



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

# Permainan Tradisional Anak Nusantara

Rizky Yulita



Bacaan untuk Anak  
Setingkat SD Kelas 4, 5, dan 6



MILIK NEGARA

TIDAK DIPERDAGANGKAN



# **Permainan Tradisional Anak Nusantara**

**Rizky Yulita**

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa**

## Permainan Tradisional Anak Nusantara

Penulis : Rizki Yulita  
Penyunting : Setyo Untoro  
Ilustrasi : Dari berbagai sumber *Google*  
Penata letak : Fathir Alfath Alfian

Diterbitkan pada tahun 2017 oleh  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa  
Jalan Daksinapati Barat IV  
Rawamangun, Jakarta Timur

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya, dilarang diperbanyak dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali dalam hal pengutipan untuk keperluan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

PB  
641.595 98  
YUL  
P

#### Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Yulita, Rizki  
Permainan Tradisional Anak Nusantara/Rizki Yulita;  
Setyo Untoro (Penyunting). Jakarta: Badan Pengembangan  
dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan  
Kebudayaan, 2017.  
xi; 65 hlm.; 21 cm.

ISBN: 978-602-437-226-2

PERMAINAN TRADISIONAL



## Sambutan

Sikap hidup pragmatis pada sebagian besar masyarakat Indonesia dewasa ini mengakibatkan terkikisnya nilai-nilai luhur budaya bangsa. Demikian halnya dengan budaya kekerasan dan anarkisme sosial turut memperparah kondisi sosial budaya bangsa Indonesia. Nilai kearifan lokal yang santun, ramah, saling menghormati, arif, bijaksana, dan religius seakan terkikis dan tereduksi gaya hidup instan dan modern. Masyarakat sangat mudah tersulut emosinya, pemarah, brutal, dan kasar tanpa mampu mengendalikan diri. Fenomena itu dapat menjadi representasi melemahnya karakter bangsa yang terkenal ramah, santun, toleran, serta berbudi pekerti luhur dan mulia.

Sebagai bangsa yang beradab dan bermartabat, situasi yang demikian itu jelas tidak menguntungkan bagi masa depan bangsa, khususnya dalam melahirkan generasi masa depan bangsa yang cerdas cendekia, bijak bestari, terampil, berbudi pekerti luhur, berderajat mulia, berperadaban tinggi, dan senantiasa berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, dibutuhkan paradigma pendidikan karakter bangsa yang tidak sekadar memburu kepentingan kognitif (pikir, nalar, dan logika), tetapi juga memperhatikan dan mengintegrasikan persoalan moral dan keluhuran budi pekerti. Hal itu sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa yang



bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penguatan pendidikan karakter bangsa dapat diwujudkan melalui pengoptimalan peran Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang memumpunkan ketersediaan bahan bacaan berkualitas bagi masyarakat Indonesia. Bahan bacaan berkualitas itu dapat digali dari lanskap dan perubahan sosial masyarakat perdesaan dan perkotaan, kekayaan bahasa daerah, pelajaran penting dari tokoh-tokoh Indonesia, kuliner Indonesia, dan arsitektur tradisional Indonesia. Bahan bacaan yang digali dari sumber-sumber tersebut mengandung nilai-nilai karakter bangsa, seperti nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter bangsa itu berkaitan erat dengan hajat hidup dan kehidupan manusia Indonesia yang tidak hanya mengejar kepentingan diri sendiri, tetapi juga berkaitan dengan keseimbangan alam semesta, kesejahteraan sosial masyarakat, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Apabila jalinan ketiga hal itu terwujud secara harmonis, terlahirlah bangsa Indonesia yang beradab dan bermartabat mulia.

Akhirnya, kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada

Kepala Pusat Pembinaan, Kepala Bidang Pembelajaran, Kepala Subbidang Modul dan Bahan Ajar beserta staf, penulis buku, juri sayembara penulisan bahan bacaan Gerakan Literasi Nasional 2017, ilustrator, penyunting, dan penyelaras akhir atas segala upaya dan kerja keras yang dilakukan sampai dengan terwujudnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi khalayak untuk menumbuhkan budaya literasi melalui program Gerakan Literasi Nasional dalam menghadapi era globalisasi, pasar bebas, dan keberagaman hidup manusia.

Jakarta, Juli 2017  
Salam kami,

**Prof. Dr. Dadang Sunendar, M.Hum.**  
Kepala Badan Pengembangan dan  
Pembinaan Bahasa



## Pengantar

Sejak tahun 2016, Pusat Pembinaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melaksanakan kegiatan penyediaan buku bacaan. Ada tiga tujuan penting kegiatan ini, yaitu meningkatkan budaya literasi baca-tulis, meningkatkan kemahiran berbahasa Indonesia, dan mengenalkan kebinekaan Indonesia kepada peserta didik di sekolah dan warga masyarakat Indonesia.

Untuk tahun 2016, kegiatan penyediaan buku ini dilakukan dengan menulis ulang dan menerbitkan cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia yang pernah ditulis oleh sejumlah peneliti dan penyuluh bahasa di Badan Bahasa. Tulis-ulang dan penerbitan kembali buku-buku cerita rakyat ini melalui dua tahap penting. Pertama, penilaian kualitas bahasa dan cerita, penyuntingan, ilustrasi, dan pengatakan. Ini dilakukan oleh satu tim yang dibentuk oleh Badan Bahasa yang terdiri atas ahli bahasa, sastrawan, ilustrator buku, dan tenaga pengatak. Kedua, setelah selesai dinilai dan disunting, cerita rakyat tersebut disampaikan ke Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, untuk dinilai kelayakannya sebagai bahan bacaan bagi siswa berdasarkan usia dan tingkat pendidikan. Dari dua tahap penilaian tersebut, didapatkan 165 buku cerita rakyat.

Naskah siap cetak dari 165 buku yang disediakan tahun 2016 telah diserahkan ke Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk selanjutnya diharapkan bisa dicetak dan dibagikan ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia. Selain itu, 28 dari 165 buku cerita rakyat tersebut juga telah dipilih oleh Sekretariat Presiden, Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, untuk diterbitkan dalam Edisi Khusus Presiden dan dibagikan kepada siswa dan masyarakat pegiat literasi.

Untuk tahun 2017, penyediaan buku—dengan tiga tujuan di atas dilakukan melalui sayembara dengan mengundang para penulis dari berbagai latar belakang. Buku hasil sayembara tersebut adalah cerita rakyat, budaya kuliner, arsitektur tradisional, lanskap perubahan sosial masyarakat desa dan kota, serta tokoh lokal dan nasional. Setelah melalui dua tahap penilaian, baik dari Badan Bahasa maupun dari Pusat Kurikulum dan Perbukuan, ada 117 buku yang layak digunakan sebagai bahan bacaan untuk peserta didik di sekolah dan di komunitas pegiat literasi. Jadi, total bacaan yang telah disediakan dalam tahun ini adalah 282 buku.

Penyediaan buku yang mengusung tiga tujuan di atas diharapkan menjadi pemantik bagi anak sekolah, pegiat literasi, dan warga masyarakat untuk meningkatkan kemampuan literasi baca-tulis dan kemahiran berbahasa Indonesia. Selain itu, dengan membaca buku ini, siswa dan pegiat literasi diharapkan mengenali dan mengapresiasi kebinekaan sebagai kekayaan kebudayaan bangsa kita yang perlu dan harus dirawat untuk kemajuan Indonesia. Selamat berliterasi baca-tulis!

Jakarta, Desember 2017

**Prof. Dr. Gufran Ali Ibrahim, M.S.**

Kepala Pusat Pembinaan

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

## Sekapur Sirih

Buku kecil ini disusun untuk melengkapi bahan bacaan anak-anak sekolah dasar. Buku ini sengaja mengangkat judul *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Permainan tradisional itu banyak ditemukan pada tahun 1970-an atau sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengangkat dan melestarikan ingatan pada permainan tradisional anak-anak Indonesia.

Dewasa ini, permainan anak-anak Indonesia mulai bergeser ke arah permainan yang memanfaatkan teknologi. Munculnya ponsel pintar, gawai, dan sejumlah alat berteknologi lainnya membuat permainan tradisional tergeser. Padahal, permainan tradisional lebih mudah dilakukan dan hemat bahan. Selain itu, permainan tradisional lebih mengutamakan kebersamaan, selain kecerdasan dan ketangkasan.

Diharapkan buku ini dapat mengangkat kembali memori anak Indonesia terhadap permainan tradisional yang lebih hemat bahan dan dilakukan dengan penuh kebersamaan.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada penyelenggara sayembara menulis bahan bacaan untuk anak sekolah dasar Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang telah memilih buku ini sebagai salah satu buku yang akan diterbitkan. Terima kasih penulis sampaikan pula kepada Kepala Subbidang Modul dan Bahan Ajar, Bidang Pembelajaran, Pusat Pembinaan beserta staf atas segala upaya dan kerja keras yang telah dilakukan sampai terwujudnya buku ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga buku ini bermanfaat sebagai bahan bacaan siswa sekolah dasar serta masyarakat umumnya untuk menumbuhkan budaya literasi melalui Gerakan Literasi Nasional.

