

ARTIKEL ILMIAH

PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISI *PENYU MATALUH* DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI SANGGAR KUKURUYUK DENPASAR



OLEH:

NI KOMANG AYU WULANDARI

NIM : 2012 09 021

**PROGRAM STUDI (S-1)
PENDIDIKAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
(SENDRATASIK)
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2016**

ABSTRAK

PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISI *PENYU MATALUH* DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI SANGGAR KUKURUYUK DENPASAR

Ni Komang Ayu Wulandari, 201209021

Permainan *penyu mataluh* ini memiliki ciri khas yang terdapat dalam permainannya yaitu dengan mengikuti gerakan penyu membawa teluranya, dan juga dapat diamati dari *gending plalianan* (lagu) yang digunakan untuk mengiringi permainan, alat musik khas yang sangat langka digunakan untuk mengiringi, serta manfaat dari permainan tradisi yang diajarkan di sebuah sanggar permainan tradisi yaitu sanggar Kukuruyuk Denpasar yang mengajarkan jenis-jenis permainan tradisi. Serta menjelaskan filsafat tentang permainan tradisi *penyu mataluh* yaitu tentang nilai kehidupan seperti hari yang suci, satwa yang bijaksana, dan tentang kecerdikan pikiran sang penyu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji beberapa permasalahan terkait dengan, 1) karakteristik permainan *penyu mataluh* di kota Denpasar, 2) proses pembelajaran permainan tradisi *penyu mataluh* dengan metode bermain peran, 3) hambatan dalam proses pembelajaran permainan tradisi *penyu mataluh*. Dengan menggunakan beberapa teori sebagai pedoman untuk membedah dan mengkaji suatu permasalahan yang ada pada permainan tradisi tersebut, yaitu menggunakan teori perkembangan, teori belajar, dan teori bermain peran. Untuk mengkaji permasalahan di atas penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menempatkan data lapangan sebagai data primer. Keseluruhan data yang disajikan di dalam penelitian ini, diperoleh melalui teknik-teknik penelitian, seperti teknik observasi, teknik wawancara, studi kepustakaan, serta dokumentasi. Setelah semua data diperoleh kemudian diolah dan disajikan dalam penyajian data kualitatif.

Permainan tradisi *penyu mataluh* di sanggar Kukuruyuk Denpasar ini menggunakan metode mendongeng sambil bermain sehingga menarik minat siswa untuk belajar permainan tradisi dan hasilnya siswa sangat antusias dan ikut bermain dengan semarak di dalam lingkungan sanggar Kukuruyuk Denpasar.

Kata Kunci : Permainan Tradisi, *Penyu Mataluh*, Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Khazanah budaya di Bali sangat kaya akan ragam warisan luhur yang sarat makna, salah satu diantaranya adalah permainan tradisi yang sangat melekat serta menyatu dalam kehidupan sehari-hari di daerah pedesaan pada umumnya. Sifat permainan rakyat (*folk games*) diperoleh melalui cerita rakyat (*folklore*) terbagi menjadi dua golongan besar yaitu permainan hanya untuk sekedar bermain (*play*) contohnya : *Pindekan, Medrama-dramaan, Medadang-dagangan* dan juga permainan yang bersifat sebagai pertandingan (*game*) contohnya : *Megangsing, Macingklak, Metajen-tajenan, Maadu Layangan, Meong-meongan, Macan-macanan, Mejangkrik-Jangkrikan* (Triguna, 1985:13) perbedaan kedua kelompok besar diatas adalah sama-sama bersifat untuk mengisi waktu senggang (*pastimes*) bagi kelompok bermain.

Perkembangan dari zaman dahulu permainan tradisi pada hakekatnya mempunyai akar sejarah yang jauh di masa lampau memiliki tatanan nilai-nilai yang sangat tinggi atau disebut sistem nilai budaya yang berkaitan dengan dengan hal yang dianggap bernilai dalam hidup dan berfungsi sebagai pedoman tertinggi manusia untuk menentukan kelakuannya (Bandem, 1996:32-33). Pedoman sistem nilai budaya inilah yang berkembang sangat kuat mengakar dalam permainan tradisi, Salah satu contoh permainan tradisional yang berkembang di dalam masyarakat khususnya di kota Denpasar yang masih sering dimainkan adalah *penyu mataluh*. Permainan tradisional *penyu mataluh* sangat identik dengan anak-anak kecil, dimana daya serap seorang anak terhadap permainan yang menimbulkan keceriaan dan kesenangan cukup besar dapat ditangkap, sehingga pola atau konsep pembelajaran dapat dimasukkan ke dalam permainan tersebut.

