
Pendekatan Partisipatif dalam Pengenalan Nilai Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional di Desa Laromabati

Nurfani^{1*}, Fachmi Alhadar², Rudi S. Tawari³

^{1,2,3}Universitas Khairun

Korespondensi: nurfani.fib@unkhair.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menghidupkan kembali dan menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional kepada anak-anak di Desa Laromabati, Kecamatan Kayoa Utara, Kabupaten Halmahera Selatan. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh melemahnya eksistensi permainan tradisional di tengah arus modernisasi, serta pentingnya nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya bagi tumbuh kembang anak. Metode yang digunakan adalah bermain langsung bersama anak-anak di desa tersebut, di mana dalam setiap sesi bermain, tim pelaksana secara informal menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan sikap demokratis. Sebanyak 11 permainan tradisional dimainkan kembali, beberapa di antaranya bahkan sudah tidak dikenal lagi oleh anak-anak sebelum kegiatan ini berlangsung. Respon anak-anak sangat positif; mereka antusias, bersemangat, dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap permainan-permainan tersebut. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak-anak. Selain itu, pengabdian ini juga membuka ruang bagi pelestarian budaya lokal secara berkelanjutan. Kesimpulannya, permainan tradisional tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan karakter yang relevan bagi generasi muda.

Kata Kunci: Anak-anak, Desa Laromabati, Permainan Tradisional, Kearifan Lokal

Abstract

This community service aims to revive and internalize the values of local wisdom in traditional games for children in Laromabati Village, North Kayoa District, South Halmahera Regency. This activity is motivated by the weakening existence of traditional games amidst the flow of modernization, as well as the importance of the positive values contained therein for children's growth and development. The method used is playing directly with children in the village, where in each playing session, the implementing team informally conveys the values contained in the game, such as cooperation, honesty, responsibility, sportsmanship, and democratic attitudes. A total of 11 traditional games were played again, some of which were even unknown to the children before this activity took place. The children responded positively; they were enthusiastic, excited, and showed high interest in the games. The results of this activity show that traditional games can be an effective medium in instilling character values in children. In addition, this service also opens up space for the preservation of local culture in a sustainable manner. In conclusion, traditional games are not only a means of entertainment, but also a relevant character education tool for the younger generation.

Keywords: Children, Laromabati Village, Traditional Games, Local Wisdom

PENDAHULUAN

Kebudayaan di Indonesia, termasuk permainan rakyat sebagai bagian dari tradisi lisan, tengah menghadapi ancaman ketergerusan dan kepunahan akibat perkembangan zaman. Kekhawatiran terhadap kondisi ini muncul dari berbagai kalangan di seluruh penjuru Indonesia. Sebagai bentuk respons, pemerintah Indonesia pernah menetapkan kebijakan khusus dengan menyekolahkan sejumlah sarjana ke jenjang magister dan doktoral di lima universitas terkemuka—Universitas Indonesia, Universitas Gadjah Mada, Universitas Udayana, Universitas Pendidikan Indonesia, dan Universitas Sumatera Utara—untuk mendalami kajian tradisi lisan. Meskipun para sarjana ini telah menghasilkan berbagai penelitian terkait tradisi lisan, jumlah mereka masih jauh dari memadai jika dibandingkan dengan kekayaan budaya yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Kondisi ini juga

pengaruh teknologi dan kemudahan akses informasi yang membentuk paradigma baru terhadap budaya lokal. Tradisi sering dianggap sebagai sesuatu yang usang dan hanya menarik bagi wisatawan, padahal penelitian menunjukkan bahwa tradisi lisan memiliki potensi besar untuk kemajuan bangsa (Kleden, 2011).

