

Permainan Tradisional
EGRANG BAKIAK EDUKASI

Asep Zainal Arifin



Permainan Tradisional

EGRANG BAKIAK EDUKASI

Penyusun

ASEP ZAINAL ARIFIN

14 + iii hlm.

14,8 × 21 cm

Penyunting

Maria Melani Ika Susanti

Ilustrator

Gibta Paskalin

Penata Letak

Gibta Paskalin

Perancang Sampul

Gibta Paskalin

Diterbitkan oleh

PT. Pelita Media Nusantara

Jalan MH Thamrin Setos Serpong Blok AA2 No. 17 – Kota Tangerang

Tel. 021-55700374, Faks. 021-55700375

Email: pelitamedianusantara@gmail.com

Cetakan Pertama: November 2020

@Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Ketentuan Pidana

Pasal 113:

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Kata Pengantar

Permainan dan/atau olahraga tradisional merupakan media yang dapat digunakan dalam upaya mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Melalui berbagai macam permainan dan/atau olahraga tradisional dapat membantu berkembangnya kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Kemampuan kognitif yang dapat berkembang antara lain seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sedangkan ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, yang antara lain meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Aspek psikomotorik yang juga merupakan target pembelajaran antara lain meliputi peniruan, respon terpimpin, adaptasi, dan penciptaan.

Melalui pengembangan media permainan dan/atau olahraga tradisional, dapat menumbuhkan sikap serta perilaku peserta didik yang mengarah pada pertumbuhan moral. Pada permainan dan/atau olahraga tradisional terdapat konsep menang dan kalah. Melalui konsep menang dan kalah maka dapat melatih peserta didik belajar mengakui kekuatan dan kelebihan teman lainnya serta introspeksi diri atas kelemahan dirinya, serta akan tumbuh sikap sportif.

Pada sisi lain emosi peserta didik yang melakukan permainan dan/atau olahraga tradisional akan berubah menjadi lebih baik. Hal ini dimungkinkan karena peserta didik akan merasa lebih bahagia, karena meningkatnya hormon endorfin yang membuat hati menjadi senang.

Pada permainan dan/atau olahraga tradisional tertentu membutuhkan keberanian dan rasa percaya diri. Peserta didik dituntut untuk mengambil suatu keputusan yang tepat. Biasanya mereka melepaskan emosinya dengan berteriak, tertawa, atau aktivitas riang lainnya.

Semoga melalui rancangan permainan dan/atau olahraga tradisional yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan konsep serta materi pelajaran, diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar sambil melakukan dan belajar sambil bermain.

Tangerang, November 2020

Tim Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
A. Informasi	1
B. Penerapan	4
C. Kebutuhan Alat dan Bahan	7
D. Aturan Permainan dan Penggunaan Alat	8
Penghargaan dan Sanksi	12
Daftar Referensi	14

PERMAINAN EGRANG BAKIAK EDUKASI

A. Informasi

Permainan egrang banyak dijumpai di wilayah Nusantara dengan berbagai macam alat yang digunakan. Beberapa jenis permainan egrang antara lain egrang bambu dan egrang tempurung kelapa atau di Jawa Barat disebut dengan egrang bakiak batok. Di daerah Sulawesi Selatan, permainan egrang batok kelapa dikenal dengan nama Majjeka, yang berasal dari kata jeka yang artinya jalan. Pada bakiak batok dikaitkan tali sebagai alat pegangan untuk mengangkat bakiak batok saat berjalan.



Peralatan Permainan Egrang Bakiak Edukasi

Cara memainkan bakiak batok sangat sederhana, yaitu dengan menjepit tali bakiak dengan jempol kaki layaknya ketika memakai sandal jepit. Kemudian kedua tangan memegang tali seirama menariknya ketika kaki melangkah. Meski sederhana, dalam

memainkan bakiak batok diperlukan keseimbangan tubuh, selain itu dibutuhkan koordinasi antara gerak tangan dan kaki untuk bisa berjalan menggunakan bakiak batok dengan sempurna. Sistem permainan ini dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok, dimana setiap pemain dapat beradu cepat berjalan dengan menggunakan egrang sampai garis finish.

