

## **ANALISIS PERALATAN PERMAINAN RAKYAT DAN OLAHRAGA TRADISIONAL (STUDI KASUS DI MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR)**

**Chatrine Ciptariska Djolo**

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya  
Chatrinedjolo16060484136@mhs.unesa.ac.id

**Made Pramono**

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya  
madepramono@unesa.ac.id

### **ABSTRAK**

Permainan rakyat dan olahraga tradisional merupakan salah satu warisan hasil budaya masyarakat Indonesia yang perlu untuk dilestarikan, selain sebagai ilmu pengetahuan permainan rakyat dan olahraga tradisional juga memiliki banyak manfaat dan peran. Museum negeri Mpu Tantular salah satu museum umum yang menyediakan layanan untuk memperkenalkan peralatan permainan rakyat tradisional kepada pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberadaan peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional di Museum Negeri Mpu Tantular. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi langsung di lapangan. Instrumen wawancara digunakan kepada informan *key* atau primer yaitu kepala UPT, kepala bagian preparasi dan bimbingan edukasi, dan pemandu permainan olahraga tradisional. Informan sekunder yaitu kepala koleksi dan konservasi, dan pengelola dokumen cagar budaya dan koleksi museum. Beberapa peralatan permainan yang dimiliki oleh museum tidak begitu banyak karena hanya sebagai koleksi sekunder diantaranya: Egrang, bakiak/terompah panjang, gasing, etek-etek, dakon dan permainan tanpa alat seperti gobak sodor, dan bekel. Beberapa penambahan alat permainan juga dari mahasiswa magang yakni: tilako, gasing, yoyo, etek-etek, dan karung goni. Dari hasil observasi terakhir yang dilakukan jumlah peralatan permainan yang tersisa sedikit karena rusak dan hilang yakni: gasing, yoyo, etek-etek, tilako, terompah panjang masih cukup banyak yang bisa dipakai dan beberapa sisanya sudah rusak, sedangkan untuk egrang tidak ada kerusakan atau masih utuh. Kesimpulan hasil penelitian keberadaan peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional di Museum Negeri Mpu Tantular masih tergolong sedikit karena bukan sebagai koleksi primer namun dapat dipakai untuk sarana penunjang pengunjung.

**Kata Kunci : Peralatan**

## ***ANALYSIS OF FOLK GAMES EQUIPMENT AND TRADITIONAL SPORTS (CASE STUDY IN THE MPU TANTULAR STATE MUSEUM)***

### **ABSTRACT**

Folk games and traditional sports are one of the Indonesia's cultural heritage which needs to be preserved. In addition to knowledge, folk games and traditional sports also have many benefits and roles. Mpu Tantular State Museum is one of the public museums that provides services to introduce traditional folk games equipment to visitors. The research has a purpose for determine the existence of traditional folk games and sports equipment in the Mpu Tantular State Museum. The research method uses a qualitative descriptive approach. Data collection methods are used by interviews, namely by direct observation and documentation in the field. The interview instruments are divided into 2 types, key or primary informants and secondary informants. Key or primary informants were carried out with the head of the UPT, the head of the preparation department, educational guidance, and guides to traditional sports games. The secondary informants were conducted with the head of collection and conservation, the manager of cultural heritage documents and museum collections. The museum has not many of game equipment because only as a secondary collection, including: Egrang, Terompah Panjang, Gasing, Etek-Etek, dakon and games without tools such as Gobak Sodor, and bekel. There are also the additions of game equipment from the internship students, such as: Tilako, Gasing, Yoyo, Etek-Etek, and Karung Goni. From the results of the last observation that has been done, the amount of game equipment remaining is small due to damaged and lost. Those are Yoyo, Etek-etek, and Tilako. Terompah Panjang are still enough to be used and some of them are damaged. While, Egrang there is no damage or still intact. The conclusions that can be obtained regarding the existence of traditional folk games and sports equipment in the Mpu Tantular State Museum are still relatively few because they are not as primary collections but can be used for visitors supporting facilities.

**Key word: Equipment**

## PENDAHULUAN

Bermain dan berolahraga adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Mayke, 200: 15) dapat dilakukan di mana saja, apa saja dan dengan siapa saja asalkan tidak untuk membahayakan diri. Banyak sarana bermain dan tempat-tempat olahraga yang dapat kita temui. Bermain adalah suatu aktivitas murni untuk mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah (Ismail, 2006: 26). Permainan dan olahraga merupakan suatu sarana hiburan yang di minati oleh semua kalangan baik dari anak-anak, remaja, orang muda bahkan sampai orang tua. Seperti yang dikatakan oleh Yunus (1980: 6), Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berekreasi, berkreasi, serta berolahraga. Sekarang ini sangat jelas terlihat perbedaannya dengan zaman dahulu. Dahulu orang-orang hanya bermain dengan peralatan yang ala kadarnya. Sekarang orang-orang begitu dimanjakan dengan teknologi yang canggih yang menyediakan fitur-fitur permainan menggiurkan, seperti yang dikatakan oleh Nurrahmawati (2014: 9) dalam penelitiannya pengaruh sistem operasi *mobile android* pada anak usia dini mengatakan bahwa *Tablet Personal Computer* atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi belajar tentang mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak sekarang lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada untuk belajar atau bermain diluar rumah dengan teman sebayanya. Permainan modern siap pakai inilah yang sedikit demi sedikit menggusur permainan rakyat atau tradisional yang memiliki nilai etika, moral dan budaya masyarakat Indonesia. Peralatan dari permainan dan olahraga tradisional ini tidak membutuhkan biaya yang mahal untuk membuatnya. Permainan rakyat dan juga olahraga tradisional ini dapat dimainkan dengan sendiri maupun berkelompok. Dapat dilakukan dengan terus menerus secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud dan tujuan untuk hiburan dan mengisi waktu-waktu luang atau setelah melakukan kewajiban sehari-harinya (Pontjopoetro, 2008: 61). Beberapa permainan rakyat yang disebut olahraga tradisional merupakan permainan yang rekreatif (Yunus, 1980:18) di mana tidak hanya bertujuan untuk hiburan tetapi juga sebagai sarana untuk memelihara hubungan dan interaksi sosial dalam masyarakat (Siagawati, 2006: 56). Sesungguhnya jika dikaji dengan saksama permainan