Rumusan Masalah

Berorientasi pada latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang dirumuskan adalah:

1. Bagaimana karakteristik permainan tradisi *penyu mataluh* di kota Denpasar?
2. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisi *penyu mataluh* dengan metode bermain peran di sanggar Kukuruyuk Denpasar ?

3. Hambatan apa saja yang ditemui dalam proses pembelajaran permainan tradisi *penyu mataluh* dengan metode bermain peran di sanggar Kukuruyuk Denpasar ?

Tujuan Penelitian

Dari uraian di atas, ada beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Dapat mengetahui karakteristik permainan tradisi *penyu mataluh* di kota Denpasar .
2. Untuk dapat mengetahui proses pembelajaran permainan tradisi *penyu mataluh* dengan metode bermain peran di sanggar Kukuruyuk Denpasar.
3. Mengetahui hambatan dalam proses pembelajaran permainan tradisi *penyu mataluh* dengan metode bermain peran di sanggar Kukuruyuk Denpasar.

Manfaat Hasil Penelitian

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti sendiri serta bermanfaat bagi pembaca. Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah :

Manfaat Teoritis

1. Memberikan informasi tentang karakteristik permainan tradisi *penyu mataluh* di kota Denpasar.
2. Memberikan informasi pengetahuan tentang proses pembelajaran permainan tradisional *penyu mataluh* di sanggar Kukuruyuk Denpasar.
3. Dapat memberikan suatu wawasan pembelajaran permainan tradisional yang dipadukan dengan metode bermain peran serta hambatan yang terdapat di dalam proses pembelajarannya.

Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumentasi ilmiah bagi para pendidik atau pelatih sanggar belajar yang mengkhusus tentang permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media belajar dan penggunaan metode belajar yang tepat.
2. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber inspirasi bagi penelitian berikutnya.

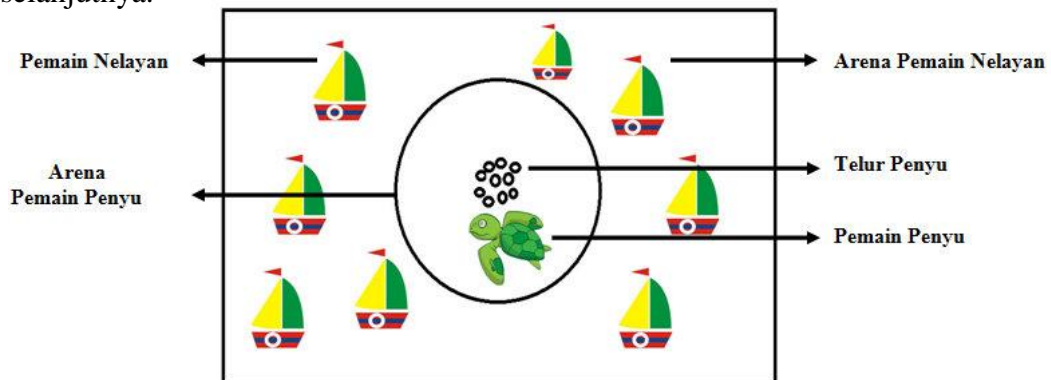
Karakteristik Permainan Tradisi *Penyu Mataluh* Di Kota Denpasar.

Serangan adalah sebuah kelurahan dan pulau kecil yang berada di wilayah Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Pulau ini dikenal dengan adanya kura-kura yang menjadi ikon dari pulau tersebut. Pada masa lalu, sebagian besar masyarakat pantai umumnya memiliki profesi sebagai nelayan yang tinggal dan menetap di daerah pesisir pantai bagian selatan kota Denpasar yang berdekatan dengan sebuah pulau kecil yang memiliki pasir putih dengan suhu pasir yang hangat, dengan intensitas ombak yang tidak terlalu keras sehingga letak geografis pulau serangan inilah menjadi tempat favorit kura-kura laut atau penyu berenang menepi, serta mudah untuk bertelur dan menimbunnya di dalam pasir pantai agar cepat menetas. Keberadaan telur-telur penyu laut inilah yang menjadi daya tarik sehingga diketahui penduduk nelayan yang tinggal disekitar pantai serangan dan akhirnya, setiap bulan purnama ketika para penyu selesai bertelur dan mulai meninggalkan telurnya yang telah ditimbun pasir kemudian, para penyu kembali ke tengah lautan untuk melanjutkan perjalanannya. Warga nelayan pun berusaha untuk memburu telur-telur penyu di dalam pasir, permainan tradisional *penyu mataluh* merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di daerah pantai pada saat terang bulan purnama pada masa silam.

