

FILOSOFIS PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN RAKYAT SUMATERA: REKAM JEJAK PULAU-PULAU DI NUSANTARA SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA

Nur Aini Puspitasari
University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
nur.aini.puspitasari@uhamka.ac.id

Sukardi
University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
edy.lebah@gmail.com

Fifi Nofiyanti
Sekolah Tinggi Ilmu Pariwisata Tri Sakti
fifi.nofiyanti17@stptrisakti.ac.id

Prima Gusti Yanti
University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
prima.gustiyanti@uhamka.ac.id

Abstract. The purpose of this study was to describe the philosophy of education in the folk games of the archipelago. This study used ethnographic methods of conducting research with local sites originating from the culture that made the object of research. Based on research obtained 13 traditional games on the island of Sumatera, which still play a role, including: *geulayang tunang, cato, bledukan, ligu, dakocan, sundung khulah, erdeger, gamang, tak-tek, bicau, dan tejek-tejekan*. The philosophy of education contained in the few games on the more dominant is the philosophy of pragmatism, realism and existentialism. Other educational philosophy that is not too dominant contained in rekonstruksionisme, idealism, and progressivism. However, from a variety of folk games on the island of Sumatera contains the value of education in the form of perseverance, think of ideas, creative and focused thinking. This folk games can strengthen friendship and mutual familiar to others. In games *cato, gamang, tak-tek, and tejek-tejekan* a typical game of children in the Indonesian island of Sumatera that other is known by different names.

Keyword: *ethnographic methods, traditional game of Sumatera, preserve the culture*

INTRODUCTION

Budaya Indonesia terdiri atas berbagai macam bentuk, terdapat nilai-nilai luhur di dalam budaya tersebut. Bentuk budaya Indonesia yaitu lisan, tulisan, karya, tarian, pakaian adat dan sebagainya. Diamati dan dipelajari secara mendalam, akan menambah wawasan tentang nilai-nilai luhur didalam budaya tersebut. Namun, beberapa masyarakat belum tahu, bahkan memahami pentingnya budaya. Oleh karena itu, kita perlu melestarikan budaya Indonesia dalam bentuk apapun.

Nusantara memiliki permainan rakyat yang biasanya dimainkan oleh anak-anak bahkan orang dewasa. Karena masa kanak-kanak membuat mereka bahagia dengan cara bermain. Permainan rakyat itu ada yang masih dimainkan hingga kini, namun ada juga yang tidak. Teknologi semakin modern membuat anak-anak beralih ke permainan modern bahkan digital. Di zaman modern ini beberapa anak lebih banyak yang mengenal dan bermain *gadget*. Permainan rakyat menjadi jarang ditemui di lingkungan masyarakat. Namun masih terdapat beberapa orang tua yang melestarikan permainan rakyat bersama anaknya. Permainan rakyat yang dapat diimplementasikan sebagai budaya dapat dikenal dengan istilah *dolan* di Yogyakarta. [1] [2]

Permainan rakyat yang dimainkan, biasanya menggunakan gerak tubuh dan keaktifan pemain. Dua golongan dalam permainan rakyat menurut Danandjaja adalah permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Dari kedua golongan yang dipaparkan oleh Danandjaja maka dapat dipaparkan perbedaannya, yaitu apabila permainan untuk bermain biasanya hanya untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi. Sedangkan permainan untuk bertanding pada umumnya bersifat terorganisasi, perlombaan (*competitive*), harus memiliki lawan bermain, memiliki kriteria menang dan kalah, memiliki peraturan yang disepakati bersama. Pada golongan permainan rakyat untuk bertanding dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu (1) permainan yang bersifat fisik, (2) permainan bersifat siasat, (3) permainan bertanding yang bersifat menguntungkan. [3]

