

Spiritualitas dalam narasi dan pantang larang permainan tradisional di kalangan anak-anak Desa Punggur Kecil, Kubu Raya, Kalimantan Barat

S Saripaini¹, Muhammad Hanif², Zulkipli Lessy¹

¹UIN Sunan Kalijaga, Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta, Indonesia

²Universitas PGRI Madiun, Jl. Setiabudi No. 85 Kota Madiun 63118, Jawa Timur, Indonesia

Email: 20200011106@student.uin-suka.ac.id; hanif@unipma.ac.id; zulkipli.lessy@uin-suka.ac.id

Naskah diterima: 30/8/2022; Revisi: 12/9/2022; Disetujui: 30/9/2022

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menginvestigasi makna dan nilai spiritualitas dalam permainan tradisional di Desa Punggur Kecil, Sungai Kakap, Kubu Raya, Kalimantan Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif-deskriptif, di mana pengambilan data dilakukan dengan perantaraan wawancara mendalam bersama partisipan, juga dilakukan dengan observasi tradisi yang berkaitan dengan permainan tradisional di Desa Punggur Kecil yang merupakan desa tradisional. Berdasarkan analisis, kami telah memaknai nilai-nilai spiritualitas yang ditanamkan oleh orang-orang dewasa kepada anak, yaitu: pertama, adanya hubungan sebab-akibat antara tindakan sekarang dan masa depan yang dipengaruhi oleh kekuatan yang tidak dapat dikendalikan oleh manusia. Misalnya, dalam permainan buah lima yang apabila dilakukan dalam rumah diyakini akan mengundang kematian. Kedua, manusia memiliki ruang dan waktu untuk beraktivitas, tetapi manusia tidak boleh mengabaikan keberadaan makhluk halus yang terkadang pada waktu-waktu tertentu dapat mengganggu kenyamanan manusia. Contohnya, permainan tapok pipit, tapok kaleng, dan tapok sandal yang apabila dimainkan menjelang shalat Magrib dan situasi hujan panas, dikuatirkan anak-anak akan disembunyikan oleh hantu atau setan. Hal-hal demikian tertanam dalam diri anak-anak sebagai identitas spiritualitas kelompok dan selanjutnya menjadi identitas pribadi yang mempengaruhi tindakan dalam pengambilan keputusan. Kami juga memaknai epistemologi spiritualitas dalam permainan-permainan tradisional di atas sebagai konstruksi karakter anak, yaitu nilai kebersamaan, nilai kejujuran, dan nilai kedisiplinan.

Kata kunci: *permainan tradisional; nilai spiritualitas; narasi; pantang larang; anak*

Spirituality in the Narrative and Pantang Larang Traditional Games among Children in Punggur Kecil Village of Kubu Raya, West Kalimantan

Abstract

The research was conducted to investigate the meanings and values of spirituality embedded in traditional games in Desa Punggur Kecil, Sungai Kakap, Kubu Raya, Kalimantan Barat. The research is qualitative descriptive one based on in-depth interviews with the participants. Conducted also is observation towards the village's traditions related with the traditional games in Desa Punggur Kecil. Based on the analysis, we indicated the meanings and values of spirituality that have been descended by

adults in the village to children, which are: first, there is a causal relationship between the present behaviors and the future ones influenced by power that beyond human control. For instance, in the game of buah lima, if it is conducted at home it is believed to cause death. Second, human beings have space and time to conduct activities, but they should not ignore the presence of spirits that sometimes appear in certain times to disturb human convenience. Therefore, if games such as tapok pipit, tapok kaleng, and tapok sandal are played during the prayer time of Magrib or during the time of coalescence of warm rain, families are worried about their children to be hidden by ghost. Such worrisome becomes the children's concern and has become a spiritual identity among them, and thus affects their attitudes in decision making. We also identify the meanings of spirituality in these traditional games, such as the construction of child characteristics: the value of togetherness, sincerity, and discipline.

Keywords: *traditional game; value; spirituality; narrative; pantang larang; child*

Pendahuluan

Permainan adalah alat pendidikan yang menyenangkan apabila dikemas secara baik. Permainan dapat menjadi media pembelajaran, baik dalam kelas formal maupun pergaulan biasa di kala senggang. Aktivitas bermain pada anak-anak sebaiknya dapat difasilitasi dan dimodifikasi oleh lembaga-lembaga pendidikan maupun masyarakat guna pemberian ruang belajar dan pemerolehan pengetahuan serta keterampilan (Gelisli & Yazici, 2015). Melalui permainan yang atraktif dan menghibur, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk berkomunikasi dengan sebaya mereka, lebih mengenal lingkungan sosial dan tetangga, mendapatkan pengalaman baru, menemukan ruang interaksi dengan dunia luar, mengekspresikan emosi dan pikiran, dan yang terpenting dapat membuat hidup sehat baik jasmani maupun rohani. Pemaparan di atas ini senada dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh banyak ahli bahwa, dalam permainan tradisional, terjadi proses pembelajaran yang mengasah motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak (Gelisli & Yazici, 2015; Santi & Bachtiar, 2020; Wahyuni & Muazimah, 2020). Selain itu, melalui permainan tradisional terdapat pendidikan karakter, yaitu penanaman kebiasaan dan perilaku yang baik, kejujuran, sportivitas, percaya diri, dan tanggung jawab (Siregar & Ilham, 2019). Oleh karena itu, sejumlah negara berupaya mempertahankan permainan tradisional dan menjadikannya sebagai kurikulum wajib di sekolah, termasuk di wilayah-wilayah yang secara administratif diberikan hak otonom dalam pengelolaan pendidikan.