Banda Aceh, Februari 2017

*Rizki Yulita*



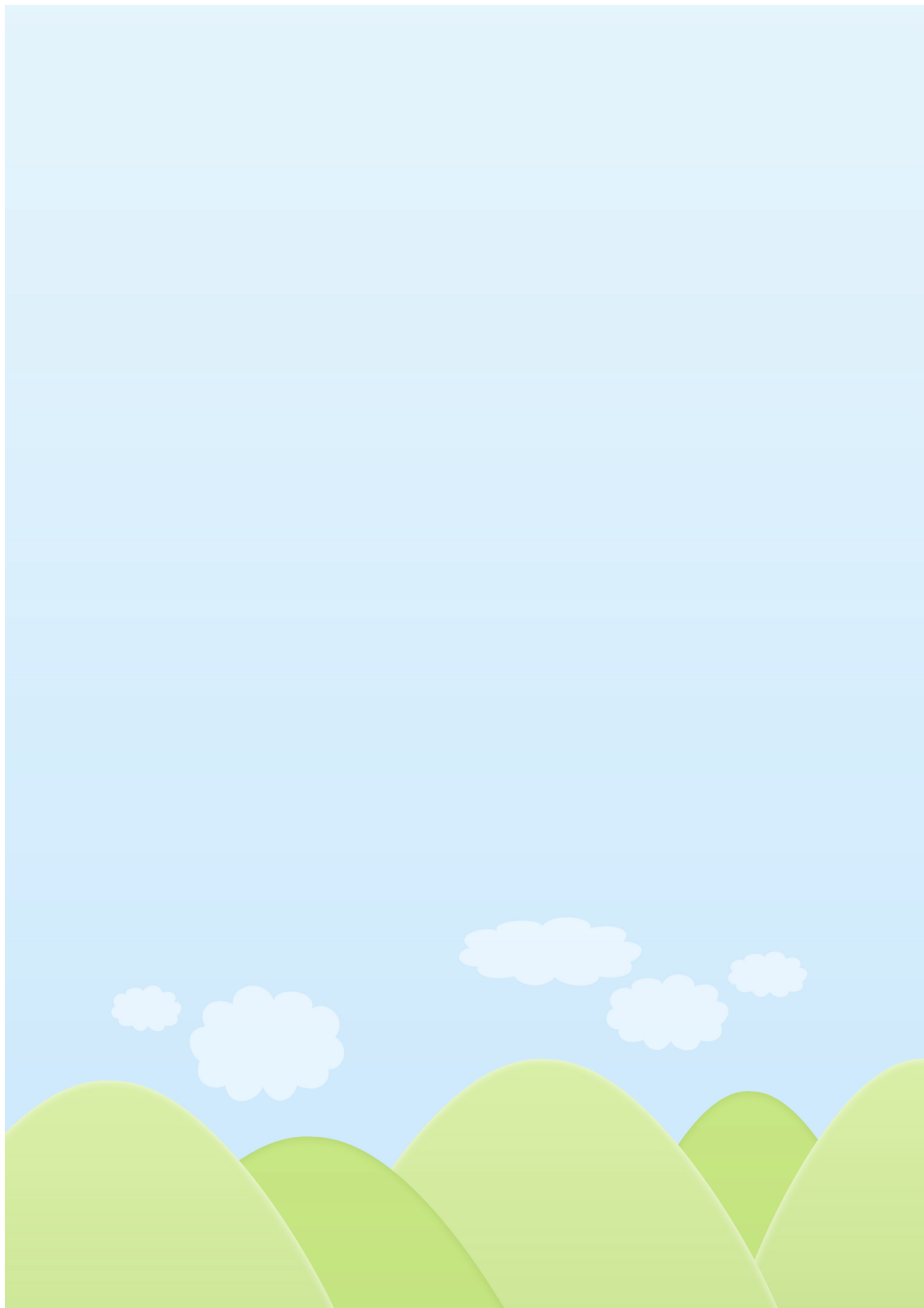
## Daftar Isi

Sambutan .....	iii
Pengantar .....	vi
Sekapur Sirih.....	viii
Daftar Isi .....	x
Mengenai Permainan Anak-anak.....	1
Hompimpa atau Gambheng .....	3
Batu Gunting Kertas .....	7
Permainan Karet.....	9
Bermain Engklek .....	13
Bermain Keong .....	15
Main Kelereng (Gundu) .....	17
Layang-layang.....	21
Main Congklak.....	23
Bermain Hula Hoop .....	27
Cas Jadi Patung.....	29
Ular Naga Panjangnya bukan Kepala .....	31





Lop-lop Kandang Ayam .....	33
Kuda Loncat .....	35
Tak Tik Bom Wer .....	37
Tebak Wajah .....	39
Kereta Api.....	41
Cuci Kain Buaya belum Datang .....	43
Injit-injit Semut.....	45
ABC Ada Berapa .....	47
Gasing.....	49
Bermain Patok Lele .....	51
Tarik Tambang .....	53
Egrang .....	55
Panjat Pinang .....	57
Lempar Boy .....	59
Lompat Karung.....	61
Biodata Penulis.....	63
Biodata Penyunting.....	64
Pernyataan ilustrasi.....	65



# Mengenal Permainan Anak-Anak

DUNIA anak-anak adalah dunia permainan. Setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri maupun bermain dengan teman. Dalam bermain, ada yang menggunakan alat bantu, ada yang tidak menggunakan alat bantu, dan ada juga yang cukup menggunakan anggota tubuh.

Permainan yang memakai alat misalnya main karet, main batu, dan main *patok lele*. Karet, batu, dan kayu *patok lele* merupakan alat bantu dalam bermain. Permainan yang tidak memakai alat bantu contohnya main *injit semut*, main tepuk tangan, dan *hompimpa*. Alat bantunya cukup anggota badan yang bermain, seperti tangan, kaki, dan kepala.

Dalam dunia permainan, ada yang disebut dengan permainan tradisional dan ada yang digolongkan ke dalam permainan modern. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan

tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar.

Adapun alat bantu dalam permainan modern adalah kertas, besi, atau benda lain. Permainan modern mulai ditemukan setelah abad ke-20. Sekarang ini, permainan anak semakin berkembang sesuai tuntutan zaman. Anak-anak bermain menggunakan alat berteknologi, misalnya telepon genggam, gawai (*gadget*), komputer, dan laptop.

Dalam buku kecil ini, anak-anak akan diperkenalkan kembali dengan permainan tradisional Nusantara. Permainan tradisional ini pernah ada dan dimainkan oleh anak-anak pada tahun 1970-an sampai dengan 1990-an dengan mengangkat moto “Permainan anak Nusantara adalah permainan anak Indonesia.”



## Hompimpa atau Gambreng

*HOMPIMPA* atau *gambreng* adalah salah satu permainan tradisional Nusantara. Dalam budaya Jawa, *hompimpa* dilakukan sembari mengucapkan kalimat "*Hompimpa alaium gambreng*". Dalam budaya Betawi, *hompimpa* diucapkan dengan kalimat "*Hompimpa alaium gambreng, Mpok Ipah pakai baju rombeng*". Karenanya, permainan *hompimpa* sering disebut juga dengan permainan *gambreng*.

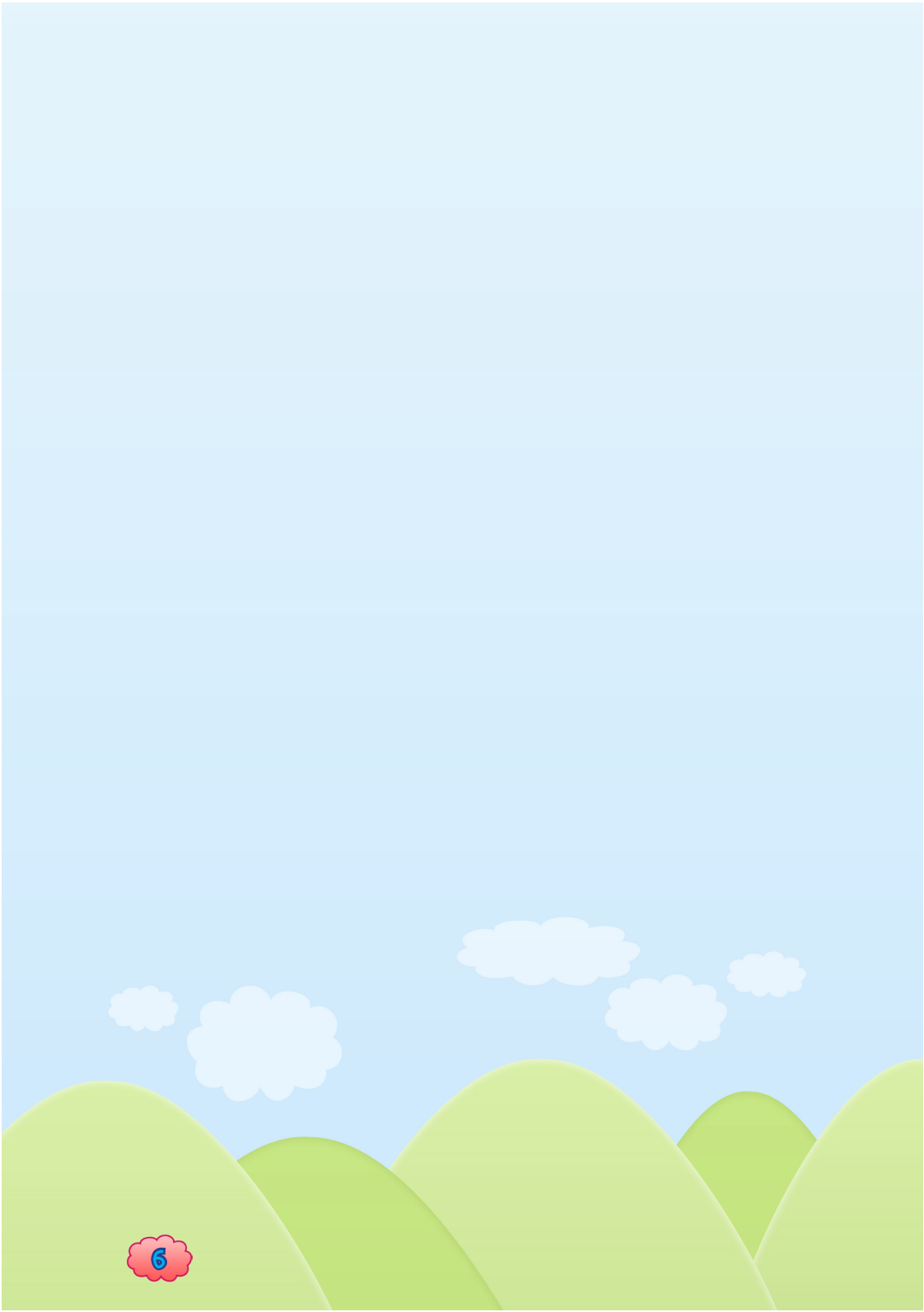
*Hompimpa* atau *gambreng* adalah permainan yang dilakukan untuk mengawali berbagai permainan lainnya. *Hompimpa* diucapkan sambil meletakkan tangan saling

berhimpitan. Masing-masing anak akan membalikkan tangan mereka menjadi telapak tangan yang putih atau tidak membalikkannya. Warna mana antara telapak tangan dan belakang tangan yang paling sedikit, dialah yang menjadi pemenang.

Permainan *hompimpa* memiliki aturan, yaitu pemain harus cepat dan serentak. Jika ada yang terlambat atau terlalu cepat, permainan harus diulang kembali. Ketika tangan diangkat ke atas untuk dibalik atau tidak, para pemain akan mengucapkan “*hompimpa alaium gambreng*”. Permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua orang.

Jika yang bermain hanya dua orang, masing-masing pemain akan mengeluarkan jari kelingking, telunjuk, atau ibu jari, sesuai keinginan. Hal ini juga dilakukan secara serentak agar tidak ada kecurangan. Jika jari telunjuk bertemu ibu jari, yang menang adalah ibu jari. Jika ibu jari bertemu dengan kelingking, yang menang adalah kelingking. Jika telunjuk berjumpa dengan kelingking, yang menang adalah telunjuk. Jika telunjuk bertemu telunjuk, permainan dianggap seri dan harus diulang kembali. Demikian juga jika kelingking bertemu kelingking atau ibu jari bertemu ibu jari.

Tujuan permainan ini adalah agar para pemain dapat dengan mudah menentukan siapa yang akan menjadi pemain pertama dalam suatu permainan. Dengan kata lain, *hompimpa* dilakukan untuk memilih *starter* atau pemain pertama.