Permainan yang terdapat di daerah merupakan khazanah budaya yang telah kita terima dari generasi sebelumnya. Permainan tradisional atau rakyat merupakan aset budaya bangsa yang dapat membangun karakter generasi bangsa. [4] Hal ini merupakan salah satu sarana sosialisasi dari anggota masyarakat yang menjadi pendukungnya. Karena itu, permainan anak-anak mempunyai arti dan kebudayaan tersendiri di dalam masyarakat. Permainan rakyat sangat erat dengan masyarakat, Win mengemukakan pengertian permainan rakyat sebagai berikut, permainan rakyat adalah kegiatan yang dilakukan dengan alat sederhana sesuai

keadaan dan mengandung gagasan serta ajaran turun-menurun berdasarkan hasil penggalian budaya. [5] Permainan rakyat juga merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Setiap permainan mengandung filosofi yang kuat. Filosofi permainan merupakan hasil sejarah manusia tanpa membedakan adanya ras, kultur, sosial, dan agama. [6]

Filsafat merupakan cabang ilmu pengetahuan dari segala ilmu. Filosofi merupakan studi tentang kebijaksanaan, dasar pengetahuan, dan proses yang digunakan dalam mengembangkan dan merancang pandangan mengenai suatu kehidupan. Filosofi memberi pandangan dan menyatakan secara tidak langsung mengenai sistem keyakinan dan kepercayaan. Ghandi T.W memberikan penjelasan sembilan jenis tentang filosofi pendidikan [7]

a. Filsafat Pendidikan Idealisme

Idealisme memandang realitas sebagai gambaran ide yang ada dalam jiwa manusia. Pada filsafat pendidikan idealisme memandang bahwa ide ada sebelum kebenaran yang lain, idealisme dapat dikatakan sebagai dasar dari suatu keadaan. Melalui pandangan idealisme ini pun bahwa akal adalah suatu yang riil karena realitas terdiri atas ide, pikiran, akal ataupun jiwa.

b. Filsafat Pendidikan Realisme (kenyataan alam)

Realisme merupakan pandangan bahwa dunia materi di luar kesadaran ada sebagai suatu yang nyata dan penting untuk dikenal melalui kemampuan intelektual yang dimiliki manusia. Pandangan realisme berbeda dengan idealisme karena menurut pandangan realisme suatu kebenaran berdasarkan pada alam ini bukan pada ide ataupun jiwa. Bahkan realisme memandang bahwa benda yang ada merupakan hal yang dipersepsikan oleh manusia atau memiliki hubungan dengan pikiran kita. Jadi, realisme menyatakan bahwa objek yang diketahui adalah hal yang nyata yang terdapat dalam dirinya dan tidak bergantung pada pikiran, tetapi antara pikiran dan lingkungan saling berinteraksi.

c. Filsafat Pendidikan Pragmatisme (subjektif)

Pertimbangan ide dan kebenaran suatu keyakinan yang praktis merupakan pandangan pragmatisme terhadap sikap hidup. Pragmatisme menekankan bahwa pendidikan dilandaskan pada subjek didik karena subjek yang memiliki pengalaman. Subjek didik bukanlah objek, karena subjek didik merupakan individu yang mengalami perkembangan dan mampu mengatasi problem hidup yang dimiliki. Pandangan pendidikan pragmatisme mengarahkan agar kehidupan di sekolah sebagai bagian dari pengalaman hidup bukan bagian dari persiapan menjalani hidup. Oleh karena itu, subjek didik saat belajar di sekolah dengan di luar sekolah tidak ada bedanya.

d. Filsafat Pendidikan Eksistensialisme

Eksistensialisme mengarahkan setiap individu agar mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya. Pada pandangan ini, berusaha memberikan bekal pengalaman yang luas dan anak didik sebagai manusia yang rasional diberikan pilihan yang bebas dalam menentukan suatu komitmen untuk memenuhi tujuan pendidikan. Oleh karenanya, pendidikan eksistensialisme membawa manusia pada kebebasan manusia.

e. Filsafat Pendidikan Progresivisme (pengalaman, ilmiah)

Pandangan progresivisme terpusat pada eksperimen berdasarkan investigasi ilmiah sains modern. Pada pandangan ini pula secara umum dipengaruhi filsafat pragmatisme, khususnya pemikiran John Dewey. Yang beranggapan bahwa pengalaman selalu menjadi hal pokok dan utama.

