

Nilai Nilai Budaya dalam Permainan Tradisional Simalungun

Ramlan Damanik¹, Rozanna Mulyani², Fadlin³, Tomson Sibarani⁴

^{1,2,3,4} Universitas Sumatera Utara

e-mail : ramlan1@usu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional Simalungun. Melalui studi literatur dan pengamatan langsung terhadap masyarakat Simalungun, penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan bagaimana permainan tradisional tersebut berfungsi sebagai media transmisi nilai-nilai budaya dari generasi ke generasi. Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara dan dokumentasi. Pengolahan data dianalisis dengan menggunakan teori ni Luh Sustiawati. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam tentang kekayaan budaya Simalungun serta memberikan rekomendasi untuk pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya bangsa. Permainan tradisional yang dianalisis sebanyak 5 buah antara lain: marlubuk' congkak', marsitengka'engklek', marjalengkat' egrang', margalah'gobak sodor', dan pattuk lele' patok lele. Dan setiap permainan dijumpai nilai nilai budaya seperti nilai kebersamaan, nilai sportifitas, nilai estetika dan kreatifitas, nilai disiplin dan nilai hiburan dan olahraga.

Kata kunci : *Nilai Budaya, Permainan Masyarakat Simalungun, Permainan Tradisional*

Abstract

This research aims to identify and analyze the cultural values contained in traditional Simalungun games. Through literature study and direct observation of the Simalungun community, this research seeks to reveal how these traditional games function as a medium for the transmission of cultural values from generation to generation. Data were obtained through participatory observation, interviews and documentation. Data processing was analyzed using ni Luh Sustiawati's theory. The results of the research are expected to contribute to a deeper understanding of the richness of Simalungun culture and provide recommendations for the preservation of traditional games as part of the nation's cultural preservation efforts. Five traditional games were analyzed: marlubuk 'congak', marsitengka 'engklek', marjalengkat 'egrang', margalah 'gobak sodor', and pattuk lele 'patok lele'. And each game found cultural values such as the value of togetherness, the value of sportsmanship, the value of aesthetics and creativity, the value of discipline and the value of entertainment and sports.

Keywords: *Cultural Values, Simalungun Community Games, Traditional Games*

PENDAHULUAN

Permainan yang berbau tradisional perlahan sudah mulai tidak dikenal lagi oleh generasi muda saat ini, seperti permainan gobak sodor, gasing, engklek, congkak, patok lele sudah mulai terganti dengan permainan modern yang menggunakan gadget. Perkembangan teknologi yang demikian pesat merupakan salah satu faktor yang menyebabkan permainan tradisional ini tidak banyak lagi dimainkan oleh generasi milineal. Zaman sekarang anak anak lebih menyukai bermain gawai atau gadget yang permainannya tidak membutuhkan tempat yang luas, berbeda dengan permainan tradisional harus menggunakan tempat yang luas.

Bagi generasi saat ini yang lahir di era tahun 2000-an hal ini mungkin biasa, tetapi bagi yang lahir di bawah tahun 2000 an dimana sangat sering dijumpai bermain permainan tradisional, seolah olah ada yang hilang dari anak anak generasi sekarang, suara tawa, berlarian saat bermain sudah tidak terdengar lagi. Mereka lebih menyukai permainan yang modern padahal permainan

modern menjadi indikasi semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan yang personal menjadi impersonal, dan dampak yang terlihat akibat permainan modern menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak-anak dari komunalistik menjadi orientasi individualistik. Generasi milenial saat ini sangat akrab dan menggandrungi benda-benda ajaib tersebut.

Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan zaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak zaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Keseluruhan permainan yang ada pada masyarakat ketika itu mengandung unsur-unsur edukatif yang dapat mempengaruhi perkembangan kejiwaan, karakter anak-anak kepada hal yang positif (Irmawati, 2023).

