

## **Memperkenalkan Permainan Tradisional Dhako pada Anak Masyarakat Pesisir Sebagai Upaya Melestarikan Budaya di Talango**

**Yuliyana**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Aqidah Usymuni Sumenep

e-mail: yulliyhana00@gmail.com

**Abstrak:** Permainan tradisional merupakan salah satu warisan yang tak ternilai yang harus dilestarikan, karena adanya zaman modernisasi teknologi ini salah satunya yaitu permainan tradisional dhako (congklak). Dhako adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang yang menggunakan alat permainan berbentuk papan dan biji atau yang disebut kecik. Cara untuk melestarikan permainan tradisional ini salah satunya dengan mengenalkan permainan congklak (dhako) ini kepada anak-anak sebagai penerus bangsa. Seperti penelitian yang dilakukan di daerah Talango khususnya desa Padike, penelitian ini dilakukan dengan cara mengenalkan congklak pada anak usia 6-10 di lingkungan rumah. Melalui permainan congklak (dhako), banyak hal yang didapat untuk perkembangan anak diantaranya melatih anak untuk menerima kekalahan, melatih interaksi sosial anak, melatih kemampuan berhitung anak, melatih sifat kejujuran anak. Untuk itu, tujuan dari penelitian ini agar permainan tradisional congklak tidak tersisihkan atau terasingkan dibudaya kita yaitu Indonesia karena zaman modernisasi teknologi.

**Kata Kunci:** Congklak, Permainan Tradisional, Pelestarian Budaya

**Abstract:** Traditional games are one of the cultural products that must be preserved, because of the era of technological modernization, one of which is the traditional game congklak. Congklak is a game played by people who use playing equipment in the form of a board and seeds or what is called kecik. One way to preserve this traditional game is by introducing the congklak game to children (especially aged 6-10) as the nation's successors. Like research conducted in the Talango area, especially Padike village, this research was carried out by introducing congklak to children aged 6-10 in the home environment. Through the congklak game, many things can be gained for children's development, including training children to accept defeat, training children's social interactions, training children's numeracy skills, training children's honesty. For this reason, the aim of this research is that the traditional game of congklak is not marginalized or alienated in our culture, namely Indonesia, because of the era of technological modernization.

**Keywords:** Only mentions specific concepts (words or phrases), 3-5 concepts, words that are truly conceptual, and not too general in italics.

## **A. PENDAHULUAN**

Desa padike merupakan salah satu desa dari lingkup Kecamatan Talango, yang terletak di kepulauan kecil yang biasanya disebut Pulau Poteran di kabupaten Sumenep. Dulunya, desa Padike seperti pedesaan pada umumnya yang kegiatan masyarakat disana bekerja sebagai nelayan atau petani. Namun, dari sekitar tahun 2000-an masyarakat Talango khususnya Padike bermigrasi ke Jakarta untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan bekerja sebagai penjaga toko kelantong, seiring waktu pekerjaan ini membuat masyarakat Padike sukses dan menjadi kebiasaan untuk bekerja disana.

Bahkan ada sebuah kebetulan yang dimana ada di satu titik lingkungan yang sama di kota Jakarta yang isinya penduduk Padike sebagai penjaga toko kelantong disana. Seiring dengan berkembangnya waktu sekarang tidak hanya di kota Jakarta yang dikuasai oleh masyarakat Padike ada beberapa titik kota diantaranya kota Semarang dan Tegal. Karena masyarakat Padike hidup di lingkungan kota sebagai penjaga toko, sedikit banyak mempengaruhi pola hidupnya baik dalam berpenampilan atau dalam menggunakan teknologi, karena pesatnya arus globalisasi dan modernisasi teknologi, sehingga pola hidup itu lambat laun mempengaruhi masyarakat desa yang ada di desa terutama di desa Padike. Modernisasi sudah menjamah desa tersebut hampir dalam setiap kehidupan masyarakat di sana, terutama pada penggunaan handphone.