f. Filsafat Pendidikan Esensialisme

Esensialisme memandang bahwa pendidikan itu fleksibel, terbuka pada perubahan, dan toleran, serta menganut doktrin tertentu. Tugas pendidikan dalam pandangan esensialisme adalah mengajarkan pengetahuan dasar dan keterampilan dasar yang berkaitan dengan materi dalam hidup. Pengetahuan dasar yang dimaksud dalam aliran esensialisme adalah membaca, menulis, dan berhitung. Sikap yang ditanamkan dalam aliran esensialisme adalah rasa hormat terhadap otoritas, ketekunan tugas, pertimbangan, dan kepraktisan. Selain itu, esensialisme bertujuan untuk menanamkan pengetahuan akadmeis, patriotisme, dan pengembangan karakter.

g. Filsafat Pendidikan Perenilisme

Tujuan pendidikan dalam pandangan perenilisme adalah membantu peserta didik dalam menyiapkan dan menginternalisasikan nilai kebenaran untuk mencapai kebijakan dan kebaikan hidup. Sedangkan guru berperan bukan sebagai pendidik, melainkan sebagai pembelajar yang mengalami proses belajar dalam mengajar.

h. Filsafat Pendidikan Rekonstruksionisme

Rekonstruksionisme berpandangan bahwa pendidikan perlu mengubah tata susunan lama dan menyusun tata kehidupan yang baru untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya kerja sama antar manusia. Selain itu, pandangan rekonstruksionisme juga beranggapan bahwa apabila sekolah merupakan agen perubahan maka yang akan diberikan kepada siswa bukan hanya mentransfer ilmu melainkan nilai dalam kehidupan atau merekonstruksikan nilai tersebut sehingga menimbulkan

pemikiran dan cara kerja yang efektif.

i. Filsafat Pendidikan Behaviorisme

Aliran behaviorisme memiliki tujuan pendidikan yang menekankan pada penambahan pengetahuan. Yang beranggapan bahwa belajar merupakan aktivitas mimetik dan menuntut pembelajar untuk mengungkapkan pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Materi pelajaran pada aliran behaviorisme menekankan pada keterampilan.

METHOD

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif jenis etnografi. Etnografi merupakan penelitian yang berasal dari fenomena sosiokultural yang berfokus pada makna sosiologi melalui observasi lapangan. Metode etnografi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan simbol yang memfokuskan penelitian pada artifak material budaya, seperti seni, pakaian, atau segenap teknologi. [8]

Fokus penelitian ini adalah penelitian budaya tentang permainan rakyat yang ditinjau dari filosofi pendidikan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan informan untuk diwawancarai terkait permainan rakyat yang terdapat di Pulau Sumatera. Informan tersebut diminta mengidentifikasi informan-informan yang lain untuk mewakili setiap daerah. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah sampling berantai untuk mendapat kelengkapan informasi permainan rakyat di Pulau Sumatera, sehingga berhasil memiliki 13 temuan atau sampel dari permainan rakyat Pulau Sumatera yang berasal dari Jambi, Bengkulu, Bangka Belitung, Sumatera Selatan, Sumatera Barat, Sumatera Utara, Riau, Aceh, Lampung, Lampung Utara, Palembang, dan Pangkal Pinang.

Prosedur penelitian etnografi yang dilakukan peneliti berdasarkan Spardley dalam Emzir, adalah *pertama*, menetapkan informan, langkah ini dilakukan untuk menetapkan seorang informan sebagai sumber informasi. *Kedua*, mewawancarai informan dengan tujuan untuk mengetahui jenis permainan yang terdapat di Pulau Sumatera. *Ketiga*, melakukan analisis etnografi. *Keempat*, menganalisis domain dengan tujuan memberikan gambaran umum tentang objek penelitian. *Kelima*, menganalisis taksonomi dengan menjabarkan domain yang dipilih sehingga lebih terperinci. *Keenam*, menganalisis budaya yang menghubungkan antara domain dengan hubungan keseluruhan. *Ketujuh*, melakukan penulisan etnografi. [8]

RESULT

Temuan dalam penelitian ini adalah tiga belas permainan rakyat Sumatera. Dari kedua belas permainan tersebut memiliki istilah atau nama yang sama dengan permainan rakyat di Pulau Jawa.

