

MENGENALKAN KEARIFAN LOKAL MELALUI PERMAINAN RAKYAT TERNATE

INTRODUCING LOCAL WISDOM THROUGH TERNATE'S TRADITIONAL GAMES

Rahma Djumati^a, Ulfah Dwi Januarti^b

^{ab} Program Studi Sastra Indonesia Universitas Khairun

Jalan Jusuf Abdurrahman Kampus II Gambesi, Ternate, Maluku Utara, Indonesia

^a Nomor Ponsel: 085396720697; Alamat Pos-el: rahmadjumati@unkhair.ac.id

^b Nomor Ponsel: 081380875217; Alamat Pos-el: ulfah@unkhair.ac.id

Abstrak

Ternate, Maluku Utara memiliki kearifan lokal yang berlimpah ruah dengan beragam jenis. Salah satu kearifan lokal itu adalah permainan rakyat, sebagaimana yang disebut oleh masyarakat Ternate. Permainan rakyat atau lazim disebut permainan tradisional adalah salah satu jenis kearifan lokal masyarakat Ternate yang masih ada, tetapi telah jarang dipraktikkan oleh anak-anak seiring munculnya *games online* yang semakin kuat memengaruhi permainan anak-anak saat ini. Permasalahan kajian ini berkaitan dengan pemertahanan nilai-nilai kearifan lokal anak melalui permainan rakyat Ternate. Data diidentifikasi dan dianalisis dengan teori nilai perspektif sastra dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data dilakukan dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Hasilnya, ada tujuh permainan rakyat Ternate, Maluku Utara, yakni permainan benteng, *boi tampurung*, *dodorobe*, *falinggir*, mereka pusat, *jilo-jilo*, dan *cege-cege*.

Kata kunci: nilai kearifan lokal, pemertahanan, permainan rakyat Ternate

Abstract

Ternate, North Maluku possesses abundance of local wisdoms with many varieties of types. One type of the local wisdoms is traditional games as the people of Ternate called them. Folk games or commonly termed as traditional games are type of local wisdom where still exist in Ternate but rarely practiced by nowadays children along with the emergence of online games which are grasping harder in influencing the type of children games today. This problem raises an issue for maintaining local wisdom values for children through Ternate's traditional games. The identified data are then be analyzed by a literary perspective value theory and by a qualitative descriptive research method. Data collection is conducted by interview and documentation technique. The result shows that there are seven folk games originated from the people of Ternate, North Maluku. namely fortress, boi tampurung, dodorobe, falinggir, mereka pusat, jilo-jilo, and cege-cege game.

Keyword: local wisdom value, sustainability, Ternate's traditional game

1. Pendahuluan

Penelitian ini menggunakan klausa yang lazim disebut masyarakat Maluku Utara, Ternate yakni permainan rakyat. Klausa permainan tradisional dan permainan rakyat secara harfiah memiliki pengertian yang sama, yaitu permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Hal ini senada dengan

pendapat James Danandjaja (Kurniasari dan Rahardi, 2019) bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak yang beredar secara lisan di masyarakat, berbentuk tradisional dan diwariskan turun-temurun serta memiliki banyak variasi. Permainan tradisional disebarkan dari mulut ke mulut dan memiliki banyak manfaat (Tim Play Plus Indonesia, 2014).

Hadirnya teknologi dengan berbagai kemajuan teknologi permainan *game online*, yang tersebar di masyarakat membuat anak-anak lebih memilih mainan (*toys*) dan permainan *game* yang mudah diakses dan diunduh dalam telepon genggam yang sudah disediakan orang tua untuk anak-anaknya. Ketersediaan fasilitas ini karena orang tua menganggap bahwa permainan *game* dan *toys* membuat anak-anak akan lebih tenang, tidak ribut, tidak nakal, dan tidak bermain di luar rumah, serta selalu fokus bermain *game*. Cara mendidik anak yang mungkin bisa disebut mendidik anak zaman *now* oleh orang tua yang super sibuk (Maricar dan Tawari, 2018).

Fenomena tersebut menjadi salah satu penyebab permainan tradisional mulai ditinggalkan. Selain itu, alasan yang menjadi penyebab adalah dibatasinya lahan bermain, dan kemajuan di bidang pertelevisian yang akhirnya memanjakan anak untuk duduk diam di rumah dibanding ke luar rumah untuk bermain bersama temannya (Kurniasari dan Rahardi 2019).

