandalkan kuota yang lumayan besar, tapi tidak menyurutkan niat anak-anak untuk memainkannya.

**Gambar 11. Bermain *Game Online Free Fire***



Sumber : *Dokumentasi Pribadi, 2021*

Dalam hal ini, penulis pun menanyakan kepada anak yang bermain *game online Free Fire* yang bernama Haqiqi (10 tahun), sebagaimana disampaikan di bawah ini:

*“Qiqi jarang main permainan tradisional karna jarang keluar rumah kak, Qiqi cuma main HP dirumah, main game. Game favorit Qiqi Free Fire dan itu hampir tiap hari Qiqi mainin. Qiqi suka main game online karna permainannya seru dan menantang kak, makanya Qiqi tiap hari maininnya”*

## **2. Permainan Tradisional Tidak Ada Manfaatnya**

Sebagian anak-anak yang tidak memainkan permainan tradisional beranggapan bahwa permainan tradisional tidak memberikan manfaat kepada dirinya selaku pemain. Mereka beranggapan bahwa dengan memainkan permainan tradisional waktu mereka akan terbuang sia-sia, nyatanya permainan tradisional justru banyak membawa manfaat atau hal positif kedalam diri mereka tanpa mereka sendiri sadari.

Permainan tradisional memiliki fungsi yang sangat banyak untuk anak-anak, diantaranya yaitu sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa sosialisasi anak kepada sesamanya. Dalam bermasyarakat, selain itu permainan tradisional juga sebagai sarana mengembangkan emosi anak, antara lain dengan menimbulkan rasa gembira, senang, hingga kecewa akibat permainan, dan juga permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan serta potensi anak (Mutiah,2010:113).

Selain manfaat diatas, permainan tradisional juga membuat anak percaya diri kepada berhadapan dengan orang banyak, karena sudah terlatih ketika bermain dengan teman sebayanya. Dan juga tidak dapat dipungkiri jika permainan

tradisional melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap tugas ataupun tantangan yang ada dalam permainan tersebut, jika anak tidak bertanggung jawab terhadap apa yang dia kerjakan pasti nantinya dia akan dikucilkan oleh teman-temannya, makanya anak tidak berani untuk melanggar apa yang sudah ditetapkan secara bersama-sama tersebut.

### **3. Kondisi COVID-19**

Kondisi Indonesia sekarang yang mendapatkan bencana pandemi COVID-19 menyulitkan anak-anak untuk berkumpul dengan teman-temannya seperti biasanya. Anak-anak dipaksa untuk tetap dirumah dan menjauhi kerumunan yang ada di sekitar. Segala kegiatan yang biasa dilakukan terbatas termasuk memainkan permainan tradisional. Pada saat kondisi seperti ini anak-anak hanya berdiam diri dirumah dan hanya mengandalkan permainan yang ada di HP saja.

Hal ini menyebabkan permainan tradisional juga tidak lagi dimainkan, walaupun juga masih ada anak-anak yang bermain di luar rumah dengan menggunakan masker atau protokol kesehatan. Anak-anak di Nagari Lubuk Basung masih memainkan permainan tradisional walaupun pada masa pandemi, mereka beranggapan bahwa mereka juga menjaga jarak ketika memainkan, tapi ada juga sebagian yang enggan memainkan karena takut dengan virus tersebut.

### **4. Permainan Tradisional Membosankan**

Sebagian anak-anak beranggapan bahwa permainan tradisional terkesan berulang dan juga sangat membosankan. Kebanyakan anak-anak yang memainkan

permainan tradisional masih mempertahankan variasi dan jenis permainan awal tanpa adanya niat untuk membuat variasi baru akan tetapi tetap dengan konsep yang ada, hal tersebutlah yang membuat anak gampang merasakan jenuh dan bosan dalam memainkan permainan tersebut. jika mereka bisa merombak permainan yang ada tanpa mengubah konsep awal, mungkin mereka tidak akan merasakan jenuh ketika memainkan permainan tersebut. Dan mereka ketika berkumpul hanya memainkan permainan yang itu itu saja, padahal ada banyak sekali permainan tradisional yang masih bisa mereka mainkan.

