

Permainan Tradisional
**EGRANG SIRKUIT
ADU STRATEGI KARTU
(Sik-Asik)**

Asep Zainal Arifin



PT Pelita Media Nusantara

Permainan Tradisional

EGRANG SIRKUIT ADU STRATEGI KARTU (Sik -Asik)

Penyusun

ASEP ZAINAL ARIFIN

14 + iii hlm.

14,8 × 21 cm

Penyunting

Maria Melani Ika Susanti

Ilustrator

Gibta Paskalin dan Asep Zainal Arifin

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	2
C. Kebutuhan Alat dan Bahan	5
D. Aturan Permainan dan Penggunaan Alat	7
Penghargaan dan Sanksi	12
Daftar Referensi.....	14

PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG SIK ASIK (SIRKUIT ADU STRATEGI KARTU)

A. Informasi

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya. Egrang atau Engrang adalah tongkat panjang yang terbuat dari 2 batang bambu di mana seseorang bisa berdiri di atasnya dan membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh.



Anak Bermain Egrang

Beberapa peneliti mengatakan permainan ini sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda dan permainan ini mendapat pengaruh dari budaya China. Kosakata Egrang itu sendiri berasal dari Bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu

bulat panjang. Sebutan untuk permainan Egrang ini di setiap daerah berbeda-beda. Di Kalimantan disebut dengan Batungkau, di Jawa Tengah disebut dengan Jangkungan, kemudian di Bengkulu disebut dengan Ingkau, sedangkan di Sumatra Barat disebut dengan Tengkek-tengkek. Namun, masyarakat lebih mengenalnya dengan istilah Egrang atau Engrang.

Egrang SIK ASIK yaitu modifikasi dari permainan tradisional egrang yang berbahan dasar bambu. Modifikasi yang dibuat pada Egrang SIK ASIK adalah mengganti bambu dengan bahan pipa yang didesain sesuai dengan anak usia 6 - 12 tahun, yaitu panjang 2 meter dan penyangga pijakan kaki 15 - 20 cm dengan tinggi pijakan yang dapat disesuaikan dari ketinggian 10 cm sampai 50 cm. Pada Egrang SIK ASIK para pemain akan berjalan dengan egrang tersebut sebagai pijakan. Lapangan Permainan Egrang SIK ASIK berbentuk sirkuit jenis permainan secara estafet, permainan ini dijadikan ajang kompetisi berupa balapan yang dilakukan oleh anak-anak maupun orang remaja. Permainan Egrang SIK ASIK memberikan banyak manfaat antara lain meningkatkan keseimbangan fisik dan meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia enam hingga dua belas tahun. Dengan demikian permainan Egrang SIK ASIK dapat melatih sistem koordinasi gerak anggota tubuh.

B. Penerapan

Permainan Egrang SIK ASIK dapat diimplementasi dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Prinsip pelaksanaan kegiatan permainan berpusat pada peserta didik yang dilakukan secara berkelompok. Sebagai upaya mengoptimalkan pembelajaran, permainan

Egrang SIK ASIK dilengkapi kartu permainan yang berisi konsep-konsep materi pelajaran yang merujuk pada kurikulum.



Anak Membaca Kartu Permainan

Salah satu contoh materi yang dapat dikembangkan misalnya pada mata pelajaran olahraga dengan konsep gerak dasar. Pengembangan permainan Egrang SIK ASIK adalah suatu permainan beregu estafet dengan menggunakan kartu egrang dalam bentuk sirkuit. Pemain dalam satu tim berusaha mengumpulkan bintang penghargaan sebanyak mungkin dan dengan kecepatan menyelesaikan permainan menuju garis finish tanpa terjatuh.