Di lain sisi, potensi tersebut belum banyak diketahui masyarakat dan masih kurang menjadi perhatian pemerintah. Salah satu bentuk budaya yang mulai ditinggalkan namun menyimpan nilai-nilai kearifan lokal yang penting adalah permainan tradisional. Di berbagai daerah, termasuk Desa Laromabati, Kecamatan Kayoa Utara, Kabupaten Halmahera Selatan—lokasi pengabdian ini—permainan tradisional perlahan menghilang dari kehidupan anak-anak yang kini lebih akrab dengan gawai. Menurut Jalal (2015), permainan tradisional berperan penting dalam masa golden age (1000 hari pertama kehidupan anak) sebagai bentuk stimulasi perkembangan otak. Ia menekankan bahwa kesalahan dalam memberikan stimulasi pada masa ini dapat berdampak panjang terhadap kualitas kecerdasan anak. Ada banyak faktor yang memengaruhi tumbuh-kembang otak anak, salah satunya adalah stimulasi melalui permainan yang menurutnya bisa didapat dari kebudayaan lokal (permainan tradisional) masyarakat Indonesia. Sayangnya, kebudayaan lokal semacam ini sering diabaikan. Sebagian masyarakat di Indonesia sering kali menganggap permainan tradisional yang merupakan tradisi suatu masyarakat adalah sesuatu yang ketinggalan zaman. Padahal jauh sebelum masyarakat mengenal permainan modern, permainan tradisional menjadi sumber investasi pengembangan otak anak.

Permainan dan anak-anak adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Layaknya dua sisi mata, keduanya saling bergantung. Permainan selalu merujuk pada anak-anak, meskipun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa, tetapi praktiknya, dunia bermain dikenal dengan dunianya anak-anak. Atas dasar itu, permainan, dalam berbagai wacana atau kajian selalu ditautkan dengan anak-anak. Ada banyak keuntungan yang bisa didapat oleh seorang anak dalam setiap permainan. Di antara nilai-nilai kearifan itu adalah nilai kejujuran, kesopanan, kerja sama, toleransi, kedisiplinan, dan lain sebagainya (Maricar dan Tawari, 2018). Pengabdian ini akan berupaya menggairahkan kembali permainan-permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan. Selain bermain bersama, pengabdian ini akan berupaya mengenalkan sekaligus menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal yang dikandung permainan tradisional terhadap mereka.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Laromabati, Kecamatan Kayoa Utara, Kabupaten Halmahera Selatan, pada tanggal 17–18 Agustus 2024. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa permainan tradisional di desa tersebut sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Adapun waktu pelaksanaan dipilih bertepatan dengan hari libur sekolah, yakni pada momen peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, agar anak-anak dapat terlibat secara penuh tanpa terganggu aktivitas belajar di sekolah. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahapan koordinasi antara tim pelaksana pengabdian dan pemerintah desa Laromabati. Koordinasi ini dilakukan untuk memperoleh dukungan dan persetujuan terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan, serta

sebagai bentuk pendekatan awal kepada masyarakat setempat. Setelah mendapatkan persetujuan, tahapan selanjutnya adalah identifikasi terhadap permainan tradisional yang masih dikenal atau pernah dimainkan oleh masyarakat di desa tersebut. Identifikasi ini penting agar permainan yang digunakan relevan dengan konteks lokal dan memiliki keterkaitan dengan memori kolektif masyarakat setempat.

Tahap inti dalam pengabdian ini adalah kegiatan bermain bersama anak-anak. Dalam sesi ini, anak-anak diajak memainkan berbagai permainan tradisional yang telah dipilih, seperti galasin, engklek, dan petak umpet. Aktivitas bermain ini tidak hanya bertujuan untuk menghadirkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak, tetapi juga menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya, seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan toleransi. Penyampaian nilai-nilai tersebut dilakukan secara informal dan alami selama proses bermain berlangsung, sehingga anak-anak dapat menerimanya dengan nyaman dan tanpa tekanan. Pendekatan non-formal ini dipilih agar interaksi antara tim pengabdian dan anak-anak terjalin secara lebih akrab, dan nilai-nilai yang disampaikan dapat diinternalisasi secara menyenangkan serta sesuai dengan dunia anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus pengabdian ini adalah berupaya menggiatkan kembali permainan tradisional (istilah lainnya permainan rakyat) di Desa Laromabati, Kecamatan Kayoa Utara, Kabupaten Halmahera Selatan. Pengabdian ini dilakukan dengan dua pertimbangan, yakni 1) kemanfaatan permainan tradisional bagi perkembangan anak-anak dan 2) nasib permainan tradisional yang kian hari ditinggalkan. Pertimbangan pertama dilakukan karena berdasarkan riset, permainan tradisional dapat berkontribusi terhadap perkembangan dan karakter anak-anak. Sayangnya, manfaat permainan ini tidak disadari oleh orang tua maupun anak-anak. Padahal nilai-nilai permainan tradisional mempunyai manfaat yang besar terhadap anak-anak. Pertimbangan kedua, permainan tradisional umumnya mulai ditinggalkan karena derap kemajuan teknologi yang memungkinkan orang menggunakan gawai, membuat anak-anak lebih tertarik memainkan permainan digital yang ada di dalam gawai dibandingkan memainkan permainan tradisional yang telah tersedia.