Permainan Egrang Bakiak Edukasi yang dimaksud dalam panduan ini adalah modifikasi egrang dari tempurung kelapa dengan model tempurung kelapa berbahan dasar plastik. Desain pijakan tempurung plastik yang dirancang sesuai dengan anatomi kaki anak usia 7 sd 12 tahun. Kelengkapan lain permainan dilengkapi dengan kartu permainan dan kartu Bintang Penghargaan. Kartu permainan berisi konsep-konsep materi pelajaran yang merujuk pada kompetensi dasar berdasarkan kurikulum. Kartu tersebut digunakan sebagai tantangan bagi para pemain. Para pemain egrang diharuskan mengajukan atau menjawab pertanyaan kepada lawan main berdasarkan konsep konsep materi yang tertulis dalam kartu permainan tersebut. Kartu Bintang Penghargaan digunakan sebagai bentuk penghargaan bagi para pemain yang berhasil menjawab atau mengajukan pertanyaan dengan tepat. Kelengkapan yang terdapat dalam permainan dapat mendorong kreativitas dan menstimulus kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Selain melatih kemampuan psikomotorik dan meningkatkan kecerdasan kinestetik, permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

Selain mengembangkan kemampuan psikomotorik dan kognitif, permainan egrang mengandung nilai-nilai karakter, antara lain; kecermatan, keuletan, kemandirian, sportivitas, dan kejujuran. Nilai kecermatan terlihat pada saat peserta didik berusaha menginjakkan kaki pada tempurung dan menarik tali yang terkait pada tempurung sehingga koordinasi gerakan melangkah menjadi lebih tepat. Nilai keuletan tergambar dari kegigihan peserta didik dalam menggunakan alat yang membutuhkan latihan dan kesabaran untuk dapat berjalan secara cepat dengan keseimbangan yang baik. Nilai kemandirian tercermin dari ketekunan dalam melakukan kegiatan dan sikap percaya diri atas kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan Egrang Bakiak Edukasi. Permainan yang dilakukan menciptakan semangat untuk berkompetisi pada peserta didik dengan jiwa sportivitas yang tinggi sehingga akan menumbuhkembangkan sifat menerima kelebihan orang lain dengan lapang dada. Dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Egrang Bakiak Edukasi para peserta didik terlatih untuk berpikir memecahkan masalah secara bersama berdasarkan tujuan yang akan dicapai.

Pemecahan masalah yang ditemukan dalam permainan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Alternatif solusi dalam memecahkan permasalahan yang dihasilkan atas kemampuan sendiri dan dilakukan bersama-sama merupakan kegiatan yang dapat mendorong sikap gotong royong di tengah keragaman kemampuan dari anggota kelompok. Sikap kompetitif dan mampu berkolaborasi dalam permainan dengan menjunjung nilai-nilai

sportivitas diharapkan dapat membentuk sikap dan etika yang baik pada peserta didik. Implementasi permainan Egrang Bakiak Edukasi mengandung nilai-nilai karakter yang sangat relevan dengan Enam Profil Pelajar Pancasila yakni beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, berkebinekaan global, bergotong royong, dan kreatif.



Profil Pelajar Pancasila

B. Penerapan

Cara menggunakan Egrang Bakiak Edukasi, secara prinsip sama dengan egrang batok yang berkembang di masyarakat, yaitu dengan menjepit tali bakiak dengan jempol kaki layaknya ketika memakai sandal jepit, dan kedua tangan memegang tali seraya menarik tali tersebut pada saat kaki melangkah. Kemudian pemain berjalan dengan alas bakiak sebagai pijakan (sepatu) seirama dengan mengangkat tali pengait untuk mengangkat bakiak.

Sistem permainan yang dilakukan dalam Egrang Bakiak Edukasi dapat dirancang berdasarkan kondisi dan situasi satuan pendidikan, serta menyesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Bentuk permainan egrang dapat dilakukan secara perorangan dan beregu.