Pada umumnya, masyarakat desa Padike bekerja di Jakarta sampai berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun. Selama mereka bekerja anak-anak mereka ada di desanya tinggal bersama dengan kakek neneknya ataupun paman dan bibinya. Anak itu diberikan handphone sebagai sarana komunikasi diantara orang tua dan anak. Kebanyakan orang tua menganggap bahwa hal tersebut paling praktis untuk dilakukan kepada anak mereka agar tetap berada di dalam rumah. Padahal dari handphone, informasi dan konten-konten lain tanpa filter dapat terakses dengan mudah dan terselancar dengann bebas, dengan rasa penasaran anak yang tinggi kadang tidak terbendung sehingga anak mengakses hal-hal yang negatif. Meskipun orang tua sudah mengarahkan dan memberi arahan dalam menggunakan handphone, tidak kemungkinan anak akan melakukan hal tersebut secara sembunyi-sembunyi.

Desa Padike sebenarnya masih memiliki budaya yang masih diselenggarakan oleh sebagian masyarakat disana. Namun dengan berkembangnya zaman dan modernisasi teknologi, budaya yang merupakan sebagai kearifan lokal mulai terasingkan dari masyarakat desa Padike. Salah satu yang jarang ditemui yaitu permainan tradisional, dulunya permainan

tradisional umumnya sering dimainkan oleh anak desa Padike untuk mengisi waktu senggangnya sepulang sekolah, seperti permainan Banteng, Lempar Sendal dan Peta Umpet.

Namun sekarang sulit untuk dijumpai, memang anak desa berkumpul dengan teman sebayanya tapi yang penulis jumpai dalam perkumpulan anak-anak itu bukan lagi untuk bermain permainan tradisional, tetapi bermain permainan modern seperti Mobile Legend dan Free Fire. Karena kebanyakan anak sudah diberikan handphone oleh orang tuanya, sehingga membuat anak lebih sering bermain dengan handphone dari pada permainan tradisional.

Beberapa anak beranggapan bahwa permainan modern ini keren dan canggih, sehingga semakin berkurangnya minat anak untuk memainkan permainan tradisional, maka pada akhirnya semakin menipis keberadaan permainan tradisional. Selain itu, karena kurangnya sosialisasi orang tua ke anak ataupun murid ke guru yang mulai hilang tanpa disadari, ditambah dengan adanya permainan modern ini.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang tak ternilai dan harus dilestarikan dalam era digitalisasi yang semakin pesat. Selain untuk mencegah terjadinya luntarnya budaya, pelestarian ini juga digunakan untuk tumbuh kembang anak baik dari aspek kognitif anak. Selain itu, permainan tradisional juga sangat berguna untuk melatih interaksi sosial anak dengan teman-temannya khususnya di desa Padike. Atas dasar inilah penulis tertarik untuk menulis artikel terkait “Memperkenalkan Permainan Tradisional Dhako untuk Anak Masyarakat Pesisir Sebagai Upaya Melestarikan Budaya di Talango”.

## **B. METODE**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif. Kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati, menurut Bogdan dan Bikklen (dalam Eline, 2018). Bentuk dari kegiatan pengenalan permainan tradisional congklak ini dengan mengenalkan permainan tradisional congklak disekitar lingkungan rumah selain itu melakukan wawancara di daerah Talango khususnya desa Padike dusun Sumur Asin RT/RW: 002/002.

Sasaran yang dipilih yaitu anak-anak usia 6-10 tahun yang merupakan anak usia sekolah yang mengalami perkembangan emosional, perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan serta melestarikan kearifan lokal pada anak-anak khususnya di daerah Talango desa Padike.

Alat yang digunakan dalam pengenalan alat permainan congklak ini pastinya congklak dan bijinya. Dalam pelaksanaan pengenalan permainan tradisional congklak, penulis memberi tahu cara-cara bermain, dan memberi tahu nama permainan yang dimainkan kepada anak-anak di lingkungan rumah khususnya desa Padike yang berkisar kurang lebih 10 anak.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Congklak adalah jenis permainan tradisional yang populer di berbagai negara Asia, termasuk Indonesia, Malaysia, dan Filipina. Permainan congklak diyakini berasal dari Afrika kuno, yang bernama mancala. Dari Afrika permainan ini menyebar ke Timur Tenggara, India dan Asia Tenggara, melalui perdagangan, penjelajahan dan migrasi. Meskipun asalnya mungkin dari Afrika, permainan ini telah dimodifikasi dan diadopsi oleh berbagai Masyarakat Asia Tenggara termasuk Indonesia sendiri, sehingga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya lokal.