Tanpa disadari orang tua telah menanamkan nilai-nilai yang mungkin kurang baik kepada anak-anak. Dengan bermain *game online* setiap saat, itu akan berdampak buruk bagi mental dan perilaku anak. Permainan rakyat merupakan sebuah permainan yang wajib dikenalkan kepada anak-anak di tengah perkembangan zaman yang canggih ini. Anak-anak perlu mengetahuinya karena permainan ini mengandung nilai-nilai arif dan bijaksana yang diwarisi dari nenek moyang masyarakat setempat. Senada yang disampaikan Tashadi, bahwa di Indonesia banyak ditemukan permainan rakyat yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang berfungsi untuk melatih pemainnya agar memiliki kecakapan berpikir dan berhitung, berani, jujur, sportif, kerja sama, arif, dan bijak (Kurniasari dan Rahardi 2019).

Ternate, Maluku Utara juga memiliki berbagai permainan rakyat, tetapi mulai ditinggalkan karena keasyikan dengan main *toys* dan permainan *game*. Sebagaimana yang disampaikan sebelumnya, penyebabnya adalah ketersediaan lahan bermain yang mulai mengecil bahkan hilang, hadirnya pertelevisian seperti film *Naruto*, *Upin dan Ipin*, *Panda* dan

film animasi lainnya, memanjakan mereka untuk duduk diam di rumah daripada pergi bermain bersama teman-temannya (Sujarno dalam Kurniasari dan Rahardi 2019).

Dewasa ini, masyarakat Ternate jarang akrab dengan permainan rakyat kecuali pada momen tertentu seperti dalam lomba yang dilaksanakan oleh pihak sekolah dan kelurahan dalam rangka Hari Ulang Tahun Kemerdekaan ataupun perlombaan lainnya. Walaupun demikian, masih banyak anak-anak yang sudah lupa bahkan dalam proses latihan ikut lomba membutuhkan pelatih untuk mengajarkan kepada mereka. Padahal permainan rakyat adalah sebuah permainan turun temurun yang diwariskan nenek moyang dan tidak perlu membutuhkan pelatih karena secara alami sebagai permainan yang biasa yang natural hadir karena menjadi kebiasaan masyarakat. Kenaturalan permainan menghadirkan nilai-nilai kearifan lokal masyarakatnya yang tidak dibuat-buat namun sebagai sebuah nilai yang sudah tertanam sejak dahulu dan patuh dipertahankan (Wijayanti, 2018).

Hal ini sangat disayangkan sebab dalam permainan terkandung nilai-nilai kearifan lokal yang diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini lewat permainan. Dengan bermain, anak-anak dikenalkan tentang permainan serta nilai-nilainya yang secara otomatis masuk dalam karakter anak (Wijayanti, 2018).

Karena permainan rakyat terkandung berbagai kearifan lokal. Senada yang dikatakan Baedowi bahwa kearifan lokal biasanya terdapat dalam cerita rakyat, lagu dan permainan rakyat (Baedowi, 2015). Permainan rakyat Ternate mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang patuh dilestarikan, dipertahankan, dan diperkenalkan pada anak-anak.

Penelitian ini menggunakan nilai dalam pandangan sastra, yakni aliran objektivisme dan subjektivisme. Menurut aliran idealisme, nilai itu objektif ada pada segala sesuatu. Tidak ada segala sesuatu nilai yang melekat didalamnya dan berguna bagi manusia. Hanya saja kadang manusia tidak tahu atau belum tahu nilai apa yang terkandung dalam objek tersebut. Pandangan ini masuk dalam aliran objektivisme. Pandangan lain mengatakan bahwa nilai suatu objek terletak pada subjek

yang menilainya. Nilai ini disebut nilai subjektivisme (Sehandi, 2014).

Dalam sastra terkandung nilai religius, nilai sosial, nilai kepribadian, dan nilai kehidupan. Permainan rakyat termasuk dalam sastra rakyat yang mengandung nilai-nilai kehidupan yang arif dan bijaksana yang perlu dipertahankan untuk kelangsungan kehidupan masyarakat. Sebab nilai-nilai tersebut merupakan kearifan lokal masyarakat yang perlu dijaga agar tetap dipertahankan oleh anak-anak di era teknologi ini (Sugoyono, 2007).

Penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan terkait dengan mengenalkan sekaligus menganalisis nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan rakyat Ternate serta bagaimana pola-pola permainannya. Hasil penelitian ini bertujuan untuk melestarikan permainan rakyat Ternate sebagai sebuah kearifan lokal yang perlu dipertahankan kearifan pada zaman yang serba modern ini. Selain itu, sebagai studi awal bagi pemerintah daerah setempat untuk mempreservasi budaya lokalnya. Adapun manfaat penelitian ini sebagai bahan informasi kepada masyarakat tentang permainan rakyat Ternate yang patut dipertahankan kearifannya oleh masyarakat. Hal ini dilakukan agar permainan rakyat tetap lestari dan bertahan ditengah perkembangan zaman yang semakin pesat.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fungsi perspektif sastra. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang semata-mata didasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa data yang apa adanya (Sudayanto, 2015).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian disusun oleh peneliti yang berupa rubrik wawancara dan rubrik observasi dengan dua jenis data, yaitu data sekunder dan primer. Data primer adalah data yang ditemukan pada anak-anak sebagai informan terkait dengan rubrik wawancara

yang berisi pertanyaan tentang topik penelitian, sedangkan data sekunder sebagai data pendukung yang didapatkan melalui observasi dan dokumentasi tentang permainan rakyat yang dipraktikkan oleh anak-anak perwakilan masyarakat di tiap kelurahan Kota Ternate. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Anggita, 2019). Data yang dikumpulkan akan ditriangulasi (gabung) dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan fungsi perspektif sastra.

3. Hasil dan Pembahasan

Permasalahan penelitian adalah pemertahanan nilai-nilai kearifan lokal dalam pola permainan rakyat Ternate. Ternate adalah salah satu kota yang berada di Provinsi Maluku Utara, yang memiliki banyak permainan rakyat dengan jenis dan nama yang berbeda berdasarkan pada bahasa daerah masing-masing. Maluku Utara memiliki bahasa daerah terbanyak kedua di Indonesia sesudah Papua, ada 31 bahasa daerah sehingga nama permainannya berdasar pada bahasa daerah masing-masing (Grimes 2002).

Hasil penelitian menemukan tujuh permainan rakyat yang masih ada dan jarang dipraktikkan oleh anak-anak Ternate, di antaranya permainan *benteng*, *boi tampurung*; *dodorobe*, *falinggir*, *mereka pusa*, *jilo-jilo*; dan *cege-cege*. Ketujuh jenis permainan ini tersebar di Kota Ternate pada wilayah yang berbeda-beda. Permainan rakyat Ternate merupakan identitas masyarakat Ternate agar tetap lestari dan dipertahankan nilai-nilai kearifan lokalnya sebagai sebuah identitas. Dengan mengenalkan permainan rakyat melalui pola-pola permainan di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat diharapkan dapat mengedukasi kepada anak-anak sebagai pelaku praktik bermain sebagai kearifan lokal yang kaya akan nilai-nilai baiknya.

Berikut diperkenalkan pola permainan rakyat serta nilai-nilai kearifan lokalnya.