## Batu Gunting Kertas



ilustrasi: istockphoto.com

PERMAINAN tradisional Nusantara yang satu ini sebenarnya telah mendunia. Permainan ini sering juga disebut dengan *Suit* atau *Suit Jepang*. Mungkin hal itu karena permainan ini juga dimainkan oleh anak-anak di

Jepang.

Permainan ini dimainkan oleh dua orang. Polanya hampir sama dengan permainan *hompimpa* yang dilakukan oleh dua orang. Bedanya, permainan batu gunting kertas lebih kepada bentuk tangan. Tangan yang terkepal dianggap sebagai batu. Tangan yang hanya menunjukkan dua jari (telunjuk dan jari tengah) dianggap sebagai gunting. Jika semua jemari terbuka, dianggap sebagai kertas.

Dalam permainan ini, kedua pemain akan mengucapkan “batu gunting kertas” secara bersamaan. Jika gunting bertemu kertas, yang menang adalah gunting. Jika gunting bertemu batu, yang menang adalah batu. Jika batu bertemu kertas, kertaslah yang dianggap menang. Jika sama-sama kertas, sama-sama gunting, atau sama-sama batu, maka permainan dianggap seri dan harus diulangi kembali.

## Permainan Karet

SIAPA yang tidak kenal permainan karet? Dahulu, permainan ini sangat digemari oleh anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan. Namun, permainan ini umumnya dimainkan oleh anak perempuan.

Karet yang digunakan adalah karet gelang, baik yang berwarna hijau maupun merah. Sebelum bermain, kepanglah terlebih dahulu karetanya sehingga menjadi tali. Bisa kepang dua, tiga, empat, atau sesuka hati.

### ***Cara bermain:***

- a. Melompat tali karet berputar. Permainan ini bisa dimainkan oleh satu orang atau lebih. Jika bermain sendiri, kedua ujung karet hendaknya diikat pada tiang. Jika bermain beramai-ramai, dua orang harus memegang karet dari ujung ke ujung. Dua orang tersebut akan memutar tali karet. Bisa searah jarum jam atau berlawanan. Selebihnya, anggota permainan akan melompati tali karet tersebut sesuai giliran masing-masing. Para pemain yang terkena tali karet saat melompat, dia dianggap kalah atau harus berhenti dari permainan.

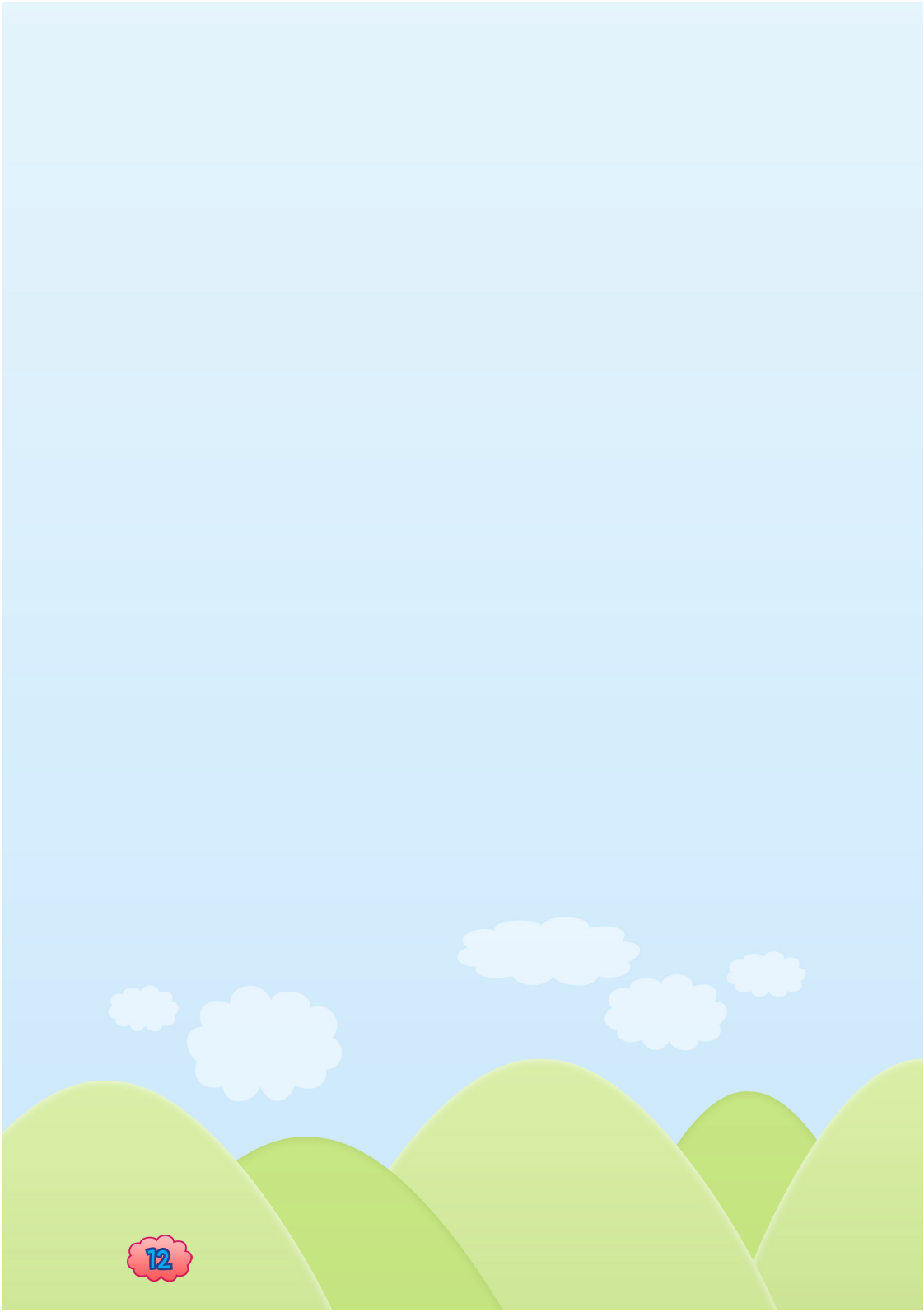


- b. Melompati tali karet semakin tinggi. Dua orang yang memegang ujung karet akan merentang tali karet tersebut. Dimulai dari posisi yang terendah, misalnya, lutut, lalu ke pinggang, ketiak, bahu, kuping, kepala, di atas kepala, dan seterusnya.
- c. Karet berlilit. Dimainkan oleh tiga orang atau lebih. Dua orang memegang tali. Mereka akan membuat tinggi karet hanya sepinggang. Para pelompat akan bergantian memainkan tali karet tersebut dengan kakinya. Ia akan membuat tali karet tersebut meliliti kakinya. Lalu ia melompat mengikuti lilitan tali karet tersebut.
- d. Karet melingkar di kepala. Ini merupakan permainan karet yang sederhana. Pemainnya cukup sendiri. Ia akan memutar tali karet dari bawah hingga ke kepala sambil melompat mengikuti irama putaran karetnya.
- e. Karet tangan. Permainan ini paling sederhana, dimainkan oleh satu orang. Pemain menjalin sehelai karet di jari tangannya membentuk gambar tertentu. Bisa gambar laba-laba, rumah, dan sebagainya.

Pesan dari permainan karet ini adalah agar para pemain selalu sportif dan kreatif dalam bermain lompat tali. Tubuh yang selalu bergerak melakukan lompat tali seperti halnya berolahraga. Permainan ini tergolong permainan yang menyehatkan.



ilustrasi: jalanjalankenai.com



## Bermain Engklek

PERMAINAN engklek merupakan permainan tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian pendapat mengatakan permainan ini berasal dari Inggris. Permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok.

Gacok dapat berupa batu atau keramik yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam. Gacok dibuat dengan cara menggosokkan batu ke lantai atau semen. Setelah selesai membuat gacok, carilah lapangan atau halaman sebagai lokasi bermain.



Batas lokasi bermain dibuat garis kotak-kotak. Garisnya dibuat dengan kapur atau batu bata. Jika bermain di tanah, kotaknya bisa dibuat dengan ujung kayu atau ranting.

Buatlah enam kotak dari atas ke bawah. Pada kotak kelima, buat lagi kotak kanan dan kiri sehingga membentuk seperti huruf T. Setelah selesai, silakan bermain. Permainan engklek bisa dilakukan dengan satu atau dua batu lempar.

Pada permainan dengan satu batu lempar, pemain boleh dua orang atau lebih. Pemain pertama melempar batunya dari kotak terdekat atau kotak pertama. Jika batu lempar tidak meleset, pemain pertama boleh melanjutkan dengan melangkahi kotak pertama. Cara melewatinya sambil *jinjit*.

Pada permainan dengan dua batu lempar, hampir sama seperti satu batu lempar. Permainan ini hanya memerlukan penambahan gerakan membolak-balikkan batu lempar di telapak tangan sambil melompat. Artinya, satu batu di kotak, satu batu di tangan yang dibolak-balik.





ilustrasi: diary-citra.blogspot.com

## Bermain Keong

BERMAIN keong paling diminati oleh anak perempuan. Namun, kadang-kadang ada juga anak lelaki yang ikut bermain. Permainan ini membutuhkan keong sebanyak enam buah. Keong yang digunakan sama besarnya. Jika tidak ada keong, bisa diganti dengan batu kerikil. Selain itu, dibutuhkan sebuah bola, boleh bola kasti, bola pingpong, atau bola karet.

Permainan ini bisa dilakukan dengan dua cara.

- a. Cara pertama, para pemain duduk secara melingkar agar mudah melihat kawan yang sedang bermain. Siapa yang bermain duluan, dia akan menggenggam

keong-keong yang akan dimainkan. Pemain melempar bola ke udara sambil membuang keong dalam genggamannya. Saat bola itu kembali jatuh, tangan si pemain dengan cekatan menangkap bola tersebut sambil memilih salah satu keong. Jika tidak berhasil menangkap bola atau keongnya terjatuh dari genggaman, ia dianggap gagal dan permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

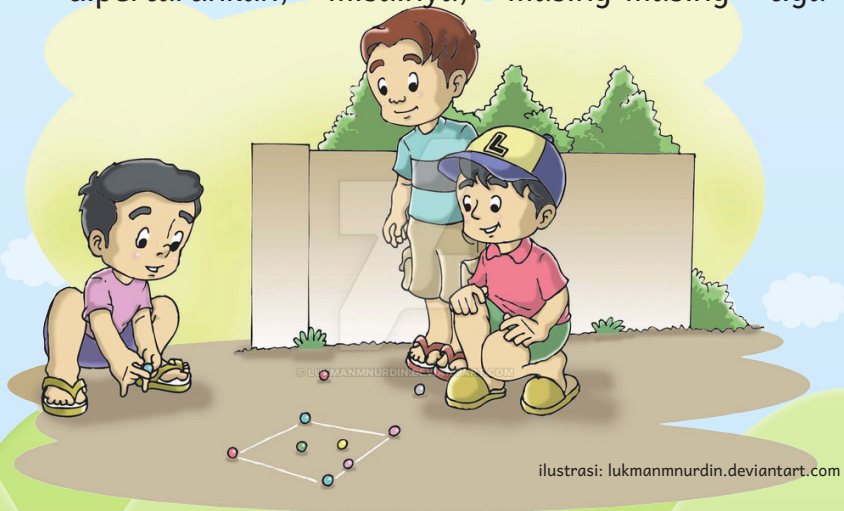
- b. Cara kedua, permainan dimainkan oleh dua orang. Pemain melempar bola ke udara sambil membalikkan keong-keong yang telungkup di lantai. Pemain melakukan dengan cepat dan tangkas sambil menangkap kembali bola yang akan jatuh ke lantai. Jika tidak berhasil, ia dianggap gagal.