Penyebutan nama congklak ini berbeda-beda khususnya di negara kita yaitu Indonesia, seperti di Jawa menyebut permainan ini dengan nama "Dakon" atau "Dakonan". Sedangkan di Bali disebut "Mokaotan", di Kalimantan disebut dengan "Jeplak", dan di Betawi dikenal dengan sebutan "Punggah". Jika di daerah Talango permainan congklak ini disebut dengan permainan "dhako".

Congklak (dhako) adalah permainan strategi dan keterampilan yang dimainkan oleh dua orang, dimana setiap pemain bertujuan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin biji di lubang besar miliknya (sering disebut rumah). Permainan ini menggunakan papan khusus yang biasanya terbuat dari kayu atau plastik, dengan beberapa lubang kecil (biasanya berjumlah 14, dengan dua lubang besar tambahan di ujung papan) dan biji-bijian kecil sebagai alat bermain.

Cara bermain congklak (dhako) pertama-tama setiap lubang kecil itu diisi oleh biji atau cekik dengan isi yang sama (biasanya 7 biji di dalam setiap lubang kecil). Lalu pemain mengambil biji di salah satu lubang miliknya lalu dijalankan satu-satu ke lubang berikutnya (searah jarum jam) termasuk rumah sendiri, dan melewati rumah lawan. Jika biji terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya, pemain melanjutkan permainan dengan mengambil biji dari lubang tersebut, jika biji berakhir di lubang yang kosong maka giliran main berhenti. Namun, jika biji berakhir di lubang kecil sendiri dan ada biji di lubang lawan yang sejajar maka biji itu diambil dan dimasukkan ke rumah sendiri. Siapa yang mendapatkan paling banyak biji maka dialah pemenangnya.

Dari permainan tradisional congklak ini dapat membentuk karakter anak dalam hal kejujuran karena tidak boleh curang saat bermain, berlatih kemampuan untuk berhitung, menyusun rencana untuk mengumpulkan biji atau kecil sebanyak mungkin, selain itu juga melatih anak untuk mengontrol emosi dan melatih anak untuk menerima kekalahan dan menghormati kemenangan.

Ada beberapa cara yang dapat kita lakukan untuk melestarikan permainan tradisional menurut Margayani, R.P. Ed al diantaranya adalah:

- 1) Dengan cara mengenalkan permainan tradisional kembali pada anak, melalui kegiatan-kegiatan praktik langsung baik dilingkungan sekolah ataupun dilingkungan tempat tinggal, dapat memberikan manfaat yang besar dalam menjaga warisan budaya dan kearifan lokal. Jelaskan rt dan beberapa anak
- 2) Membangun komunitas juga menjadi hal penting dalam melestarikan permainan tradisional khususnya congklak. Melalui komunitas tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa dapat ikut serta dalam mempromosikan dan menjaga kelestarian permainan tradisional. Sebagai contoh, dengan adanya komunitas permainan tradisional khususnya congklak di suatu desa, merka dapat secara berkalan mengadakan acara-acara festival permainan tradisional yang melibatkan seluruh warga desa. Selain itu,
- 3) Mengadakan Worskop, worskop permainan tradisional juga dapat menjadi sarana yang efektif dalam memperkenalkan dan memperluas pemahaman anak-anak tentang beragam permainan tradisional salah satunya ialah congklak. Worskop tersebut dapat diisi dengan sesi belajar membuat peralatan permainan tradisional, mengajarkan aturan main yang benar, dan juga memperkenalkan sejarah serta makna dari setiap permainan tradisional yang dimainkan. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dan merasakan keindahan serta keunikan dari permainan tradisional warisan budaya, khususnya permainan congklak.

Penelitian yang dilakukan di daerah Talango khususnya desa Padike, dalam mengenalkan permainan tradisional dhako upaya melestarikan budaya, menggunakan salah satu cara yang sudah dipaparkan di atas yaitu, dengan cara mengenalkan permainan tradisional pada anak yang berusia 6-10 melalui kegitan praktek secara langsung di lingkungan tempat tinggal khususnya di desa Padike dusun Sumur Asin.