Tabel 1
Mengenalkan Pola Permainan Rakyat

Nama Permainan Rakyat	Pola Permainan
Permainan Benteng	<ul style="list-style-type: none"> ▪ terdiri atas dua tim dalam bermain ▪ memiliki banyaknya jumlah tim yang sama ▪ menggunakan batu sebagai media, dua dipegang pada ketua masing-masing tim ▪ batu yang dipegang tim 1 (satu) disebut “benteng hidup” dan batu yang dipegang tim 2 (dua) disebut “benteng mati” ▪ menggunakan tanah lapang (lapangan) dalam bermain ▪ jarak antar kedua tim satu meter ▪ permainan berpusat di satu titik batu yang sudah disepakati kedua tim ▪ permainan dimulai. Kedua tim berlari merebut batu atau disebut “benteng hidup”. Tim yang berhasil injak “benteng hidup” sebagai tim pertama yang bermain ▪ tim pertama yang bermain, dimulai dengan perkataan yang bermakna “ejekan” kepada tim lawan. Ejekan bermaksud agar tim lawan dapat merespons perkataannya, kalau direspons sebagai penanda bahwa tim lawan mampu mempertahankan harga diri tim, sambil berlari menginjak batu pusat permainannya ▪ kalau batu berhasil diinjak oleh tim, tim tersebut menang dalam permainan begitu seterusnya sampai permainan berakhir ▪ tim yang menang akan berteriak “benteng hidup” sebanyak-banyaknya sebagai tanda bahwa permainan telah selesai
Permainan <i>Boy Tempurung</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tim dibagi menjadi dua, perempuan dan laki-laki bisa campur dalam satu tim ▪ satu tim dibatasi maksimal 10 orang
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tim mempersiapkan kurang lebih 10-20 batok kelapa ▪ batok kepala disusun meninggi berbentuk piramida ▪ menggunakan bola goni untuk melempar batok kelapa yang sudah disusun (bola goni adalah jenis bola yang dipakai pada permainan bulu tangkis) ▪ permainan dimulai melalui proses suit, untuk menentukan tim pertama bermain, lempar bola pada batok kelapa ▪ tim yang menang suit yang pertama bermain, lempar bola pada batok kelapa yang tersusun tinggi ▪ batok kepala yang jatuh berserakahan di lantai, kedua tim berlari sambil berebutan mengambil batok kelapa yang berserakahan di lantai dan menyusun kembali seperti semula ▪ pada saat menyusun batok kelapa, diupayakan tidak dilihat oleh tim lawan kalau dilihat, tim lawan akan melempari bola goninya dan kalau tepat sasaran, permainan batok kelapa ditinggalkan dan timnya dinyatakan kalah ▪ anggota tim yang lebih banyak menyusun batok kepala, tim tersebut dinyatakan sebagai pemenang ▪ anggota tim berhasil menyusun batok kelapa kembali, tim tersebut dinyatakan menang ▪ Permainan diakhiri dengan teriakan, <i>boi, boi, boi</i> sebagai penanda bahwa permainan <i>boi tampurung</i> dimenangkan oleh salah satu tim.
Permainan <i>Cenge-Cenge</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ permainan dilaksanakan mandiri tetapi terdiri atas beberapa orang khusus perempuan ▪ permainan terlebih dahulu dibuatkan gambar berbentuk pola permainan berbentuk

	<p>kotak-kotak seperti pakaian perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ polanya digambar di atas lantai semen, atau pasir dan tanah. Kalau lantai semen, pola dibuat menggunakan kapur tulis untuk menggaris agar tampak polanya. Kalau pasir atau tanah, menggunakan rotan atau kayu yang dibuat garis ▪ <i>gaco</i> atau batu kecil datar atau pecahan mesel, dibentuk bulat atau empat persegi yang berukuran kecil ▪ permainan dimulai dengan bersuit oleh beberapa orang yang ikut dalam bermain ▪ yang menang suit sebagai pemain pertama ▪ <i>gaco</i> digunakan oleh pemain pertama melempari pola kotak-kotak yang dibuat sesuai urutan ▪ sebagai pemain pertama mengangkat kaki kiri dan lambat sambil menjinjit dengan kaki kanang sambil menggeser <i>gaco</i> pada pola garis kotak pertama, kedua dan seterusnya sampai pada garis pola kotak terakhir ▪ kalau <i>gaco</i> yang dijinjit tidak keluar dari garis pola, pemain dinyatakan menang, tapi kalau <i>gaconya</i> keluar dari garis pola kotak, dinyatakan kalah. ▪ permainan akan diganti oleh pemain yang berikutnya sampai selesai 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tim pertama bermain ditunjuk berdasarkan kesepakatan kedua tim ▪ tim pertama akan bernyanyi mengelilingi kedua tim dan masuk melalui gerbang tangan ▪ permainan dimulai dengan menyanyikan syair <i>jilo-jilo</i>, yaitu “<i>jilo-jilo iko pam pajilo, bunga rampa sinole, bunga rampa sinole, sijao-sijao ade kaka sudah jao, hamper jao-hamper jao, hamper jao tidor malam tako jao, lemon nis pisang guling-guling, cari pintu di mana masuk, masuk, masuk</i>” ▪ tim yang bernyanyi mengelilingi kedua tim dan masuk melalui gerbang sampai syair lagu selesai ▪ pada waktu lagu selesai, diperhatikan syair terakhir yang dinyanyikan oleh salah satu orang tim, dan akan ditanyakan oleh salah satu tim pada gerbang tangan di depan, “ikut siapa” kalau jawabannya ikut tim <i>a</i> atau <i>b</i>, orang tersebut akan berada di belakang tim <i>a</i> atau <i>b</i> penjaga gerbang, begitupun seterusnya sampai permainan selesai.
<p>Permainan <i>Jilo-Jilo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ permainan dilaksanakan secara tim ▪ dua tim saling berhadapan dan saling pegangan tangan ▪ masing-masing tim mengacungkan tangan ke atas saling berhadapan dan berpegangan seperti gerbang, tujuannya anggota tim lainnya melewati gerbang tersebut dan tidak keluar dari gerbang tangan ▪ masing-masing anggota tim tidak dibatasi, semakin banyak orang dalam satu tim semakin meriah dan kompak dalam bernyanyi 	<p>Permainan <i>Falinggir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ bahan <i>falinggir</i> adalah kertas minyak atau dalam bahasa Ternate disebut kertas <i>krep</i> ▪ kertas <i>krep</i> diletakkan pada pola yang sudah dibuat dengan menggunakan bambu kering yang dipipih sesuai ukuran dan model <i>falinggir</i> yang diinginkan pemain ▪ kertas <i>krep</i>, kemudian dilekatkan pada pola bambu kering yang sudah dibuat ▪ <i>falinggir</i> diikat dengan nilon atau benang yang panjang sesuai selera kemudian dilayangkan ke udara mengikuti arah angin ▪ pada saat dilayangkan, satu orang membantu memegang <i>falinggir</i> dan satunya memegang ujung tali. Posisi