### **5. Orang Tua Melarang Anaknya Bermain di Luar Rumah**

Kebanyakan orang tua sekarang banyak membatasi anak-anaknya untuk bermain diluar dengan alasan tertentu. Ada yang beranggapan bahwa main diluar banyak membawa pengaruh buruk kepada anaknya,nyatanya anggapan tersebut sangatlah salah jika orang tua melarang anaknya untuk bermain. Justru dengan mereka bermain keluar membuat perkembangan saraf motorik mereka dengan cepat bekerja daripada dikurung didalam rumah saja. Anak juga mudah berinteraksi dengan teman-temannya ataupun masyarakat sekitar dan tidak terkesan kaku jika dihadapkan dengan dunia luar.

Seperti kebanyakan orang tua di perkotaan yang banyak melarang anaknya untuk bermain keluar rumah, dan mereka hanya memfasilitasi anak mereka dengan *gadget* di tangan. Mereka tidak tau bahwa keseringan bermain *gadget* membawa pengaruh yang buruk kepada anak. Bukan hanya anak-anak, balita sekarang pun diberikan fasilitas *gadget* oleh orang tua mereka ketika mereka

menangis atau meminta sesuatu tapi tidak bisa diberi oleh orang tuanya, untuk memancing agar anaknya berhenti menangis, mereka pun memberi *gadget* untuk menenangkan anaknya.

**Gambar 12. Balita Bermain *Gadget***



Sumber : *Dokumentasi Pribadi, 2021*

Masyarakat setidaknya terus melakukan upaya dalam melestarikan permainan tradisional yang ada agar tidak punah untuk generasi yang akan datang. Masyarakat seharusnya terus melakukan upaya pengenalan permainan tradisional agar lebih dikenal oleh anak-anak atau generasi remaja. Tidak hanya masyarakat yang ikut terlibat di dalam pelestarian permainan tradisional, anak-anak juga diberi arahan agar terus memainkan permainan tradisional agar permainan tersebut tidak punah.

Walaupun teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat, jika kita tidak terpengaruh kepada hal yang membuat permainan tradisional tersingkir, maka yang tradisional itu pun masih akan tetap bertahan, seperti halnya permainan

tradisional. tak hanya dari dorongan masyarakat dan juga anak, orang tua pun harus selalu support apapun yang dikerjakan anaknya ketika bermain di luar selama masih di batas wajar permainan. Orang tua selalu memberi edukasi jika permainan tradisional tersebut banyak memberikan manfaat kepada anak-anak mereka.



## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini, penulis menarik kesimpulan dan juga saran yang terdapat pada hasil penelitian pada bab sebelumnya tentang Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam, berikut kesimpulan dan saran:

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional masih eksis di Nagari Lubuk Basung terbukti dengan masih dimainkan oleh anak-anak hingga saat ini di era modern. Permainan tradisional yang terdapat di Nagari Lubuk Basung juga banyak ragam dan jenisnya, dan memiliki penamaan yang berbeda-beda tergantung daerah masing-masing. Di Nagari Lubuk Basung terdapat delapan jenis permainan tradisional yang sangat populer dimainkan oleh anak-anak, permainan tersebut diantaranya yaitu Permainan *Singkong*, Lompat Tali (*Kajai*), Petak Umpet (*Kaja Mandok; Sipak Tekong*), Lhore (*Dore*), Layang-layang, Meriam Bambu (*Badia Batuang*), Congklak (*Congkak*) dan Kelereng.