Sesungguhnya permainan tradisional bagi si anak dapat mengekspresikan dirinya sehingga akan melahirkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang dapat menunjang dan si anak menjadi anak yang berkarakter positif. Lucia (2011) mengatakan bahwa permainan tradisional mendorong aktifitas kreatif meliputi imajinatif dan ekspresi diri. Misbach, (2006) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan spontan, tanpa beban dan tanpa aturan yang mengikat. Saat bermain permainan tradisional tersebut si anak bereksplorasi dan menemukan sendiri hal-hal yang sangat membanggakan dan membahagiakan. Melalui permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak akan terbentuk karakter positif yang sangat berguna bagi kehidupan kelak.

Etnik Simalungun yang merupakan salah satu suku yang dominan tinggal di Kabupaten Simalungun Sumatera Utara juga memiliki berbagai macam permainan tradisional. Permainan tradisional tersebut merupakan bagian dari budaya dari etnis Simalungun karena dihasilkan dari warisan dari nenek moyang masyarakat Simalungun yang perlu dipelihara sebab di dalamnya terkandung unsur-unsur yang dapat dijadikan pedoman kecerdasan bersiasat, ketangkasan raga serta kemahiran melakukan sesuatu perbuatan dalam permainan tersebut. Oleh sebab unsur-unsur tersebut perlu dipertahankan dan dilestarikan karena merupakan salah satu sumbangan bagi pembentukan nilai-nilai budaya bagi generasi muda Simalungun sesuai dengan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budaya Simalungun.

Beberapa penelitian yang relevan Mumuh Muhtarom (2019) Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang sarat dengan nilai-nilai karakter. Permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral. Nurul Hafidhah dkk (2017) Nilai budaya terdiri atas sejumlah pandangan atau pemikiran terkait hal-hal yang paling berharga dan bernilai dalam hidup manusia

Permainan Tradisional adalah salah satu bentuk folklore yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja dalam Misbach, 2007).

Menurut Sukirman (2004), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan

keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Depdikbud, 1996).

Nilai Budaya

Definisi nilai budaya dalam KBBI adalah konsep abstrak mengenai masalah dasar yang sangat penting dan bernilai dalam kehidupan manusia. Menurut Koentjaraningrat (1990:190), sistem nilai budaya merupakan tingkat yang paling tinggi dan paling abstrak dari adat-istiadat. Hal itu disebabkan karena nilai-nilai budaya itu merupakan konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar dari warga suatu mereka anggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi kepada kehidupan masyarakat. Dengan demikian, nilai budaya berupa hal-hal yang bersifat positif. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyana dan Rakhmat (2005:27) bahwa nilai-nilai dalam suatu budaya menampakkan diri dalam perilaku para anggota budaya yang dituntut oleh budaya tersebut. Nilai-nilai ini disebut nilai-nilai normatif (ideal atau bersifat diinginkan).

Nilai budaya merupakan seperangkat aturan yang terorganisasikan untuk membuat pilihan pilihan dan mengurangi konflik dalam suatu masyarakat. Nilai budaya berfungsi sebagai pedoman hidup manusia di dalam masyarakat. Nilai nilai tersebut menjiwai semua pedoman yang mengatur tingkah laku warga kebudayaan yang bersangkutan. Pedoman tingkah laku itu berupa adat istiadat, sistem norma, etika, moral, sopan santun, pandangan hidup, ideologi pribadi, ideologi nasional dan lain lain (Koentjaraningrat, 1987:8).