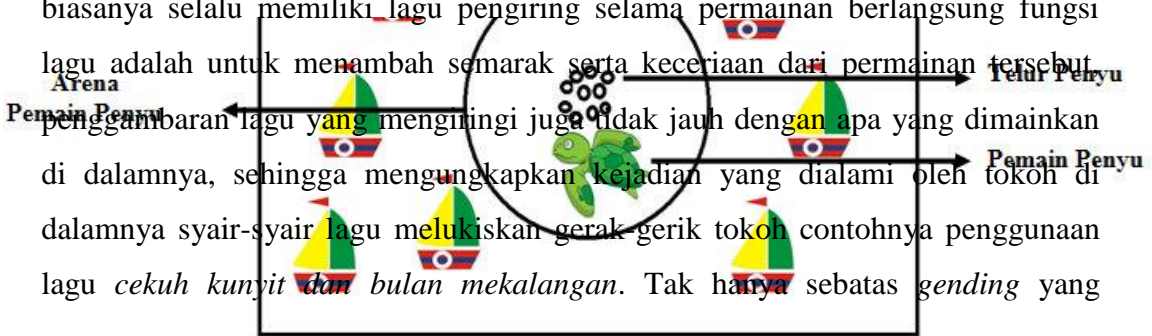
Kisah para nelayan mencari telur kura-kura inilah yang kemudian ditransformasikan ke dalam permainan tradisional *penyu mataluh* (Hasil wawancara dengan I Made Taro di SDN 8 Dauh Puri, 18 Januari 2016). Namun permainan tradisi *penyu mataluh* ini tak banyak dikenal oleh masyarakat luas dan hanya sedikit orang yang mengetahui asal terciptanya permainan *penyu mataluh* ini. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang permainan tradisi yang dimainkan pada saat itu, kurang perhatian yang serius dari para seniman yang berkecimpung pada kesenian dan kebudayaan, hingga pada akhirnya masyarakat yang awam dan anak-anak zaman sekarang tidak mengetahui bahwa pulau serangan pernah mempunyai permainan tradisi *penyu mataluh* pada awalnya, sehingga akhirnya seorang maestro permainan tradisi Drs I Made Taro memboyong permainan tradisi *penyu mataluh* ini untuk dirawat dan dimainkan oleh anak-anak sanggarnya, sehingga di dalam sanggar inilah permainan tersebut berkembang dan tetap lestari diminati oleh anak-anak.

Alur dan Struktur Permainan Tradisi *Penyu Mataluh*.

Permainan tradisi *penyu mataluh* yang dimainkan oleh anak-anak binaan sanggar Kukuruyuk Denpasar dimainkan dengan kelompok yang terdiri dari 4 sampai 8 orang pemain di dalamnya dengan rentang usia 9 tahun atau setara dengan Kelas 3 SD, seorang pemain bertugas sebagai penyu dan sisanya menjadi nelayan. Pemain yang bertugas menjadi penyu akan menjaga telur-telur yang diperagakan dengan batu yang berjumlah sekitar 10 butir, tugas para pemain yang menjadi nelayan adalah dengan berusaha mengambil atau mencuri telur penyu, telur penyu diletakkan di tengah lingkaran dengan diameter tengah lingkaran yang bergaris 2-3 meter, dan pemain penyu harus berada di dalam lingkaran untuk menjaga telur. Pemain nelayan datang menyerang dan akan mencuri telur, tetapi penyu harus bertahan menjaga keutuhan telurnya, jika ada pemain nelayan yang dapat disentuh atau ditangkap oleh pemain penyu saat hendak mengambil telur, maka pemain nelayan itulah yang harus menggantikan pemain penyu sebelumnya. Namun jika pemain penyu sama sekali tidak dapat menyentuh atau menangkap pemain nelayan, maka pemain penyu tersebut tidak akan dapat tergantikan selama permainan berlangsung, dan pemain penyu harus terus bermain sampai ke babak selanjutnya.



Setiap permainan tradisi yang terdapat di desa-desa pada zaman dahulu **main Nelayan** biasanya selalu memiliki lagu pengiring selama permainan berlangsung fungsi lagu adalah untuk menambah semarak serta keceriaan dari permainan tersebut. **penggambaran lagu yang mengiringi juga tidak jauh dengan apa yang dimainkan** di dalamnya, sehingga mengungkapkan kejadian yang dialami oleh tokoh di dalamnya syair-syair lagu melukiskan gerak-gerik tokoh contohnya penggunaan lagu *cekuh kunyit dan bulan mekalangan*. Tak hanya sebatas *gending* yang



mengiringi permainan tradisi *penyu mataluh* namun permainan tradisi *penyu mataluh* juga diiringi dengan musik atau melodi yang harmonis yang berasal dari instrumen atau alat musik yang khas. Musik tradisional sendiri dinilai memiliki makna yang terkandung dalam setiap lagunya, nilai rohani, fungsi, guna, kedudukan, manfaat dan sumbangannya bagi masyarakat pada waktu dan fokus tertentu.