rakyat dan olahraga tradisional memiliki banyak manfaat. Selain tidak memungut biaya yang mahal permainan dan olahraga tradisional ini juga dapat menyehatkan tubuh. Permainan rakyat yang memiliki nilai yang sangat penting yaitu menjaga tali silaturahmi tetap kuat. Permainan rakyat dan olahraga tradisional itu sendiri dapat memberi manfaat bagi kesegaran dan kebugaran tubuh jasmani, selain untuk sehat juga dapat melatih fisik dan melatih mental. Seperti penelitian relevan yang dilakukan Akbari (2009: 128) permainan dan olahraga tradisional ini juga dapat mendukung perkembangan keterampilan motorik dasar melalui latihan dan instruksi. Manfaat yang lain secara tidak langsung akan merangsang perkembangan fisik, kreativitas, kognitif, ketangkasan, emosional, membentuk jiwa kepemimpinan, berani dan terampil, percaya diri serta menambah wawasan pengetahuan tentang budaya (Mayke, 2001: 39-45). Permainan rakyat dan olahraga tradisional, secara fisiologis mampu memberikan manfaat pembentukan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus pada anak usia dini seperti dalam penelitian Jaydari & Mehdi (2016: 136) bahwa permainan tradisional memberi efek pengembangan keterampilan motorik transfer dan manipulasi dalam pengalaman belajar tidak hanya anak yang normal tetapi juga bagi yang berkebutuhan khusus. Melihat betapa banyaknya manfaat yang diperoleh dari permainan rakyat dan olahraga tradisional tersebut, satu harapan yang besar bagi seluruh masyarakat Indonesia untuk kembali menjaga kelestarian warisan budaya melalui memasyarakatkan permainan rakyat dan olahraga tradisional ini agar tidak tergantikan dengan kemajuan teknologi. Di era modern ini, meskipun ragam permainan rakyat dan olahraga tradisional tersebut sudah jarang terlihat dan ditemukan masih ada segelintir anak bangsa di daerah-daerah kecil memainkan permainan ini. Beberapa sekolah juga yang masih mengajarkan permainan rakyat dan olahraga tradisional ini kepada murid-muridnya saat mata pelajaran pendidikan jasmani. Bahkan lembaga-lembaga yang lain juga tetap memperhatikan dan menjaga kelestarian budaya ini salah satunya di lembaga Dinas Kebudayaan dan Pariwisata khususnya di Museum Negeri Mpu Tantular di Sidoarjo Jawa Timur. Museum Negeri Mpu Tantular adalah salah satu wadah yang tetap menyediakan atau memiliki beragam koleksi dari benda-benda cagar budaya sebagai aset bangsa. Sesuai dengan tujuannya, Museum Negeri Mpu Tantular merupakan sarana atau tempat dimana orang-orang dapat mencari informasi dan mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai koleksi budaya Indonesia,

salah satu harta budaya yang tetap dijaga kelestariannya adalah beberapa permainan rakyat dan olahraga tradisional. Museum ini memiliki beberapa permainan rakyat dan olahraga tradisional meskipun tidak banyak diantaranya; egrang, tilako (egrang batok kelapa), bakiak atau terompa panjang, balap karung, lompat tali, gasing, etek-etek, yoyo kayu, dan dakon. Merujuk pada pembahasan yang sudah dipaparkan, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui analisis peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional yang berada di Museum Negeri Mpu Tantular di Sidoarjo.

### **MUSEUM NEGERI MPU TANTULAR**

Pemerintah Provinsi Jawa Timur Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (2006: 4-6) menjelaskan Museum Negeri Mpu Tantular Merupakan berawal dari Museum Negeri Provinsi Jawa Timur Mpu Tantular yang merupakan kelanjutan dari Stedelijk Historisch Museum Surabaya yang didirikan oleh Von Faber, pada Tahun 1933. Sebuah museum negeri yang diselenggarakan oleh pemerintah, dan secara kedudukan berada di Provinsi Jawa Timur dengan letak bangunan sekarang di Kabupaten Sidoarjo, tepatnya di Kecamatan Buduran. Museum Negeri Mpu Tantular ini adalah museum jenis umum karena berdasarkan koleksinya yang terdiri dari berbagai cabang seni, ilmu dan teknologi. Dengan jenis demikian terbuka secara umum museum Negeri Mpu Tantular sebagai tempat untuk pengumpulan, pengawetan, penjagaan, sarana penelitian, memberi informasi penting tentang ilmu pengetahuan mengenai warisan budaya Indonesia (Wijayanti, 2014: 11-21).

Sebagai wadah yang baik memberikan ilmu pengetahuan dari koleksi mengenai kesenian, sejarah, dan IPTEK, museum Negeri Mpu Tantular juga memperkenalkan harta warisan budaya yang masih terus dijaga dan dilestarikan yaitu permainan rakyat dan olahraga tradisional. Permainan rakyat dan olahraga tradisional yang ada di museum tersebut yaitu antara lain; egrang, tilako (egrang tempurung kelapa), bakiak/terompa panjang, gasing, lompat tali, etek-etek, lari karung, yoyo kayu, dan dakon yang sat ini di simpan di ruang koleksi. Peralatan-peralatan untuk permainan rakyat dan olahraga tradisional ini tidak seperti koleksi yang lain yang ada di ruang pameran dan memiliki tempat atau ruang khusus. Alat-alat permainan dan olahraga tradisional ini diperkenalkan dan dimainkan di luar ruangan atau *outdoor* sebagai bentuk kegiatan pelayanan kepada pengunjung yang dilakukan oleh bagian pemanduan. Karena tujuan dari permainan rakyat dan olahraga tradisional ini sebagai

fasilitas sarana untuk rekreasi seperti yang tercantum dalam profil Museum Mpu Tantular.