Nasib permainan tradisional yang kian hari ditinggalkan sebenarnya adalah kulminasi dari bauran antara ketidaksadaran atas manfaat permainan tradisional dan peralihan wadah permainan yang baru (gawai). Untuk mengatasinya, perlu ada intervensi dari berbagai pihak, salah satunya adalah perguruan tinggi melalui pengabdian dan penelitian untuk memberikan pemahaman tentang besarnya manfaat permainan tradisional. Pengabdian ini dilakukan tidak sekadar sejauh sosialisasi tentang nilai-nilai permainan tradisional tetapi langsung memainkan beragam permainan tradisional yang oleh anak-anak bahkan mengaku sudah lama sekali tidak memainkannya. Permainan-permainan yang dimainkan ketika pengabdian ini dilangsungkan adalah sebagai berikut:

1. *Boi*: *Boi* adalah permainan yang dilakukan dengan cara merobohkan susunan tempurung dan kembali menyusunnya. Saat tempurung berhasil disusun maka peserta yang berhasil menyusun itu menyebut atau meneriakkan kata “*boi*.” Kata ini menjadi penanda tim yang bermain berhasil menyelesaikan satu set permainan dan kembali mendapatkan kesempatan memainkan permainan ini. Permainan ini dilakukan dengan cara peserta yang bermain akan membentuk dua grup. Satu grup akan bertindak sebagai lawan dan satunya lagi bertindak sebagai peserta yang memainkan permainan *boi*. Penentuan ini dimulai dengan dua orang yang dianggap sebagai keptennya melakukan suit. Kalah-menang dari pengundian dengan cara suit ini akan menentukan anggota kedua grup tersebut. Peserta lain akan secara berpasangan mengadu suit, yang menang akan masuk dalam tim yang menang, sebaliknya yang kalah tergabung dalam tim yang kalah. Tahap ini baru menentukan anggota tim. Setelah kedua tim terbentuk, selanjutnya kembali mengundi dengan cara yang sama (suit) untuk menentukan siapa yang lebih dulu bermain. Biasanya tim yang bermain lebih dulu adalah tim yang memenangkan suit sebanyak tiga kali.

Tim yang bermain akan lebih dulu melemparkan bola ke susunan tempurung dalam jarak tertentu yang ditentukan. Jarak ini berdasarkan kesepakatan antara dua tim. Bila lemparan bola orang pertama yang dipercayakan dalam tim itu belum mengenai susunan tempurung, maka berganti anggota tim lainnya sampai semua mendapatkan giliran. Bila dalam tim itu tidak ada yang berhasil merobohkan susunan tempurung maka permainan diambil alih oleh tim lawan. Tetapi bila bola berhasil merobohkan susunan tempurung maka permainan sedang berlangsung. Tim lawan akan berusaha mematikan peserta yang sedang bermain dengan cara melemparkan bola ke tubuh pemain. Anggota tim yang sedang bermain yang terkena bola akan secara otomatis berhenti dan hanya menjadi penonton sembari menyemangati teman-teman lainnya untuk berhasil menyusun tempurung yang ada. Bila tempurung berhasil disusun kembali semuanya maka permainan akan kembali dilanjutkan dan orang yang sudah tereeliminasi karena terkena bola kembali ikut bermain karena permainan itu sudah terhitung dalam set permainan baru. Bila tim lawan berhasil melempar bola dan mematikan semua anggota tim yang sedang bermain maka tim lawan mengambil posisi sebagai tim yang akan memainkan permainan *boi* sementara tim yang kalah berganti menjadi tim lawan. Proses permainan berlangsung dengan cara seperti itu sampai kedua tim ini merasa sudah cukup untuk bermain.