Permainan tradisional merupakan salah satu wujud dari representasi kreativitas masyarakat di dalam mencari kesenangan, mendidik anak-anak, maupun melestarikan budaya leluhur yang telah mentradisi. Permainan tradisional dapat menggambarkan pikiran, sosial, budaya, ekonomi, dan keyakinan yang berkembang di dalam ruang sosial masyarakat. Hal tersebut tergambar dari substansi permainan yang dilakukan, di mana cermin sosial dan budaya akan memancar melalui perilaku dan keyakinan serta karakter masyarakat. Penggambaran makna tersebut dapat tampil secara langsung ataupun tidak langsung. Secara definisi, permainan tradisional adalah permainan yang melibatkan aktivitas fisik untuk melakukannya, seperti berlari, melompat, melompat, bersembunyi, melempar, mengalihkan bola, mengadu kecepatan dan kejelian (Yudiwinata, 2014).

Tidak hanya itu, sebagai satu produk yang diciptakan dan dimainkan oleh masyarakat, dalam permainan tradisional, terdapat aspek-aspek spiritualitas yang berkembang di tengah masyarakat berupa keyakinan dan kepercayaan. Hal-hal ini sejalan dengan pendapat Gold (2011) bahwa semua budaya manusia memiliki rasa spiritualitas. Oleh karena itu, melalui permainan tradisional anak-anak dapat memperoleh pengetahuan dan praktek spiritualitas yang diwariskan oleh generasi

sekarang kepada generasi selanjutnya, kemudian berpotensi untuk menjadi identitas spiritualitas yang mempengaruhi individu dalam bertindak dan mengambil keputusan (Gold, 2011)

Sejauh ini sulit menemukan definisi umum untuk mengartikan spiritualitas. Tetapi Gold (2011) menjelaskan bahwa spiritualitas adalah suntikan spirit dan pemompa semangat dalam kehidupan manusia. Selanjutnya para ahli menjelaskan bahwa spiritualitas dialami oleh manusia melalui proses dan aktivitas. Hal ini dapat digambarkan sebagai kapasitas dan kecenderungan bawaan dan unik bagi setiap individu, di mana pengalaman spiritual itu mengindikasikan pengetahuan, cinta, makna, harapan, transendensi, keterhubungan, dan kasih sayang.

Spiritual memiliki makna yang luas, mencakup beberapa domain makna yang berada di antara berbagai budaya, kelompok masyarakat, dan agama (Nelson, 2009), di mana keberadaannya juga lebih mengacu kepada cara hidup (praksis) daripada doktrin (keyakinan) yang dianut (Cottingham, 2005). Secara sederhana kita dapat memahami spiritualitas sebagai sebuah pengalaman batin (kepercayaan) terhadap suatu kekuatan yang bergerak diluar kapasitas manusia, kemudian dimunculkan di dalam tindakan untuk memperoleh makna dan nilai yang lebih tinggi, seperti dalam kutipan oleh (Van Hook dkk., 2001) mengutip (Spencer, 1961) bahwa spiritualitas adalah:

“Those aspects of individual feelings, aspirations and needs which are concerned with man’s effort to find a purpose and meaning in life experiences, and which may occur without individual’s being related to an organized church body or his making use of a systematized body of beliefs and practices.” [Aspek-aspek dari perasaan dan aspirasi seseorang, demikian juga dengan kebutuhannya yang semua ini berkaitan dengan usaha manusia untuk menemukan suatu tujuan dan makna dalam pengalaman-pengalaman hidup, dan barangkali juga terjadi tanpa ada hubungan seseorang dengan organisasi gereja atau organisasi-organisasi yang berafiliasi dengan kepercayaan dan praktek keagamaan].

Pada dasarnya spiritualitas tidak dibatasi oleh keyakinan beragama, dimensi spiritualitas merupakan penyatuan aspek emosional dan intelektual dari pengalaman manusia, dan merangkul praktik dan teoritis (Cottingham, 2005). Spiritualitas dapat muncul di mana-mana, seperti dalam alunan musik, senyum seseorang, warna langit di saat senja, ataupun di dalam doa, dan rasa syukur setiap hari. Sementara itu spiritualitas dapat dilihat dari cara berfikir, berperasaan, bertindak, dan cara seorang berhubungan antara satu dengan yang lainnya (Pargament, 2011). Menurut Nelson (2009) spiritualitas mencakup empat tema, yaitu: (1) sumber nilai dan makna atau tujuan tertinggi di luar diri, termasuk rasa misteri dan transendensi, (2) cara pemahaman, (3) kesadaran batin, dan 4) integrasi pribadi. Menurut Adlina (2018), menyebutkan empat dimensi spiritualitas, yaitu makna hidup, pengalaman spiritual, emosi positif, dan ritual.