## Main Kelereng (Gundu)

PERMAINAN kelereng sering juga disebut dengan permainan gundu atau guli. Di daerah Jawa, permainan ini disebut bermain *nekeran*, di Palembang disebut *ekar*, dan di Banjar disebut *kleker*.

Permainan ini banyak diminati oleh anak laki-laki, tetapi kadang anak perempuan ikut bermain juga. Banyak bentuk permainan kelereng. Berikut beberapa bentuk yang umum dilakukan anak-anak.

- a. *Kelereng anak panah*. Disepakati dulu bersama teman, berapa jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan, misalnya, masing-masing tiga



ilustrasi: lukmanmurdin.deviantart.com

kelereng. Buatlah garis anak panah di tempat bermain. Letakkan kelereng pada garis anak panah secara beraturan. Buat garis batas sejauh tiga meter dari gambar anak panah. Semua pemain diharuskan melempar satu kelereng dengan kelereng *gacok*. Orang yang lebih dulu melempar adalah yang memiliki kelereng paling jauh saat lemparan pertama. Pemain yang berhasil mengenai sebuah kelereng, dia akan mendapat semua kelereng yang dijejer di garis.

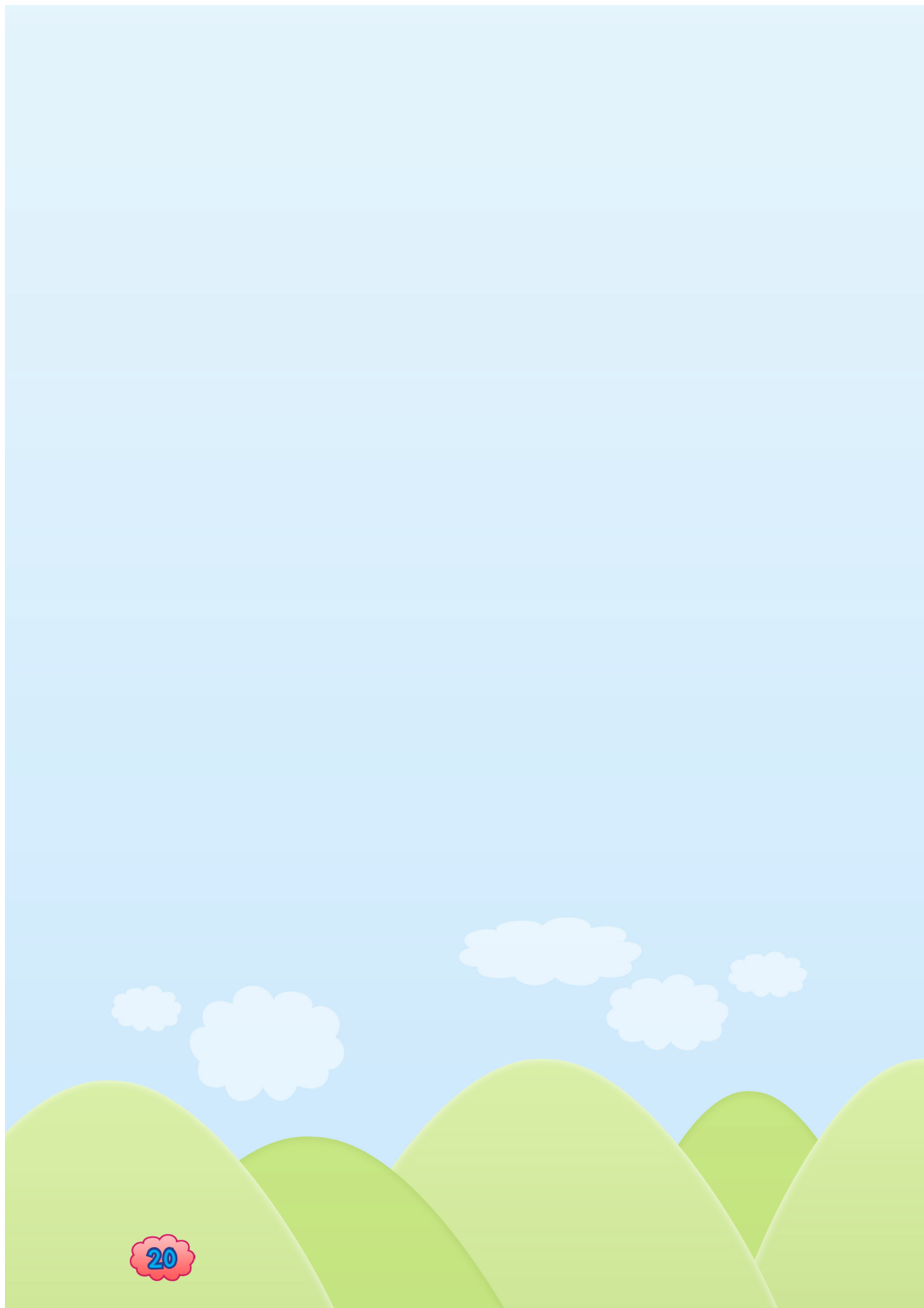
b. *Kelereng lingkaran*. Buatlah sebuah lingkaran. Letakkan semua kelereng taruhan dalam lingkaran. Lakukan *hompimpa* untuk mencari siapa yang akan jadi pemain pertama dan selanjutnya. Pemain pertama membidik kelereng dari luar lingkaran. Kelereng hasil bidikan yang keluar dari lingkaran akan menjadi milik pemain. Syaratnya kelereng pemukulnya tidak berhenti dalam lingkaran.


c. *Kelereng kubah*. Peraturannya sama dengan permainan kelereng lingkaran, tetapi permainan ini dibuat dalam bentuk gambar kubah. Kelereng

diletakkan secara menyebar. Setiap pemain mendapat giliran memukul kelereng tersebut. Kelereng yang keluar dari garis akan menjadi milik pemain.

- d. *Kelereng di lubang.* Permainan ini bisa beramai-ramai, empat sampai delapan orang. Buatlah lubang berdiameter 5 cm dengan kedalaman 1--2 cm. Buat garis lempar sejauh 7 meter dari lubang. Semua pemain harus berusaha memasukkan kelereng pemukulnya ke dalam lubang secara bergantian untuk mendapatkan poin. Selama belum berhasil memasukkan kelereng pemukul ke dalam lubang, pemain itu belum bisa membidik kelereng lawannya. Jika si pemain berhasil memasukkan kelereng pemukulnya ke dalam lubang, ia akan mendapat satu poin. Apabila ia mampu membidik kelereng lawan, akan bertambah satu poin lagi.

Permainan kelereng ini bertujuan melatih ketangkasan sekaligus kejujuran setiap anak. Setiap pemain bisa saja berbuat curang, tetapi yang dituntut adalah kejujuran.





ilustrasi: clipartkid.com

## Layang-Layang

PERMAINAN layang-layang mulai dikenal di Indonesia sejak abad ke-20. Bermain layang-layang sangat menyenangkan apalagi jika layang-layang yang kita terbangkan melayang tinggi di udara. Bermain layang-layang bisa dilakukan sendiri atau bersama teman.

Layang-layang bisa didapatkan di pasar, bisa juga dibuat sendiri. Cara menerbangkannya menggunakan benang. Benang layang-layang tergantung layang-layang

yang digunakan. Jika layang-layang ringan, cukup dengan benang jahit. Jika layang-layang berat, harus menggunakan benang pancing.

Menerbangkan layang-layang harus di tempat terbuka dan ada anginnya. Layang-layang tidak bisa terbang tanpa bantuan angin. Permainan ini menuntut keahlian menerbangkan layang-layang. Para pemain diharapkan dapat mengambil keputusan dengan tepat untuk menarik atau mengulur benang layang-layangnya.





ilustrasi: dailybiee.wordpress.com

## **Main Congklak**

PERMAINAN ini tersebar di seluruh daerah Indonesia dengan nama daerah masing-masing. Orang Jawa menyebutnya dengan bermain *dakon*. Orang Sumatra umumnya menamai permainan ini dengan *conglak*. Namun, di Lampung, permainan ini disebut *dentuman*. Masyarakat Sulawesi menamainya *mokaotan*.

Meskipun namanya berbeda, pola bermain tetap sama. Pemainnya hanya dua orang. Permainan ini membutuhkan papan congklak. Dulu, papan congklak dibuat dari kayu, diberi lubang sesuai kebutuhan. Sekarang, papan congklak ada yang dibuat dari plastik dan dijual di pasar.