Gambar 1. Permainan Boi

2. *Jilo-Jilo*: Permainan Jilo-jilo adalah salah satu permainan yang umum dikenal di Maluku Utara, tidak terkecuali anak-anak di Desa Laromabati, Kecamatan Kayoa Utara, Kabupaten Halmahera Selatan. Permainan ini dimainkan dengan cara dua orang berpegangan tangan membentuk gerbang. Sementara anak-anak lainnya berjalan secara berbaris sambil memegang pundak temannya yang didepan dan mengelilingi dua orang yang membentuk gerbang itu. Saat berjalan mengelilingi gerbang itu, anak-anak menyanyikan lagu dengan lirik: “*Jilo-jilo iko pam pajilo, bunga rampa sinole, bunga rampa sinole, si jao si jao adik kaka sudah jao, hamper jao hamper jao tidor malam tako jao lemon nipis pisang guling-guling, cari pintu di mana masuk, masuk, masuk,*” Sampai pada lirik cari pintu... maka peserta yang mengitari dua orang yang membentuk gerbang tersebut langsung masuk di dalam gerbang. Saat lagu selesai, orang yang berada tepat di bawah gerbang akan ditahan oleh dua orang yang membentuk gerbang lalu menanyakan pilihannya untuk ikut siapa. Dua orang yang berpegangan tangan tersebut biasanya satu disebut apel dan satu lagi disebut stroberi. Selain penyebutan itu, ada juga penyebutan lain seperti bintang dan bulan. Ada yang diberi nama bintang, ada yang diberi nama bulan. Penentuan nama ini tergantung kesepakatan semua peserta permainan. Orang yang ditahan akan memilih ikut dengan bintang atau bulan. Diandaikan, jika mengikuti bintang maka ia berbaris dibelakang bintang. Proses ini berjalan terus hingga semua peserta mendapatkan kesempatan memilih.



Gambar 2. Permainan jilo-jilo

3. *Setan Delapan*: Permainan ini dilakukan dengan membuat garis membentuk angka 8 dengan diameter yang besar. Ukurannya menyesuaikan tempat dan jumlah anak-anak yang hendak bermain. Bentuk angka 8 merupakan jalur dan area yang dipakai untuk bermain. Selama permainan, peserta main tidak bisa keluar dari garis melingkar yang membentuk angka 8. Sebelum bermain, seseorang akan dipilih secara aklamasi atau mengajukan diri sendiri untuk berperan sebagai setan. Sementara anak-anak lainnya berperan sebagai orang yang akan dikerja setan. Pada saat bermain, anak yang berperan setan akan mengejar mereka mengikuti garis berbentuk 8. Peserta main juga tetap menghindari setan dengan lari di sepanjang garis berbentuk delapan. Peserta yang dapat

terkejar dan disentuh setan dianggap mati. Begitu seterusnya sampai semua peserta main tersentuh dan mati.

4. *Minyak Kayu Putih*: Permainan Minyak Kayu Putih dimainkan dengan cara mula-mula peserta permainan menentukan siapa yang menjadi perjadi, orang yang terpilih untuk mengejar teman-temannya. Dengan menggunakan nyanyian “minya kayu putih gosok di badan, bendera merah putih siapa yang menang, caplang beta jalan-jalan dapa lia uang sen beta umur panjang, jadi presiden. Nyanyian ini digunakan untuk mengeleminasi peserta main sampai menemukan satu orang terakhir yang dijadikan sebagai perjadi. Pada saat dinyanyikan, ada satu orang yang mengikuti nyanyian sambil menunjuk peserta permainan secara bergilir sampai lagu berakhir. Orang yang ditunjuk ketika lagu berakhir adalah orang yang tereleminasi dan keluar dari proses nyanyian itu. Lagu ini semacam alat untuk mengundi siapa yang akan menjadi perjadi. Nyanyian ini akan diulang secara terus-menerus hingga menemukan satu orang terakhir. Orang terakhir tersebut secara otomatis menjadi perjadi.