Temuan pertama, yaitu *tejek-tejekan* yang berasal dari Jambi. Dalam masyarakat di pulau Jawa ini, kita menyebutnya *taplak gunung* atau *dampu bulan* (menurut permainan Betawi). Media permainan *tejek-tejekan* berupa gambar petak-petak yang harus dilalui para pemain. Ketentuan pemenang dalam permainan ini berupa jumlah bintang terbanyak yang didapatkan. Dilihat dari beberapa ketentuan permainan, hal ini melatih para pemain untuk bisa berdiri dengan satu kaki atau kaki diangkat hingga bertemu dua petak yang dapat diinjak. Hal tersebut melatih kekuatan kaki dan keseimbangan tubuh. Ditinjau dari filosofi pendidikan, permainan rakyat dari Bengkulu ini tergolong dalam filsafat pendidikan eksistensialisme. Karena pada permainan ini diarahkan untuk mendorong setiap individu agar mampu mengembangkan semua potensinya untuk pemenuhan diri. Dengan adanya potensi yang dimiliki, maka pemain dapat bertahan dan menyelesaikan permainan ini hingga menang. Permainan ini juga membuat para pemain berkumpul bersama sehingga tercipta silaturahmi dan kebersamaan.

Temuan kedua, permainan rakyat yang disebut *bicau* berasal dari Bengkulu. Aturan permainan ini sejenis dengan permainan *damdas 16 batu* dalam permainan Betawi. Alat utama yang digunakan adalah batu dan gambar alat permainan di tanah atau lainnya. Permainan ini mengajarkan kita untuk berpikir kreatif, memunculkan ide mengatur strategi dan mengontrol emosi. Sesuai filosofis pendidikan pragmatisme, permainan ini bersifat subjektif sesuai dengan tingkat inisiatif subjek yang melakukan permainan. Jika dalam permainan ini subjek sedang mengalami situasi yang tidak nyaman atau memiliki masalah pribadi, maka akan mengganggu ide dan pikirannya untuk menyusun strategi untuk menang.

Temuan ketiga, ketiga terdapat permainan rakyat yang disebut *tak-tek*, permainan ini berasal dari Bangka Belitung. Berdasarkan aturan permainannya, hal ini sejenis dengan permainan bola kasti sederhana yang menggunakan alat seadanya. Namun ada beberapa ketentuan yang berbeda dalam permainan ini. Media yang digunakan dalam permainan ini berupa tanah lapang atau luas yang dapat dijadikan lokasi permainan, serta menggunakan alat kayu berukuran kecil sebagai alat yang dipukul dan ditancapkan ke lubang yang disediakan atau disebut sebagai anak. Kemudian memerlukan sebuah kayu pemukul atau alat cungkil yang disebut induk.

Temuan keempat terdapat permainan yang berasal dari Sumatera Selatan yang disebut permainan *gamang*. Permainan ini di pulau Jawa dikenal dengan nama *galaksin* atau *gobak sodor*. Arena permainan yang

digunakan yaitu lapangan luas yang dibentuk garis horizontal dan diagonal. Aturan permainannya dimainkan oleh dua regu dan regu yang kalah *suit* akan menjadi penjaga. Pemenang permainan ini yang dapat melewati penjaga yang berada digaris horizontal dan diagonal untuk sampai di rumah atau puncak permainan. Manfaat dari permainan ini yaitu melatih kekompakan tim dan melatih kekuatan otot kaki saat berlari. Permainan rakyat ini dapat mempererat hubungan sesama teman, karena dapat memberi kebersamaan dan kebahagiaan saat regu pemain sampai di rumah atau puncak permainan. Filosofi pendidikan yang terkandung pada permainan ini yaitu filsafat realisme, karena menggunakan alam terbuka sebagai tempat untuk bermain dan mendapatkan pengalaman. Permainan ini berdasarkan filosofi pendidikan termasuk permainan yang berorientasi pada alam dan menggunakan alam sebagai media permainan. Hal ini menandakan bahwa permainan *gamang* adalah permainan sederhana, menggunakan alam, tanpa benda-benda yang sulit didapatkan.