Museum Negeri Mpu Tantular ini merupakan museum yang berbasiskan edukatif kultural, karena memiliki disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK, maka pengunjung yang datang lebih didominasi oleh para pelajar (Amirudin 2009: 37-39). Mulai dari anak usia dini sampai pelajar tingkat tinggi dan juga masyarakat. Baik dari dalam kota maupun luar kota. Museum ini dipenuhi hampir tiap hari dari hari selasa sampai Minggu, hanya hari Senin museum tidak buka atau libur. Adapun para pengunjung yang datang, utusan dari sekolah masing-masing untuk tujuan mata pelajaran, ada juga bentuk undangan langsung dari dinas Budaya dan Pariwisata, undangan yang diadakan oleh pihak museum sendiri, untuk kebutuhan penelitian dan untuk rekreasi bagi masyarakat.

### **PERMAINAN RAKYAT**

Permainan menurut Ismail (2006: 26) ada dua pengertian. Pertama, permainan merupakan sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang atau kalah. Muliawan (2009: 17) mengatakan permainan adalah suatu situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut main, yang wujudnya dapat berbentuk benda-benda kongkret dan benda abstrak.

Selanjutnya Pontjopoetro dkk (2008: 12) dalam penelitian Kusumawati, (2017: 131) mengatakan bahwa ada beberapa fungsi permainan yakni:

1. Keseimbangan mental. Permainan bermanfaat untuk membangun mental seseorang, memberikan daya dorong penyesuaian diri terhadap keadaan yang dihadapinya.
2. Kecepatan proses berpikir. Permainan dapat merangsang kecepatan cara berpikir seseorang, sehingga orang tersebut dapat menentukan suatu keputusan atau bertindak.
3. Pengaruh permainan terhadap daya konsentrasi. Permainan memiliki manfaat melatih daya konsentrasi seseorang, dengan mencurahkan seluruh perhatiannya pada suatu objek tertentu.
4. Pengaruh permainan terhadap pendekatan jarak sosial. Dengan permainan dapat menciptakan suatu suasana interaksi secara langsung, karena dalam permainan tidak ada yang mempunyai kepentingan sendiri melainkan terlibat bersama dalam satu aturan dan adanya kerjasama.

Permainan rakyat sering disebut juga permainan tradisional karena merupakan permainan yang berasal, bertumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1980: 30). Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh anak-anak dahulu disetiap daerah-daerah mereka secara tradisi.

### OLAHRAGA TRADISIONAL

Olahraga merupakan aktivitas fisik atau jasmani yang dilakukan seseorang untuk menjaga kesehatan dan kebugaran. Olahraga juga bisa disebut rekreasi fisik untuk mendapatkan kesenangan. Seperti yang di kemukakan oleh Khamdani (2010: 1) yaitu, olahraga adalah proses sistematis berupa segala aktivitas atau usaha yang dapat mendorong, mengembangkan, membangkitkan dan membina potensi-potensi secara jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai individu atau kelompok masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan, pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi dan kemenangan.

Khamdani (2010: 89) memaparkan olahraga tradisional adalah olahraga yang berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia. Permainan-permainan rakyat atau disebut juga permainan tradisional yang merupakan hasil karya budaya dari nenek moyang dahulu beberapa telah dibakukan tergolong dalam olahraga tradisional karena beberapa permainan membutuhkan unsur gerakan fisik yang lebih. Menurut Ambretti & Elias (2019: 34) Permainan ini juga dapat membantu memuaskan kebutuhan biologis dan psikologis anak-anak dan berkontribusi pada perkembangan mental, emosional, sosial dan moral mereka. Suatu kegiatan yang dikategorikan atau digolongkan olahraga tradisional tentunya harus memuatkan unsur-unsur tradisi di dalamnya yang memiliki keterkaitan erat dengan kebiasaan atau adat istiadat masyarakat daerah tersebut. Kegiatan ini juga harus diperkuat dengan unsur kegiatan fisik. Seperti diketahui bahwa Indonesia ini adalah bangsa yang penuh dengan ragam budaya yang diwarisi dari nenek moyang dahulu salah satunya olahraga tradisional ini maka sebagai generasi bangsa perlunya menjaga dan melestarikannya. Karena melalui olahraga tradisional ini dapat mengekspresikan Indonesia Negara berbudaya di mata dunia.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, karena penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk melihat atau menggambarkan sesuatu apa adanya Arikunto

(2006:310). Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan uraian informasi berupa kata-kata dikumpulkan untuk menjadi kunci terhadap peralatan permainan tradisional yang diteliti. Hasil penelitian ini hanya akan mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara mendalam yang dilakukan terhadap subjek penelitian sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pemahaman analisis peralatan permainan masyarakat dan olahraga tradisional di Museum Negeri Jawa Timur Mpu Tantular di Sidoarjo.

Penelitian ini dilaksanakan di Museum Negeri Mpu Tantular, Kecamatan Buduran, Sidoarjo, Jawa Timur sebagai tempat penelitian dikarenakan sesuai dengan judul menganalisis peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional di Museum. Penelitian dilakukan pada tanggal 20 Februari 2020.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

#### 1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil secara langsung oleh peneliti pada sumbernya tanpa menggunakan perantara, dengan menggali informasi dari sumber asli secara langsung pada responden. Sumber data dalam penelitian ini yaitu Kepala Museum Negeri Mpu Tantular, Kepala Sub Bagian Bimbingan, salah satu pemandu bagian koleksi permainan rakyat dan olahraga tradisional.