Setelah menentukan siapa yang menjadi perjadi, permainan selanjutnya adalah sang perjadi akan mengejar teman-temannya. Siapa yang berhasil ia sentuh maka orang tersebut berganti menjadi perjadi. Bila seseorang yang hendak disentu, berhenti dan mengucapkan kup maka orang tersebut mendapatkan kekebalan untuk tidak bisa disentuh. Orang yang berganti menjadi perjadi hanyalah orang yang tersentuh tetapi terlambat mengucapkan kup. Sementara orang yang terlanjur menyebut kup, tidak secara otomatis kembali bermain. Ia tetap bergeming karena kup adalah penanda ia berhenti. Untuk kembali bermain, orang yang menyebut kup harus disentuh oleh peserta main lainnya yang sementara aktif, alias tidak menyebut kup.

5. *Kasbi-kasbi*: Kasbi adalah bahasa Melayu Ternate yang berarti singkong atau ubi kayu. Permainan ini menggambarkan aktivitas seseorang yang mencabut ubi kayu di kebun. Semua peserta yang ikut bermain duduk berbaris ke belakang sambil memeluk orang yang duduk di depannya. Anak-anak yang duduk berbaris diibaratkan sebagai kasbi yang ada di kebun. Kasbi ini dimiliki oleh seseorang lalu datang seorang lainnya meminta kasbi tersebut. Dengan menggunakan bahasa setempat, percakapan permintaan kasbi itu berlangsung. “Ui... dot up moto,” ucap yang meminta. “Mtano lado pa, polo nmatua e yhal lado,” balas pemilik kebun. Setelah mendengar jawaban itu, peminta kasbi langsung mencabut kasbi-nya. Ia akan mencabut peserta main yang berada paling belakang dari pelukannya terhadap peserta di depan sambil mengucapkan “inne matua do.” Peserta yang pelukannya tidak kuat, maka bisa ikut tertarik atau tercabut dari barisan utama. Aktivitas ini dilakukan secara berulang hingga semua peserta yang memeluk ke depan dicabut dari barisan itu.
6. *Leng kali leng*: Permainan *leng kali leng* dilakukan dengan cara anak-anak yang menjadi peserta permainan berpegang tangan membentuk lingkaran sambil bernanyi “*leng kali leng kali leng cina buta, awas anak kecil ditangkap orang buta*” Pada saat menyanyikan lagu ini, peserta yang berpegangan tangan membentuk lingkaran berjalan melingkar. Gerak melingkar ini sebenarnya adalah upaya untuk mengaburkan posisi setiap peserta permainan dari perjadi, orang yang terpilih berada di tengah lingkaran dan akan menebak

teman-temannya. Setelah nyanyian selesai, semua berhenti dan perjadi mulai mengecek satu per satu peserta main dengan mata tertutup. Peserta yang berhasil tertebak maka akan keluar dari lingkaran. Begitu seterusnya sampai semua orang tertebak.

7. *Ayam-Ayam*: Para peserta permainan berpegang tangan membentuk lingkaran. Dalam lingkaran itu ada seseorang yang berperan sebagai seekor ayam. Di luar lingkaran, ada pula seseorang yang berperan sebagai pemilik ayam tersebut. Permainan dilakukan dengan cara pemilik ayam berkeliling di sekitar lingkaran untuk mencari ayamnya. Sementara di dalam lingkaran, orang yang berperan sebagai ayam akan membuat suara-suara tiruan seperti suara ayam. “kuk...kuk...kuk” Mendengar suara ini pemilik ayam bertanya kepada peserta yang membuat lingkaran tentang di mana keberadaan ayamnya dalam bahasa setempat: “hem nig manik dipa da te i?” Peserta yang membuat lingkaran itu menjawab bahwa mereka tidak tahu dalam bahasa yang sama. Tetapi pemilik ayam tidak percaya dan terus mencari dengan berusaha menerobos lingkaran yang dibentuk. Permainan ini akan berakhir kalau pemilik ayam berhasil menangkap ayamnya yang ada dalam lingkaran. Untuk itu, peserta yang membentuk lingkaran berusaha menyembunyikannya. Bila pemilik ayam berhasil masuk dalam lingkaran, maka ayam akan keluar dari lingkaran tersebut. Proses itu berlangsung hingga ayamnya tertangkap.
8. *Bainona*: Peserta permainan saling berpegang secara memanjang. Sambungan tangan dari satu peserta ke peserta lain itu dilakukan secara menyilang. Peserta paling kiri akan memegang tangan peserta di sebelah kanannya dengan menggunakan tangan kiri, sementara peserta tepat di sebelah kanan menyambung tangan dengan menyambut tangan kiri peserta di sebelah kirinya dengan menggunakan tangan kanan. Singkatnya, pola sambungan dilakukan dengan cara tangan kanan dan kiri menyilang di depan dada. Pola sambungan seperti ini berlangsung memanjang dari kiri ke kanan sampai ke orang terakhir. Permainan dilakukan dengan cara semua peserta yang saling berpegangan berdiri. Lalu ada aba-aba (kadang dihitung secara bersamaan) berupa hitungan satu sampai tiga. Pada hitungan ketiga semua harus duduk, orang yang terlambat duduk akan mendapatkan hukuman.



