

**SOSIALISASI PERMAINAN RAKYAT DI DESA RANTAU LANGSAT
INDRAGIRI HULU****Riri Amanda Fitriana**

Program Studi Farmasi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Har-Kausyar

ririamanda.fit@gmail.com**Abstrak**

Salah satu bentuk kearifan lokal di Indonesia yang kini mulai terasingkan karena perkembangan zaman adalah permainan rakyat atau permainan tradisional. Permainan rakyat adalah kegiatan bermain dengan memanfaatkan alat-alat tradisional yang ada di sekitar kita. Lajunya efek globalisasi membuat orang dewasa tidak lagi punya waktu untuk memainkan permainan rakyat, sedangkan anak-anak memainkannya karena tidak mengenal apa permainan rakyat tersebut. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan rakyat yang ada masyarakat melayu. Metode pelaksanaannya dilakukan dalam sebuah kegiatan kemah bakti masyarakat tepatnya di Desa Rantau Langsat, Indragiri Hulu. Kegiatan melibatkan mahasiswa yang tergabung dalam BEM STIKes Har-Kausyar yang berjumlah 30 orang mahasiswa. Upaya pelestarian permainan rakyat dilaksanakan melalui sosialisasi dan mempraktikkannya. Jenis permainan yang dimainkan berjumlah 10 permainan. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi kegiatan rutin tahunan agar permainan rakyat dapat terus dimainkan di setiap daerah di Indragiri Hulu.

Abstract

One form of local wisdom in Indonesia which is now starting to be isolated due to the times is the traditional games . Folk games are playing activities by utilizing traditional tools that are around us. The rapid effect of globalization makes adults no longer have time to play folk games, while children play them because they do not know what folk games are. This event aims to reintroduce folk games that exist in the Malay community. The method of implementation is carried out in a community service camp activity precisely in Rantau Langsat Village, Indragiri Hulu. The activity involved 30 students who are members of the BEM STIKes Har-Kausyar. Efforts to preserve folk games are carried out through socialization and practice. The types of games played are 10 games. This activity is expected to become an annual routine so that folk games can continue to be played in every area in Indragiri Hulu.

Keywords : Preservation, Traditional Games, Folk Games, Indragiri Hulu

PENDAHULUAN

Sejak era globalisasi mulai menjamah, orang-orang kesulitan lepas dari gadget. Padahal, penggunaan handphone yang berlebihan akan menurunkan kualitas interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Jamun and Wejang, 2019). Setiap kegiatan yang dilakukan hampir semua berkaitan dengan penggunaan gadget tersebut. Tak hanya orang dewasa, banyak anak-anak yang masa kecilnya sudah dikenalkan dengan perangkat selular. Hasilnya, anak-anak akrab dengan penggunaan gadget, bahkan dalam hal bermainpun anak-anak tidak lagi bermain dengan fisiknya tetapi kebanyakan bermain dengan gadget yang ia miliki. Sari dan Mitsalia (2016) mengatakan

bahwa sebagian besar anak – anak menggunakan handphone untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lainnya. Karena arus globalisasi itulah, banyak kearifan lokal di Indonesia yang mulai terancam.