Tulisan ini berupaya memperoleh gambaran tentang bagaimana spritualitas di dalam permainan tradisional. Analisis difokuskan kepada narasi dan pantang larang di dalam permainan. Narasi merupakan satu bagian di dalam kehidupan masyarakat. Di mana narasi erat kaitannya dengan aksi sosial dan bentuk penjelasan, cerita atas proses sosial, sejarah hidup menghitung objek sosial, bahkan konstruksi naratif merupakan satu identitas, di mana narasi selalu bertitik tolak dari sebuah kenyataan. Pikiran, termasuk

imajinasi selalu berangkat dari kenyataan, sekalipun bentuknya samar dan tidak langsung (Yusriadi dkk., 2018). Sementara itu spritualitas (kepercayaan) di sebagian kalangan masyarakat diwujudkan dalam bentuk pantang larang (Hermansyah, 2009).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai-nilai spritualitas yang terkandung di dalam permainan tradisional di Desa Punggur Kecil, Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Wilayah ini memiliki ragam permainan tradisional yang pernah mengisi ruang keseharian anak-anak yang tinggal di dalamnya. Hanya saja hal tersebut belum terdeskripsikan secara ilmiah. Berdasarkan hasil pendataan sebelumnya, terdapat 57 permainan tradisional yang masih dikenal dan pernah dimainkan oleh masyarakat Desa Punggur Kecil. Berangkat dari latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor sekaligus memaknai bagaimana nilai-nilai spritualitas dalam masyarakat ini yang ditanamkan melalui permainan tradisional.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dan analisis (Marshall & Rossman, 2014; Merriam, 2002). Data penelitian diperoleh melalui observasi di wilayah tempat permainan tradisional tersebut dimainkan, yakni di Desa Punggur Kecil, Kecamatan Sungai Kakap, Kubu Raya, Kalimantan Barat. Desa Punggur Kecil dipilih karena salah satu pemukiman di kawasan pedesaan yang terdapat permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas bermain anak-anak (Wolcott, 2008) di Parit Deraman Hulu, Punggur Kecil. Selain itu, peneliti pertama tidak terlalu sukar dalam memahami permainan tradisional di lokasi penelitian, karena peneliti peneliti lahir, tinggal, dan dibesarkan di desa tersebut. Ini berarti bahwa peneliti pertama adalah insider dalam situasi ini tetapi tetap menjaga netralitas dan objektivitas hasil penelitian (Glesne, 2016). Wawancara dilakukan secara *face-to-face* dalam suasana yang informal untuk mencairkan ketegangan dan untuk memudahkan proses pengungkapan ide, pikiran, dan perasaan oleh interviewees, yaitu para remaja dan tetua setempat. Tujuh orang diwawancarai adalah dua orang tetua, tiga orang anggota pengurus Karang Taruna Desa Punggur Kecil, dan dua orang remaja. Adapun pertanyaan besar yang diajukan adalah “jenis permainan apa saja yang pernah anda mainkan dimasa kanak-kanak?” Mereka diminta untuk mendeskripsikan secara singkat untuk selanjutnya dianalisis oleh peneliti.

Berdasarkan hasil pendataan terdapat 57 permainan tradisional yang terdapat di Desa Punggur Kecil. Dari permainan-permainan tersebut, 15 permainan merupakan duplikat varian dari permainan. Setelah diduplikasi akhirnya tersisa 41 jenis permainan. Untuk memulai aktivitas analisis, peneliti memasukkan kriteria permainan yang memiliki narasi, pantang larang dan masih dimainkan. Terdapat 13 permainan yang memiliki narasi atau cerita yang akrab oleh anak saat dimainkan. Demikian, terdapat 13 permainan yang memiliki pantang larang yang tidak boleh dilanggar. Sementara itu terdapat 36 permainan rakyat yang masih dimainkan saat ini. Tetapi hanya terdapat empat permainan yang memiliki narasi dan pantang larang, serta masih dimainkan oleh anak-anak di Desa Punggur Kecil, yakni: tapok pipit, tapok sendal, tapok kaleng, dan buah lima/nangka'-nangka'.

Hasil dan Pembahasan

Permainan tradisional merupakan satu wujud proses pembelajaran yang menyenangkan dan menyehatkan sekaligus memberikan spirit bagi yang melakoninya. Di dalamnya terdapat proses pembelajaran untuk menanamkan satu nilai pada masyarakat (anak). Analisis nilai spritualitas di dalam permainan tradisional pada artikel ini akan dilihat dari dua aspek, yaitu narasi dan pantang larang di dalam permainan. Selanjutnya ditelaah dengan teori dimensi spiritualitas yang terdiri dari empat indikator, yakni makna hidup, emosi positif, pengalaman spiritual, dan ritual.