Integrasi konsep-konsep materi dalam permainan Egrang SIK ASIK menciptakan suasana bermain sambil belajar sehingga permainan memiliki nilai edukasi yang dapat mendorong tumbuh kembang peserta didik. Selain mengembangkan kemampuan psikomotorik permainan ini juga mengandung nilai-nilai karakter antara lain kecermatan, keuletan, kemandirian, kerja keras, sportivitas, dan kejujuran. Nilai kecermatan terlihat pada saat peserta didik berusaha menginjakkan kaki pada bilah penyangga kaki dan menahan keseimbangan bilah egrang 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 dalam menggunakan Egrang SIK ASIK, nilai sportivitas tercermin pada pemain yang bisa menerima kekalahan dengan lapang dada, dan pemain tidak berbuat curang selama permainan berlangsung.

Dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Egrang SIK ASIK 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.

C. Kebutuhan Alat dan Bahan

1. Alat

Alat Permainan Egrang Sik Asik adalah sebagai berikut:



Peralatan Permainan Egrang Sik-Asik



Egrang Sik Asik



Kartu Permainan



Kartu Bintang Penghargaan



Kotak Kartu Permainan

2. Bahan

Bahan yang dapat dirujuk untuk pengembangan permainan Egrang Sik Asik antara lain berupa:

- a. Egrang berbahan dasar pipa 1" berlapis plastik dengan panjang 200 cm.
- b. Pijakan kaki berbahan dasar besi holo ukuran 3 cm x 6 cm dengan panjang 20 cm.
- c. Besi join (sambungan pipa bagian atas dan bawah).
- d. Besi join (sambungan pipa pijakan kaki)
- e. Karet penutup bagian atas dan bagian bawah
- f. Karet penutup pijakan
- g. Pegangan tangan (handgrip) menempel pada bagian atas pipa menggunakan bahan busa insulasi pipa berwarna hitam dengan panjang 25 cm diameter luar 2,7 cm dan diameter dalam 2,2 cm.
- h. Kunci L sebanyak 1 buah
- i. 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).
- j. Kotak penyimpanan Kartu Permainan dan Kartu Bintang Penghargaan berbentuk kotak berbahan kayu, yang diberi label sesuai dengan nama mata pelajaran.
- k. Buku Panduan Permainan sebanyak 1 buah.
- l. 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 sejenis dengan Egrang Sik Asik dapat dibuat dari bahan seperti bilah bambu yang didesain seperti egrang.

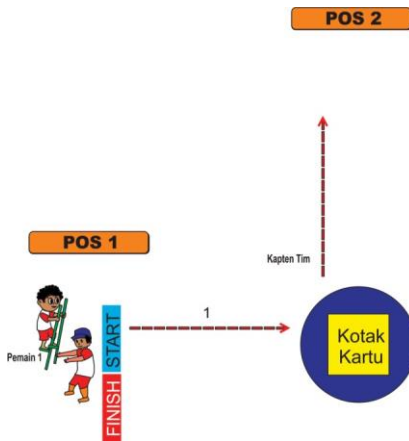
D. Aturan Permainan

1. Peserta didik dibagi dalam beberapa tim berdasarkan kesepakatan atau dinamika kelompok yang dapat dikembangkan oleh guru. Setiap tim beranggotakan 5 orang
2. Banyaknya tim dapat disesuaikan dengan jumlah peserta didik atau ketersediaan sarana (egrang).
3. Peran setiap anggota dalam tim terdiri dari:
 - a. Kapten tim, mengatur strategi permainan dan melayan pemain.
 - b. Pemain, bertanggung jawab bergerak dari POS miliknya ke area kotak kartu dan menuju ke POS berikutnya.