Salah satu bentuk kearifan lokal di Indonesia yang kini mulai terasingkan karena perkembangan zaman adalah permainan rakyat. Tidak banyak orang dewasa yang punya waktu untuk kembali memainkan permainan rakyat karena alasan pekerjaan. Sedangkan, anak-anak banyak yang sudah tidak mengenal apa saja permainan rakyat setidaknya yang dimiliki oleh daerah ia tinggal. Sebelumnya, beberapa hasil penelitian yang menyatakan tentang manfaat permainan tradisional, diantaranya adalah permainan tradisional dapat memberikan efek positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak (Kurniati, 2006). dan satu lagi, hasil penelitian lain menunjukkan bahwa permainan tradisional ternyata dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menghadapi era globalisasi (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2012 dan Prastowo, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, maka diadakanlah sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu cara melestarikan permainan rakyat di Kabupaten Indragiri Hulu oleh STIKes Har-Kausyar bekerja sama dengan BEM STIKes Har-Kausyar. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan rakyat yang ada masyarakat melayu. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam sebuah kegiatan kemah bakti masyarakat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk kemah bakti dan sosialisasi pengenalan kembali permainan yang ada di masyarakat. Kegiatan praktik dilakukan dengan mengajak beberapa warga sekitar, baik orang dewasa maupun anak-anak untuk ikut mempraktikkan beragam permainan tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Rantau Langsat, Kecamatan Batang Gansal pada 10 April 2020 tepatnya di *camping ground* Desa Rantau Langsat.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Rantau Langsat, Kecamatan Batang Gansal Kabupaten Indagiri Hulu. Kegiatan dilakukan dengan sosialisasi dan pelestarian kembali beberapa permainan rakyat dengan mengajak beberapa orang anak di desa tersebut. Pelaksanaan kegiatan ini juga didukung oleh seluruh anggota BEM STIKes Har-Kausyar yang terdiri dari dua angkatan sekaligus menyelenggarakan kemah bakti yang diakhiri dengan penanaman pohon di area sekita *Camp. Ground*. Pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Persiapan

Pada hari pertama kemah bakti dimulai dengan bergotong royong mendirikan tenda karena tim tiba di daerah *Camping Ground* sudah lewat tengah hari. Pada gambar terlihat tim pengabdian masyarakat dan mahasiswa sedang bersiap mendirikan tenda di area sekitar *camping ground*. gotong royong mendirikan tenda. Sore hari, tim pengabdian meninjau kembali persiapan untuk permainan keesokan harinya.

Sedangkan pada malam harinya, difokuskan kepada kegiatan BEM sebagai ajang silaturahmi untuk kedua angkatan.



Gambar 1 Mahasiswa Mendirikan Tenda

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini bekerjasama dengan BEM STIKes Har-Kausyar yang berjumlah 30 orang mahasiswa. Kegiatan pada Sabtu, 10 April diawali dengan senam pagi dengan maksud meningkatkan budaya hidup sehat dengan berolahraga. Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian beberapa kelompok mahasiswa sesuai dengan tim permainan rakyat yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun permainan rakyat yang dimainkan berjumlah 10 permainan antara lain permainan *guli (kelereng)*, *engklek* atau *tengkak*, *galah panjang*, *patuk lele*, *batu serembean*, *engrang batok*, *congklak*, dan *lempar sendal*. Dari keseluruhan permainan, jenis permainan guli dan engklek atau tengkak dianggap sebagai permainan yang sangat mudah dilakukan oleh anak-anak.

a. Permainan Guli

Permainan guli atau yang lebih dikenal dengan kelereng adalah satu permainan yang sangat mudah dimainkan. Meskipun sudah banyak variasi dalam permainan guli, tetapi ada satu jenis yang dapat dimainkan oleh semua usia. Permainan awal dimulai dengan membuat sebuah

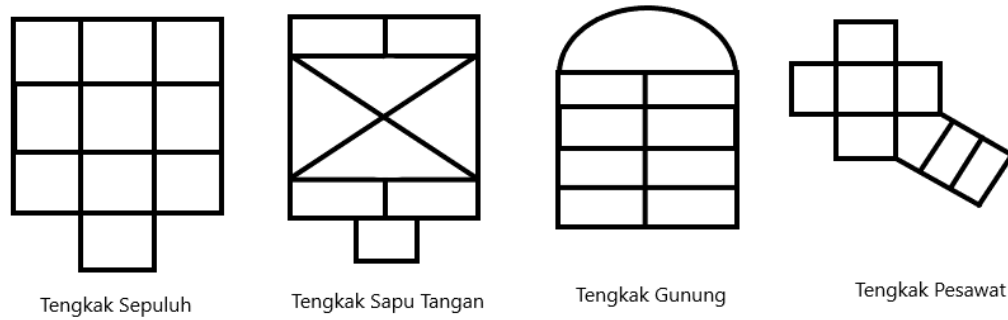
lubang di tanah. Lalu para pemain berjejer rapi di sebuah markah penanda di depan lubang dengan jarak lebih kurang 1m. setelah itu, tiap pemain perlu menyediakan kelereng masing-masing yang nantinya harus masuk ke lubang yang telah disediakan. Siapapun yang terdekat dengan lubang tersebut, atau bahkan memasukkannya ke lubang akan menjadi pemain awal yang memainkan kelerengnya. Pemenang ditentukan dengan jumlah memasukkan ke lubang ditambah dengan jumlah menembaki kelereng lawan.