Dalam konteks ini, narasi permainan tradisional dapat diartikan sebagai cerita ataupun makna yang melatari permainan yang berkembang oleh masyarakat setempat. Sementara pantang larang permainan adalah pantangan-pantangan dan larangan yang tidak boleh dilanggar ketika memainkan permainan tersebut. Apabila dilangggar, maka diyakini dapat mendatangkan nasib buruk atau sial.

Permainan Tapok Pipit

Permainan *tapok pipit* merupakan salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak yang tinggal di Desa Punggur Kecil. Istilah *tapok* merupakan bahasa Melayu Pontianak yang berarti “sembunyi”. Sementara istilah pipit diambil dari kata kunci yang diteriakkan oleh pemain apabila telah sampai ke tiang penjaga. Secara definisi, permainan *tapok pipit* dapat diartikan sebagai persembunyian untuk sampai kepada tiang penjaga.

Permainan ini minimal dimainkan oleh dua orang. Konsepnya adalah mencari dan bersembunyi, apabila penjaga menemukan pemain, maka ia harus menepuk tiang jaga sambil menyebut “pipit”. Sementara apabila pemain mampu mencapai tiang penjaga lebih dulu lalu menyebut “pipit” maka ia tidak bisa menjadi penjaga dan ia mendapat gelar “pembela”. Permainan akan terus berlangsung sampai seluruh pemain ditemukan, selanjutnya penjaga berikutnya akan ditentukan dengan sistem barisan. Semua pemain akan berbaris di belakang penjaga, kemudian penjaga menyebutkan nomor penjaga berikutnya. Apabila nomor yang disebutkan kena pada pemain yang ditemukan, maka posisi jaga akan digantikan olehnya. Tetapi apabila yang nomor yang disebutkan terkena pada pembela, maka posisi penjaga tidak akan berganti.

Pola permainan serupa juga dilakukan dalam varian permainan tapok pipit, yakni permainan tapok kaleng dan tapok sandal. Hanya saja, objek sasaran yang dituju para pemain akan berganti pada kaleng yang disusun atau sandal yang telah disusun berbentuk menara. Jika susunan kaleng atau sandal berhasil diruntuhkan, maka si penjaga akan kembali menjadi penjaga. Apabila semua pemain berhasil ditemukan, maka penjaga selanjutnya adalah orang yang berhasil ditemukan pertama kali. Berikut adalah paparan singkat cara bermain tapok pipit, tapok sandal, dan tapok kaleng:

1. Penjaga akan ditentukan melalui permainan kacang panjang atau *hom pim pah*.
2. Waktu pencarian tempat persembunyian sesuai dengan kesepakatan yang ditentukan oleh para pemain berdasarkan negosiasi antara penjaga dan pemain melalui tebakan jari tangan. Salah satu pemain akan mewakili pemain lainnya untuk membuat kesepakatan dengan penjaga, sementara pemain lain akan menjadi saksi. Pemain akan mencolekkan salah satu jarinya ke belakang penjaga, kemudian penjaga harus menebak jari apa yang digunakan saat mencolek sampai benar, satu kali memilih artinya hitungan akan berlangsung 1-10, apabila salah maka hitungan akan bertambah 10, seterusnya sampai si penjaga menemukan jari yang benar. Setelah

berhasil menebak jari yang dipakai, maka pemain kembali mencolekkan tangannya ke belakang penjaga. penjaga diminta untuk memilih salah satu dari dua tangan perwakilan pemain. Jika benar, maka hitungan akan berlangsung cepat. Jika salah, maka penjaga harus menghitung dengan lambat. Sementara para pemain akan bersembunyi.

3. Setelah hitungan selesai, maka penjaga akan mencari para pemain. Apa bila menemukan seorang pemain, maka penjaga wajib menyebutkan nama dan menepuk tiang penjaga sebelum yang ditemui menyentuh tiang lebih dulu (dalam permainan tapok pipit) atau meruntuhkan bangunan sandal atau kaleng.
4. Pergantian penjaga akan berganti apabila, penjaga telah berhasil menemukan semua pemain. Dalam permainan tapok pipit penentuan penjaga berikutnya melalui barisan. Pemain lebih dulu mencapai tiang, maka ia akan menjadi pembela, atau tidak akan menjadi penjaga. Jika, dalam barisan penentuan penjaga berikutnya terkena padanya, maka si penjaga akan menjadi penjaga kembali. Sementara dalam permainan tapok sandal dan tapok kaleng, penjaga berikutnya adalah pemain yang tertangkap pertama kali. Akan tetapi apabila ada pemain yang meruntuhkan bangunan sebelum namanya disebut di tiang penjaga, maka ia dapat bersembunyi lagi bersama teman-teman yang telah ditemukan (permainan dimulai dari awal).