Ni Luh Sustiawati (2012) membagi nilai budaya dalam permainan tradisional menjadi 5 bahagian antara lain :

- a. Nilai kebersamaan dan kesetiaan
- b. Nilai sportifitas dan kejujuran
- c. Nilai estetika dan kreatifitas
- d. Nilai disiplin
- e. Nilai hiburan dan olahraga

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif yaitu metode yang datanya terurai dalam bentuk kata kata atau gambar bukan dalam bentuk angka. Sumber data dalam penelitian ini adalah permainan rakyat Simalungun yang ada di Kecamatan Merek Kabupaten Simalungun., sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara 1. observasi 2. Wawancara dan ke 3. Studi Kepustakaan. Kemudian data yang didapat di lapangan diuraikan diolah secara sistematis (Moelong 2007:16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kabupaten Simalungun adalah sebuah kabupaten yang ada di Provinsi Sumatera Utara Batas wilayah Kabupaten Simalungun adalah: Utara: Kabupaten Serdang Bedagai, Timur: Kabupaten Karo, Selatan: Kabupaten Toba Samosir, Barat: Kabupaten Batubara dan Kabupaten Asahan. Terdapat 32 kecamatan yang ada di Kabupaten Simalungun, diantar ke 32 kecamatan tersebut salah satunya adalah kecamatan Raya yang beribukota di Pamatang Raya.

Permainan tradisional bagi masyarakat Simalungun Masyarakat merupakan salah satu bagian dari kearifan lokal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Jenis permainannya pun beraneka ragam ada yang dimainkan secara perorangan ada pula yang dimainkan secara berkelompok. Beberapa permainan yang masih bisa dijumpai keberadaannya dan masih dapat bertahan sampai saat ini adalah *margalah* 'gobak sodor', *marsitengka* 'engklek', *marlubuk* 'congak', *marjalangkat* 'egrang', *pattuk lele* 'patuk lele', *jalangkat sari* 'egrang batok', *margasing* 'gasing' (Ramlan Damanik :2019).

Permainan tradisional yang ada di kabupaten Simalungun mempunyai makna yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun serta dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelakunya. Ragam permainan tradisional Simalungun sangatlah banyak hanya saja yang akan diuraikan dalam makalah ini hanya 5 permainan antara lain;

1. *Margalah* 'gobak sodor/ galah '

Merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok oleh anak laki laki maupun perempuan. Cara bermainnya adalah dibagi dengan dua kelompok dan dimulai dengan undian biasanya dengan undian atau suit. Kelompok yang kalah suit akan menjaga kotak kotak yang ada dalam permainan tersebut dan yang menang akan berusaha masuk ke salah satu kotak tanpa tersentuh tangan penjaga garis. Jika pemain dapat masuk tanpa tersentuh tangan penjaga garis maka ia dapat masuk pada kotak lainnya, dan sebaliknya jika pemain tersentuh tangan penjaga garis maka kelompok tersebut dinyatakan mati dan tidak dapat melanjutkan permainan. Pemenang permainan ini adalah kelompok yang mampu melewati rintangan penjaga garis dari kotak awal sampai kembali lagi kekotak tersebut tanpa tersentuh penjaga garis.

2. *Marsitengka* 'engklek'.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan dan dimainkan minimal dua (2) orang, permainan ini menggunakan *gasok*' gundu '. Permainan ini bisa dilakukan dimana saja asal saja tempatnya datar. Permainan *marsitengka* diawali dengan membuat, dalam masyarakat Simalungun pola *marsitengka* dikenal dua jenis yaitu *marsitengka baju* dan *marsitengka lurus*. Anak anak lebih sering menggunakan jenis *marsitengka baju* dikarenakan bentuknya indah dan mempunyai banyak tantangan. Permainan dimulai dengan masing masing anak harus membawa satu *gasok* 'gundu' kemudian meletakkannya pada pola kotak yang paling awal atau bawah, selanjutnya seorang pemain melompat dengan menggunakan satu kaki ke kotak yang ke dua lalu dilanjutkan ke kotak kotak berikutnya yang tersusun seperti tangga, dilanjutkan ke kotak yang ada di sebelah kanan pemain, kotak di bagian atas, kotak di sebelah kiri pemain, lalu kedua kakinya secara bersama-sama diinjakkan pada kotak yang ada di bagian tengah . Selanjutnya pemain kembali melompat ke kotak demi kotak yang menyerupai tangga untuk kembali ke garis awal atau garis start. Sebelum melompat ke garis start, pada pola kotak yang kedua dari bawah, pemain terlebih dulu mengambil *gasok* 'gundu' miliknya yang ada di kotak yang pertama. Tahap berikutnya, pemain melemparkan *gasok* miliknya ke kotak yang kedua dan melakukan permainan seperti pada tahap pertama, demikian seterusnya sampai genting dilemparkan pada kotak yang terakhir. Apabila pemain yang bersangkutan tidak dapat melemparkan *gasok* 'gundu' miliknya ke kotak yang semestinya maka pemain tersebut dinyatakan mati. Selanjutnya pemain digantikan oleh yang lain. Pemain yang berhasil melempar sampai ke kotak terakhir dan melakukan lompatan demi lompatan dengan memakai satu kaki dengan selamat, tanpa terjatuh, ialah yang menjadi pemenangnya.