Alat musik pengiring adalah berfungsi sebagai ilustrasi yang menekankan pada penegasan suasana seperti penggambaran pemain penyu menuju daratan dengan membawa telur, ilustrasi pemain nelayan mendayung sampan ke tengah lautan dalam permainan tradisi dengan suasana ceria dan riang gembira yang terdapat dalam permainan tersebut, dan juga memberikan kode dalam permainan dengan ciri yang dapat diketahui dari semakin cepat sebuah musik itu dimainkan maka tempo permainan semakin cepat dan semakin semarak, iringan yang cepat terjadi ketika adanya adegan kejar-kejaran, menangkap musuh maupun adu cepat untuk mengambil benda. Alat musik yang digunakan untuk mengiringi permainan tradisi khususnya *penyu mataluh* ada bermacam-macam, yang paling menonjol digunakan ada tiga instrumen inti yang sudah yang sudah jarang digunakan atau ditemukan di lingkungan sekitar anak-anak yang dinamakan *Cungklik*, *Tumbang* dan juga *Toktek* ketiga alat musik khas tersebut digunakan untuk mengiringi permainan tradisi *penyu mataluh*.

Karakteristik Permainan Tradisi *Penyu Mataluh*.

Permainan tradisi pada dasarnya selalu memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada setiap permainannya sehingga hal tersebut yang akan membedakannya, permainan tradisi *penyu mataluh* menurut I Made Taro memiliki karakteristik sebagai berikut yaitu: Sederhana dalam bentuk permainannya, mudah dilakukan sehingga tidak susah dan rumit, sangat mudah dalam mencari dan menggunakan sarana seperti batu. Kolektif dalam latar belakang permainan tradisi adalah permainan yang dirancang milik bersama dan untuk bersama, dalam permainan tradisi *penyu mataluh* tidak dapat dilakukan hanya 1 orang saja sehingga harus dimainkan oleh beberapa orang agar dapat menjalankan permainan ini. Fleksibel adalah sangat luwes serta mudah dipadukan

dengan unsur alam sebagai penunjang seperti menggunakan bahan alam yang dibutuhkan dalam permainan.

Tahapan-Tahapan Kegiatan Di Dalam Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

Kegiatan Persiapan (Pemanasan)

Kegiatan ini mulai dilakukan dengan duduk berkumpul di lapangan tempat bermain dimulai dengan bernyanyi lagu pembukaan disertai dengan berdoa secara bersama, sebagai permohonan kepada Tuhan Yang Maha Esa semoga permainan berjalan lancar dan memohon keselamatan antar pemain.

Kegiatan Inti Permainan

Pada tahap ini dimulai dengan pembagian kelompok besar yaitu 4 sampai 8 orang anak di dalamnya, 1 orang diantaranya berperan sebagai penyu dan sisanya menjadi pemain nelayan. Pada tahap ini diberikan aba-aba atau pengarahan sebelum permainan mulai dijalankan dilakukan dengan menggambar tempat penyu akan berjaga dengan digambar lingkaran dengan kapur tulis di halaman sanggar. Pemain penyu dan nelayan berada di garis *start* yang berlawanan.

Kegiatan Akhir (Penenangan)

Proses penenangan adalah memasuki tahap akhir dari seluruh rangkaian kegiatan permainan tradisi di sanggar kukuruyuk dimulai dengan anak-anak berbaris untuk melakukan akhir kegiatan dengan kembali bernyanyi diikuti dengan gerakan ringan sebagai proses relaksasi dan pelepasan pada setiap sendi dan pergelangan pada tangan dan kaki dengan gerakan menepuk tangan dan beberapa gerakan menirukan gerakan binatang kijang, gerakan mengepalkan tangan seperti batu, gerakan berjalan di tempat, gerakan merentangkan tangan ke kanan dan ke kiri.

Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Permainan Tradisi *Penyu Mataluh*.

Metode bermain peran digunakan dalam permainan tradisi *penyu mataluh* bagaimana memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada di sekitar anak sehingga mampu mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam permainan tradisi *penyu mataluh* menggunakan dua tokoh yang menjadi bagian penting dalam keseluruhan permainan yaitu tokoh penyu dan tokoh nelayan.