	<p>keduanya berada kurang lebih 3 meter</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ selanjutnya dua orang tersebut bersama-sama menerbangkan <i>falinggir</i> dengan mengikuti arah angin ▪ <i>falinggir</i> kemudian diterbangkan dengan kekuatan angin ▪ dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa ▪ dipraktikkan di pantai atau tanah lapang/lapangan. ▪ pilihan lokasi yang luas bertujuan agar <i>falinggir</i> bisa terbang sampai tinggi.
Permainan <i>Dodorobe</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Dodorobe</i> dipraktikkan secara berkelompok ▪ terdapat dua tim, terdiri atas lawan dan tim musuh ▪ dipraktikkan pada halaman rumah yang banyak pohonnya karena pohon sebagai tempat persembunyian para musuh ▪ kedua tim lawan dan musuh saling tembak menembak menggunakan <i>dodorobe</i> ▪ tidak dibatasi orang dalam satu tim. Lebih banyak orang menambah keseruan pemain ▪ permainan tidak dibatasi oleh waktu ▪ permainan berakhir dengan berteriak “dor” artinya salah satu tim sebagai pemenang
Permainan <i>Mereka Pusa</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ terdiri atas beberapa orang, dua orang ditugasi memegang kedua ujung karet yang sudah “dicacing” Panjang kurang lebih 3 sampai 4 meter ▪ permainan dimulai dengan suit. Yang menang akan menjadi pemain pertama ▪ karet yang sudah dikait (cacing) dipegang pada ujung masing-masing oleh dua orang yang dianggap kalah, dan diletakkan pada pusat orang tersebut ▪ pemain melompati karet yang dimulai pada bagian tubuh <i>pusat</i> (bagian tengah) ▪ kalau berhasil lompat pada bagian pusat, dilanjutkan dengan lompat kedua pada

	<p>posisi karet yang berpindah di bagian tubuh yang lain, seterusnya sampai di kepala</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ pemain yang tidak berhasil lompat, dianggap kalah dalam permainan ▪ dan diganti oleh pemain lainnya.
--	---

Tabel 2
Nilai Positif dalam Permainan Rakyat

Nama Permainan Rakyat	Nilai-Nilai dalam Permainan
Permainan <i>Benteng</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama tim: saat bekerja sama dalam memenangkan permainan ▪ Hubungan sosial: saat anak-anak bermain bersama dengan teman-teman ▪ Komitmen: saat anak memiliki jiwa pejuang meraih kemenangan dalam bermain ▪ Tanggung jawab: saat anak mengambil media permainan agar menang ▪ Rendah hati: anak-anak menerima kekalahan dalam bermain ▪ Jiwa persatuan: saat anak-anak memilih bermain permainan rakyat ▪ Disiplin: saat anak-anak mematuhi aturan dalam permainan
Permainan <i>Boy Tampurung</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja sama tim: saat anak-anak bekerja sama dengan temannya dalam memenangkan permainan ▪ Hubungan sosial: saat anak bermain di luar rumah bersama teman-teman ▪ Disiplin: anak menaati peraturan yang disepakati dalam permainan ▪ Komitmen: saat anak berjuang meraih kemenangan ▪ Rendah hati: anak-anak menerima kekalahan dalam bermain ▪ Kerja keras: ulet dalam bermain