#### 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dapat diperoleh dari dokumentasi dan studi kepustakaan dengan bantuan dari media cetak dan media internet serta catatan lapangan. Sumber data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung namun mampu memberikan data tambahan serta penguatan terhadap data penelitian. Data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data berupa kata, kalimat, wacana, dan gambar yang diperoleh dari sumber data yang dikumpulkan yang ada di museum Mpu Tantular.

Keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi data. Pendapat Sugiyono (2015:83) triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi *Data Collection* (Koleksi Data), *Data Reduction* (Reduksi Data), *Data Display* (Penyajian Data), *Concluding Drawing / verification* (Miles dan Huberman (1992: 20) dalam penelitian Rijali (2018))

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

No.	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apa yang Anda ketahui tentang permainan rakyat dan olahraga tradisional?	EI : Permainan tradisional itu sendiri bahwa selain anak bermain kita kenalkan dengan permainan itu ada nilai-nilai positif yang kita wariskan kepada generasi-generasi, nilai budaya atau nilai warisan leluhur khususnya yang positif jadi itu latar belakangnya.
		S : Sebuah bentuk permainan yang berangkatnya itu dari tradisi yang pernah ada pada zamannya
		SY: Menurut saya Tradisional sendiri berarti otomatis yang berkaitan dengan yang zaman dahulu. Kalau berkaitan dengan olahraga yaitu permainan zaman dulu yang ada kompetisi
		SE: Permainan rakyat atau tradisional itu adalah satu jenis permainan yang sudah ada didalam masyarakat secara turun temurun dilakukan oleh masyarakat. Sebenarnya permainan itu lebih mengenai pada satu arah untuk kesenangan saja awalnya hanya satu permainan semata tidak mengarah pada satu bentuk olahraga. Hanya sekarang ini kita sudah memasukan jenis ke olahraga tradisional
		GY : Permainan rakyat itu biasanya dilakukan pada saat upacara oleh
2.	Apa sajakah permainan rakyat dan olahraga tradisional yang ada di museum Mpu Tantular?	EI : egrang, teklek panjang/ klompen, dakon, gasingan, gobak sodor, bekel. Ini kan rencananya tambahan panah sama ketepal
		S : Ya disini setau saya ada egrang, teklek panjang, gasing, dakon, ada puzzle tapi yang modern, ada juga etek-etek. Dan beberapa dari bantuan PKL
		SY : Kalau yang ada di museum sendiri kita mencoba memperkenalkan permainan yang sedikit terlupakan, tapi dimuseum sendiri kita coba menyiapkan alatnya yaitu egrang, teklek panjang, gasing, dakon
		SE : Ada banyak ya kita punya gasingan, teklek panjang, egrang. Ada permainan yang tidak termasuk dalam olahraga tradisional ya seperti dakon, gasing
		GY : Kalau yang untuk dipertandingkan ada di bimbingan, egrang, bakiak atau terompa panjang. Yang ada dikoleksi ada

		namanya Ucut atau Cambuk tidak untuk dipergunakan			
3.	Mengapa jumlah peralatan yang ada di museum hanya demikian sedikit?	<p>EI: Sebenarnya sudah lumayan banyak ya teklek itu sepuluh lebih, terus egrangnya juga sudah lumayan lah, dakon juga banyak</p> <p>S : Ya kita menyesuaikan yang ada di Jawa Timur pada awalnya.... Benda yang ada ini belum mewakili seluruh Indonesia, utamanya ialah Jawa Timur tentunya. Tapi kalau keinginannya ya punya banyak lengkap itu menyesuaikan nantinya</p> <p>SY : Kalau jenisnya kita hanya sekedar memperkenalkan. Kalau masalah variasinya banyak nanti liat perkembangannya apa yang akan kita tampilkan</p> <p>SE: Kita tidak bisa menstok banyak ya, karena itu kan seperti gasingan, egrang itu kan barang yang muda rusak ya karena terbuat dari kayu. Selain itu kita untuk di pameran karena kita mengarah kalau koleksi untuk dipamerkan mungkin tidak perlu banyak sekali</p> <p>GY: mengapa hanya sedikit itu, karena salah satu benda langka, sehingga kita menyediakannya hanya sedikit untuk dipergunakan</p>		<p>permainan tersebut ada di museum?</p> <p>waktunya lebih lama, Sebagai daya tarik supaya menambah daya tarik museum juga... Pernah kita lombahkan yaitu ibu PKK, Karang Taruna</p> <p>S: Salah satu tugas museum adalah melestarikan budaya atau adat tradisi yang pernah ada melalui bendanya itu awal. Sebagai konsep pariwisata museum sebagai rekreasi, hiburan dan pendidikan muncul itu dipergunakan, salah satu bentuk peragaannya itu adalah tujuannya itu juga bentuk pelestarian sekaligus sebagai hiburan di museum</p> <p>SY: Tujuannya alat yang ada disini biar jelas tugas museum adalah untuk memperkenalkan benda-benda yang ada kaitannya dengan sejarah zaman dulu. Tujuannya sendiri memang untuk dipamerkan namun kita museum lebih memperkenalkan permainan ini</p> <p>EK: Yang ada dikoleksi untuk dipamerkan sedangkan yang ada di edukasi tujuannya yaitu sebagai sarana penunjang yang untuk dipergunakan</p> <p>GY: benda yang di museum ini, ada yang dikoleksi tujuannya itu untuk pameran sedangkan yang ada di bimbingan koleksi untuk dipergunakan oleh pengunjung</p>	
4.	Apakah tujuan peralatan	EI : Supaya mereka senang berada di museum,			