3. *Marlubuk* 'congkak'

Permainan ini dimainkan oleh anak laki laki juga anak perempuan. Bermain congkak dilakukan oleh dua orang dan mereka bermain berhadapan dengan di tengahnya diletakkan *papan lubuk* 'papan congkak '. Zaman dulu sebelum dikenal papan congkak dari kayu atau plastik mereka bermain di tanah yang telah dilubangi , pada ujungnya terdapat dua lubang yang besar yang disebut *induk lubuk*' lubang induk ' dan diantara dua lubang tersebut ada dua deretan lubang kecil yang disebut dengan *anak lubuk* dengan satu barisnya 5 atau 7 lubang. Jika lubangnya sebanyak 7 maka biji lubuk diperlukan 2 deret X 7 lubang X 7 butir maka jumlah biji lubuk yang diperlukan sebanyak 98 buah . Cara bermain dapat dilakukan dengan duduk di lantai atau di kursi dengan papan congkak di atas meja. Sebelum permainan dimulai kedua pemain mengisi *biji lubuk* ke dalam *anak lubuk* setelah itu kedua pemain secara bersamaan menghitung 1,2,3 untuk memulai permainan. usai hitungan ke tiga kedua pemain secara serentak mengambil *biji lubuk* yang ada disalah satu *anak lubuk* . Tidak ada ketentuan untuk meraup *biji lubuk* di lubang tertentu terlebih dulu. Selanjutnya satu demi satu *biji lubuk* diisikan ke *anak lubuk* ' lubang-lubang kecil 'sampai ke *lubang induk*. Tahap kedua, pemain kembali dapat meraup *biji lubuk* dari lubang mana saja asalkan lubang yang ada di deretannya. Selanjutnya *biji lubuk* , satu demi satu diisikan ke *lubang kecil* dan apabila melewati *lubang induk* maka diisikan satu butir. Sisa *biji lubuk* diteruskan diisikan ke *lubang-lubang kecil* milik lawan. Arah pengisian biji lubuk searah jarum jam. Seorang pemain dinyatakan mati apabila *biji lubuk* terakhir jatuh pada lubang yang kosong. Apabila pemain mati di daerah lawan, maka ia tidak mendapatkan apa-apa. Namun apabila pemain mati di

daerahnya sendiri dan secara kebetulan *lubang kecil* di depannya (milik lawan) berisi *biji lubuk* maka ia berhak mendapatkan *biji lubuk* milik lawannya dan selanjutnya dimasukan ke dalam lubang induk miliknya. Cara mendapatkan *biji lubuk* seperti ini diistilahkan dengan menembak. Selanjutnya, untuk sementara yang menembak berhenti bermain sampai lawannya mati. Penentuan pemenang permainan marlubuk ada dua versi. Versi pertama, seorang pemain dinyatakan menang jika *biji lubuk* milik lawan mainnya telah habis lebih dulu, sementara *biji lubuk* miliknya masih ada, versi pertama diistilahkan dengan menang papan. Adapun versi kedua adalah kemenangan ditentukan dari banyaknya mengumpulkan *biji lubuk* di *lubang induk*. *Biji lubuk* yang lebih banyak jumlahnya, ialah yang menang.