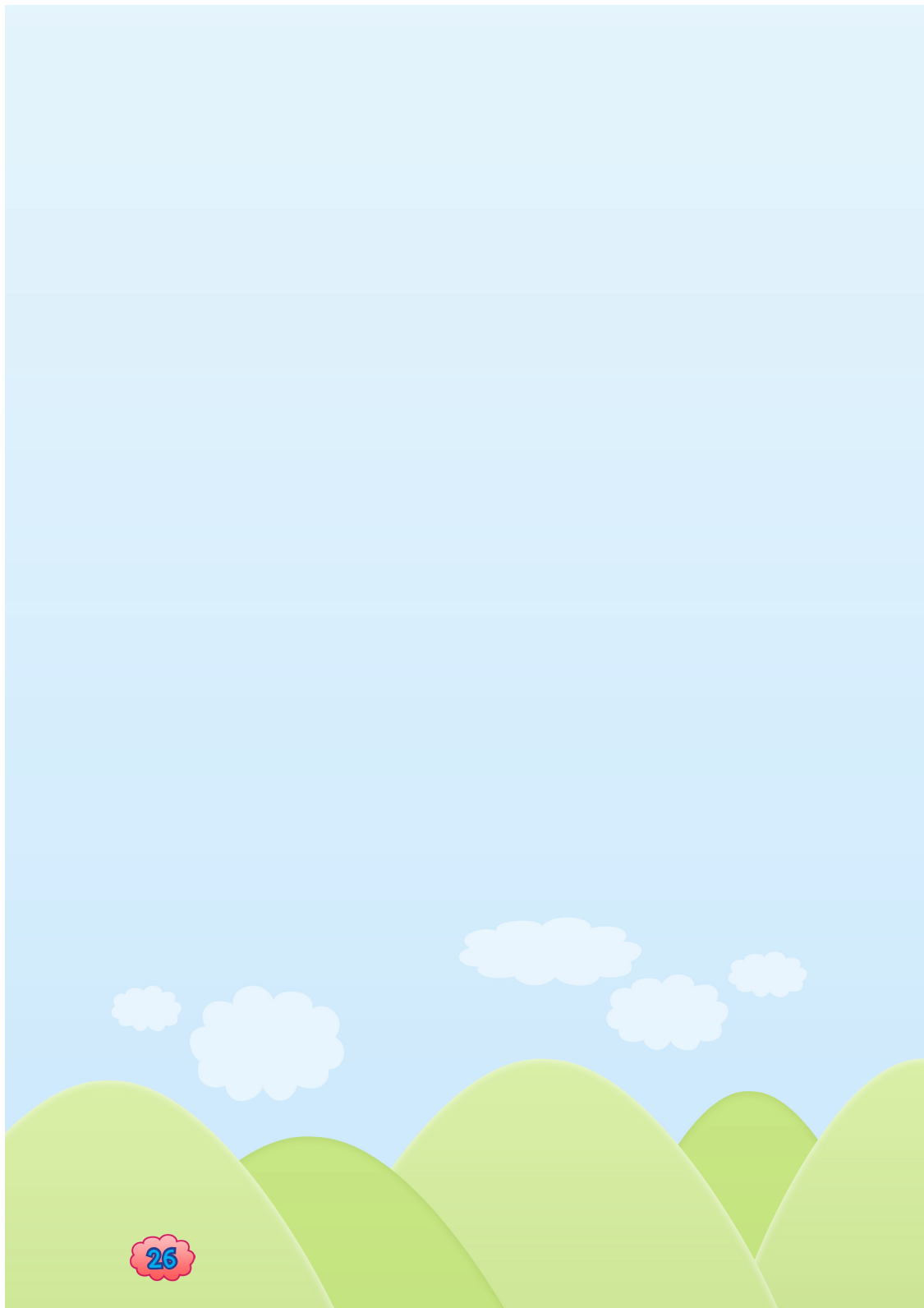
Biji congklak bisa cangkang kerang, biji-bijian tumbuhan, atau kerikil kecil. Jumlah biji-bijian congklak beragam, sesuai kebutuhan permainan. Jika satu lubang berisi empat bijian, berarti dibutuhkan 56 biji congklak. Jika satu lubang diberikan tujuh biji, dibutuhkan 98 biji congklak. Hal ini karena satu baris ada tujuh lubang. Dua baris berarti 14 lubang. Masing-masing pemain memiliki tujuh lubang tersebut. Selain itu, ada dua lubang besar di bagian kepala dan kaki yang diperuntukkan bagi masing-masing pemain.

Ada dua cara bermain. Cara pertama, pemain pertama memilih biji di suatu lubang yang akan ia ambil terlebih dahulu. Ia membagikan biji-biji tersebut ke dalam setiap lubang, mulai dari lubang di “rumah” sendiri sampai di lubang lawan. Jika biji terakhir berakhir di lubang yang masih ada biji congklak, biji tersebut diambil dan

disebarkan kembali pada lubang lainnya. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong, pemain dianggap “mati” atau berhenti sejenak. Giliran pemain lawan melakukan hal yang sama sampai ia berhenti pada lubang yang tak ada bijinya.

Cara kedua, main “sup empat”. Artinya, pemain yang menjatuhkan biji terakhir pada lubang yang berisi tiga biji congklak dianggap berhasil. Hal itu karena ia mendapatkan empat biji congklak: tiga di dalam lubang ditambah satu biji terakhir di tangan.

Permainan dianggap selesai apabila tak ada lagi biji yang terdapat di dalam lubang. Hasilnya, siapa yang paling banyak mengumpulkan biji congklak, dialah yang menang. Indah dan mudah permainan ini, bukan?



## Bermain Hula Hoop

*Hula hoop* atau rotan pinggang adalah permainan tradisional Nusantara yang dahulunya terbuat dari rotan. Sesuai dengan perkembangan zaman, *hula hoop* sekarang ada yang terbuat dari bahan plastik. *Hula hoop* adalah permainan gampang-gampang susah. Perlu keahlian dan latihan memainkannya. Para pemula jangan putus asa mencoba hingga berhasil. *Hula hoop* ada yang terbuat dari rotan, ada juga yang dari plastik. Bentuknya bulat dengan beberapa ukuran. Ukuran kecil biasanya untuk anak-anak. Ukuran besar untuk orang dewasa.

Permainan ini bisa dilakukan sendiri, bisa juga bersama teman. *Hula hoop* diletakkan di pinggang. Pemain kemudian bergoyang



sambil memainkannya. *Hula hoop* itu akan berputar-putar. Jika bermain bersama kawan, siapa yang paling lama mampu memutarinya, dialah yang dianggap menang.

Selain itu, permainan ini juga bisa dilakukan secara kreatif. Pemain membawa *hula hoop* dari pinggang turun ke kaki tanpa menggunakan tangan, cukup dengan memutar pinggang. Pemain juga bisa memainkannya di leher.

Pesan permainan ini adalah agar pemain memiliki kesabaran dan tidak mudah putus asa, terutama dalam memainkan *hula hoop* di pinggang, leher, lengan, dan kaki. Permainan ini bagian dari olahraga peregangan otot-otot.



## Cas Jadi Patung

PERMAINAN ini hanya dimainkan oleh dua orang. Para pemain saling berhadapan dengan mengadu telapak tangan yang sering disebut “cas”. Telapak tangan kanan akan bertemu dengan telapak tangan kiri lawan. Sebaliknya, telapak tangan kiri beradu dengan telapak tangan kanan lawan. Berikutnya, *cas* dilakukan bersilang. Telapak tangan kanan bertemu dengan telapak tangan kanan lawan dan telapak tangan kiri beradu dengan telapak tangan kiri lawan.

Para pemain biasanya melakukannya sambil bernyanyi: *“Potong-potong roti, roti dari mentega. Belanda sudah mati, Indonesia pun merdeka. Paman dari mana? Paman dari Betawi, membawa oleh-oleh sebuah lemari. Lemari minta kunci, kunci sama tukang. Tukang minta uang, uang sama raja. Raja minta istri, istri minta anak. Anak minta susu, susu dari sapi. Sapi minta rumput, rumput minta hujan. Hujan rintik-rintik, lama-lama jadi patung”*. Nyanyian ini terus diucapkan sambil cas tangan.

Setelah selesai bernyanyi, kedua pemain harus jadi patung. Tidak boleh bergerak atau pun berkedip. Siapa yang tahan paling lama, dialah pemenangnya.





ilustrasi: lismadianagoblog.wordpress.com

## Ular Naga Panjangnya Bukan Kepalang

PERMAINAN ini juga tersebar hampir di seluruh daerah Indonesia. Permainan ular naga dilakukan oleh lima atau delapan anak. Namun, bisa juga lebih, tergantung kebutuhan panjangnya ular naga yang akan dibuat. Permainan ini dilakukan dengan kompak. Dua orang anak saling berpegangan membentuk pintu gerbang. Anak-anak yang lain berpegangan pada pinggang orang yang di depannya, membentuk ular naga.

Sebelum bermain, dilakukan *hompimpa*. Dua orang yang terakhir kalah menjadi pagar atau gerbang. Pemain yang pertama menang *hompimpa* akan menjadi induk

naga. Dia berada paling depan, diikuti pemain lain di belakangnya. Ular naga berjalan mengelilingi pagar sambil semuanya bernyanyi.

*“Ular naga panjangnya bukan kepalang. Menjalar-jalar selalu kian kemari. Umpan yang lezat itulah yang dicari. Kini dianya yang terbelakang.”*

Ketika lagunya habis, gerbang akan menurunkan tangannya dan menangkap salah satu pemain dengan cepat.

Terjadilah dialog antara induk naga dan gerbang.

Induk Naga : Mengapa anak saya ditangkap?

Gerbang : Karena menginjak pohon jagung.

Induk Naga : Bukannya sudah diberi nasi?

Gerbang : Nasinya habis, anaknya rakus.

Induk : Bukankah dia membawa obor?

Gerbang : Obornya mati ditiup angin.

Dialog ini terus diucapkan sampai si anak naga harus memilih pindah ke gerbang kanan atau gerbang kiri. Permainan ini dilakukan terus sampai habis anak naga dan berakhir pada induk naga. Di bagian terakhir, terjadilah saling tarik, antara pagar kiri dan pagar kanan yang telah berisi anak-anak naga.

Permainan ini bertujuan sebagai hiburan bagi anak-anak. Bisa dimainkan oleh anak-anak kecil hingga remaja sekolah menengah.

## Lop-lop Kandang Ayam

LOP-LOP KANDANG AYAM merupakan permainan yang sudah sangat lama. Permainan ini hampir tidak pernah terdengar lagi. Maksud *lop-lop kandang ayam* adalah ‘masuk ke dalam kandang ayam’. Pola permainannya hampir sama dengan permainan *ular naga panjangnya bukan kepalang*. Bedanya adalah pada nyanyian dan akhir permainan.

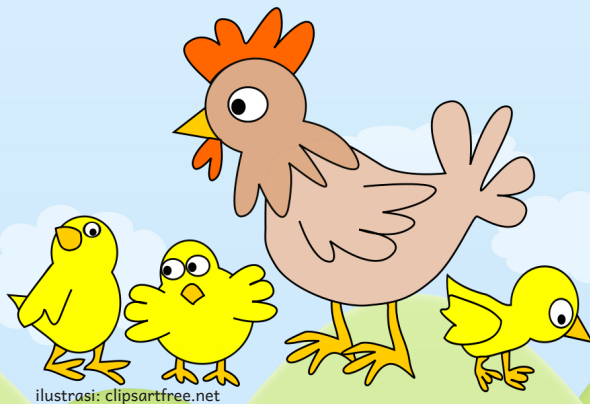
Pemain bisa berjumlah lima hingga sepuluh orang. Sebelum bermain, lakukan *hompimpa* untuk menentukan siapa yang akan menjadi kandang, induk ayam, dan anak ayam.

Kandang ayam terdiri dari dua orang. Kedua orang membuat kesepakatan mencari nama tertentu yang tidak boleh diketahui pemain lain. Bisa nama warna, buah, atau lainnya. Misalnya, nama warna. Salah satu kandang bernama “hijau”, dan kandang lain “kuning”.

Induk ayam berdiri di depan, anak-anak ayam berbaris di belakang saling memegang pundak atau pinggang pemain lain. Ayam-ayam ini mengitari kandang ayam sambil menyanyikan “*Lop-lop kandang ayam, lop-lop kandang ayam*”.

Setelah lagu selesai, si kandang ayam akan menangkap salah satu anak ayam. Terjadi dialog bertanya mau memilih kuning atau hijau. Anak ayam yang tertangkap akan dipisahkan sesuai pilihannya. Permainan dilanjutkan hingga anak ayam dan induknya habis tertangkap. Di akhir permainan akan terjadi tarik-menarik mencari siapa yang lebih kuat.