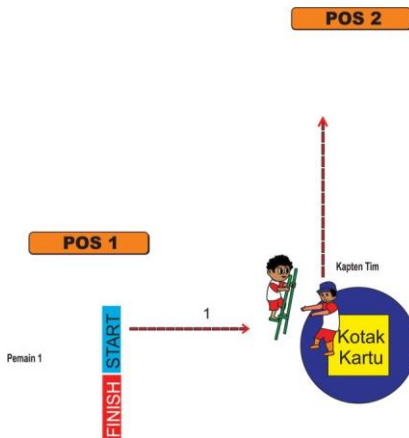


Lintasan sirkuit

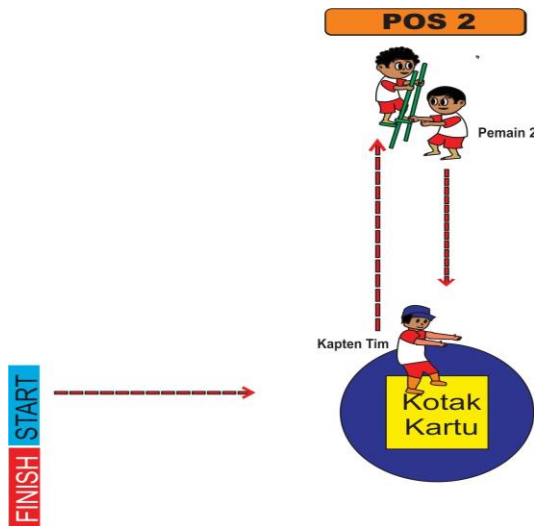
4. Permainan dimulai saat guru/pemandu permainan memberi aba-aba permainan. Posisi awal Kapten tim berada di area kotak kartu, kapten tim berlari menuju pemain 1 untuk membantu naik egrang.
5. Pemain 1 dari setiap tim menggunakan egrang menuju area kotak kartu.



6. Kapten tim berlari menuju area kotak kartu untuk memilih kartu permainan dan menyerahkan kartu pilihan kepada pemain 1.



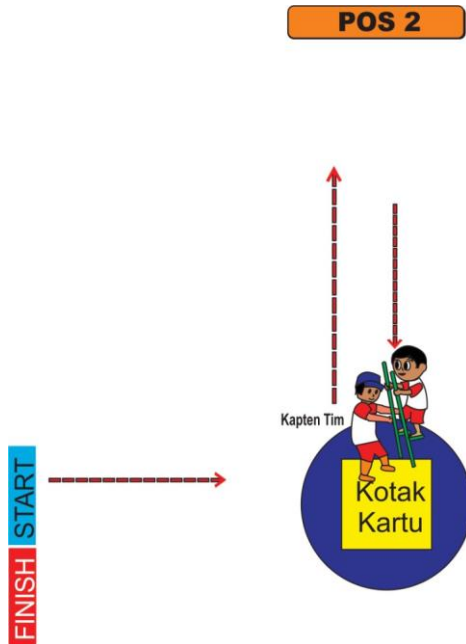
7. Pemain 1 dari setiap tim bergerak membawa kartu permainan untuk dibacakan ke pemain 2 yang ada di POS 2.
8. Pemain 1 dari setiap tim menyampaikan masalah atau pertanyaan berdasarkan isi kartu permainan kepada pemain 2 dengan posisi tetap berdiri pada egrang yang dibantu oleh pemain 2.



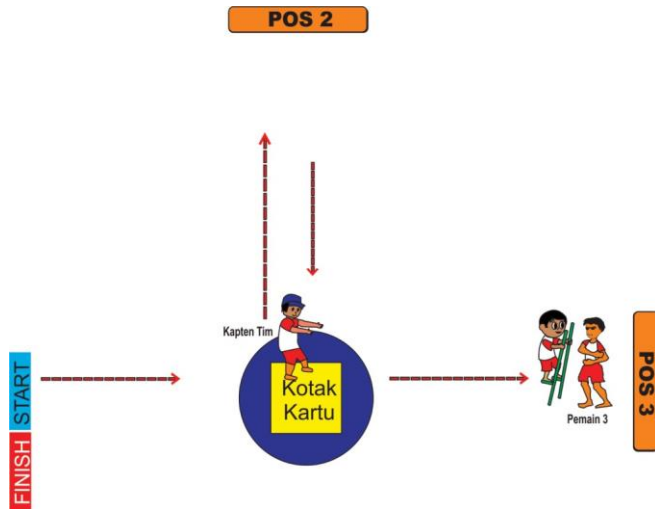
9. Pemain 2 dari setiap tim menjawab masalah atau pertanyaan yang disampaikan oleh pemain 1.
10. Jika pemain 2 dari setiap tim dapat menjawab pertanyaan atau masalah, maka pemain 2 bertukar posisi dengan pemain 1 memainkan egrang dengan bantuan pemain 1.
11. Jika pemain 2 dari setiap tim tidak dapat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan permasalahan, pemain 1 mendapat peluang untuk mengulang pertanyaan atau masalah. Apabila pemain 2

tidak mampu menjawab maka pemain 1 memberikan informasi kepada pemain 2 berupa kata-kata kunci yang terdapat pada kartu permainan.