5.	Darimana sajakah asal daerah setiap permainan olahraga yang ada di museum?	<p>EI: Kita masih daerah Jawa Timur. Modelnya asli Jawa Timur. Jadi supaya mereka bernostalgia untuk yang tua-tua. Kemudian untuk yang anak-anak supaya mereka itu mengenal karena belum semuanya mengenal</p> <p>S: Masih punya daerah Jawa Timur</p> <p>SY: Yang setau saya yang ada ini dari seluruh Jawa dari luar pulau juga ada tapi mungkin beda bentuk</p> <p>SE: Yang jelas itu hanya yang ada di Jawa Timur saja. Ya sekitar Surabaya saja</p> <p>GY: Setiap permainan berbeda-beda bentuknya menurut daerahnya, nemun yang ada di museum ini menurut saya asalnya dari Jawa”</p>			<p>koleksi. Museum kita mengarah kepada museum provinsi sehingga kita lebih mengutamakan benda-benda yang ada di provinsi Jawa Timur saja dulu, untuk keluar dari Jawa Timur itu hanya suatu tambahan</p> <p>GY: Kebetulan kita terbatas untuk permainan rakyat yang di mainkan secara umum kepada masyarakat jadi kita ada rencana kesitu untuk penambahan</p>
6	Apakah ada penambahan jumlah peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional yang lain?	<p>EI: Rencananya inginya ada. Rencananya panah dan ketapel</p> <p>S: Ya pada konsep yang diinginkan ada rencana penambahan mungkin panah, ketapel atau permainan yang lain</p> <p>SY: Ada penambahan yang disampaikan ke pimpinan untuk penambahan panahan tradisional, sudah di tanggapi namun untuk realisasinya belum</p> <p>SE: Sebenarnya kita sih tidak masalah kalau untuk pengadaan, kalau untuk mencari yang dari luar pulau mungkin akan mengarah pada pengadaan</p>	7.	Apakah ada kendala untuk mendapatkan koleksi peralatan permainan dan olahraga tradisional ini dengan banyak?	<p>EI: Kendala itu ya masalah anggaran saja yang di pikir. Kalau duitnya ada ya bisa saja</p> <p>S: Dibidang kendala ya kendala, dibidang tidak ya tidak. Tidaknya itu bahwa itu program bisa dibidang tambahan bukan program memang tugas fungsi museum. Dibidang kendala otomatis kita hanya sebatas menyesuaikan kebutuhan masyarakat atau situasional. Jadi sifatnya adalah sekunder, primernya itu pelestarian cagar budaya. Tambahnya itu hanya sebagai bentuk pelayanan</p> <p>SY: Em Kendala sih tidak juga, mungkin karena ini museum Jawa Timur jadi kita hanya fokusnya untuk daerah Jawa Timur</p> <p>SE: Kalau kendala sih saya pikir tidak juga, hanya saja relevansi benda tersebut dengan kebudayaan atau informasi dengan budaya Jawa Timur sejauh mana signifikansinya itu</p>

		barangkali yang menjadi pertimbangannya			itu diantaranya itu permainan tradisional
		GY: Kendalanya, bisa saja tergantung dananya.			S: Yaitu salah satu bentuk pelestarian kemudian pengembangan otomatis bicara pemanfaatan. Museum mempunyai tugas dalam mengedukasi masyarakat, berangkat dari koleksi yang kita punya
8.	Apakah ada perawatan yang dilakukan untuk merawat peralatan permainan rakyat dan olahraga ini?	<p>EI: Ada perawatannya, ya perawatannya itu ya bisa diatasi, makanya kita membuat itu yang perawatannya permainan tradisional yang mudah digunakan dan yang mudah perawatannya, tidak mahal.</p> <p>S: Ya tetap dirawat</p> <p>SY: Ya kalo ada kerusakan ada perawatannya. Apalagi untuk alat permainan teklek yang sering di pakai maka harus di pebaiki, yang rusak tetap di rapikan dan yang lainnya tetap dirawat</p> <p>SE: Kalau alat-alat permainan yang ada di edukasi itu tanggung jawab di edukasi cuman meskipun nanti kalau ada apa-apa kami juga membantu.</p> <p>GY: Iya ada. Karena ini adalah koleksi da konservasi. Maka diadakanlah kegiatan konservasi untuk memperbaiki koleksi-koleksi mana yang rusak</p>			<p>SY: Kalau menurut saya karena permainan ini sebagai permainan zaman dahulu juga adalah hasil budaya</p> <p>SE: Museum kita adalah mseum umum, bukan hanya sekedar informasi sejarah saja maupun prasejarah tetapi informasi yang kita perlukan di museum kita itu adalah museum berbagai bentuk budaya... Arah perkembangan budaya terlihat dari masing-masing daerah itu, salah satunya dari jenis permainan itu</p> <p>GY: Hubungannya karena museum itu pelestari barang-barang tradisional, barang-barang kuno yang memiliki sejarah, jadi ketika ada masyarakat atau mahasiswa ingin tahu sejarahnya bagaimana itu ada dimuseum.</p>
9.	Apakah ada hubungannya antara permainan olahraga tradisional dengan museum ini?	<p>EI: Ya ada. Karena di museum itu menyimpan sepuluh jenis koleksi diantaranya; ada arkeologika, ada historika, geologika, biologika, numismatika dan heraldika, filologika, keramik, seni rupa, teknologika, dan ada etnografika. Di etnografi</p>			
			10.	Bagaimana pemanfaatan alat-alat permainan dan olahraga tradisional terhadap pengunjung	<p>EI: Ya saya kira pemanfaatannya itu dipandu oleh pemandu dicarikan alat yang mudah tadi, dari kemudahannya, dari keamanannya, tingkat kesulitan dan bahayanya</p>