Tujuan permainan ini sama seperti permainan *ular naga panjangnya bukan kepalang*, yaitu sebagai hiburan dan kebersamaan.



## Kuda Loncat

SIAPA yang tak tahu permainan kuda loncat? Permainan ini dapat membuat orang tertawa terbahak-bahak dan *kegelian*. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga bisa diikuti anak perempuan.

Cara bermainnya, satu orang menjadi tiang yang berdiri membelakangi dinding. Ia akan melakukan *hompimpa* dengan pemain lainnya. Orang yang kalah *hompimpa* akan menjadi kuda dengan menekuk tangan ke lutut seperti orang rukuk. Orang ini memegang tiang yang berdiri di depannya. Banyaknya kuda disesuaikan dengan banyaknya pelompat yang akan melompat.

Anak-anak lain yang menang *hompimpa* berbaris satu per satu. Mereka melompati si kuda secara bergiliran. Setelah melompati punggung si kuda, dilakukan *suit hompimpa* lagi antara pemain yang melompat dengan pemain yang menjadi tiang. Jika si pelompat yang menang, ia akan kembali berbaris menjadi pelompat. Jika ia kalah, giliran si kuda yang menjadi si pelompat.

Versi lainnya, pemain dibagi menjadi dua kelompok yang sama banyaknya. Selanjutnya, dilakukan *hompimpa* untuk menentukan kelompok mana yang menjadi kuda dan kelompok mana yang akan melompat. Ketika giliran melompat kuda, terkadang ada yang terjatuh dan terjungkal. Inilah yang membuat para pemain tertawa.

Tujuan permainan ini adalah sebagai hiburan. Permainan ini menuntut kekuatan menyangga tubuh saat teman melompat di atas kita. Selain itu, permainan ini juga menuntut ketelitian melompat agar tidak ada bagian tubuh yang terhimpit.



ilustrasi: thetomatos.com

## Tak Tik Bum Wer

PERMAINAN ini harus dimainkan oleh empat orang. Para pemain akan mengucapkan “Tak tik bum wer”. *Tak* bermakna jitek. *Tik* bermakna jentik atau sentil. *Bum* bermakna telapak tangan dipukul dengan gumpalan tangan sehingga akan berbunyi “bum”. *Wer* bermakna jewer.

Cara bermainnya sangat mudah. Keempat anak duduk di bawah lantai membentuk sebuah lingkaran. Tentukanlah siapa yang menjadi *tak*, *tik*, *bum*, dan *wer*. Selanjutnya, masing-masing pemain mengeluarkan jari di lantai sesuka hatinya. Jari yang dikeluarkan sesuka hati, boleh satu jari, dua jari, atau lima jari. Semua jari akan dihitung dengan irama *tak tik bum wer*. Bunyi yang berhenti pada hitungan terakhir itulah yang dianggap menjadi pemenang. Misalnya, bunyi *tik* yang terakhir. Pemain yang bernama *tik* dipersilakan menjentik teman-temannya. Permainan ini akan dilakukan secara berulang-ulang.

Permainan ini merupakan hiburan bagi anak-anak. Permainan ini menginginkan setiap anak memiliki kasih sayang pada temannya sehingga tidak menjewer temannya sekuat tenaga.



## Tebak Wajah

PERMAINAN ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Sebelum bermain, lakukanlah *hompimpa* terlebih dahulu untuk mengetahui wajah siapa yang akan ditebak. Biasanya, pemain yang kalah *hompimpa* akan menutup matanya dan menghitung sampai lima. Pemain lain akan menjadi patung.

Pemain yang menutup mata akan meraba satu per satu wajah pemain lain. Jika sudah yakin dengan yang dirabanya, ia akan menebak siapa yang dirabanya itu. Boleh dibuat aturan main bahwa anggota badan yang boleh diraba hanya bagian wajah dan tangan. Jika pemain yang



menutup matanya menebak dengan benar siapa yang diraba, dia boleh membuka matanya kembali. Selanjutnya, dilakukan tukar posisi. Pemain yang sebelumnya jadi patung mendapat giliran menutup mata dan menebak temannya.

Pesan permainan ini adalah kejujuran dan sportivitas. Setiap pemain diharapkan jujur atau tidak membuka mata saat meraba bagian wajah temannya. Setiap pemain diminta juga agar tidak sampai menyakiti temannya saat meraba wajah temannya.

## Kereta Api

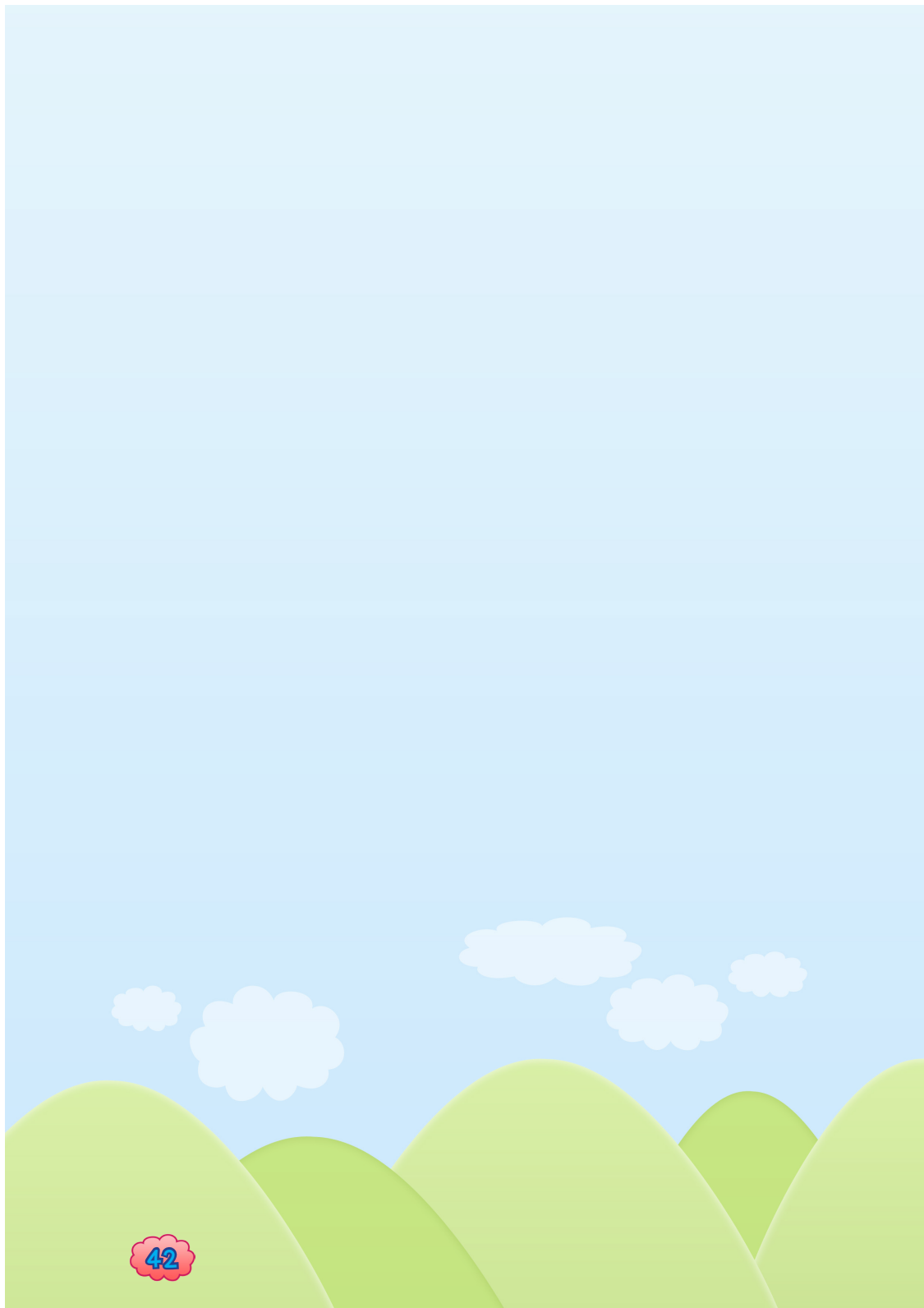
BERMAIN kereta api sama seperti bermain ular naga panjangnya bukan kepalang dan lop-lop kandang ayam. Bedanya, permainan ini dilakukan dengan nyanyian “kereta api”. Ada hukuman bagi kelompok yang kalah.

Nyanyian yang dibawakan saat kereta api mengitari gerbongnya adalah “*Naik kereta api, tut-tut-tut. Siapa hendak turun, ke Bandung, Surabaya. Bolehlah naik dengan percuma. Ayo kawanku lekas naik, keretaku tak berhenti lama*”. Hukuman bagi tim yang kalah adalah menggendong tim yang menang.

Tujuan permainan ini adalah sebagai hiburan dan kebersamaan. Setiap orang dituntut sportif, terutama menjalani hukuman saat kalah dalam bermain.