Penulis awalnya mengajak anak-anak di lingkungan rumah untuk bermain permainan dhako, lalu memperkenalkan permainan dhako serta

cara untuk memainkan permainan dhako ini. Diselasea bermain penulis sambil menanyakan beberapa pertanyaan kepada anak-anak dengan pertanyaan apakah pernah menggunakan permainan ini sebelumnya, dan mereka menjawab “Pertama kali amain riya” (pertama kali bermain ini). Dan ada salah satu anak yang menjawab “sabellunna pernah nengale kakakna engkok amain riya tape engkok tak ngarte ben tak tao cara amainna” (sebelumnya pernah lihat kakaknya bermain tetapi tidak mengerti dan tidak tahu cara memainkannya).

Dari wawancara yang dilakukan penulis disela-sela bermain menghasilkan bahwa, anak-anak desa Padike khususnya di Sumur Asin tidak tahu permainan dhako ini dan baru pertama kali memainkan permainan dhako. Anak-anak mengaku bahwa baru pertama kali melihatnya dan baru permata kali memainkannya, diantara anak-anak yang diajak bermain hanya satu anak yang tahu permainan ini tetapi tidak tahu cara bermainnya. Untuk itu kita sebagai calon pendidik dan calon orang tua untuk mempertahankan kelestarian budaya kita, dengan cara memperkenalkan permainan tradisional dhako ini kepada anak-anak kita sebagai penerus bangsa.

Kemudian, setelah penulis melakukan pengenalan permainan dhako kepada anak-anak disekitar lingkungan rumah, penulis melakukan wawancara kepada anak-anak yang bermain permainan dhako, mereka mengatakan bahwa “amain dhako lebur ben engkok seneng amain dhako riya” (bermain dhako ini menyenangkan dan aku suka bermain dhako). Selain itu, penulis melakukan wawancara kepada salah satu warga Padike, (permainan riya kodu bedé sampek satiya polana permainan riya tamasok permainan lambek se e ka andi’ ben nagere kita) yang artinya permainan dhako ini harus dilestarikan karena permainan ini termasuk permainan legend yang dimiliki negara kita. Warga padike setuju dengan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak, karena jika bukan kita siapa lagi yang akan mempertahankan atau melestarikan budaya kita ucap salah satu warga Padike..

Dari penelitian ini kita coba evaluasi, bahwa salah satu penyebab permainan tradisional dhako ini mulai tersisihkan karena kurangnya minat dan pengetahuan. Generasi muda saat ini kurang mengenal permainan tradisional karena jarang diajarkan dan dimainkan oleh orang tua. Kurangnya edukasi tentang budaya lokal juga membuat mereka kurang tertarik untuk memainkan permainan tradisional ini.

Hasil dari penelitian ini bukan hanya untuk melestarikan permainan tradisional dhako, tetapi yang penulis dapat anak-anak mulai mengesampingkan handphone yang sering mereka mainkan. Meskipun



hanya beberapa menit saja, tapi itu termasuk salah satu kemajuan. Dan juga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional tidak kalah jauh menyenangkan dengan permainan modern.

Himbauan bagi guru dan orang tua, yaitu harus mempertahankan dan melakukan cara bagaimana agar kita tetap mempertahankan atau melestarikan budaya kita, baik sebagai guru maupun calon guru dan orang tua atau calon orang tua agar kita tetap melestarikan hasil budaya kita salah satunya permainan tradisional congklak ini, untuk itu tugas guru yaitu melestarikan hasil budaya kita dengan mengajarkan atau memperkenalkan macam-macam permainan tradisional di sekolah, agar anak itu tahu bahwa negara kita memiliki permainan tradisional yang tidak kalah menyenangkan dengan permainan modern.

Bukan hanya guru, kepada orang tua juga harus berkontribusi dengan cara, orang tua mengajarkan atau memperkenalkan permainan tradisional di rumah. Seperti di zaman nya penulis, waktu itu penulis tahu cara memainkan permainan congklak itu karena orang tua penulis yang mengajarkan dan memperkenalkan permainan congklak. Untuk itu, kepada orang tua agar memperkenalkan permainan tradisional congklak ini kepada anak-anaknya agar permainan tradisional tidak tersisihkan oleh zaman modernisasi ini.