	<p>yang ada di Museum Mpu Tantular?</p>	<p>S: Kalau di kemas banyak juga yang menarik, karena di museum itu sesuatu yang rutin sifatnya spontanitas. Kalau di kemas berarti kan seperti <i>event</i>, seperti yang di buat oleh mahasiswa PKL. Membuat game dari peralatan yang ada.</p> <p>SY: Kita himbau setelah melihat koleksi-koleksi yang ada kita mengajak bermain-permainan tradisional yang ada di museum yang sudah disediakan... Jadi kalau ada yang mau dan waktunya tidak terbatas maka kami ajak bermain. Biar tambah seru biasanya kita mengajak berkompetisi kecil-kecil... Mengajak lomba lari dengan terompa panjang dan lain-lain</p> <p>SE: Sejauh ini, pengunjung diajak bermain dipandu oleh orang di bimbingan yang di beri tugas memandu. Biasanya mereka juga main sendiri.</p> <p>GY: Pemanfaatannya untuk sekarang ini terbatas hanya untuk anak-anak tingkat sekolah SD, SMP, SMA. Pengunjung umum juga bisa tapi jarang sekali karena pengunjung umum di kategorikan pengunjung yang sdah dewasa</p>		<p>tradisional terhadap pengunjung museum?</p>	<p>menambah wawasan dan pengetahuan mereka tentang nilai-nilai, dan permainan ini ada kaitannya dengan pendidikan karakter</p> <p>S: Ada pengunjung yang cuek, ada yang suka, dan ada yang suka sekali dilihat dari antusias mereka. Yang suka bisa memberi kesenangan atau rekreasi bagi pengunjung. Memberikan pemahaman baru, membentuk kerjasama.</p> <p>SY: Mungkin dia lebih punya pengalaman baru, ada kebanggaan tersendiri dalam memainkan alat tradisional</p> <p>SE: Pada dasarnya ada, jenis permainan itu akan membawa dampak pada anak untuk saling kerja sama, banyak memberikan pemahaman kepada anak secara tidak langsung mengajari orang bekerja sama, keharmonisan kemudian adanya interaksi sosial itu sebenarnya yang diutamakan karena bentuk permainan tradisional itu rata-rata merupakan salah satu permainan yang sifatnya kelompok atau permainan bersama adalah satu pembentukan konsep berpikir di dalam masyarakat dulu untuk kebersamaan</p> <p>GY: Pengaruhnya kepada mereka yang menggunakan itu adalah membentuk kerjasama tim bagaimana searah dan sejalan kaki untuk teklek</p>
11.	<p>Apa saja pengaruh yang dihasilkan dari bermain permainan rakyat dan olahraga</p>	<p>EI: Ya merasa senang sebagai hiburan tidak bosan, rasa penasaran bagi yang belum tahu, menambah keterampilan anak mereka belum bisa berusaha untuk bisa,</p>			

		panjang, supaya tidak egois, tumbuh kembang anaknya baik dari segi emosi, kerjasama, dan fisiknya.			masing-masing, sehingga dari pihak museum menjadi pemandunya. Ada juga permintaan dari masyarakat misalnya dari ibu PKK membawa anak-anaknya untuk diajak bermain.
12.	Bagaimana perkembangan pengunjung terhadap museum dengan adanya peralatan permainan ini?	<p>EI: Ya cenderung apa ya namanya, namanya itu nilai <i>plus</i> ya satu, mereka lebih betah di museum kedua, mereka ingin datang lagi akhirnya kan dia memberi tau teman-temannya akhirnya bisa menambah pengunjung atau memberikan koneksi. Lebih termotivasi bagi yang belum pernah tahu jadi lebih termotivasi</p> <p>S: Bicara masalah pengunjung lepas tidak terkait secara khusus karena, promo yang kita keluarkan hanya bagian sifatnya sekunder. Otomatis belum jaminan bahwa olahraga tradisional ini membuat pengunjung berlebih.</p> <p>SY: Ya ada sih perkembangannya. Pengunjung yang datang tidak hanya anak-anak tetapi juga ada pengunjung keluarga.</p> <p>SE: Mengenai perkembangan untuk penambahan pengunjung itu pak Sadari yang tahu. Kalau menurut saya ya kadang-kadang ada sih.</p> <p>GY: Oh kalau pengunjung responya bagus, karena rata-rata ada permintaan satu bulan itu untuk pengunjung terutama anak-anak tapi yang jelas didampingi oleh orang tuanya dan gurunya</p>	13.	Apakah museum memiliki rencana atau progress kedepannya untuk menjadikan peralatan permainan ini sebagai koleksi di ruang pameran?	<p>EI: Ya bisa. Ya tentu saja bisa, karena ruangan kita terbatas makanya kita apa yang kita pameran itu langusg kita praktikan</p> <p>S: Justru sebaliknya sudah dilakukan, karena kita melakukan aksi atau action itu berangkat dari koleksi. Kalo kita tidak punya koleksinya dulu bisa jadi malah tidak ada permainan tradisional yang kita peragakan.</p> <p>SY: Kalau masalah yang untuk menjadi koleksi itu sudah ada seperti dakon memang sudah menjadi koleksi, gasing pun sudah menjadi koleksi</p> <p>SE: Pada dasarnya yang dijadikan koleksi sudah ada... Kita menyiapkan yang untuk dipertunjukkan juga ada dan yang untuk koleksi juga ada kita tidak pertunjukkan</p> <p>GY: Ya itu memang itu sedang direncanakan. Tapi kan yang untuk</p>

		dikoleksikan barang-barangnya itu yang layak jadi koleksi museum paling tidak yang umurnya sudah minimal itu 50 tahun.
14.	Apa saja upaya yang dapat dilakukan untuk kembali memasyarakatkan permainan rakyat dan olahraga tradisional ini?	<p>EI: Ya kalau kita menginformasikan, mempromosikan itu ya media sosial, bincang budaya melalui stasiun TVRI, brosur, jaringan kerjasama museum dengan pihak UNESA yang berkaitan dengan olahraga tradisional, nanti kedepannya ada mengadakan belajar bersama mengenai olahraga tradisional di museum.</p> <p>S: Kita dulu sudah melaksanakan upaya itu. Kita dulu punya program pameran keliling. Dalam program pameran keliling didalamnya selalu kita barengi dengan seminar salah satu salah satunya membawa tema mengenai olahraga tradisional sekaligus alat-alat itu kita bawa, disana anak-anak kita kenalkan</p> <p>SY: Dulu kita juga pernah mengadakan pameran keliling jadi selalu membawa bakiak sama egrang untuk dimainkan disana diperkenalkan disana dan pengunjung dipersilahkan untuk bermain.</p> <p>SE: Mungkin dengan media sosial</p> <p>GY: Ya yang saya tahu, selain lewat media sosial yang di lakukan oleh</p>

		museum itu setiap ada acara dimuseum yaitu mengundang sekolah-sekolah khususnya sidoarjo siswanya itu diperlombakan terutama permainan teklek panjang itu sudah diadakan
--	--	--