Permainan Egrang Bakiak Secara Beregu

Banyaknya tim yang bermain menyesuaikan dengan jumlah peserta didik dan ketersediaan peralatan egrang. Setiap tim berkompetisi untuk menyelesaikan perlombaan dan menyelesaikan tantangan berdasarkan informasi yang terdapat dalam kartu tema secara cepat dan tepat. Bagi pemain dan tim yang lebih cepat dan tepat menyelesaikan permainan mendapatkan "Kartu Bintang Penghargaan". Pada akhir kegiatan, guru dapat memodifikasi

kegiatan dengan merayakan kemenangan atas keberhasilan pemain yang telah menyelesaikan permainan. Reward dapat berupa "piagam penghargaan" bagi semua peserta, dan penguatan guru dengan menggunakan kata-kata yang bersifat positif dan motivasi, misalnya "super star", hebat, dan lainnya.

Implementasi permainan Egrang Bakiak Edukasi pada satuan pendidikan, antara lain dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (intrakurikuler) atau ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Tujuan ekstrakurikuler mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Merujuk pada tujuan ekstrakurikuler maka prinsip kegiatan permainan Egrang Bakiak Edukasi dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan antara lain memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi permasalahan yang ditemukan dalam permainan. Kemampuan ranah afektif yang muncul dari permainan adalah menerima, menanggapi, menilai, dan mengelola proses permainan dengan baik. Sedangkan kemampuan ranah psikomotor adalah kemampuan meniru, memanipulasi, artikulasi dari keterampilan menggunakan egrang. Kemampuan tersebut merupakan suatu tahapan keterampilan yang dimulai dari keterampilan sederhana hingga keterampilan yang lebih kompleks.

C. Kebutuhan Alat dan Bahan

1. Alat

Alat permainan egrang bakiak edukasi adalah sebagai berikut:



Egrang Bakiak Edukasi



Kartu Permainan



Kotak Kartu Permainan



Kartu Bintang Penghargaan

2. Bahan

Bahan yang dapat dirujuk untuk pengembangan permainan egrang bakiak edukasi antara lain berupa:

- Egrang bakiak, berbahan plastik yang ringan dan tidak mudah retak, dibentuk menyerupai setengah bola dengan diameter bawah 16 cm dan ketinggian 8 cm dengan ketebalan 0,5 cm.
- Tali dengan diameter 10 mm dan panjang 3 meter untuk pegangan egrang.
- Kartu Permainan dan Kartu Bintang Penghargaan berbahan dasar ART Carton Laminasi 210 gram. Kartu berdiameter 10 cm, dicetak 4 warna (kuning, merah, hijau, dan biru).
- Kotak penyimpanan Kartu Permainan dan Kartu Bintang Penghargaan berbentuk kotak berbahan kayu yang diberi label sesuai dengan nama mata pelajaran.

- e. Buku Panduan Permainan sebanyak 1 buah.
 - f. Tas penyimpanan alat dan kotak kartu permainan berbahan poliester berwarna hitam berlabel sesuai dengan nama permainan.
3. Bahan lain
- Bahan lain dalam pengembangan permainan egrang bakiak sejenis dengan egrang bakiak edukasi dapat dibuat dari bahan seperti kayu kuat yang tidak mudah lapuk atau tempurung kelapa. Tali pegangan dapat disiapkan dari berbagai jenis tali yang berserat lembut dan aman untuk tangan misalnya tali.

D. Aturan Permainan dan Penggunaan Alat

Aturan permainan Egrang Bakiak Edukasi harus berorientasi pada nilai-nilai edukasi yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik. Sistem permainan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Peserta didik dibagi dalam beberapa tim berdasarkan kesepakatan atau dinamika kelompok yang dapat dikembangkan oleh guru. Setiap tim beranggotakan 9 orang yang terbagi menjadi 3 kelompok.
2. Banyaknya tim dan kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah peserta didik atau ketersediaan sarana (egrang).
3. Penentuan urutan kelompok bermain dalam tim dapat dilakukan dengan permainan tradisional Hom Pim Pa, Cingciripit, Suit, yang diwakili oleh perwakilan anggota kelompok.



Pemain Melakukan Hom Pim Pa

4. Setiap tim berkompetisi untuk segera menyelesaikan tantangan yang diberikan.
5. Jalannya permainan (tantangan) dilakukan secara kelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Kelompok A bersatu dalam posisi berurutan dengan menggunakan tali kekang yang dikenakan pada pundak teman yang di depannya.