Pantangan dalam permainan ini adalah tidak boleh dimainkan saat *masok mentari* (menjelang waktu shalat Magrib) dan ketika hujan panas (Kurniawan, 2019). Apabila dilanggar, maka dikhawatirkan anak akan *ditapokkan antu* (disembunyikan oleh hantu). Sementara itu, narasi yang berkembang terkait permainan ini berdampingan dengan konsekuensi pelanggaran pantang. Yakni cerita tentang seorang anak yang disembunyikan oleh hantu dan tidak ditemukan berhari-hari. Saat disembunyikan oleh hantu, si anak tidak bisa bersuara dan orang-orang kampung tidak bisa melihatnya. Saat disembunyikan, hantu itu memberi makan anak dengan cacing. Demikian narasi singkat dari permainan tapok pipit yang berkembang secara turun-temurun pada masyarakat di Desa Punggur Kecil sebagaimana yang dituturkan oleh Uwok, (71 tahun), tetua di Desa Punggur Kecil, 06/10/2021:

“Dulu-dulu ade budak kecil maen tapok pipit pas ujan panas, kawan e kular semue dari tempat betapok, tapi die tadak. Akher e besebok orang sekampung mencari e, tapi tak jumpe. Jumpe tak jumpe budak tu di balek tempayan. Padahal orang dah lalu lalang di sana tak jumpe. Budak tu kenak tapokkan antu, die dikasi makan cacing” [Dahulu ada anak kecil yang main tapok pipit saat hujan panas. Teman-teman bermainnya telah keluar dari tempat persembunyian, akan tetapi anak tersebut tetap bersembunyi. Akhirnya, semua orang sekampung turut mencarinya, tapi tidak ketemu. Pada akhirnya anak itu ditemukan di balik tempayan, padahal orang telah bolak-balik mencari di daerah tersebut. Anak itu disembunyikan oleh hantu, saat disembunyikan ia diberi makanan berupa cacing].

Permainan Buah Lima/Nangka'-nangka'

Terdapat dua versi dalam penamaan permainan ini. Pada masa lampau atau generasi yang lahir di tahun 1950-an mengenal permainan ini dengan istilah *nangka'-nangka'* yang berasal dari bahasa Bugis yang berarti “menangkap-nangkap”. Sementara

generasi yang lahir tahun 1990-an mengenal permainan ini dengan istilah “buah lima” yang diambil dari jumlah batu yang dimainkan.

Permainan buah lima biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Konsep bermainnya adalah dengan melambungkan lima buah (biasanya batu kecil, tapi bisa diganti), kemudian melambungkan satu batu untuk mengambil batu lainnya. Kesulitan akan meningkat sesuai level. Gerakan tangan saat menangkap dan melambung batu dengan cepat diyakini memiliki kekuatan magis (wawancara, Ahmad Abdullah (50 tahun) 19/01/2021).

Permainan ini tidak boleh dimainkan di dalam rumah, karena diyakini akan memanggil kematian pada penghuni rumah. Tangan yang cepat dalam menangkap dan mengambil batu, diyakini sebagai simbol cepat dalam memanggil kematian berikutnya. Sementara itu, pada zaman dahulu permainan ini adalah permainan orang mati, dan pada zaman dahulu dimainkan untuk mendampingi turunnya jenazah dari rumah (Wawancara, Uwok (71 tahun), 06/10/2021). Akan tetapi, penulis belum pernah menemukan permainan buah lima sebagai ritual pendampingan turunnya jenazah. Permainan ini biasa dimainkan anak di area masjid, sekolah atau halaman luas yang tidak ditinggali oleh manusia.

Permainan buah lima terdiri dari lima level, yaitu:

1. Level pertama, lima buah batu dihamburkan di area permainan, kemudian dipilih salah satu untuk dilempar dan mengambil empat batu lainnya satu persatu.
2. Level kedua, satu dari lima buah batu yang telah digenggam dalam tangan akan dilempar ke atas sembari melepas empat batu lainnya, dan menangkap batu yang dilempar. Batu tersebut kembali dilempar untuk mengambil dua buah batu lainnya sekaligus. Selanjutnya dua batu tersisa akan diambil sekaligus.
3. Level ketiga, pemain harus mengambil tiga buah batu yang berhamburan dalam sekali lemparan batu dan menangkap batu yang dilempar ke udara.
4. Level keempat, tiga buah batu akan diletakkan pada satu batu yang tersisa di atas tanah/lantai. Batu akan dilempar ke udara sementara tangan harus mengambil empat buah batu sekaligus lalu menangkap batu yang telah dilempar.
5. Level kelima, pemain harus mengambil empat batu dalam sekaligus dan menangkap batu yang telah dilemparkan.

Skor permainan akan ditentukan melalui *buah tampi*, yakni kelima batu tersebut dilempar ke atas dan ditangkap oleh bagian belakang tangan, kemudian batu yang tertangkap akan kembali dilempar ke atas dan ditangkap dengan menggunakan telapak tangan. Berapa pun jumlah batu yang dapat ditangkap, itulah skor yang didapatkan oleh pemain, antara 1-5 poin. Permainan akan berganti, apabila pemain tidak dapat menangkap batu yang dilempar ataupun membuat batu yang lainnya bergerak saat mengambil batu yang lainnya.