Gambar 3. Permainan Bainona

9. *Batu Kaca*: Sebelum permainan Batu Kaca dilakukan, semua peserta yang terlimbat dalam permainan ini menentukan atau menetapkan dirinya sebagai figur tertentu, baik berupa hewan seperti monyet, singa, kambing, dan lain-lainnya atau figur adiwira (superhero) seperti spiderman, kapten amerika, dan lain-lain. Permainan ini dilangsungkan dengan cara, seseorang ditetapkan sebagai orang yang akan mengejar teman-temannya yang menjadi peserta permainan. Orang yang bertugas mengejar ini disebut perjadi. Perjadi akan mengejar semua peserta permainan, siapa yang disentuh akan berganti menjadi perjadi. Untuk menghindari ini, peserhat yang dikejar dan hendak disentu harus sesegera memerankan figur yang dipilihnya sejak awal permainan. Diandaikan, bila yang dipilih adalah monyet, maka dia harus menirukan gerak-gerik monyet. Dengan peniruan ini, perjadi tidak bisa menyentuhnya. Namun bila peserta yang dikerjar ternyata panik dan salah menirukan figur atau tokoh yang dipilihnya maka ia akan berganti menjadi perjadi. Peserta yang sedang menirukan figur yang dipilihnya tidak bisa kembali bermain hingga ada peserta lainnya yang datang membantu dengan cara menyentuhnya. Sentuhan itu semacam mengaktifkan kembali temannya untuk kembali ikut bermain.
10. *Tuan Donci*: Permainan Tuan Donci dimainkan dengan cara menyanyikan lagu Tuan Donci dengan cara saling berbalas. Permainan ini terbagi dalam dua sisi, tempat peserta permainan berdiri. Sebagai ragaan, Kedua sisi ini diandaikan sebagai sisi A dan sisi B. Pada sisi A hanya terdiri satu orang, sementara pada sisi B terdiri dari banyak orang yang ikut bermain. Orang yang berdiri pada kedua sisi ini akan berhadapan dalam jarak tertentu. Umumnya jarak itu hanya 3-4 meter. Orang-orang yang berada pada dua sisi ini akan bernyanyi bersahutan sambil bergerak maju-mundur sesuai dengan bagian nyanyiannya. Sisi yang mendapat kesempatan bernyanyi akan bergerak maju, sementara sisi berlawanan yang belum bernyanyi bergerak mundur.

Sisi A (Satu orang)	:	Tuan Donci - Tuan Donci, kasih beta si anak satu. (sambil bergerak maju, sementara orang yang di sisi B bergerak mundur)
Sisi B (banyak orang)	:	Anak itu bernama siapa? (sambil bergerak maju, orang yang di sisi A bergerak mundur. Seterunya begitu).
Sisi A	:	Anak itu bernama ... (sebut nama salah satu peserta yang berada di sisi B).
Sisi B	:	Mau bayar seumpun apa?
Sisi A	:	Mau bayar seumpun perak
Sisi B	:	Mau baloncat (meloncat) seperti apa?
Sisi A	:	Mau meloncat seperti (sebutkan nama hewan atau tokoh tertentu, misalnya monyet).