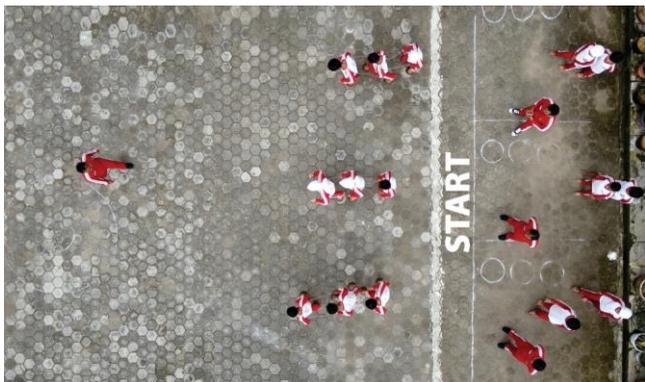
Cara menggunakan tali kekang

- b. Injak tempurung egrang dengan posisi tali dijepit oleh ibu jari dan telunjuk kaki.



Posisi Tali dijepit oleh ibu jari dan telunjuk kaki

- c. Permainan siap dimulai, kemudian pemain bergerak menuju garis balik saat peluit aba-aba dibunyikan.
- d. Jika kelompok A dari setiap tim sudah sampai pada garis balik, kelompok mengambil "Kartu permainan" kemudian berbalik menuju garis start.



Posisi Pertandingan Egrang Bakiak Edukasi

- e. Sesampainya kembali di garis start, kelompok A mengajukan pertanyaan atau permasalahan yang terdapat dalam Kartu permainan kepada kelompok B.



Kelompok Mengajukan Pertanyaan kepada Kelompok Lawan

- f. Jika kelompok B dari setiap tim dapat menjawab atau menyelesaikan masalah yang diutarakan Kelompok A, maka permainan berganti dilanjutkan oleh kelompok B.
- g. Jika kelompok B dari setiap tim tidak dapat menjawab atau menyelesaikan masalah yang diutarakan Kelompok A, maka kelompok A memberi kesempatan untuk mengulang kembali pertanyaan dan masalah untuk diselesaikan oleh kelompok B.
- h. Jika kelompok B dari setiap tim masih juga belum dapat menyelesaikan pertanyaan atau permasalahan, maka kelompok A dapat memberikan informasi kata-kata kunci yang terdapat dalam kartu permainan.

- i. Kelompok B dari setiap tim mendapat "Kartu Bintang Penghargaan" jika dapat menjawab dan menyelesaikan masalah.
- j. Langkah berikutnya, kelompok B dari setiap tim melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh kelompok A pada langkah huruf (d) s.d. (i).
- k. Kelompok C dari setiap tim selaku pemain terakhir melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh kelompok A dan B pada langkah huruf (d) s.d. (i), kartu permainan yang dibawa oleh kelompok C disampaikan untuk dijawab kepada kelompok A.
- l. Permainan berakhir jika salah satu tim sudah menyelesaikan semua tantangan.
- m. Tim pemenang adalah tim yang paling cepat menyelesaikan permainan dan memperoleh "Kartu Bintang Penghargaan" paling banyak.

Penghargaan dan Sanksi

1. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan pertanyaan atau masalah secara langsung mendapatkan satu "Kartu Bintang Penghargaan".
2. Setiap tim yang menyelesaikan paling cepat mendapatkan tiga "Kartu Bintang Penghargaan".
3. Tim yang menempati urutan kedua menyelesaikan mendapatkan dua "Kartu Bintang Penghargaan". Sedangkan urutan ketiga mendapatkan satu "Kartu Bintang Penghargaan".

4. Bagi tim yang anggota kelompoknya terjatuh dalam perjalanan menyelesaikan tantangan, dikurangi satu "Kartu Bintang Penghargaan" yang diperolehnya.
5. "Kartu Bintang Penghargaan" dapat dikonversikan sesuai dengan pertimbangan pendidik.
Misalnya: 1 "Kartu Bintang Penghargaan" setara dengan nilai 3.

Informasi lainnya tentang Permainan Tradisional Egrang Bakiak Edukasi dapat diakses melalui Kode QR berikut.

Silahkan Bapak/Ibu memindai kode QR di samping dengan menggunakan ponsel.



Daftar Referensi

- Supriyono, A. (2018). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak nusantara*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.