Epistemologi Spritualitas dalam Permainan Tradisional

Spiritualitas tidak dibatasi oleh keyakinan beragama seseorang. Lebih dari itu, spiritualitas merupakan satu manifestasi pengalaman batin seorang dalam aktivitas pembuatan makna. Spiritualitas dapat hadir di dalam setiap dimensi kehidupan manusia. Di dalam praktiknya spiritualitas memberikan kontribusi dalam konstruksi karakteristik masyarakat lokal. Adapun epistemologi spiritualitas di dalam permainan tradisional di desa Punggur Kecil, yakni nilai kebersamaan, nilai kejujuran, dan nilai kedisiplinan.

Nilai Kebersamaan

Umumnya permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Persyaratan demikian menciptakan ruang bagi untuk memahami bahwa mereka senantiasa membutuhkan orang lain untuk mendapatkan kebahagiaan, kesenangan, ataupun keceriaan. Di dalam proses permainan, anak-anak dituntut untuk mengedepankan kebersamaan. Menjalin hubungan baik dengan teman sepermainan. Hal ini dapat dilihat dari permainan tapok pipit dan permainan buah lima. Seorang membutuhkan teman agar permainan dapat dijalankan. Ada yang bersembunyi dan ada yang mencari. Demikian dalam permainan buah lima yang dimainkan secara bergantian, dan siapa yang memperoleh skor terbanyak akan menjadi pemenang.

Pada dasarnya pengedepanan kebersamaan dilakukan oleh seorang anak, tidak ditautkan kepada penghargaan atas keberadaan teman. Mereka menjadi baik dan merasa bertanggung jawab agar proses permainan berjalan dengan lancar. Jika penerimaannya berjalan dengan lancar, anak tersebut akan merasakan kebahagiaan, “*semakin ramai, permainan akan semakin seru.*” Karenanya, bersama dalam kebersamaan dipahami sebagai satu hal yang penting untuk melanjutkan permainan.

Nilai Kejujuran

Sikap jujur menjadi komponen penting dalam pengaturan permainan, di mana tindakan tidak jujur di dalam sebuah permainan akan membawa kepada perkelahian dan adu mulut, sehingga permainan tidak dapat dinikmati dengan bahagia. Sementara itu dampak diri sendiri, anak yang bertindak curang akan mendapatkan stigma buruk dari teman-teman sepermainan, sehingga di permainan berikutnya ia akan mendapat label sebagai orang yang tidak jujur.

Berdasarkan tindakan demikian, anak akan terpacu untuk mengedepankan kejujuran. Mereka dapat memahami, jika tidak jujur, maka permainan akan diakhiri dengan perkelahian. Kebahagiaan dan keceriaan yang ingin diperoleh dari aktivitas bermain tidak didapatkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dipahami bahwa pengetahuan yang benar mengenai spiritualitas atas tindakan jujur ditujukan kepada pengendalian respon positif teman-teman sepermainan sebagai seorang yang dapat dipercaya. Di sisi lain, bersikap jujur dirasakan sebagai suatu jalan untuk menjaga hubungan baik antarteman (manusia).

Nilai Kedisiplinan

Disiplin dalam menaati aturan, norma sosial dan pantang larang yang berkembang di dalam kelompok masyarakat merupakan tindakan yang mesti ditaati. Hal ini berkaitan erat dengan keyakinan yang secara turun-temurun di lingkungannya. Sikap disiplin ditujukan untuk menjaga keamanan sekaligus keselamatan mereka.

Kedisiplinan akan waktu bermain dapat dilihat di dalam permainan tapok pipit. Di mana anak-anak dituntut untuk disiplin dalam waktu bermain, yakni ketika menjelang azan Magrib dan hujan panas, maka permainan harus dihentikan (Kurniawan, 2019). Apabila melanggar, maka ada konsekuensi buruk yang dikhawatirkan menimpa anak. Hal ini dilatarbelakangi keyakinan akan adanya makhluk halus yang beraktivitas di luar jangkauan mata sebagaimana yang diyakini oleh masyarakat. Anak memiliki tanggung jawab untuk saling mengingatkan teman-temannya agar tidak melewati batasan dalam bermain. Mereka akan mempertimbangkan situasi, waktu dan tempat. Hal ini tergambar ketika permainan tengah berlangsung, tiba-tiba terjadi hujan panas anak-anak akan menghentikan aktivitas bermain tanpa aba-aba. Demikian pula dalam permainan

buah lima, anak-anak tidak akan berani untuk memainkannya di dalam rumah tinggal, kecuali di lapangan dan gedung sekolah (bukan tempat hunian).

Tindakan demikian menunjukkan bagaimana epistemologi spiritualitas atas perilaku disiplin waktu dalam bermain. Hal ini ditujukan untuk menjaga keselamatan diri dari kekuatan yang bergerak di luar kontrol manusia.