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disiplin: anak patuhi aturan dalam permainan ▪ Peduli: anak-anak peduli dan cinta kepada alam dan sekitarnya ▪ Nasionalis: cinta terhadap budaya daerah, permainan rakyat daerah ▪ Jujur: anak-anak jujur dalam bermain
Pemmainan <i>Cenge-Cenge</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanggung jawab pada diri sendiri: mampu menyelesaikan permainan ▪ Hubungan sosial: saat anak mejalin hubungan dengan teman dan lingkungan sekitarnya ▪ Disiplin: saat anak mematuhi aturan yang sudah disepakati ▪ Mengalah: menerima kekelahan dalam bermain ▪ Percaya diri: saat bermain anak membawa “gaco” sampai selesainya permainan ▪ Kerja keras: anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik
Pemmainan <i>Jilo-Jilo</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja tim: anak bekerja sama, menyelesaikan permainan ▪ Disiplin: mentaati peraturan dalam permainan ▪ Rendah hati: anak menerima kekelahan dalam bermain ▪ Kerja keras: ulet dalam bermain ▪ Komitmen: saat anak memilih masuk dalam sebuah tim ▪ Cinta damai: saat anak saling menghargai dalam bermain

Pemmainan <i>Falinggir</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja keras: ulet saat bermain ▪ Tanggung jawab: menyelesaikan permainan sampai selesai ▪ Kontrol emosi pada diri sendiri: saat anak mampu melayangkan “falinggir” atau layang-layang ▪ Mencintai alam sekitarnya ▪ Konsterasi: saat anak mampu menguasai kondisi alam pada saat bermain ▪ Nasionalis: anak mencintai budaya daerah
Pemmainan <i>Dodorobe</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja tim: saat anak mampu menyelesaikan permainan bersama teman ▪ Komitmen: bela negara, membela wilayahnya sebagai benteng pertahanan ▪ Nasional: mencintai budaya daerah dan kearifan lokal yang dipakai sebagai media bermain ▪ Disiplin: mentaati peraturan dalam bermain ▪ Kerja keras: ulet saat bermain ▪ Cinta damai: saling menghargai saat bermain
Pemmainan <i>Mereka Pusat</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja keras: ulet saat bermain ▪ Tanggung jawab: saat anak mampu menyelesaikan permainan sampai selesai ▪ Disiplin: patuhi aturan dalam permainan ▪ Cinta damai: saling menghargai dalam permainan

Mengenalkan kearifan lokal kepada anak-anak melalui permainan rakyat adalah salah satu usaha pemertahanan identitas masyarakat Ternate. Hilangnya nilai-nilai kearifan lokal dalam permainan rakyat adalah tanda hilangnya identitas bangsa sekaligus hilangnya nilai identitas lokalitas masyarakat Ternate. Dengan mengangkat topik ini, penulis mengangkat kembali permainan rakyat yang menjadi

kearifan lokal yang sudah ditelan zaman dengan hadirnya permainan *game* dan *toys* yang marak dipraktikkan oleh anak-anak zaman *now*. Hilangnya kearifan lokal, permainan rakyat juga berimbas pada hilangnya nilai-nilai kearifan yang sudah tertanam sejak dahulu diajarkan oleh nenek moyang melalui permainan rakyat sehingga permainan rakyat Ternate perlu dikenalkan kepada anak-anak

sebagai budaya lokal yang perlu dipertahankan kearifannya.

Permainan *benteng* adalah permainan yang mengajarkan tentang nilai kebersamaan, komitmen, kerja sama tim, hubungan sosial yang baik, serta cinta alam. Nilai-nilai yang arif dan bijak tersebut sudah tertanam sejak dini dalam masyarakat Ternate dalam permainan rakyat ini. Oleh karena itu, permainan ini perlu lestari agar nilai-nilainya tetap dipertahankan.