Permainan ini meskipun terlihat sederhana, tetapi permainan ini memerlukan konsentrasi yang cukup saat ingin membidik kelereng lawan. Selain itu, permainan ini juga melatih kesabaran seperti saat teman membidik kelereng kita menjauhi lubang. Artinya kita diminta untuk tidak marah dan tetap mengusahan kemenangan. Permainan ini tergolong permainan individu karena tidak memerlukan tim. Pada dasarnya, permainan guli banyak ragam permainannya. Zaman dahulu tiap anak dapat membawa ratusan kelereng yang dia dapatkan dari kemenangan sebuah permainan guli. Siapa memiliki banyak kelereng dianggap sebagai anak yang memiliki kemampuan yang hebat dibanding temannya.

b. Permainan *Tengkak*

Permainan *tengkak* yang biasanya dikenal juga dengan *engklek* adalah permainan yang membutuhkan keseimbangan badan. Tengkak atau engklek berarti berjalan dengan satu kaki. Begitulah persyarakatan utama dalam bermain tengkak, yaitu berjalan dengan satu kaki sedang satu kaki lagi diangkat melipat. Yang diperlukan dalam bermain tengkak adalah *ucak* dan gambar pola yang biasanya dibuat di tanah.

Ucak merupakan benda kecil, boleh apa saja asalkan memiliki berat dan tidak terbang karena angin. *Ucak* dapat berupa batu lempeng atau pecahan marmer. *Ucak* dijadikan sebagai penanda milik masing-masing peserta permainan yang digunakan selama permainan berlangsung. Alur yang digunakan saat bermain ditentukan jenis tengkak seperti apa yang digunakan. Jenis tengkak yang sering digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Beberapa jenis Permainan Tengkek

Selain dua permainan di atas, sejumlah permainan lain juga dimainkan seperti permainan *galah panjang*, *patuk lele*, *batu serembean*, *engrang batok*, *congklak*, dan *lempar sendal*. Seluruh mahasiswa pun turun aktif dalam memainkan permainan rakyat tersebut.



Gambar 3. Peserta Kemah Bakti Bermain Permainan Rakyat

KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 April 2021 lalu maka didapat beberapa simpulan sebagai berikut:

Permainan rakyat adalah kegiatan bermain dengan memanfaatkan alat-alat tradisional yang ada di sekitar kita. Permainan rakyat tersebut dapat berupa permainan *guli (kelereng)*, *tengkak*, *galah panjang*, *patuk lele*, dan *lempar sendal*. Perkembangan zaman telah menyebabkan pergeseran budaya sehingga anak-anakpun sudah jarang yang mengenal permainan rakyat. Maka melalui kegiatan kemah bakti ini, permainan rakyat tersebut kembali diangkat untuk dimainkan dengan harapan menumbuhkan kembali kecintaan terhadap permainan-permainan rakyat yang sudah hampir tidak dikenal.

SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki kendala tidak dapat mengumpulkan masyarakat, terutama anak-anak yang lebih ramai dikarenakan masih dalam masa pandemi. Hal ini menjadi perhatian agar pelaksanaan kegiatan pengabdian sejenis dapat benar-benar dikoordinasikan agar capaian kegiatan berupa pelestarian permainan rakyat dengan fokus target adalah anak-anak dapat lebih maksimal tercapai. Selain itu, kegiatan serupa akan lebih baik jika dibantu oleh instansi-instansi terkait dengan materi pelestarian permainan rakyat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Har-Kausyar yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat ini sehingga telah berjalan dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak terkait yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Jamun YM, Wejang HEA. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma di Kecamatan Langke Rembong. J. Inov. Pendidik. Dasar 3:1–7
- Sari TP, Mitsalia AA. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. Profesi 13:72–78.
<https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>.
- Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan, 4, 97–114.