Dimensi Spiritualitas dalam Permainan Tradisional

Dimensi spiritualitas merupakan kebermaknaan tindakan seseorang yang ditujukan untuk menjaga hubungan kepada Tuhan (*vertical*) ataupun menjadi hubungan kepada sesama manusia (*horizontal*). Dalam kajian ini dipresentasikan dalam makna yang terkandung di dalam permainan tradisional. Adapun aspek analisis dimensi spiritualitas dalam kajian ini akan dilihat dari makna hidup, pengalaman spiritual, emosi positif dan ritual.

Makna Hidup

Manifestasi spiritualitas dianalisis dari makna hidup ditunjukkan melalui hubungan sosial yang bernilai bagi kehidupan orang lain. Dalam kata lain seorang mampu memberikan hal bermanfaat, menginspirasi. Hal ini tergambar di dalam tindakan anak yang terjadi di dalam permainan tradisional.

Permainan yang dimainkan secara berkelompok, menciptakan ruang untuk saling peduli dan saling menolong antara satu dengan yang lainnya. Di dalam sejumlah kasus, ditemui bahwa, anak-anak yang lebih kecil dan dianggap tidak mampu mengimbangi teman-teman lainnya dipersilahkan untuk bermain, sebagai *anak bawang*. Dia tetap bermain, tetap bersembunyi dan dicari tetapi tidak bisa menjadi penjaga. Ketika seorang anak kecil menjadi penjaga, pemain yang lebih besar umumnya akan bersembunyi di tempat tidak terlalu sulit agar mudah ditemui oleh anak kecil dan masa penjagaannya menjadi cepat.

Hal ini menggambarkan tentang bagaimana anak-anak saling berbagi ruang dalam kebijakan untuk dapat bermain bersama. Anak yang lebih besar memiliki rasa tanggung jawab untuk menjaga anak-anak yang lebih kecil. Sikap saling menolong dilakukan secara spontanitas untuk saling melindungi satu sama lain.

Pengalaman Spiritualitas

Manifestasi pengalaman spiritualitas merupakan suatu pengalaman spesifik tentang bagaimana hubungan dengan Tuhan dalam berbagai tingkatan. Indikator pengalaman spiritualitas dapat ditunjukkan oleh narasi yang melatar-belakangi pantang larang permainan *tapok pipit* dan permainan buah lima, di mana keduanya bertitik tolak dari pengalaman spiritualitas masa lampau yang berkembang secara turun-temurun. Salah satunya adalah kisah seorang anak yang disembunyikan oleh hantu karena bermain di waktu terlarang. Hal ini menggiring jadwal bermain anak berhenti sebelum memasuki waktu shalat Magrib. Kegiatan bermain berganti menjadi aktivitas salat Magrib berjamaah dan mengaji. Sehingga pantangan ini dapat dipahami sebagai kearifan lokal masyarakat dalam mendisiplinkan anak (Kurniawan, 2019).

Sementara itu di sisi lain pengalaman spiritualitas dapat ditemui oleh anak ketika melanggar pantangan, yakni bermain ketika hujan panas (*warm rain*). Sejumlah anak merasakan demam setelah berkeliaran di luar saat hujan panas. Hal demikian diyakini terjadi karena *ketegoran hantu ujan panas* (kesambatan atau ketempelan).

Emosi Positif

Manifestasi emosi positif di dalam spiritualitas dipresentasikan dalam bentuk kemampuan dalam mengelola pikiran dan perasaan. Hal ini akan menjadi latar belakang kemampuan yang dimiliki oleh seorang dalam mengambil sikap. Indikator emosi positif dapat tergambar di dalam proses permainan, di mana anak-anak dituntut untuk mengelola pikiran dan perasaan agar dapat menikmati permainan.

Dalam permainan anak dituntut untuk sabar ketika mendapat giliran sebagai penjaga atau menunggu giliran bermain. Hal ini memberikan ruang bagi anak untuk bersikap optimis akan kemenangan. Permainan ditujukan untuk memperoleh kesenangan secara bersama-sama. sementara itu anak dapat belajar bagaimana menerima kekalahan dan ikut bahagia atas kebahagiaan temannya. Pengaturan emosi positif di dalam diri anak pada dasarnya ditujukan untuk menjaga hubungan baik antar teman. Secara khusus, apabila situasi damai, saling mendukung dapat terawat dengan baik, anak secara pribadi akan mendapatkan kebahagiaan dan keceriaan ketika bermain.

Ritual

Manifestasi ritual sebagai dimensi spiritualitas di dalam permainan tradisional ditunjukkan dengan tindakan yang sistematis serta dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini dapat ditemui ketika hujan panas terjadi ketika permainan tengah berlangsung, maka tiap-tiap anak akan membaca kalimat untuk memohon izin kepada makhluk halus yang diyakini tengah berkeliaran di antara mereka, yakni “*tabe’-tabe’ baek datok, anak cucu numpang lewat*”. Dalam konteks ini, anak seolah-olah tengah berkomunikasi dengan makhluk halus di sekitarnya, tanpa dilihat tetapi diyakini keberadaannya. Tindakan demikian dapat mendatangkan perasaan aman. Dilatari oleh narasi yang berkembang anak-anak memiliki ketakutan untuk melakukan penggaran terhadap apa yang telah dipantangkan.