Tidak hanya itu, penyebab permainan tradisional mulai tersisihkan yaitu karena pengaruh globalisasi yang menyebabkan perubahan gaya hidup. Globalisasi memperkenalkan budaya luar masuk dengan cepat, termasuk perubahan gaya hidup modern. Permainan tradisional dianggap “kuno” oleh sebagian anak karena lebih sederhana dibandingkan dengan permainan modern. Selain itu juga karena minimnya dukungan dan promosi, tidak ada program atau inisiatif secara aktif untuk mempromosikan permainan tradisional.

Untuk melestarikan permainan tradisional, perlu adanya dukungan dari beberapa pihak yaitu keluarga atau orangtua, sekolah atau guru dan masyarakat. Misalnya melalui beberapa program diantaranya seperti program edukasi, baik itu inisiatif dari sekolah ataupun masyarakat khususnya mahasiswa. Yang kedua kampanye budaya, yang merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kesadaran, apresiasi serta pelestarian budaya. Yang ketiga seperti yang dilakukan oleh penulis yaitu memperkenalkan permainan tradisional congklak di lingkungan rumah dalam sehari-hari.



**Gambar 1.** Permainan deko di rumah salah satu warga Padike

Faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pengenalan permainan tradisional congklak yaitu waktu, waktu yang kurang karena kebentrok dengan waktu sekolah anak-anak dan waktu sekolah madrasah. Sehingga penulis agak sulit untuk mengatur waktu, untuk itu waktu penulis melakukan kegiatan ini disaat waktu libur sekolah dan libur madrasah tepatnya pada hari minggu. Namun, untuk itu tidak mengurangi rasa antusias dan semangat kita untuk bermain congklak (dhako) ini, meskipun keterbatasan waktu.

#### **D. KESIMPULAN**

Mengenalkan permainan tradisional congklak (dhako) pada anak usia 6-10 di pesisir Talango upaya melestarikan budaya dalam kegiatan anak ini mengajarkan banyak hal yaitu melatih anak untuk menerima kekalahan, melatih interaksi sosial anak, melatih kemampuan berhitung anak, melatih sifat kejujuran anak, melatih anak untuk menyelesaikan masalah. Dengan mendorong anak-anak terlibat dalam permainan tradisional, juga dapat mendorong mereka untuk mengembangkan kecerdasan emosional mereka.

Melalui permainan congklak, anak-anak bisa belajar untuk mengontrol emosi, mengatur strategi untuk menang dan mengajarkan sportivitas dalam menerima kekalahan dan menghargai kemenangan. Berbagai faktor penghambat dan pendorong, terhambat dengan kurangnya waktu karena bertabrakan dengan kegiatan-kegiatan lainnya. Meskipun begitu anak-anak antusias untuk bermain congklak, selain itu permainan yang dimainkan memiliki alat permainannya. Mengenalkan permainan tradisional congklak upaya melestarikan budaya dapat dijadikan bahan rujukan untuk mempertahankan kelestarian dan kearifan lokal agar tidak tersisihkan oleh zaman modernisasi teknologi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afib, R., Rizqi, P.N.B., Rachma, R.M., Sri, H., Marsella, D.S., (2022). Pelestarian Suling Bambu melalui Ekstrakurikuler Kesenian: Program Pengabdian Masyarakat. *Indonesia Berdaya*. 3(4): 943-948.
- Asep, Ardiyanto. Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Asri, N., Pratiwi, E., Barikah, A., Kasanrawali, A. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 126-133.
- Femberianus, S., Tanggura, R.L., Nahak., Vera, R.B., Selfiana T. N.L., John, E., Ayen, S., Ayu, L.D. (2021). Pelestarian Permainan Tradisional di Tengah Pembelajaran Online. *PEMIMPIN*. 1(1): 23-27.
- Hikmah, P.Y., (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*. 2(3).
- Maryati, S., Nurlaela, W. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49-61.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A.S. (2019). Permainan Tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- Ramadhanti, P.M., Siti, A., Arifah, N.F., M. Burhan, R.W. (2022). Pelestarian Dolanan Bocah sebagai Sarana Konservasi Budaya. *Jurnal Bina Desa*. 4(1):106-115.
- Syafira, N.D., Fathia, H.T., Jefri, N., Eta, Y.L. (2023). Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*. 5(1):39-44.
- Yusep, Mulyana dan Anggi, S.L., Permainan Tradisional. Bandung: SALAM INSAN MULIA.