Kedelapan permainan ini masih tetap dimainkan oleh anak-anak sampai sekarang untuk mengisi waktu kosong. Meskipun banyak anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional tersebut, akan tetapi ada juga anak-anak yang sudah memainkan permainan yang *modern* yang menggunakan hp sebagai sarana

permainannya, seperti mereka memainkan *game Free Fire, Mobile Legend* dan game lainnya yang cukup populer.

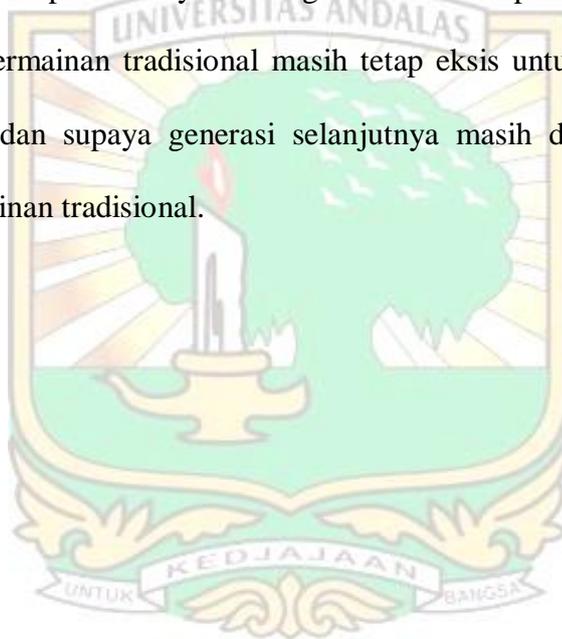
Permainan tradisional pada saat sekarang sudah mulai tergeser dengan permainan yang sudah mulai *modern* karena perkembangan teknologi yang ada. Akan tetapi, bagi anak-anak di Nagari Lubuk Basung, permainan tradisional masih tetap eksis sampai sekarang, terbukti masih banyak anak-anak yang masih memilih permainan tradisional sebagai sarana bermain dengan teman-temannya. Pada dasarnya, anak-anak yang banyak dijumpai dalam bermain permainan tradisional, sudah tidak ada lagi orang dewasa yang memainkannya. Orang dewasa lebih tertarik memainkan permainan *modern* dari hp, dan juga tuntutan usia yang tidak memungkinkan mereka memainkan permainan tradisional lagi.

Pada umumnya, anak-anak di Nagari Lubuk Basung banyak yang tertarik kepada permainan tradisional, hanya beberapa yang tertarik dengan permainan *modern*. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, anak-anak justru cenderung lebih banyak menyukai permainan tradisional, karena menurut mereka permainan tradisional merupakan hal yang sangat menyenangkan, walaupun mereka hanya menggunakan peralatan seadanya, akan tetapi kebersamaan itulah yang mereka utamakan, mereka juga bisa tertawa lepas ketika bermain bersama-sama, beda dengan permainan *modern* yang hanya mereka individu yang memainkannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan juga kesimpulan dari penelitian ini, di era globalisasi seperti saat sekarang ini setidaknya anak-anak dapat memilah dan

mempergunakan teknologi dengan sebaik-baiknya dan tidak berlebihan. Dalam hal ini anak-anak harus mampu menggunakan waktunya dengan baik kepada hal-hal yang lebih bermanfaat untuk dirinya sendiri. Diharapkan juga kepada keluarga terkhususnya orang tua agar lebih memperhatikan anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi yang sudah berkembang sangat pesat seperti sekarang, orang tua harus senantiasa mengontrol anak-anak mereka dari hal-hal yang tidak diinginkan yang dibawa oleh pengaruh perkembangan teknologi tersebut. dan juga kepada masyarakat agar selalu memperkenalkan permainan tradisional agar permainan tradisional masih tetap eksis untuk generasi-generasi penerus kedepan dan supaya generasi selanjutnya masih dapat mengenal dan memainkan permainan tradisional.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Buku Kita
- Creswell, John. W .2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset : Memilih Diantara Lima Pendekatan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dwiyanan, Lisa, Sari, Aswilrony dan Erni Esde. 2001. *Permainan Tradisional Sumatera Barat* . Padang : Museum Negeri Provinsi Sumatera Barat Adytiawarman .
- Kurniati, Euis.2016.*Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak ( Panduan Praktis bagi Guru TK/Paud, SD, serta Orang Tua)*. Jakarta : Prenadameida Group.
- Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Parsons, Talcott. 1986. *Fungsionalisme Imperatif*. Jakarta : Rajawali Pers
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Deepublish.
- Yoeti, A, Oka. 1986. *Melestarikan Seni Budaya Tradisional yang Nyaris Punah*. Jakarta : Proyek Penulisan dan Penerbitan Buku dan Majalah Pengetahuan Umum dan Profesi.