Pada Sisi B, orang yang namanya disebut dalam nyanyian di atas, akan maju menuju ke orang yang berada di sisi A dengan cara memperagakan gerakan atau perilaku dari hewan atau tokoh tertentu yang disebutkan orang yang berada di Sisi A. Sebagai misal, kalau yang disebutkan adalah monyet, maka orang yang namanya disebut akan maju ke arah sisi A sambil memperagakan gerakan dan perilaku monyet. Orang yang sudah maju dan memperagakan gerakan dan perilaku hewan atau tokoh tertentu yang disebutkan tidak lagi kembali bergabung dengan teman-temannya yang berada di sisi B, tetapi bergabung dengan orang yang berada di sisi A. Permainan baru akan selesai

kalau semua peserta yang berada di sisi B sudah disebutkan namanya dan sudah memperagakan hewan atau tokoh yang disebutkan oleh orang yang berada di sisi A.



Gambar 4. Permainan Tuan Doci

Pembahasan

Permainan-permainan tradisional sebenarnya sangat banyak, tetapi pada saat pengabdian ini dilaksanakan mereka memilih sendiri permainan-permainan yang disebutkan di atas untuk dimainkan. Tim pengabdian tidak menyiapkan permainan tertentu tetapi mengidentifikasi permainan yang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak lalu meminta mereka memainkan permainan-permainan tersebut. Ketika dimainkan, anak-anak sebenarnya tidak menyadari dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai permainan yang dimainkan. Mereka hanya larut dalam keriaan dan keseruan permainan itu tanpa memedulikan nilai-nilai yang sebenarnya sedang menyertai mereka. Nilai-nilai tersebut di antaranya adalah kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan demokratis.

Nilai Kerja Sama; kerja sama adalah salah satu yang paling utama dalam sebuah permainan tradisional. Sebabnya adalah, rata-rata permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan tidak bisa dilaksanakan jika tidak ada kerja sama di antara anggota kelompok tersebut. Begitu juga dengan soal kemenangan, mereka bisa memenangkan permainan jika di antara anggota kelompok bekerja sama memenangkan permainan itu. Sebagai gambaran, permainan boi misalnya, jenis permainan ini dilakukan dua kelompok. Setiap kelompok akan berusaha mematikan (untuk mengambil peran bermain) kelompok yang lain dengan cara mengenakan bola kepada setiap anggota kelompok lawan. Dalam usah mematikan ini, kelompok pelempar (menggunakan bola) harus bekerja sama dalam melempar atau memanfaatkan strategis untuk mematikan lawan. Setiap lemparan yang ditangkis dengan tangan atau mengenai kepala dianggap tidak mati. Untuk itu, dalam hal melempar juga membutuhkan kerja sama dan strategi. Jika tidak demikian, orang yang dituju susah dikenai. Kelompok pelempar maupun yang memainkan boi, masing-masing memiliki kerja sama dalam derajat tugas masing-masing. Pelempar berusaha mematikan lawan, sementara yang sedang bermain berusaha menyusun kembali tempurung yang dirobuhkan. Hal yang sama juga pada permainan lain sebagaimana

disebutkan di atas. Jika bermain secara berkelompok, maka setiap kelompok harus bekerja sama saling menutupi kesalahan masing-masing karena dari semua permainan itu selalu ada pemenang atau hukuman.

Nilai Kejujuran; pembiasaan kejujuran juga dapat dilakukan melalui permainan-permainan di atas. Memenangkan permainan adalah suatu kebanggaan. Untuk itu, seringkali terjadi ketegangan dalam bentuk adu mulut antara yang bermain dan lawan. Untuk itu, kejujuran menjadi kunci. Demi kelancaran permainan, setiap pemain berusaha berperilaku jujur. Karena semua permainan memiliki tata aturan yang berlaku. Permainan dapat berjalan karena setiap kelompok wajib mematuhi semua aturan itu dan dijalankan secara jujur. Jika ada kelompok yang berlaku tidak jujur maka berakibat kelompok lain merasa dirugikan dan memilih tidak melanjutkan permainan.

Nilai Tanggung Jawab; setiap anggota yang ikut bermain, baik yang berkelompok atau masing-masing individu memiliki peran masing-masing. Di ujung dari semua permainan itu adalah ingin memenangkan permainan atau menghindari hukuman. Untuk itu, setiap orang bertanggung jawab terhadap timnya atau terhadap dirinya sendiri jika ingin memenangkan permainan atau menghindari hukuman tertentu.