Permainan *boy tampurung* dikategorikan sebagai permainan olahraga karena membutuhkan tenaga dan teknik mengelola pernafasan dalam bermain. Permainan ini sangat bermanfaat untuk jiwa dan raga karena membutuhkan kekuatan fisik. Nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain komitmen, kerja sama tim, jujur, disiplin, cinta alam. Alat yang digunakan untuk memainkan permainan ini adalah peralatan lokal yakni batok kelapa. Kelestarian akan nilai-nilai lokalitas ini perlu dijaga dan dipertahankan agar selalu lestari dan terjaga lokalitasnya sebagai budaya lokal masyarakat Ternate.

Permainan *cenge-cenge*, memiliki nilai kemandirian, keseimbangan hidup, mengalah, disiplin, dan mencintai alam. Peralatan yang digunakan dalam permainan adalah alam. Alam dapat memberikan aura positif manusia termasuk dengan bermain. Dengan mencintai alam manusia dapat menghargai orang dan alam sekitarnya.

Permainan *jilo-jilo*, mengajarkan nilai kerja sama tim, komitmen, disiplin, saling menghargai, dan juga mencintai nilai-nilai kearifan lokalnya. Permainan ini tidak membutuhkan teknologi atau alat yang canggih tetapi hanya menggunakan manusia sebagai media dalam menyampaikan pesan yang tersirat dalam permainan. Dengan permainan ini para pemain diajarkan untuk menerima konsekuensi saat pemain kalah dalam bermain. Tubuh sebagai kekuatan dalam menyampaikan pesan dan media dalam permainan. Para pelaku permainan diajarkan juga tentang menghargai tubuh dan alam sekitarnya sebagai tempat untuk bermain.

Permainan *falinggir* juga memiliki nilai yang sama kepada anak dan masyarakat. Permainan ini ditemukan di seluruh Indonesia

dan hanya berbeda pada nama. Masyarakat Ternate menyebut *layang-layang* yakni permainan yang dilayang-layangkan. Menggunakan alam sebagai media dalam bermain. Mengajarkan tentang kearifan lokal Ternate yakni menghargai alam dan cinta alam terhadap alam Ternate.

Permainan *dodorobe* mengajarkan tentang nilai kerja sama tim, komitmen, jiwa patriotisme, dan disiplin. Permainan ini menggunakan bambu sebagai media permainan. Bambu sebagai kearifan lokal Ternate digunakan sebagai gelas, piring, tempat masak, dan juga media permainan. Saat ini, alat-alat tersebut juga dapat ditemukan di tempat-tempat wisata. Selain nilai juga diperkenalkan tentang kearifan lokal bambu sebagai sarana dalam permainan.

Permainan *mereka pusa* mengajarkan tentang nilai kemandirian, tanggung jawab, komitmen, dan pejuang. Nilai-nilai ini dipertahankan oleh anak-anak sebagai generasi bangsa. Kearifan lokal yang terkandung adalah menghargai alam. Semangat untuk menghargai alam tercermin dengan media dalam permainan yaitu alam atau tanah yang lapang. Alam memberikan kekuatan, lingkungan membawa dampak positif pada setiap anak yang berada dalam suatu lingkungan sosial. Dengan bermain di pekarangan membuat anak-anak menjadi kuat dan jiwanya menjadi pemberani dalam hubungan sosial.

Cara untuk memperkenalkan kearifan lokal kepada anak-anak melalui tujuh permainan rakyat tersebut adalah sebuah solusi untuk mengembalikan identitas kearifan lokal Ternate. Nilai kejujuran, kerja tim, cinta damai, kerja keras, disiplin, hormat, dan patriotisme, mulai dianggap tidak penting. Pendidikan karakter melalui permainan rakyat ini perlu dilestarikan dengan pola permainan yang dipraktikkan setiap saat oleh anak-anak. Usaha ini dilakukan agar nilai-nilai tersebut tidak tergerus oleh zaman.

Hilangnya sopan santun, tidak menghargai guru atau orang tua, orang yang lebih tua, malas, dan tidak disiplin merupakan ciri anak zaman *now* atau generasi *z* karena pengaruh teknologi bermain *toys* dan *game*. Oleh karena itu, upaya untuk memperkenalkan kearifan

lokal kepada anak-anak dengan cara memperkenalkan permainan segera dilakukan untuk mengantisipasi krisis moralitas anak-anak.