Temuan kelima terdapat permainan rakyat yang berasal dari Sumatra Barat yang diberi nama *kudo-kudo*. Permainan jenis ini di pulau Jawa dikenal dengan *kuda lumping*. Alat yang digunakan dalam permainan ini berupa pelepah pisang yang dibuat menyerupai tempat duduk dan kepala kuda, kemudian dibuat ekor yang menyerupai ekor kuda. Peralatan yang telah dibuat atau dibentuk kemudian diletakkan diantara kedua paha secara memanjang bagian kepala kuda arah ke depan dan dipegang dengan kedua tangan. Kemudian dimainkan dengan cara melompat-lompat dan berlari-lari kecil. Permainan ini sering dijadikan sebagai ajang perlombaan, pemenangnya yang dapat mencapai garis finish lebih cepat. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan ini yaitu filsafat perenilisme. Karena permainan rakyat ini masih tumbuh dari waktu ke waktu hingga saat ini, walaupun peminatnya tidak terlalu banyak seperti tahun-tahun terdahulu.

Temuan keenam terdapat permainan rakyat yang berasal dari Sumatera Utara di wilayah Karo yang dikenal dengan permainan *erdeger*. Permainan ini menggunakan alat utama bambu sebagai medianya. Bambu tersebut akan ditegakkan ke tanah dan dilepaskan, bambu tersebut akan jatuh. Jika menindih bambu lain dibawahnya, maka bambu tersebut harus diambil menggunakan bambu lainnya dan bambu lainnya tidak boleh goyang atau gerak. Pemenang dari permainan ini, jika pemain mampu mengambil bambu tanpa menggerakkan bambu lainnya. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan ini yaitu filsafat pragmatisme. Karena permainan ini menekankan pada subjektif atau pemain yang memiliki sikap inisiatif. Sikap tersebut diperlukan untuk menumbuhkan cara melepaskan bambu tanpa bergerak. Manfaat dari permainan ini yaitu melatih pemain untuk berkonsentrasi pada satu titik dan bersikap inisiatif.

Temuan ketujuh terdapat permainan rakyat yang berasal dari Riau wilayah Indragiri yang dikenal dengan nama *ligu*. Permainan ini menggunakan alat berupa bambu dan tempurung kelapa. Bila dinyatakan kalah maka ligunya dipasangkan pada tempat yang ditentukan dan yang menang dialah yang pertama kali memukul. Si pemukul menggunakan ligunya lalu dipukul menggunakan alat pemukul yang terbuat dari bambu (teta) ke arah ligu lawan yang telah dipasangkan tadi. Jika dapat mengena ligu lawan berarti dia mendapatkan poin (bintang). Manfaat dari permainan ini yaitu membuat pemain fokus pada satu tujuan dan cekatan dalam memukul *ligu* agar kena lawan. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan ini termasuk dalam filsafat realisme dan pragmatisme. Termasuk dalam realisme, karena permainan ini menggunakan alam dan peralatan dari alam yang bersifat real. Saat memainkan permainan ini pemain harus menyesuaikan dengan alam dan pikiran yang fokus untuk memukul ligu ke lawan. Sedangkan pragmatisme, karena permainan *ligu* bersifat subjektif. Pemenangnya tergantung dari pukulan subjektif, bukan berdasarkan kelompok.

Temuan kedelapan terdapat permainan rakyat yang berasal dari Aceh dikenal dengan nama *cato*. Permainan ini di pulau Jawa dikenal dengan nama congklak. Manfaat dari permainan *cato* yaitu melatih ketelitian, menentukan strategi, dan kecerdasan emosional. Karena dalam permainan ini, kita akan memilih biji-biji yang berada dalam lubang untuk dijalankan. Apabila pemilihan lubangnya salah, maka pemain akan kalah dalam permainan dan menghabiskan biji-biji yang dimilikinya. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan *cato* yaitu Progresivisme. Karena dalam permainan *cato* seorang pemain dituntut untuk teliti. Permainan ini dapat mencerdaskan otak manusia, karena harus berpikir ilmiah untuk menentukan lubang mana yang dipilih, sehingga tidak salah mengambil keputusan yang mengakibatkan kekalahan. Permainan ini lebih banyak terpusat pada eksperimentasi, karena adanya uji coba langkah dan pemilihan lubang untuk pengambilan biji-biji yang tepat.