Nilai Sportivitas; sportivitas adalah kerelaan menerima kekalahan. Seseorang atau kelompok yang berhasil menang, pantas untuk membanggakan dan merayakan dalam takaran perayaannya. Namun yang kalah, juga harus legowo menerimanya. Semua permainan yang disebutkan di atas memiliki nilai sportivitas. Sportivitas adalah kunci permainan berjenis pertandingan. Setiap permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah untuk itu sportivitas pantas dijunjung. Jika semua bertahan pada kemenangan maka permainan tidak bisa dijalankan. Wujud sportivitas tampak pada bentuk kepatuhan terhadap aturan permainan. Peraturan-peraturan yang telah disepakati harus dijalankan.

Nilai demokratis; nilai demokrasi bisa terlihat dalam permainan-permainan seperti *jilo-jilo*. Bagian akhir lagu *jilo-jilo*, orang yang berada tepat dibawa gerbang yang dibentuk langsung ditahan. Permainan ini menghendaki setiap anggota pemain yang ditahan untuk memilih secara bebas mengikuti siapa saja. Jika nama yang disepakati apel atau stroberi, maka orang yang ditahan bebas memilih mengikuti apel atau stroberi. Begitu juga dengan kesepakatan nama lainnya, bintang atau bulan. Setiap orang yang ditahan secara demokratis memilih dan tidak ada paksaan apapun. Setelah anak-anak bermain, tim pengabdian menyampaikan nilai-nilai ini kepada mereka untuk mengongkritkan apa yang terkandung dalam permainan. Ini dilakukan karena anak-anak belum memiliki kemampuan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan yang sedang sedang mereka mainkan. Kesadaran-kesadaran tentang pentingnya permainan tradisional ditegaskan kepada anak-anak sehingga permainan-permainan tradisional tetap dimainkan. Berikut adalah beberapa pilihan dokumentasi pengabdian.

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Laromabati, Kecamatan Kayoa Utara, Kabupaten Halmahera Selatan ini berhasil menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal kepada anak-anak. Permainan tradisional yang sebelumnya mulai ditinggalkan akibat perkembangan teknologi dan dominasi gawai, dapat kembali dihidupkan dan diterima dengan antusias oleh anak-anak ketika disajikan dengan pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa permainan tradisional bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan sikap demokratis. Melalui metode bermain langsung dan penyampaian nilai-nilai secara informal, anak-anak dapat memahami dan menginternalisasi pesan moral yang terkandung dalam permainan tersebut tanpa merasa digurui. Keberhasilan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelestarian budaya lokal dapat dilakukan secara kreatif dan adaptif, dengan melibatkan masyarakat, khususnya generasi muda, sebagai subjek utama.

Ucapan Terima Kasih

Ada dua entitas yang perlu mendapatkan apresiasi dan terima kasih. Kedua entitas itu adalah Universitas Khairun dan mitra pengabdian. Universitas Khairun memberi bantuan dana pengabdian sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar. Sementara mitra pengabdian memberikan kesempatan bekerja sama dalam hal menggiatkan permainan tradisional. Mitra pengabdian ini bukan sekadar pemerintah desa Laromabati tetapi yang paling istimewa adalah anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Maricar, F., & Tawari, R. S. (2018). Nilai dan eksistensi permainan tradisional di Ternate. *ETNOHISTORI: Jurnal Ilmiah Kebudayaan dan Kesenjaraan*, 5(2), 162-184.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio didaktika*, 1(2), 123-130.
- Jalal, Fasli. 2015. Peran Stimulasi Berbasis Budaya Lokal pada Pendidikan Anak Usia Dini. Makalah pada pelatihan Tradisi Lisan di Jakarta, 2015.
- Kasnadi dan Sutejo. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional PPKn III*.
- Kleden-Probonegoro, Ninuk, 2011. Peranan Tradisi Dalam Membangun Bangsa; Pelajaran dari Gamkonor. Dalam Teks, Naskah, dan Kelisanan Nusantara. Titik Pujiastuti & Tommy Christomy (Ed). Depok: Yayasan Pernaskahan Nusantara.