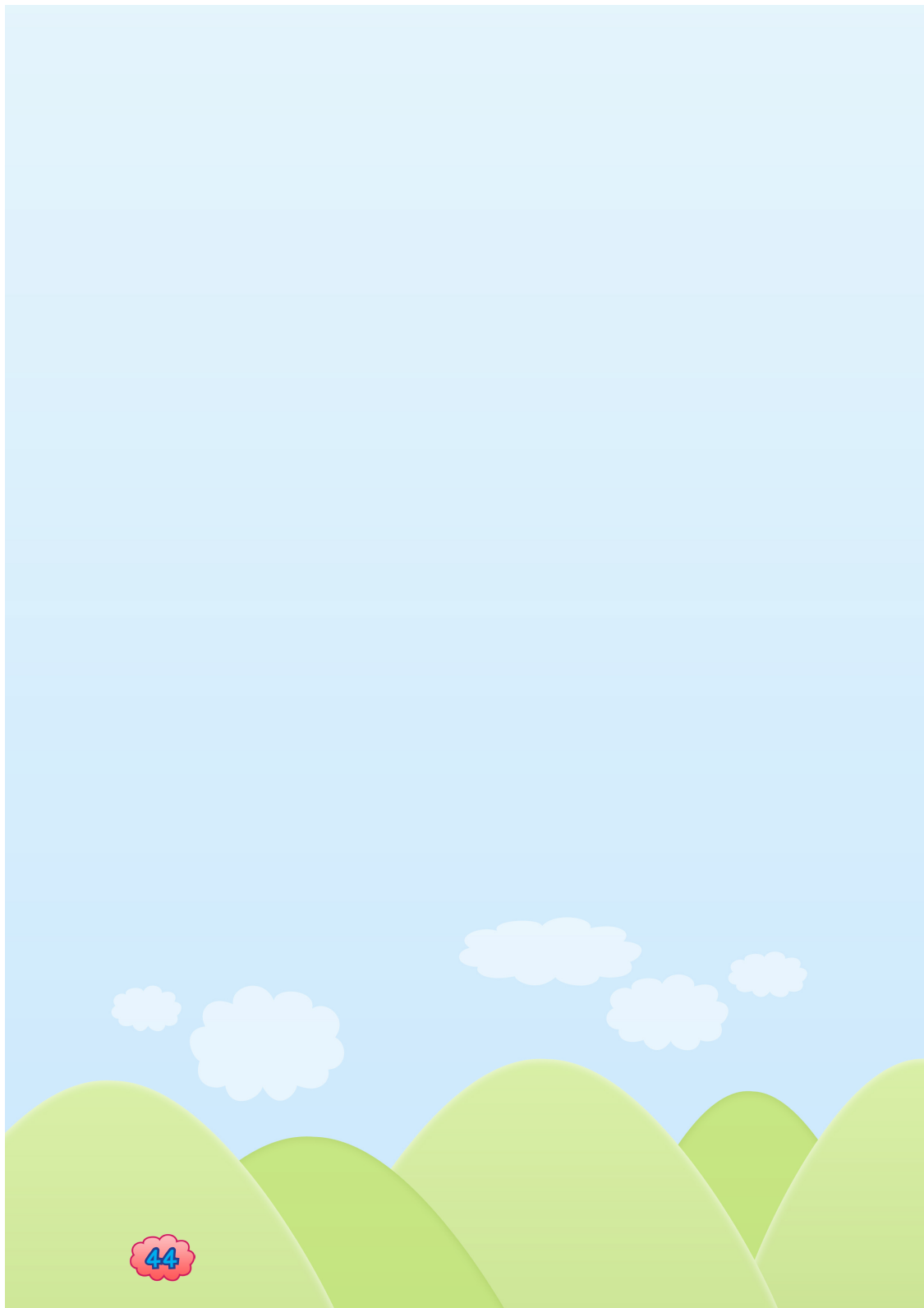
ilustrasi: vecteezy.com



## Cuci Kain Buaya Belum Datang

BIASANYA permainan ini dilakukan oleh anak perempuan karena identik dengan mencuci kain. Jika ada anak laki-laki ingin ikut bergabung, anak laki-laki itu akan menjadi buayanya. Permainan ini dapat dimainkan 4 atau 5 anak.

Berikut ini cara bermainnya. Susunlah beberapa meja untuk dijadikan panggung kecil. Panggung tersebut menjadi tempat para pemain untuk mencuci baju. Buaya berada di bawah meja. Mata buaya harus ditutup dengan kain agar tidak dapat melihat pemain lain. Para pencuci kain mulai mencuci dengan gerakan tangan seperti orang dewasa mencuci pakaian. Mereka melakukannya sambil bernyanyi “*Cuci-cuci kain buaya belum datang.*” Ketika mendengar suara itu, buaya harus cepat datang. Para pencuci kain langsung mundur menghindari buaya. Siapa yang tersentuh oleh buaya akan menjadi buaya berikutnya. Oleh sebab itu, mata buaya harus ditutup agar tidak bisa melihat pemain lain yang berlari dan sembunyi.





ilustrasi: mainananakjamandulu.blogspot.co.id

## Injit-injit Semut

INJIT-INJIT SEMUT bisa dimainkan dua orang atau lebih. Semua pemain duduk di lantai membentuk lingkaran. Tangan para pemain dikumpulkan sambil mencubit tangan pemain yang ada di bawahnya. Tangan yang saling mencubit dan berbaris rapi ke atas itu digoyang-goyangkan ke atas dan ke bawah sambil menyanyikan lagu “*Injit-injit semut, siapa sakit naik ke atas.*” Tangan yang paling bawah bisa naik ke atas. Begitu seterusnya.

Permainan ini akan membuat anak-anak merasa sakit, lucu, dan ingin berada paling atas. Ada juga yang merasa geli dengan cubitan temannya. Oleh karena itu, permainan ini menuntut kebersamaan dan kasih sayang antarpemain. Dengan demikian, tidak ada saling dendam akibat merasa sakit dicubit oleh temannya. Permainan ini semata-mata sebagai hiburan.





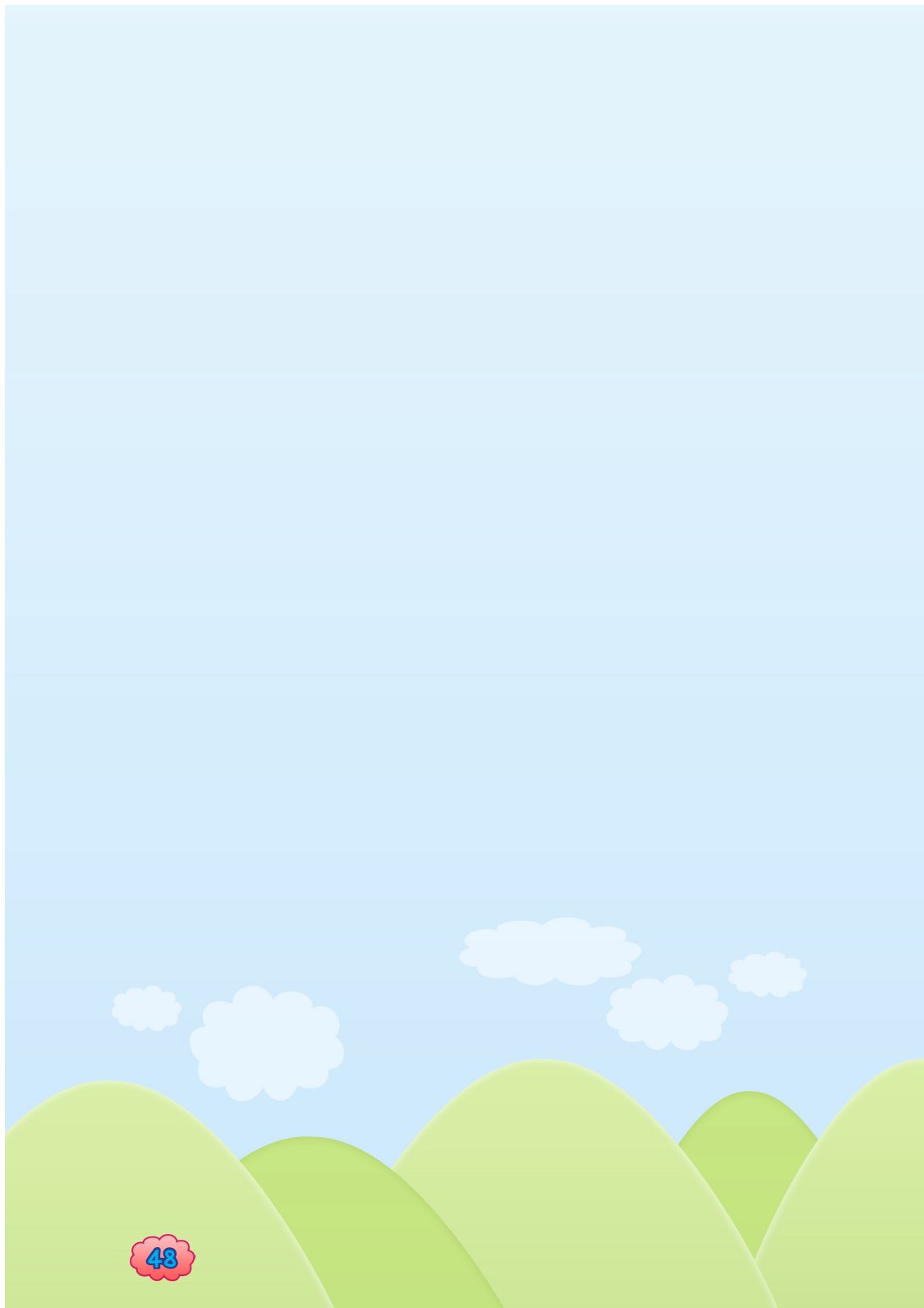
## ABC Ada Berapa

PERMAINAN ini membutuhkan kecepatan dan kecerdasan. Jika lambat, siap-siap terkena hukuman. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.

*Pertama*, para pemain membuat kesepakatan untuk menebak nama sesuatu, misalnya nama buah, nama hewan, atau nama negara.

*Kedua*, para pemain mengeluarkan jemarinya sambil mengucapkan “ABC ada berapa”. Jari yang dikeluarkan boleh satu, dua, sampai sepuluh. Dibuat kesepakatan. Misalnya, jari kesatu sama dengan huruf A, jari kedua huruf B, dan seterusnya. Jika telah sampai huruf Z masih ada jari yang belum terhitung, ulangi lagi dari huruf A.

Jika berhenti pada huruf S, siapa saja harus secepatnya mengucapkan nama buah yang berawalan huruf S, misalnya semangka atau sawo. Itu jika yang dimainkan adalah nama-nama buah.



# Gasing

GASING merupakan permainan yang digemari oleh anak laki-laki. Permainan ini membutuhkan tanah yang keras karena gasing hanya berputar dengan bagus pada tanah yang keras.

Gasing bisa dibuat dari kayu. Di kampung-kampung, gasing dibuat dari cabang pohon nangka atau pohon gading. Namun, gasing juga bisa diperoleh di pasar mainan.

Cara bermain gasing sederhana. Permainan ini membutuhkan seutas tali, selain gasing. Tali itu dililitkan pada tampuk gasing. Lalu tali ditarik sekuat mungkin agar gasing

Selain dimainkan sendiri, gasing juga bisa dimainkan bersama teman, misalnya



bertanding siapa yang paling lama putaran gasingnya. Bisa juga bertanding memukul gasing. Gasing lawan yang sedang berputar dipukul dengan gasing kita. Jika gasing kita tetap berputar dan putarannya mengalahkan putaran gasing lawan, gasing kitalah yang menang.

Permainan ini melatih kekuatan menarik tali gasing. Selain itu, permainan ini juga memerlukan keahlian memainkannya agar gasing dapat berputar kencang.

## Bermain Patok Lele

BERMAIN patok lele sering dilakukan anak kelas 3 sampai kelas 6 sekolah dasar. Namun, ada juga orang dewasa yang melakukan permainan ini. Permainan ini sebaiknya tidak dimainkan oleh anak-anak yang masih kecil karena agak berbahaya. Kalau kurang berhati-hati, anak bisa terkena patok lele.

Di Provinsi Riau, permainan ini dikenal dengan *pantol lele*. Di Sumatra Barat dikenal dengan nama *patok lele*. Bermain patok lele harus di halaman yang luas. Permainan ini bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Patok lele dimainkan dengan menggunakan kayu kecil. Kayu dipotong sepanjang setengah meter sebagai pemukul. Satu lagi dipotong sepanjang sejengkal, yang disebut “anak patok lele”.