Temuan kesembilan permainan rakyat yang berasal dari Lampung yang dikenal dengan nama *Sundung Khulah*. Permainan ini menggunakan 2 buah batu, bila batu salah satu pemain terjepit maka dia dinyatakan kalah dan lawan mendapat angka 1. Manfaat dari permainan ini pemain akan lebih cekatan, fokus pada batu yang dimilikinya serta dapat mengambil keputusan. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan ini yaitu Pragmatisme. Karena dalam permainan ini pemenangnya tergantung dari subjektifitas, tidak berdasarkan tim. Sehingga untuk memenangkan permainan tersebut terletak pada metodenya yang tepat untuk menghindari dari jepitan pemain lainnya.

Temuan kesepuluh terdapat permainan yang berasal dari Lampung Utara dan dikenal dengan nama *bledukan*. Permainan biasa dilakukan secara beramai-ramai baik oleh anak laki-laki, anak perempuan maupun

orang dewasa. Bentuk dari *bledukan* seperti senapan. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan *bledukan* yaitu Rekonstruksionisme. Karena dalam permainan ini berarti menyusun kembali. Pemain akan menyusun alat permainan beledukan yang akan dimainkan dan merakitnya, agar suara dan tembakan yang dihasilkan kuat dan bersuara keras. Rekonstruksionisme merupakan aliran filosofi yang sepaham dengan aliran perenialisme. Menyatakan bahwa keprihatinan pada masa lalu yang tertutup oleh zaman modern. Sehingga permainan ini merupakan pandangan filosofi ini dengan menggunakan cara yang tradisional untuk memainkannya. Namun dengan permainan ini, kita akan memanfaatkan benda-benda yang ada dari alam dan membuatnya secara tradisional.

Temuan kesebelas, terdapat permainan *dakocan*, merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat terkenal di Palembang. Permainan ini sama dengan jenis permainan yang ada di Bangka, hanya berbeda nama dan alat yang digunakan, yaitu Jelentik. Jelentik merupakan suatu permainan yang biasanya sering dilakukan oleh anak-anak yang sudah bersekolah maupun belum yang bertujuan untuk melatih anak-anak mengenal hitungan. Jelentik dapat dimainkan oleh campuran lelaki dan perempuan, tetapi pada umumnya permainan ini lebih banyak dimainkan oleh anak perempuan, tetapi yang jelas permainan ini tidak mengenal jenis kelamin. Dalam permainan ini anak-anak dituntut untuk mengerjakan sesuatu harus hati-hati karena jika tidak berhati-hati akan kalah dalam permainan. Hal ini orang tua bermaksud mengajar anak-anaknya melalui sarana bermain, hingga anak-anak yang belum sekolah sudah dapat mengenal hitungan. Selain itu, permainan ini juga dapat mendidik anak tentang kejelian, ketelitian, dan keterampilan tangan anak. Dakocan diletakkan ditempat tertentu, lalu dengan menggunakan dakocan yang lain, para pemain berusaha membidik dakocan yang bernilai tinggi. Perlu diketahui setiap dakocan memiliki nilai yang berbeda-beda. Untuk dakocan yang ukuran besar, nilainya 10, kalau ukurannya kecil nilainya 1-5, Hingga dakocan dengan nilai tinggi juga lebih mahal. Filosofi pendidikan yang terkandung dalam permainan ini yaitu filsafat Esensialisme. Tugas pendidikan tidak lain adalah mengajarkan pengetahuan dasar dan keterampilan-keterampilan dasar yang berkaitan dengan pemerolehan materi dalam hidup. Dengan permainan dakocan pemain berlatih cara berhitung yang nantinya dapat diterapkan di sekolah. Oleh karena itu, permainan dakocan ini berguna untuk menanamkan rasa hormat, tekun, dan penuh pertimbangan.