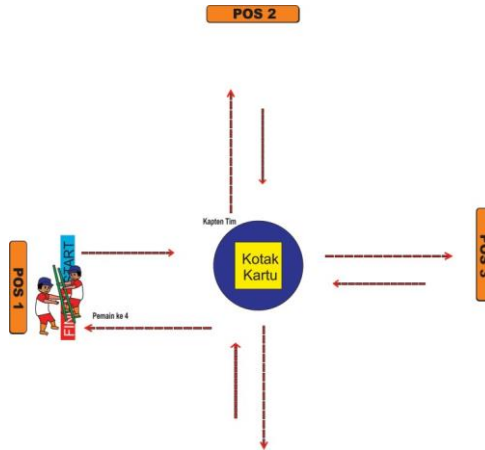
12. Pemain 2 dari setiap tim bergerak menuju area kotak kartu untuk menyerahkan kartu permainan dan menerima kartu baru dari kapten tim.



13. Pemain 2 dari setiap tim bergerak menuju POS 3 untuk menyampaikan informasi seperti yang dilakukan oleh pemain 1 pada nomor (8) s.d. (11).



14. Selanjutnya pemain 3 dari setiap tim bergerak seperti yang dilakukan oleh pemain 1 dan 2 menuju area kotak kartu, menukar dan menerima kartu baru yang dilanjutkan ke POS 4.
15. Demikian halnya dengan pemain 4 dari setiap tim menuju area kotak kartu untuk menukar dan menerima kartu baru yang dibawa ke POS 1.
16. Kapten tim segera berlari menuju POS 2 jika telah menyerahkan dan menerima kartu egrang dari pemain 4, sedangkan pemain yang berada di POS 2 segera berlari menuju POS 1 untuk menjawab kartu permainan dari pemain 4.
17. Jika pemain 1 dari setiap tim dapat menjawab pertanyaan atau masalah dengan benar, maka permainan Egrang SIK ASIK berakhir.



18. Setiap pemain yang berhasil menjawab pertanyaan atau masalah tanpa bantuan pada setiap pos mendapatkan 1 Bintang Penghargaan.
19. Tim pemenang adalah tim yang paling cepat menyelesaikan permainan dan memperoleh Bintang Penghargaan paling banyak.

Keterangan:

Jika akan dilombakan, permainan ini dapat dimodifikasi dengan menggunakan batasan waktu untuk menentukan kecepatan setiap pemain.

Penghargaan dan Sanksi

1. Setiap pemain yang berhasil menyelesaikan pertanyaan atau masalah mendapatkan satu Bintang Penghargaan.
2. Setiap tim yang menyelesaikan paling cepat mendapatkan tiga Bintang Penghargaan.

3. Tim yang menempati urutan kedua menyelesaikan mendapatkan dua Bintang Penghargaan. Sedangkan urutan ketiga mendapatkan satu Bintang Penghargaan.
4. Bagi tim yang pemainnya terjatuh dalam perjalanan menyelesaikan tantangan, maka dikurangi satu Bintang Penghargaan yang diperolehnya.
5. Tim pemenang adalah tim yang paling banyak mengumpulkan Bintang Penghargaan.
6. Bintang Penghargaan dapat dikonversikan sesuai dengan pertimbangan pendidik.

Misalnya: 1 Bintang Penghargaan setara dengan nilai 3.

Informasi lainnya tentang Permainan Tradisional Egrang Sirkuit Adu Strategi Kartu (Sik-Asik) 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.