4. *Marjalengkat* 'egrang'

Merupakan permainan dengan dua tongkat '*tiang jalengkat*' yang masing masing diberi penopang kaki '*sidegeon jalengkat*'. *Tiang jalengkat* dibuat dengan ukuran 2 sampai 2,5 meter dengan diameter 3 cm, sekitar 30 cm dari bawah dibuat *sidegeon jalengkat* 'penopang kaki' yang panjangnya 15 sampai dengan 20 cm. Permainan *marjalengkat* biasanya dimainkan di lintasan yang minimal panjangnya 50 m dan lebarnya 10 meter yang dibagi 5 lintasan dan setriap lintasan masing masing berukuran 2 meter agar peserta bebas untuk berlari. Masyarakat Simalungun mengenal permainan *marjalengkat* dengan 2 jenis , yang pertama lomba lebih lama berdiri di atas tiang jalengkat dan kedua lomba kecepatan untuk mencapai garis finis.

5. *Pattuk lele* 'patok lele'

Permainan ini hanya lazim dimainkan oleh anak laki laki, permainan pattuk lele dimainkan oleh dua kelompok yang masing masing kelompok terdiri dari tiga sampai lima orang. Permainan *pattuk lele* bisanya dimainkan di lapangan yang ukurannya agak luas, datar serta tidak memabahayakn baik pemain maupun penonton. Pada lapangan untuk bermain dibuatkan lubang yang berukuran 30cmX 5 cm. Permainan *pattuk lele* menggunakan dua batang yang pertama panjangnya 30 sampai 50 cm dengan diameter 2,5 cm yang disebut dengan *indung pattuk* ' patok/pemukul'. , sedangkan kayu yang panjangnya 18-20 cm dan diameter 0,75 cm disebut dengan *anak pattuk* 'anak kayu'. Permainan diawali dengan *marsuten* 'undian /suit' pihak yang menang akan memulai permainan dengan meletakka *anak pattuk* ke dalam lubang atau cekukan yang ada di tanah dengan posisi miring 15 hingga 45 derajat. Selanjutnya *indung pattuk* akan mengungkit *anak pattuk* sampai sejauh mungkin, jika *anak pattuk* tidak dapat ditangkap pihak lawan maka *indung pattuk* diletakkan [ada lubang dengan cara melintang selanjutnya *anak pattuk* akan diarahkan ke *indung pattuk* , jika *anak pattuk* mengena pada *indung pattuk* maka permainan beralih ke piaak lawan. Perhitungan nilai dalam permainan pattuk lele jika anak pattuk yang diungkit tadi dapat ditangkap pihak lawan maka poinnya adalah 5. Jika lawan berhasil menangkap anak pattuk dengan tangan kanannya poinnya adalah 5, jika ditangkap dengan tangan kiri poinnya 10 . Regu yang paling cepat mengumpulkan 200 adalah regu pemenang ddan hadiahnya adalah regu yang kalah akan mengendong regu yang menang.

Nilai Budaya Dalam Permainan Tradisional *Margalah*

a. Nilai kebersamaan

Permainan tradisional Simalungun umumnya bersifat sosial, salah satu fungsi dari permainan tersebut adalah untuk mengadakan komunikasi, komunikasi tersebut dimaksudkan untuk menciptakan rasa kebersamaan. Masyarakat Simalungun kebersamaan mempunyai nilai yang tinggi. Dalam permainan *margalah* kebersamaan dari anggota yang bermain maupun yang jaga perlu ditanamkan. Tim jaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut, sedangkan tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Jika tidak ada kebersamaan sesama tim maka tidak akan mendapat kemenangan jika kelompoknya bermain maka tim nya secara bersama sama mempertahankan garis batas agar tim jaga tidak bisa melewati.