Temuan kedua belas terdapat permainan *gasing* yang dikenal di Pangkalpinang. Media atau alat permainan ini menggunakan gasing yang terbuat dari kayu, biasanya diambil bagian tras atau bagian terkuat dari kayu yang terletak pada bagian tengah atau bagian akar. Kayu yang digunakan biasanya kayu pelawan, kayu besi, leban, mentigi, dan sejenisnya. Gasing sama halnya dengan permainan di pulau Jawa, namun permainan gasing di pangkalpinang ini dibuat sendiri oleh anak-anak. Manfaat permainan ini dapat melatih kreativitas, fokus, dan terampil. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan ini yaitu eksistensialisme. Karena dalam permainan gasing telah tercipta sejak zaman nenek moyang dan keberadaannya masih terjaga hingga sekarang. Permainan tersebut memotivasi pemainnya agar mampu mengembangkan potensinya, karena diberikan kebebasan cara memutar gasing dan pemilihan jenis gasing yang tersedia. Sehingga dalam filosofi pendidikan dapat membuat pemain menjadi kreatif dan bebas dalam memilih. Kaitannya dengan dunia pendidikan, dengan permainan tradisional tersebut membuat pemain dapat berkumpul dengan teman-temannya, sehingga tidak bersifat individualisme.

Temuan ketiga belas terdapat permainan tradisional *Geulayang Tunang* yang juga dikenal dengan *adud geulayang*. Permainan ini pada zaman dahulu dimainkan untuk mengisi waktu setelah masyarakat panen padi yang bersifat rekreatif. Aturan dalam permainan geulayang tunang dimainkan secara tim dengan jumlah 4 sampai 5 orang laki-laki. Pemenang dalam permainan ini akan dihadiahi seekor kambing atau sapi. Filosofi pendidikan yang terdapat dalam permainan ini yaitu esensialisme. Karena dalam permainan ini terkait dengan permainan sederhana lain yang disebut layang-layang. Paham esensialisme memandang kegiatan permainan ini bersifat terbuka, fleksibel, dan toleran. Karena menerima perubahan bentuk permainan layang-layang menjadi lebih unik, bagus, dan kokoh. Permainan ini merupakan layang-layang raksasa yang dibentuk dengan berbagai karakter dan dilombakan sesuai keinginannya.

CONCLUSION

Dari penelitian filosofis pendidikan dalam permainan rakyat Sumatera: rekam jejak pulau-pulau di nusantara sebagai upaya melestarikan budaya. Pada tahun pertama terfokus pada pulau Sumatera. Berdasarkan penelitian didapat 13 permainan tradisional di pulau Sumatera yang masih berperan, diantaranya: *geulayang tunang*, *cato*, *bledukan*, *ligu*, *dakocan*, *sundung khulah*, *erdeger*, *gamang*, *tak-tek*, *bicau*, dan *tejek-tejekan*. Filosofi pendidikan yang terkandung dalam beberapa permainan di atas yang lebih dominan adalah filosofi pragmatisme, realisme, dan eksistensialisme. Filosofi pendidikan lainnya yang tidak terlalu dominan terdapat pada rekonstruksionisme, idealisme, dan progresivisme. Namun dari berbagai permainan rakyat di pulau Sumatera mengandung nilai pendidikan berupa ketekunan, memikirkan ide, kreatif, dan berpikir fokus. Permainan rakyat ini dapat mempererat persahabatan dan saling kenal terhadap sesama. Ternyata keanekaragaman budaya Indonesia memiliki satu pandangan, sehingga dari beberapa permainannya sama, hanya namanya saja yang berbeda. Penelitian ini berupaya untuk mengenalkan kembali permainan rakyat,

agar anak-anak maupun dewasa dapat melestarikannya kembali dan mengurangi *gadgetnya*.

REFERENCE

- [1] R. Hendika, "Pendidikan Lewat Permainan Tradisional," *Tempo*, 10 12 2015. [Online]. Available: <http://www.tempo.co/read/news/2015/12/10/273726639/pendidikan-lewat-permainan-tradisional>. [Diakses 29 Januari 2016].
- [2] D. Andriana, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*, Jakarta: Salemba Medika, 2011.
- [3] J. Danandjaja, *Foklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*, Jakarta: Grafiti Press, 1982.
- [4] Hapidin, "Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, no. Anak Usia Dini, p. 204, 2016.
- [5] Win, *Mengenal Sepintas Budaya Bali*, Jakarta: PT Mapan, 2010.
- [6] K.V.Meier, *Embodiment, sprots, and meaning*, USA: Champaign, 1995.
- [7] W. T. Ghandi, *Filsafat Pendidikan*, Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2011.
- [8] Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Press, 2008.