### Skripsi/Tesis/Disertasi:

- Asmida. (2017). *Keberadaan Permainan Tradisional Di Era Modernisasi Di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas*. Naskah Publikasi,Program Studi Sosiologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji
- Hudori, H. (2017). *Eksistensi Manusia (Analisis Kritis Eksistensialisme Barat dan Islam)* (Doctoral Dissertation, IAIN Raden Intan Lampung)
- Martyn, E. D. (2016). *Permainan Tradisional Jawa Di Desa Sulusuban Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah*.
- Nafisah, W. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Anak Usia*

*Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.*  
Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Nirwana, N., Jaya, J., & Hindun, H. (2021). *Eksistensi Pondok Pesantren Azzakariyah Dalam Mengembangkan Pendidikan Islam di Desa Muaro Panco Kecamatan Renah Pembarap Kabupaten Merangin.* Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Pujianto, N. S. (2017). *Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.* Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang.

#### **Jurnal/Artikel/Makalah:**

Agusta, I. (2003). *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif.* Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor, 27.

Anggita, G. M. (2019). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa.* JOSSAE (Journal of Sport Science and Education), 3(2), 55-59.

Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & AS, W. K. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.* JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education), 1(1), 18-25.

Ansyari, R. R. (2021). *Sejarah Modernisasi Pasca Perang Dunia Kedua Serta Pengaruhnya Pada Kehidupan Masyarakat.*

Ardani, I. (2013). *Eksistensi Dukun Dalam Era Dokter Spesialis.* Lakon: Jurnal Kajian Sastra dan Budaya, 2(1), 21-26.

Astuti, F. (2009) . *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah.* Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Erinta, D., & Budiani, M. S. (2012). *Efektivitas penerapan terapi permainan sosialisasi untuk menurunkan perilaku impulsif pada anak dengan attention deficit hyperactive disorder (ADHD).* Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan, 3(1), 67-78.

Febriyanti, C., Kencanawaty, G., & Irawan, A. (2019). *Etnomatematika permainan kelereng.* MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, 7(1), 32-40.

Khamadi, K., & Senoprabowo, A. (2017, October). *Adaptasi Permainan Papan Tradisional ke dalam Permainan Digital dengan Pendekatan Atomics: Studi*