Hilangnya karakter baik pada generasi muda khususnya anak-anak adalah pertanda kehancuran masa depan anak bangsa termasuk anak-anak Ternate. Tujuh permainan rakyat dapat memberikan nilai-nilai yang baik kepada para pelaku permainan rakyat. Anak-anak dapat menyerap kearifan lokal Ternate seperti alam, lingkungan, dan seisinya menjadi media dalam permainan. Alam memberikan aura positif dan lingkungan yang baik, sehat dan bersih juga dapat memberikan kekuatan yang baik bagi anak-anak saat bermain. Hubungan sosial yang dibangun melalui permainan, mengajarkan anak-anak agar menguatkan jiwa sosialnya. Lingkungan dalam permainan mengajarkan hal positif bagi anak-anak yang bermain. Mereka dapat belajar tentang berbagai hal yang berkaitan dengan karakter dan lingkungan sekitarnya sehingga nilai-nilai dalam permainan rakyat perlu untuk dijaga agar tetap lestari dan dipertahankan nilai-nilai lokalitasnya.

Salah satu agar kearifan lokal tetap lestari dan bertahan serta nilai-nilai selalu terjaga oleh anak-anak dan masyarakat Ternate. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan penelitian mengenalkan kearifan lokal melalui permainan rakyat Ternate. Selain itu, nilai yang terkandung dalam permainan dapat dijadikan kekuatan atau benteng hidup untuk anak-anak Ternate era digitalisasi ini.

4. Simpulan

Penelitian ini menemukan tujuh permainan rakyat Ternate yang sering dipraktikkan oleh anak-anak Ternate, yaitu permainan *benteng*; *boi tampurung*; *dodorobe*; *falinggir*; *mereka pusat*; *jilo-jilo*, dan *cence-centage*. Ketujuh jenis permainan tersebut dapat ditemukan di wilayah Ternate antara lain di Kota Ternate Utara, Ternate Selatan, dan Kota Ternate Tengah. Permainan yang dipraktikkan juga bergantung pada waktu dan musim tertentu, di saat suasana anak yang ingin bermain. Permainan memiliki polanya masing-masing dan setiap pola

mencerminkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Nilai kerja sama tim, cinta damai, disiplin, saling menghargai, kerja keras, komitmen, konsentrasi, patriotisme, cinta tanah air, komitmen, dan memiliki jiwa sosial yang baik adalah karakter baik anak bangsa, juga ditemukan pada anak-anak Ternate dalam permainan ini. Karakter ini perlu dipertahankan agar anak-anak selalu terjaga karakternya dengan baik.

Mengenalkan kearifan lokal tentang batok kelapa sebagai bahan dan media dalam permainan, alam sebagai tempat bermain, dan bambu sebagai medium permainan menjadi sebuah nilai kearifan lokal yang dijaga keberadaannya agar tidak tergerus dengan hadirnya gawai itu melalui permainan *toys* dan *game*.

Anak-anak diajarkan mencintai alam dan isinya melalui pengenalan permainan ini sehingga nilai-nilai yang arif, bijak dan lokalitasnya tetap terjaga di era yang serba canggih saat ini. Hal itu dikarenakan alam juga memberikan kekuatan dan aura positif bagi setiap anak yang bermain, dengan bermain anak-anak menjadi lebih kuat dan tangguh dalam menghadapi tantangan dalam hidup karena kekuatan fisiknya yang sudah terlatih dalam permainan ini.

Daftar Pustaka

- Anggita, G.M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Baedowi, A. (2015). *Calak Edu 4: Esai-esai Pendidikan*. Pustaka Alvabet
- Grimes, B. (2002). *Ethnologue: Languages of the World*. SIL International
- Kurniasari, Y.R., dan Rahardi, K. (2019). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng di Yogyakarta: Kajian Ekolinguistik DOI. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 133–142
- Maricar, F., dan Tawari, R.S. (2018). Nilai dan Eksistensi Permainan Tradisional di

- Ternate. *Jurnal Ethnohistory: Vol. V*
(Nomor 2)
- Sehandi, Y. (2014). *Teori Sastra*. Ombak
- Sudayanto. (2015). *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Duta Wacana University
- Sugoyono. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta
- Tim Play Plus Indonesia. (2014). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
<https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>