Pada dasarnya ide utama dari bermain peran menjadi penyu ini adalah berupaya menjadi “sosok” tokoh baik manusia, binatang, atau tumbuh-tumbuhan yang diperankan sehingga anak mendapatkan pemahaman tentang peran tersebut dan motivasi yang berkaitan.

Tujuan Pembelajaran Permainan Tradisi *Penyu Mataluh* Dengan Penggunaan Metode Bermain Peran.

Dalam bermain peran anak menggunakan simbol, seperti kata-kata, gerakan, dan mainan untuk mewakili isi dunia yang sesungguhnya. Sehingga anak dapat mengembangkan permainan dengan simbol tersebut agar bisa berkesinambungan dan berkerja sama dengan kelompok mengolah isi gerakan dan mainan yang digunakan dalam bermain *penyu mataluh*.

Hambatan Dalam Proses Pembelajaran Permainan Tradisi *Penyu Mataluh* Dengan Metode Bermain Peran di Sanggar Kukuruyuk Denpasar.

Pembelajaran pada umumnya baik pembelajaran yang bersifat formal maupun non formal adalah hal yang sangat kompleks didukung oleh berbagai hal didalamnya serta bersifat luas dan menyeluruh dengan banyak faktor yang mempengaruhi di dalamnya. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kecakapan dan ketangkasan belajar berbeda secara individual dikarenakan intensitas belajar yang kurang atau cukup ditentukan oleh individu itu sendiri. Setiap pembelajaran tersebut akan selalu dipengaruhi oleh faktor yang banyak jenisnya tetapi, dapat digolongkan menjadi 2 golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

1. Karakteristik permainan tradisi adalah sebuah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial dan budaya, sebagai aktivitas budaya. Permainan tradisi *penyu mataluh* yang berada di kota Denpasar adalah sebuah permainan yang menceritakan tentang keberadaan telur-telur penyu laut yang menjadi daya tarik diketahui penduduk nelayan yang tinggal disekitar pantai

serangan dan setiap bulan purnama ketika para penyu selesai bertelur dan mulai meninggalkan telurnya yang telah ditimbun pasir. Warga nelayan pun berusaha untuk memburu telur-telur penyu di dalam pasir, permainan tradisional *penyu mataluh* merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di daerah pantai pada saat terang bulan purnama pada masa silam.

Saran-saran

1. Permainan tradisional anak-anak sebagai modal budaya yang harus dilestarikan sangatlah perlu direvitalisasi dan diberikan ruang serta perhatian yang khusus oleh pemerhati budaya, pemerintah serta masyarakat luas. 2. Tidak hanya di kenal dalam ranah hiburan semata tapi diperlukan dalam lembaga pendidikan formal sebagai salah satu kebudayaan warisan leluhur yang sarat makna dan nasehat, agar permainan tersebut dikenal oleh para peserta didik saat ditambah dalam ekstra kurikuler bagi sekolah yang mengerti akan kebutuhan siswanya tidak saja dicekoki oleh pelajaran yang membuat siswa menjadi beban dalam menjalankannya, tetapi cekokilah hiburan yang dapat membuat siswa kembali merasakan keceriaan dan dapat melupakan sejenak beban belajar yang susah dan sebagai sarana melepas lelah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Ali, Muhammad. 1987. *Seni Drama Dasar-dasar dan Penerapannya Di Dunia Seni Film*. Surabaya: Bina Indra Karya.
- Arsyad Azhar .2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharudin. 2009. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *DRAMA Sejarah Teori dan Penerapannya*. Jakarta: Javakarsa Media.
- Dharma Kesuma, Cipi Triatna, Johar Permana. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik Di Sekolah*. Bandung: Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunarti, Winda. et al. 2008. *Metode Pengembangan Prilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suarka, I Nyoman. 2011. *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-anak Bali*. Denpasar: Udayana University Press.
- Sustiawati, Ni Luh, dkk. 2012. *Kajian Bentuk Pelestarian dan Pembinaan Permainan Rakyat Bali (Studi Kasus pada Permainan Anak-anak di Kabupaten Badung)*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Taro, I Made. 1993. *Mari Bermain*. Denpasar : Upada Sastra.
- _____.1999. *Bunga Rampai Permainan Tradisional Bali*. Denpasar: Dinas Pendidikan Dasar Propinsi Bali.
- _____.2001. *Gita Krida Kumpulan Lagu Permainan Tradisional Bali*. Denpasar : SARAD.
- Triguna, I.B. Gde Yudha, et.al. 1985/1986. *Peralatan Hiburan, dan Kesenian Tradisional Daerah Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.