Hal ini dapat dipahami bahwa terdapat nilai-nilai spiritual di dalam permainan tradisional. Dalam kajian ini diperoleh gambaran, terlepas dari aspek beragama, masyarakat di Desa Punggur Kecil, memiliki keyakinan kepada makhluk tak kasat mata yang dapat masuk dan dapat menyebabkan ketidak-beruntungan. Sementara itu di dalam keyakinan yang ditanamkan melalui permainan buah lima diperoleh bahwa, masyarakat di Desa Punggur Kecil memiliki keyakinan akan adanya hubungan sebab akibat antara tindakan/perbuatan terhadap masa depan yang dipengaruhi oleh kekuatan yang tidak dapat dikendalikan oleh manusia.

Simpulan

Temuan yang diperoleh mencerminkan dua gambaran nilai spiritualitas dalam permainan tradisional pada masyarakat Desa Punggur Kecil, Sungai Kakap, Kubu Raya, Kalimantan Barat: (1) nilai spiritual yang ditanamkan kepada anak, yaitu adanya hubungan sebab akibat antara tindakan/perbuatan terhadap masa depan yang dipengaruhi oleh kekuatan yang tidak dapat dikendalikan oleh manusia. Contohnya, dalam permainan buah lima yang dimainkan di rumah, diyakini akan mengundang kematian. (2) Manusia memiliki ruang dan waktu untuk beraktivitas, akan tetapi mereka tidak mengabaikan keberadaan makhluk halus (spirit) yang dapat mengganggu kenyamanan pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, permainan tapok pipit, tapok kaleng, dan tapok sandal apabila dimainkan menjelang waktu shalat Magrib dan situasi hujan panas, maka dikawatirkan anak dalam keluarga disembunyikan oleh hantu. Sementara

itu kami indikasikan adanya informasi penting spiritualitas di dalam permainan tradisional sebagai modal dasar pengembangan karakter dan habit anak seperti nilai kebersamaan, nilai kejujuran, dan nilai kedisiplinan. Nilai-nilai demikian telah tertanam dalam diri anak sebagai identitas spiritualitas dalam masyarakat setempat, pada gilirannya telah diadopsi sebagai identitas pribadi yang mempengaruhi tindakan dalam pengambilan keputusan (decision making).

Daftar Pustaka

- Adlina, A. U. (2018). Agama Dalam Dimensi Politik dan Spiritualitas: Analisa Isi Posting, Caption dan Interaksi dalam Akun@ persatuan_pribumi. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, 4(1), 93-109.
<https://blasemarang.kemenag.go.id/journal/index.php/smart/article/download/581/322>
- Cottingham, J. (2005). *The spiritual dimension: Religion, philosophy and human value*. Cambridge University Press.
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015). A study into traditional child games played in Konya region in terms of development fields of children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 1859-1865.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>
- Glesne, C. (2016). *Becoming qualitative researchers: An introduction*. ERIC.
- Gold, J. M. (2011). *Counseling and spirituality: Integrating spiritual and clinical orientations*. Pearson Higher Ed.
- Hermansyah, H. (2009). *Islam dari Pesisir sampai Kepedalaman Kalimantan Barat*. STAIN Pontianak Press.
- Kurniawan, S. (2019). Pantang Larang Bermain Waktu Magrib (Kajian Living Hadis Tradisi Masyarakat Melayu Sambas). *Jurnal Living Hadis*, 4(1), 1-26.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. Sage publications.
- Merriam, S. B. (2002). Introduction to qualitative research. *Qualitative research in practice: Examples for discussion and analysis*, 1(1), 1-17.
- Nelson, J. M. (2009). *Psychology, religion, and spirituality*. Springer Science & Business Media.
- Pargament, K. I. (2011). *Spiritually integrated psychotherapy: Understanding and addressing the sacred*. Guilford press.

- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21-26. <https://ojs.unm.ac.id/tematik/article/view/14436>
- Siregar, N. R., & Ilham, M. (2019). Traditional Game As a Way for Healthy in Bajo's Children. *KnE Life Sciences*, 19–25-19–25. <https://www.knepublishing.com/index.php/Kne-Life/article/view/3848>
- Spencer, S. W. (1961). What place has religion in social work education? *Social Service Review*, 35(2), 161-170.
- Van Hook, M., Huguenot, B., & Aguilar, M. A. (2001). *Spirituality within religious traditions in social work practice*. Brooks/Cole Publishing Company.
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional " Tarik Upih" Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61-68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/24307>
- Wolcott, H. F. (2008). *Writing up qualitative research*. Sage Publications.
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/25/article/view/9088>
- Yusriadi, Y., Ruslan, I. R. I., & Hariansyah, H. (2018). Narasi Kebahasan Sebagai Resolusi Konflik Pada Masyarakat Nanga Pinoh, Melawi. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, 4(1), 15-26. <https://core.ac.uk/download/pdf/229031342.pdf>