- Kasus Permainan Mul-Mulan*. Seminar Nasional Seni dan Desain 2017 (pp. 386-393). Universitas Negri Surabaya
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018, December). *Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun*. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 1, No. 1).
- Lindawati, Y. I. (2019). *Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan*. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13-24.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). *Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif*. *METODE PENELITIAN SOSIAL*, 33.
- Maricar, F., & Tawari, R. S. (2018). *Nilai dan Eksistensi Permainan Tradisional di Ternate*. *ETNOHISTORI: Jurnal Ilmiah Kebudayaan dan Kesenjaraan*, 5(2), 162-184.
- Miharja, D. (2015). *Keberagaman Masyarakat Adat Cikondang dalam Menghadapi Modernisasi*. *Islam Realitas: Journal of Islamic and Social Studies*, 1(1), 95-101.
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Prayogi, R & Danial, E. (2016). *Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau*. *Humanika*, 23 (1), 61-79.
- Putriadi, M, D., Syafwan, M. S., & SyafrilR, M. S. (2015). *Perancangan Komik Permainan Tradisional Sipak Tekong Di Kecamatan Patamuian Kabupaten Padang Pariaman*. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1).
- Ramadhani, M., & Fitriani, E. (2018). *Relasi Simbol Pakaian "Anak Nagari" dalam Batarewai di Nagari Koto Gadang*. *Jurnal Perspektif*, 1 (4), 39-43.
- Rizky, Y. W. (2020). *Wayang Golek Lakon Bandung Bandawasa Nitis Dalam Tradisi Seren Taun Di Kampung Adat Urug, Kabupaten Bogor: Analisis Struktur Dan Fungsi*. Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Safari, M. (2017). *Bermain Sebagai Belajar Dalam Membantu Proses Perkembangan Anak*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 2(2).
- Saputra, S. Y. (2017). *Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar*. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Yudiwinata, H.P. (2014). *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. *Paradigma*, 2(3).

### Internet:

Anugerah Ayu Sendari, “*Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif Pada Sebuah Tulisan Ilmiah*”, <https://hot.liputan6.com/read/4032771/mengenal-jenis-penelitian-deskriptif-kualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah> ,diakses 10 Juni 2021.

Fitri Ratna Irmalasari, “*Gagasan Filosofis Jean-Paul Sartre dalam Les Mouches*”, <https://nederindo.com/2012/03/gagasan-filosofis-jean-paul-sartre-dalam-les-mouches/>, diakses 2 Juni 2021

Jagad.id, “*Pengertian Inventarisasi adalah: Arti, Tujuan, dan Contoh*”, <https://jagad.id/pengertian-inventarisasi/>, diakses 31 Mei 2021.

Pengelola Web Kemdikbud, “*Ini 10 Objek dalam UU Pemajuan Kebudayaan*”, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/06/ini-10-objek-budaya-dalam-uu-pemajuan-kebudayaan> , diakses 31 Mei 2021.

Sumbar Fokus, “*Sumbar Punya Sepuluh Objek Pemajuan Kebudayaan*”, <https://www.sumbarfokus.com/berita-sumbar-punya-sepuluh-objek-pemajuan-kebudayaan-.html> , diakses 2 Juni 2021

Suara Hati Alor, “*Faktor Lingkungan Dan Pengaruh Pergaulan Terhadap Perilaku Kekerasan Di Kalangan Pelajar*”, <https://onepahlawan.blogspot.com/2011/06/faktor-lingkungan-dan-pengaruh.html> , diakses 10 Juni 2021.

Smart Nagari, “*Peta Nagari Agam*”, <https://singerti.agamkab.go.id/web-tentang>, diakses 7 Januari 2022.

Ushwajunaid.blogspot.com, “*Makalah Filsafat Pendidikan Eksistensialisme*”, <https://uswhajunaid.blogspot.com/2017/04/bab-i-pendahuluan-a.html> ,diakses 2 Juni 2021

123dok.com, “*BAB II KAJIAN TEORI.A. Deskripsi Teori dengan Landasan Teori-Teori yang Kuat Penelitian yang Ditulis Semakin*”, <https://123dok.com/document/zk6lv44y-kajian-teori-deskripsi-teori-landasan-penelitian-ditulis-menjadi.html> , diakses 2 Juni 2021.

Gis.dukcapil.kemendagri.go.id. 2021. “*Visualisasi Data Kependudukan Kementerian Dalam Negeri*”. <https://gis.dukcapil.kemendagri.go.id/peta/>. Di akses pada tanggal 21 Oktober 2021

Porosriau.com. 2017. “*Mengenang Badia-badia Batuang, Permainan Rakyat Yang Sudah Mulai Terlupakan*”. <http://porosriau.com/PERISTIWA/Mengenang-Badia-badia-Batuang---Permainan-Rakyat-yang-Sudah-Mulai-Terlupakan>. diakses pada tanggal 22 Oktober 2021.