b. Nilai sportifitas

Permainan *margalah* juga bisa menanamkan nilai budaya yang sportifitas melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam Permainan galah. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportifitas dengan sendirinya.

c. Nilai estetika dan kreatifitas

Estetika berkaitan dengan keindahan dan kreatifitas terlihat bagaimana membuat garis dalam permainan tersebut, garis harus lurus dan tidak bengkok

d. Nilai disiplin

Disiplin merupakan suatu sikap batin seseorang, permainan margala menampilkan disiplin yang mengedukasi anak-anak yang bermain agar tidak menyerebot garis jaga.

e. Nilai hiburan dan olahraga

Hampir semua permainan tradisional memiliki fungsi sebagai olahraga dan hiburan dalam permainan *margalah* terlihat semua pemain baik yang bertindak sebagai penjaga garis serta penonton akan terhibur dan penuh dengan tawa karena pergerakan mereka mengundang tawa, dan semua pemain yang terlibat akan melakukan pergerakan badan.

Nilai Budaya dalam permainan *marsitengka*.

Dalam permainan *marsitengka* terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainannya seperti :

- a) Nilai disiplin, terdapat melalui penghayatan para pemainnya secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan *marsitengka*. Selain itu ditunjukkan saat para pemain sudi mengantri menunggu giliran main.
- b) Nilai hiburan dan olahraga, terdapat hiburan melalui permainan *marsitengka*, para pemain akan tertawa jika pemain menginjak garis dan diganti pemain lawan, permainan *marsitengka* juga sarat dengan olahraga karena melompat dari kotak yang satu ke kotak yang lain dengan satu kaki.
- c) Nilai sportifitas, setiap permainan tradisional memiliki aturan-aturan yang harus ditaati oleh setiap pemainnya, Sportifitas sangat dijunjung dalam permainan tradisional jika pemain melanggar aturan maka tidak akan pernah diajak bermain kembali.
- d) Nilai kebersamaan, dalam permainan *marsitengka* kebersamaan dapat dilihat dengan jumlah pemain, biasanya *marsitengka* membutuhkan pemain 2 sampai 5 anak sehingga mau tidak mau mereka harus bersama-sama dan saling komunikasi satu sama lain.
- e) Nilai estetika dan kreatifitas, dalam permainan *marsitengka* garis-garis kotaknya harus ditulis di tanah sehingga membutuhkan keindahan dan kreatifitas dalam menggambarkan kotak-kotak sehingga terlihat keindahan dan kerapiannya.

Nilai Budaya dalam permainan *marlubuk 'congkak'*

- a) Nilai kejujuran, keseluruhan permainan tradisional *marlubuk* merupakan permainan yang memerlukan kejujuran yang sangat tinggi. Kejujuran merupakan modal yang utama dalam permainan *marlubuk*, peluang berbuat curang sangat terbuka lebar, karena bisa saja *biji lubuk* sudah habis ditangannya tetapi pengakuan si pemain masih ada. Oleh sebab itu sangat mutlak kejujuran ditanamkan dalam permainan *marlubuk*.
- b) Nilai hiburan dan olahraga, permainan *marlubuk* merupakan hiburan bagi para pemainnya sebab bisa dimainkan dimana saja tanpa memerlukan lapangan yang luas. *Marlubuk* juga merupakan permainan yang sarat dengan olahraga terutama olahraga asah otak

Nilai budaya dalam permainan *marjalengkat*

- a) Nilai sportifitas, permainan *marjalengkat* merupakan permainan perlombaan oleh sebab itu pemain harus memulai pertandingan dengan aba-aba mulai jangan mendahului sebelum aba-aba dimulai, dan harus bisa menerima kekalahan dengan sportif, lapang dada dan tidak berbuat curang
- b) Nilai hiburan dan olahraga, permainan *marjalengkat* biasanya diadakan perlombaan untuk mencapai garis finis, dalam lomba lari permainan akan terasa menarik sehingga semua

penonton merasa terhibur. Bermain *marjalangkat* kaya akan pergerakan sehingga *marjalangkat* merupakan permainan yang mempunyai nilai olahraga.