### Pembahasan

#### 1. Pengertian permainan rakyat dan olahraga tradisional

Berdasarkan hasil penelitian pengertian permainan rakyat dan olahraga tradisional ini merupakan hasil warisan budaya masyarakat sejak dahulu yang memiliki nilai dan makna yang perlu diperkenalkan kepada generasi dimana pun sebagai bentuk pembelajaran dan pengetahuan. Seperti penelitian Yudiwinata & Handoyo (2014: 5) sehingga dari situ, eksistensi permainan rakyat dan tradisional tetap bisa terjaga eksistensinya dan menjadikan warisan budaya ini tidak ikut terkikis oleh perubahan zaman dan arus modernisasi yang begitu kuat. Sedangkan menurut penelitian (Misbach 2006:4) permainan tradisional sebagai pembelajaran alamiah adalah bangkitnya suatu energi memanusiaikan kembali seluruh proses belajar, melalui langsung melakukan permainan itu sendiri sehingga merasakan energi yang mempengaruhi seluruh sel-sel dalam sistem tubuh untuk merangsang proses sensorimotorik yang kaya. Selain itu juga mendapat pembelajaran meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan bersosialisasi, karena terlibat dalam dinamika kelompok yang mempersyaratkan adanya interaksi alamiah untuk belajar dengan orang lain.

#### 2. Permainan yang ada di Museum Negeri Mpu Tantular

Permainan rakyat dan olahraga tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dimana pada setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia. Selain itu, permainan tradisional merupakan sarana yang dapat memberikan manfaat. Oleh karena itu perlu adanya sosialisasi dan pelestarian permainan tradisional secara berkelanjutan Anggita & Siti 2018: 59). Museum Negeri Mpu Tantular kini juga membuka peluang untuk melestarikan permainan tradisional. Dari hasil penelitian permainan yang ada di Museum yaitu egrang, terompah panjang, etek-etek, gobak sodor, bekel, gasing dan dakon berada di ruang koleksi

pameran. Permainan tambahan dari mahasiswa magang yoyo, tilako, balap karung, etek-etek, lompat tali dan gasing. Sedangkan permainan yang ada sekarang masih tersisa yaitu egrang, terompah panjang, etek-etek dan balap karung. Permainan yang masih tetap dimainkan oleh pengunjung yaitu egrang dan terompah panjang karena peralatan yang lain sudah rusak.

### 3. Jumlah peralatan

Peralatan permainan yang banyak akan sangat membantu untuk banyaknya pengetahuan tentang peralatan permainan tradisional kepada para pengunjung, karena museum merupakan wadah non formal yang baik untuk menjadi sumber pengetahuan diluar lembaga informal. Selain itu, dari hasil penelitian Nurhayati (2012: 45) beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosional, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Namun sayangnya dari hasil penelitian, Museum Negeri Mpu Tantular tidak memiliki banyak baik jumlah maupun jenis peralatan permainan, alasan sedikitnya jumlah peralatan yang dimiliki oleh Museum dikarenakan museum bukan sebagai museum khusus permainan tradisional seperti museum lain. Akan tetapi museum jenis umum dimana benda-benda koleksinya dapat dari berbagai jenis meskipun itu hanya beberapa. Demikian pada Museum Negeri Mpu Tantular hanya memiliki sedikit peralatan permainan tradisional yang ada hanya yang di Jawa Timur. Sebab peralatan ini hanya untuk diperkenalkan sehingga tidak perlu menyediakan terlalu banyak dan juga jenis peralatan yang muda rusak ketika dimainkan.

### 4. Tujuan Peralatan di Museum

Dalam penelitiannya Asmara (2019: 20) keberadaan museum sangat dibutuhkan untuk hal pendidikan dalam berbagai macam pembelajaran seperti sejarah. Museum dapat menjadi sarana untuk belajar, mengamati benda peninggalan masa lampau, dapat menambah khasanah kekayaan mental dan intelektual untuk mengetahui masa lampau dari suatu etnis atau sekelompok masyarakat bahkan museum dapat menjadi tempat penelitian dan sumber informasi.

Demikian untuk Museum Negeri Mpu Tantular setiap benda-benda koleksi maupun benda penunjang museum untuk pengunjung memiliki tujuan guna

untuk memberikan ilmu pengetahuan salah satunya peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional. Berdasarkan hasil penelitian keberadaan peralatan permainan di museum memiliki tujuan yaitu untuk diperkenalkan kepada pengunjung bahwasanya peralatan permainan ini merupakan salah satu benda warisan budaya masyarakat yang perlu untuk dilestarikan dengan mengajak bermain permainan tersebut. Selain itu juga museum Mpu Tantular berada dibawah pengelolaan dinas pariwisata maka tujuannya juga sebagai sarana wisata, hiburan atau rekreasi untuk daya tarik bagi pengunjung. Dengan harapan pengunjung datang akan merasa senang belajar sambil bermain.