Permainan ini boleh dilakukan satu lawan satu, boleh juga tim. Pemain pertama memukul anak patok lele yang diletakkan di sebuah lubang kecil di tanah. Ia memukul sejauh mungkin dan jangan sampai tertangkap oleh tim lawan. Jika mampu menangkap anak patok lele tersebut, tim

lawan mendapat nilai. Jika menangkap dengan dua belah tangan, nilainya 5. Jika dengan sebelah tangan kiri, nilainya 10. Jika sebelah tangan kanan, nilainya 15. Tim lawan kemudian melempar anak patok lele sampai mengenai “induk patok lele” yang diletakkan pemain pertama di lubang tanah. Jika tim lawan berhasil mengenai induk patok lele tersebut, pemain yang memukul anak patok lele tadi dianggap kalah. Begitu seterusnya.



ilustrasi: linimarima.blogspot.co.id

## Tarik Tambang

PERMAINAN ini merupakan permainan tradisional di Indonesia. Permainan ini sering diperlombakan dalam rangka perayaan hari Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Setiap 17-an, ada permainan tarik tambang, panjat pinang, dan sebagainya. Namun, permainan ini juga sering dilakukan anak-anak di sekolah pada hari-hari biasa.

Seperti namanya, dibutuhkan sesuatu untuk ditarik dalam permainan ini, yaitu tali tambang. Tali yang digunakan biasanya tali nilon berukuran besar, seperti tali

timba. Tiap anak berdiri memegang ujung tali. Kelompok ujung tali yang satu dengan ujung satunya diharapkan sama banyaknya. Untuk menentukan tim tarik tambang bisa dilakukan dengan hompimpa. Jika bertanding tarik tambang melawan tim sekolah lain, sebaiknya pilihlah anggota tim yang kuat dan punya keahlian.

Di antara tali yang ditarik diberi tanda batas. Barang siapa melewati garis batas yang telah ditentukan, tim tersebut dianggap kalah. Pada saat tarik tambang, kadang ada yang terjatuh berguling sehingga mengundang tawa para pemain dan penonton. Permainan ini menuntut sportivitas dan kerja sama dalam tim.





ilustrasi: komikoo.com

## Egrang

Bermain egrang tidak membutuhkan tempat khusus. Permainan ini bisa dimainkan di tanah, lapangan, pinggir pantai, atau di jalanan. Luas arena permainannya kurang lebih tujuh sampai lima belas meter dan lebar empat sampai lima meter. Peralatan yang digunakan adalah dua buah bambu yang berukuran sama besar, kira-kira dua sampai tiga meter.

Untuk membuatnya, lubangi bambu tersebut di bagian bawah atau kurang lebih 30 cm dari permukaan tanah. Selanjutnya, potong dua bambu lain berukuran 30 cm dan masukkan ke dalam lubang yang dibuat tadi. Bambu yang kecil berguna sebagai pijakan kaki. Adapun bambu yang panjang sebagai tempat berpegangan.

Dengan bambu itu, kita bisa berjalan. Caranya, naikkanlah kedua kaki pada bagian tempat kaki; kedua tangan berpegangan pada gagang egrang. Tentu saja tidak mudah menjalankan permainan ini. Dibutuhkan keahlian dalam keseimbangan badan.

Permainan ini bisa dilakukan sendiri atau diperlombakan bersama teman. Dalam perlombaan, kadang peserta saling menjatuhkan untuk menentukan siapa yang lebih kuat atau pun bertahan hingga garis finis. Orang yang paling lama bertahan di atas egrang dan lebih dulu mencapai garis finis menjadi pemenang.

Selain dari bambu, egrang bisa dibuat dari kayu. Potonglah kayu seukuran tangan anak kecil. Kayu yang ukurannya lebih panjang bisa dijadikan sebagai gagang. Pada bagian bawah gagang, berikan segitiga lancip. Alas atas segitiga itulah yang menjadi tempat telapak kaki. Selamat mencoba, adik-adik.

## Panjat Pinang

Permainan ini merupakan permainan tradisional seluruh rakyat Indonesia. Permainan ini biasanya dilaksanakan secara serentak di seluruh Indonesia pada perayaan hari Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, 17 Agustus. Permainan ini tidak hanya dilakukan oleh anak usia sekolah, tetapi juga oleh orang dewasa.

Batang pinang yang digunakan dalam permainan ini berasal dari pohon pinang yang sudah ditebang. Tinggi batang pinang bisa mencapai lima meter. Batang pinang tersebut dilumuri dengan pelicin. Di puncaknya digantung berbagai hadiah. Hadiah bisa berupa sepeda, pakaian, atau makanan ringan. Selain itu, ada bendera yang ditancapkan tepat di puncak batang pohon pinang tersebut. Batang pinang inilah yang dipanjat para pemain.

Permainan ini membutuhkan kerja sama dan kekompakan tim. Satu tim terdiri atas lima sampai enam orang. Mereka berlomba dengan tim lain untuk memanjat batang pinang yang sudah dilumuri pelicin. Tentu saja

tidak mudah untuk sampai ke atas. Dibutuhkan kecerdikan seorang anggota tim untuk bisa naik ke atas pundak teman satu tim. Anggota itu lalu bertahan hingga teman lainnya berhasil naik ke pundaknya. Dalam permainan ini anggota tim dituntut saling membahu membentuk tangga. Dengan begitu salah seorang anggota tim akan berhasil mencapai puncak batang pinang.

Ada kalanya, saat seseorang menaiki pundak temannya, dia kembali terjatuh. Hal-hal seperti ini akan mengundang gelak tawa penonton. Namun, ketika salah seorang dalam tim berhasil sampai ke puncak dan menjatuhkan semua hadiah yang tergantung di sana, sorak kemenangan pun membahana.



ilustrasi: flickr.com/100454477@N02

## Lempar Boy

Permainan ini dimainkan oleh lima sampai enam orang. Seperti umumnya permainan lain, permainan ini dimulai dengan *hompimpa*. Siapa yang terakhir kalah, dia yang akan jadi penjaga.

Untuk bermain lempar *boy*, buatlah lingkaran berdiameter delapan meter. Setiap pemain yang menang dalam *hompimpa* meletakkan batu yang dimilikinya di tengah lingkaran dengan cara bertindih atau bersusun ke atas. Setelah itu, semua pemain berada dalam lingkaran

ketika si penjaga melempar batu yang disusun tadi dengan batu miliknya. Ketika batu sudah dilempar, setiap pemain dalam lingkaran harus secepatnya keluar sebelum terpegang oleh penjaga. Jika ada pemain yang terpegang oleh si penjaga, yang dipegang itu akan menjadi penjaga berikutnya.

Ketika susunan batu tadi berantakan akibat dilempar oleh penjaga, para pemain harus menyusunnya kembali hingga selesai. Adapun pemain lain menggoda si penjaga, melalaikannya agar tidak sampai memegang orang yang sedang menyusun batu-batu tersebut.

Jika batu-batu itu berhasil disusun kembali ke bentuk semula dan si penjaga tidak berhasil menyentuh seorang pun pemain, ia akan kembali menjadi si penjaga. Namun, jika ada yang berhasil ia sentuh, orang itu menjadi penjaga berikutnya.

Permainan ini tidak hanya bisa dilakukan dengan batu, tetapi bisa juga dengan benda lain, seperti tutup botol limun atau benda lain yang mudah disusun. Jika menggunakan tutup botol limun, alat pelemparnya adalah bola kasti. Pola permainannya sama. Si pelempar atau si penjaga mengejar teman-temannya yang menjadi anggota bermain. Mereka berlari menghindari, tetapi tidak boleh keluar dari garis lingkaran yang sudah ditentukan.

## Lompat Karung

Permainan ini merupakan salah satu permainan dalam rangka merayakan hari Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Namun, permainan ini juga bisa dilakukan di sekolah atau di tempat-tempat lain sebagai hiburan.

Permainan ini hanya membutuhkan karung bekas. Biasanya karung yang digunakan adalah karung berukuran besar agar pemain bisa masuk ke dalam karung.

Dalam perlombaan itu, setiap pemain masuk ke dalam karung yang telah disediakan. Mereka melompat dari garis awal sampai batas garis akhir. Siapa yang lebih dulu mencapai batas garis akhir, dialah pemenangnya.



Dalam perlombaan lompat karung ini biasanya banyak yang terjatuh. Saat terjatuh itulah banyak yang tertawa dan terhibur. Pemain yang terjatuh tetap boleh melanjutkan permainan hingga mencapai garis akhir. Setelah itu akan diperoleh juara I, II, III, dan seterusnya. Adapun jarak tempuh dalam lomba lompat karung boleh sekali putaran, boleh pula dua atau tiga putaran.



## Biodata Penulis



Nama : Rizki Yulita, A.Md.Farm.

Alamat Rumah: Toko Obat Al-Asyi. Jl. Prof. Ali Hasjmy,  
Gampông Ilie, Mukim Poteumerehom,  
Kecamatan Ule Kareng, Banda Aceh.

Pos-el : [julitarizky@gmail.com](mailto:julitarizky@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan:

Akademi Farmasi Banda Aceh, lulus pada tahun 2012.

### Riwayat Pekerjaan:

1. Pernah bekerja di beberapa Apotek, yaitu Apotek Rizki, Apotek Mentari, dan Apotek Sakti.
2. Penanggung jawab di Toko Obat Air Mata Ibu.
3. Penanggung jawab di Toko Obat Al-Asyi.

## **Biodata Penyunting**

Nama : Setyo Untoro  
Pos-el : Zeroleri@gmail.com  
Bidang Keahlian : Penyuntingan

### **Riwayat Pekerjaan**

1. Staf pengajar Jurusan Sastra Inggris, Universitas Dr. Soetomo Surabaya (1995—2001)
2. Peneliti, penyunting, dan ahli bahasa di Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2001—sekarang)

### **Riwayat Pendidikan**

1. S-1 Fakultas Sastra Universitas Diponegoro, Semarang (1993)
2. S-2 Linguistik Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta (2003)

### **Informasi Lain**

Lahir di Kendal, Jawa Tengah, 23 Februari 1968. Pernah mengikuti sejumlah pelatihan dan penataran kebahasaan dan kesastraan, seperti penataran penyuluhan, penataran penyuntingan, penataran semantik, dan penataran leksikografi. Selain itu, ia juga aktif mengikuti berbagai seminar dan konferensi, baik nasional maupun internasional.

## Pernyataan Ilustrasi

Seluruh ilustrasi yang digunakan dalam buku ini diambil dari internet dengan menggunakan mesin pencari *Google*. Setiap ilustrasi diberi keterangan tempat gambar tersebut diambil sebagai sebuah kejujuran layaknya teknik kutipan dalam penulisan. Untuk itu, penulis mohon maaf dan terima kasih kepada para pemilik gambar ilustrasi yang telah sudi gambarnya digunakan sebagai pelengkap buku kecil ini.

Penulis,

Rizki Yulita

Buku nonteks pelajaran ini telah ditetapkan berdasarkan Keputusan Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kemendikbud Nomor: 9722/H3.3/PB/2017 tanggal 3 Oktober 2017 tentang Penetapan Buku Pengayaan Pengetahuan dan Buku Pengayaan Kepribadian sebagai Buku Nonteks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk Digunakan sebagai Sumber Belajar pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.