- c) Nilai disiplin, permainan *marjalangkat* diadakan di perlintasan, setiap pemain harus disiplin dan berlomba di dalam kotak yang disediakan, tidak boleh keluar dari jalur yang disediakan.

Nilai budaya permainan pattuk lele 'patok lele',

Permainan ini merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, nilai budaya dalam permainan ini antara lain :

- a) Nilai disiplin , permainan ini merupakan termasuk kategori permainan keras karena menggunakan kayu yang keras , jika ssaja kedua kelompok yang bermain tidak disiplin bisa berakibat fatal bagi pemain maupun penonton
- b) Nilai sportifitas, semua pemain dianjurkan bersifat sportif, harus mengikuti aturan permainan yang telah disepakati, jika saja ada pemain yang bersifat curang dan tidak sportif maka akan dikenai sanksi tidak diikutkan dalam perlombaan perlombaan lainnya.
- c) Nilai hiburan dan olahraga, permainan ini sedikit lain dari perlombaan lainnya dikarenakan jika ada pemain jaga yang dapat menangkap anak pattuk dengan tangan akan mendapat nilai yang berbeda, jika anak pattuk yang disodok pemain main dapat ditangkap dengan kedua tangan akan berbeda nilainya jika ditangkap dengan tangan kiri maupun dengan tangan kanan .Ini merupakan hiburan bagi pemain maupun penonton. Permainan pattuk lele juga penuh dengan olahraga pemain jaga akan berusaha mengejar anak kayu sampai dapat, usaha mengejar anak kayu dikategorikan sebagai nilai olahraga.
- d) Nilai kebersamaan, baik pemain jaga maupun pemain lawan harus mempunyai kebersamaan agar regunya tidak gampang dikalahkan oleh pemain lawan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas masyarakat mengenal banayak permainan tradisional tetapi yang dibahas dalam makalah ini hanya lima permainan antara lain: *marlubuk* ' congkak', *marsitengka* ' engklek', *marjalangkat* ' egrang', *pattuk lele* ' patok lele ', *margalah* ' gobak sodor' dan setiap permainan masing masing mempunyai nilai budaya seperti nilai kebersamaan, nilai sportifitas, nilai estetika dan kreatifitas serta nilai disiplin dan nilai hiburan dan olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaya,James.(1982). . *Foklore Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng dan lain lain* .Jakarta : Grafiti Pers.
- Damanik Ramlan :2019, *Nilai Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Masyarakat Simalungun*.Medan : Gerhana Publishing
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. Jambi: Lazuardi Indah. Jambi.
- Hafidhah Nurul dkk .2019 .*Analisis Nilai Budaya Dalam Novel Lampuki Karya Arafat Nur* Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung ISSN 2085-4005 Volume XIII Nomor 1 Tahun 2019: 58-70
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Misbach, Ifah H, dkk. 2007. *Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa*.
- Muhtarom Mumuh 2017 (*Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan PBSI Vol. 2 No. 4 ; Oktober 2017:393-399*
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* .Bandung: Rosdakarya
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press. Yogyakarta.
- Suryani Irma dkk , 2019. *Nilai -Nilai yang terkandung dalam tradisi lisan Biduk Sayak Masyarakat Desa Jernih*. https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian_Vol.03
- Sustiawati Ni Luh ,2012. *Kajian Bentuk dan Nilai Budaya Permainan Rakyat Bali di kabupaten Badung*. Mudra ISSN 0854-3461, Vol 27 nomor 1 januari 2012 p22-30