**Dan sumber lainnya:**

*Profil Nagari Lubuk Basung, Kantor Wali Nagari Lubuk Basung, Nagari Lubuk Basung Tahun 2019*

*DKB Semester I 2021 (diolah) Disdukcapil Agam 2021*

*Buku Database Kabupaten Agam 2006 (Analisis GIS) Catatan (Luas berdasarkan Kabupaten Agam Dalam Angka, 2007 tertulis 2.232,30 km<sup>2</sup>)*



## GLOSSARY

- Nagari* : merupakan kesatuan masyarakat hukum adat yang memiliki beberapa suku dan batas batas wilayahnya, juga didalamnya berhak mengatur rumah tangganya sendiri.
- Jorong* : pembagian wilayah yang berada di bawah kedudukan nagari.
- Ninik Mamak* laki-laki Minang yang bisa dijadikan tempat untuk bermusyawarah (bagian dari penghulu).
- Permainan Singkong* : merupakan permainan tradisional dengan menggunakan batang ubi singkong sebagai tameng dalam bermain.
- Kajai* : nama lain dari karet.
- Kaja Mandok* : istilah lain untuk permainan Petak Umpet.
- Sipak Tekong* : sama halnya dengan Kaja Mandok, penyebutan nama Petak Umpet oleh anak-anak Jorong Balai Ahad dan juga Pariaman.
- Dore* : permainan dengan menggunakan batu tipis sebagai alat untuk bermain.
- Badia Batuang* : nama lain untuk penyebutan permainan Meriam Bambu oleh masyarakat Minang, khususnya masyarakat Lubuk Basung.
- Congklak* : penyebutan nama permainan Congklak oleh masyarakat Lubuk Basung atau masyarakat Minangkabau.
- Mul-mulan* : permainan asah logika dengan board game dengan dua orang pemain.
- Dhakon* : hampir sama dengan permainan congklak, bahan untuk bermain dari kayu, dan bisa juga di buat lubang di tanah.
- Benthik dua* : permainan kelompok dengan menggunakan alat dari potong bambu, yang satu panjang, yang satu pendek.
- Engklek* : permainan tradisional yang hampir sama dengan Dore oleh orang Lubuk Basung, memanfaatkan bidang yang datar (lapangan/tanah) untuk arena bermainnya.
- Gobag Sodor* : permainan tradisional yang menggunakan lapangan luas, nantinya di buat garis yang berguna menghalangi lawan yang masuk ke arena bermainnya.

- Dhelikan* : istilah lain permainan Petak Umpet oleh masyarakat Betawi.
- Gatheng* : permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan dengan menggunakan batu kerikil sebagai objek bermain.
- Yoyo* : merupakan permainan tradisional dengan poros tali senar yang nantinya terhubung ke dalam dua cakram, biasanya dalam bentuk kayu maupun logam.
- Engrang* : merupakan permainan dengan menggunakan dua buah bambu untuk berjalan, biasanya bambu dengan ukuran yang panjang.
- Sunda Manda* : istilah lain untuk permainan Engklek.
- Ular Naga* : permainan berkelompok yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di Jakarta.
- Bakiak* : merupakan permainan dengan menggunakan sandal yang terbuat dari kayu, biasanya dimainkan berkelompok oleh anak-anak dua orang atau lebih.
- Bantengan* : seni pertunjukan budaya masyarakat Jawa Timur.
- Rok Dodok* : permainan yang mengharuskan pemain untuk jongkok dan tidak boleh tersentuh oleh lawan.
- Silat* : bela diri khas masyarakat Indonesia.
- Badah Ayam* : pengobatan tradisional dengan menggunakan ayam untuk melihat penyakit yang ada di tubuh pasien yang berobat (istilah Rontgen masyarakat Minangkabau).
- Dasun Sambua* : nama lain untuk bawang putih yang telah diberi semacam jampi-jampi oleh dukun.
- Tambua Tansa* : kesenian khas Minangkabau dengan menggunakan gendang kecil sebagai alat bermain.
- Tari Galombang* : tarian khas Minangkabau yang biasanya dimainkan ketika ada pertunjukan atau kedatangan tamu penting.
- Silek* : penyebutan seni bela diri di Minangkabau.
- Randai* : permainan tradisional dengan membentuk kelompok dengan lantunan syair dan nyanyian, dan ada pula yang berpantun dengan dialek Minang.
- Kingkongan* : nama lain permainan singkong oleh masyarakat Purbalingga.

- Panungkek* : tetua sebagai wakil datuak yang membantu tugas datuak (kepala adat).
- Datuak* : gelar adat untuk seseorang di suatu kaum sebagai pemuka adat.
- Bundo Kanduang* : julukan yang diberikan adat kepada perempuan Minang tertua sebagai pemimpin.



## LAMPIRAN

### 1. Lampiran: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
Alamat : Gedung Dekanat FISIP, Limau Manis Padang Kode Pos 25163  
Telp 0751-71266, 0751-8955256 Faksimile 0751-71266,  
Laman : <http://fisip.unand.ac.id> e-mail : sekretariat@soc.unand.ac.id

Nomor : B/ 1021 /UN16.08.WDI/PT.01.04/2021  
Hal : **Izin Penelitian**

15 Juni 2021

Yth. ....  
.....  
di  
Tempat

Dengan ini kami sampaikan kepada Saudara bahwa kami menugaskan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas :

Nama : Elsa Cornelis Putri  
Nomor BP. : 1610821006  
Jurusan/Program Studi : Antropologi Sosial  
Alamat : Jl. Kandang Padati Pasar Ambacang  
Judul : Eksistensi Permainan Tradisional di Era Modernisasi ( Studi Kasus Nagari Lubuk Basung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam)  
Waktu : Juni – Agustus 2021  
Lokasi : Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam  
Dalam Rangka : Penulisan Skripsi

Oleh karena itu kami mengharapkan bantuan Saudara untuk dapat memberikan *izin/rekomendasi* kepada mahasiswa tersebut di atas untuk melaksanakan tugas sebagaimana mestinya.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



**Tembusan:**

1. Rektor Univ. Andalas
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan

## 2. Lampiran : Surat Izin Penelitian Wali Nagari Lubuk Basung



### PEMERINTAH KABUPATEN AGAM KECAMATAN LUBUK BASUNG NAGARI LUBUK BASUNG

Jln. Tuanku Imam Bonjol Simpang IV Tengah Lubuk Basung  
Email : [kantorwalinagari lubuk basung@gmail.com](mailto:kantorwalinagari lubuk basung@gmail.com)

#### IZIN PENELITIAN

Nomor : 518 / PEM.N.LBS/VII-2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Walinagari Lubuk Basung Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam, dengan ini memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

**N a m a** : ELSA CORNELIS PUTRI  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Tempat/Tgl. Lahir** : Padang, 30-07-1998  
**Pekerjaan** : Mahasiswa  
**Program Studi** : Antropologi Sosial  
**Nomor BP** : 1610821006  
**Lokasi Penelitian** : Nagari Lubuk Basung Kecamatan Lubuk Basung  
**Waktu Penelitian** : Juni – Agustus 2021  
**Judul Penelitian** : "*Eksistensi Permainan Tradisional di Era Modernisasi (Studi Kasus: Nagari Lubuk basung Kecamatan Lubuk Basung Kab.Agam)*"

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak Boleh menyimpang dari kerangka serta tujuan penelitian.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan penelitian, serta melaporkan diri sebelum meninggalkan daerah/wilayah penelitiannya kepada pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dengan menghormati adat dan kebijaksanaan pada masyarakat setempat.
4. Mengirimkan laporan hasil kegiatan sebanyak 1 (satu) eksemplar.
5. Bilamana terjadi penyimpangan /pelanggaran terhadap ketentuan tersebut diatas maka izin penelitian ini dicabut.

Demikianlah Izin Penelitian ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lubuk Basung, 02 Juli 2021 M  
21 Dzulqaidah 1442 H

DARMA IRA PUTRA, SE DT BATUAH

### 3. Lampiran : Turnitin/Plagiat

8/9/22, 3:29 PM

Turnitin

Document Viewer

#### Turnitin Originality Report

Processed on: 09-Aug-2022 3:00 PM WIB  
 ID: 1880587048  
 Word Count: 22611  
 Submitted: 1

Wsuda By Elsa Cornelis Putri

Similarity Index	Similarity by Source
21%	Internet Sources: 20% Publications: 4% Student Papers: 8%

[include quoted](#)   [include bibliography](#)   [exclude small matches](#)   mode: quickview (classic) report   [Change mode](#)   [print](#)  
[refresh](#)   [download](#)

1% match (student papers from 25-Jul-2019) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Revision 1 Paper ID: <a href="#">1154802804</a>	❑
1% match (Internet from 06-Aug-2021) <a href="http://scholar.unand.ac.id">http://scholar.unand.ac.id</a>	❑
1% match (Internet from 10-Jan-2022) <a href="http://e-campus.lainbukittinggi.ac.id">http://e-campus.lainbukittinggi.ac.id</a>	❑
1% match (Internet from 09-Jan-2022) <a href="http://e-campus.lainbukittinggi.ac.id">http://e-campus.lainbukittinggi.ac.id</a>	❑
1% match (student papers from 30-Mar-2022) <a href="#">Submitted to IAIN Bukit Tinggi on 2022-03-30</a>	❑
1% match (Internet from 24-May-2022) <a href="https://media.neliti.com/media/publications/196106-adaptasi-permalnan-papan-tradisional-ke-4a8e2e63.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/196106-adaptasi-permalnan-papan-tradisional-ke-4a8e2e63.pdf</a>	❑
<1% match (student papers from 25-Jul-2019) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Revision 1 Paper ID: <a href="#">1154860299</a>	❑
<1% match (student papers from 25-Oct-2019) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Revision 1 Paper ID: <a href="#">1199913485</a>	❑
<1% match (student papers from 31-Oct-2021) Class: FISIP Tesis Assignment: bakar Paper ID: <a href="#">1688892735</a>	❑
<1% match (student papers from 11-Jul-2018) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Ketty Paper ID: <a href="#">981746539</a>	❑
<1% match (student papers from 19-Nov-2021) Class: Skripsi Ilmu Politik Assignment: tugas Paper ID: <a href="#">1707765065</a>	❑
<1% match (student papers from 24-Oct-2019) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Skripsi 2019 Paper ID: <a href="#">1199211306</a>	❑
<1% match (student papers from 23-Jul-2019) Class: Skripsi Mahasiswa Sosiologi Assignment: SKRIPSI DICKY Paper ID: <a href="#">1154299510</a>	❑
<1% match (student papers from 07-Dec-2021) Class: FISIP Tesis Assignment: TESIS Paper ID: <a href="#">1723241009</a>	❑
<1% match (student papers from 09-Jul-2019) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Skripsi 2019 Paper ID: <a href="#">1150425790</a>	❑
<1% match (student papers from 13-Jul-2018) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Ketty Paper ID: <a href="#">982227372</a>	❑
<1% match (student papers from 23-Jul-2019) Class: Skripsi Antropologi Assignment: Revision 1 Paper ID: <a href="#">1154287992</a>	❑