### 5. Asal daerah peralatan permainan

Indonesia dikenal dengan beragam kebudayaan, karena setiap daerahnya memiliki beragam hasil budaya. Demikian juga untuk permainan rakyat dan tradisional ini beragam berasal dari setiap daerah yang berbeda-beda, meskipun ada juga yang memiliki bentuk yang sama tetapi nama yang berbeda seperti yang diungkapkan oleh Royana (2017: 498) Di setiap daerah di Indonesia, memiliki berbagai macam permainan tradisional dengan nama, bentuk dan peraturan yang berbeda. Sudah sejak zaman nenek moyang kita dahulu, permainan tradisional selalu dimainkan oleh anakanak secara bersama-sama. Permainan tradisional bahkan sudah menjadi sebuah simbol daerah dimana disetiap daerah menggunakan permainan tradisional sebagai jatidiri daerah. Namun peralatan permainan yang ada di Museum berdasarkan hasil penelitian bahwa menurut narasumber bahwa peralatan yang ada itu hanya yang berada di sekitar Jawa Timur, belum ada dari seluruh daerah. Akan tetapi narasumber juga mengatakan berasal dari seluruh daerah Jawa dan daerah lain akan tetapi memiliki nama bentuk dan peraturan berbeda sesuai daerahnya.

### 6. Rencana Penambahan Peralatan

Menurut Van Mensch (2003) melalui Ardiwidjaja (2013:35), fungsi dasar museum adalah melakukan penelitian, konservasi, dan komunikasi sebagai aspek mediasi terhadap masyarakat. Fungsi dasar tersebut disebut dengan istilah fungsi dasar museologi. Pengelolaan koleksi adalah serangkaian kegiatan yang menyangkut berbagai aspek kegiatan yang dimulai dari pengadaan koleksi, registrasi dan inventarisasi, perawatan, penelitian hingga koleksi tersebut disajikan di ruang pamer atau disimpan pada ruang penyimpanan. Sebagai sebuah lembaga yang dikelola oleh pemerintah untuk menjadi wadah penampung

ilmu maupun sarana wisata tidak lepas dari segala bentuk rencana program-program pemerintah untuk menjadikan Museum dapat di pakai selayaknya sebagai mana fungsi museum. Tidak lain program atau rencana yang dijalankan bertujuan untuk menambah kualitas fungsi museum. Sehubungan dengan jumlah peralatan permainan di museum yang tergolong sedikit, meskipun demikian museum Negeri Mpu Tantular juga memiliki progres untuk mewujudkan visi misi museum sendiri. Sesuai hasil penelitian museum Negeri Mpu Tantular tetap mengadakan adanya rencana penambahan yang mengarah pada pengadaan koleksi maupun penunjang seperti peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional baik itu sekitar provinsi maupun luar provinsi.

#### 7. Kendala mendapatkan penambahan koleksi

Dalam menjalankan tugas untuk kepentingan kelembagaan demi mewujudkan fungsi museum yang berada di tengah masyarakat semua pihak museum akan melakukan berbagai macam cara untuk mewujudkan tugas yang sudah diembankan kepada mereka. Namun setiap rencana pasti ada kendala di depan yang dapat menghambat. Dari hasil penelitian kendala bagi museum hal yang relatif karena beberapa informan beranggapan bahwa untuk mendapatkan penambahan peralatan permainan perlu memperhatikan dan mempertimbangkan relevansi benda koleksi dengan ciri khas budaya setempat secara signifikan dalam hal ini yang dimaksudkan adalah budaya daerah yang ada di Jawa Timur. Selain itu, peralatan permainan tersebut hanya sebagai program tambahan bukan program utama yang dikerjakan oleh museum. Hal tersebut dilakukan perlu menyesuaikan kebutuhan masyarakat sebagai tambahan bentuk pelayanan. Sedangkan pihak lain beranggapan kendala yang dihadapi perihal pendanaan untuk mendapatkan koleksi peralatan baru atau penambahan peralatan. Sebab sesuai dengan peraturan Pengelolaan Museum (2007: 4) Pengadaan koleksi ini sebaiknya tidak bersifat ambisius yang berlebihan, namun harus disesuaikan dengan pagu anggaran yang dimiliki oleh museum. Manajer museum yang baik harus dapat menyusun program pengadaan koleksi yang merupakan implementasi dari kebijakan pengadaan formal. Penyusunan program pengadaan koleksi harus bersifat realistis, pengelola museum harus mempertimbangkan jumlah tenaga (staf) dan dana yang tersedia.

#### 8. Perawatan peralatan permainan

Untuk mempertahankan lingkungan termasuk benda-benda peralatan koleksi, maka perlunya

perawatan. Museum negeri Mpu Tantular mempunyai sub bagian yang melakukan fungsi sebagai pemerhati, konservasi dan bertanggung jawab merawat benda-benda koleksi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti Museum Negeri Mpu Tantular melaksanakan tugas dan tanggung jawab tetap menjaga dan merawat benda-benda koleksi termasuk peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional. Akan tetapi masih kurang di tingkatkan terutama untuk tempat peralatan permainan seperti ruangan atau tempat yang layak untuk menyimpan peralatan tersebut, dan peralatan lain yang sudah rusak belum diganti seperti gasingan, etek-etek, tilako, yoyo, dan karet tali lompat. Sesuai dengan tugas dan tanggung jawab seksi konservator Pearson (2014: 5) untuk mengamati barang-barang, merestorasi barang yang sudah rusak, serta mengusahakan kondisi penyimpanan barang-barang yang memadai juga seharusnya lebih ditingkatkan mengingat kondisi beberapa peralatan yang sudah tak layak pakai. Meskipun bukan benda koleksi utama, namun peralatan permainan tersebut merupakan salah satu benda warisan budaya penunjang pelayanan di museum yang perlu di lestarikan, oleh karenanya perlu dirawat.

#### 9. Hubungan permainan rakyat dan olahraga tradisional dengan museum

Suatu museum yang didirikan berkaitan dengan hal-hal jenis dari museum tersebut. Menurut Arbi & Kresno (2012: 11), Museum adalah salah satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Warisan budaya tersebut adalah bukti peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial hingga terletak di museum, dan akhirnya menjadi sebuah dokumen sejarah. Oleh karena itu koleksi museum harus dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang memuat berbagai nilai dan makna dari peradaban manusia tersebut. Jika pesan yang disampaikan belum dapat diterima publik, maka misi museum sebagai pusat informasi budaya dapat dikatakan belum sepenuhnya terwujud. Dengan demikian hubungan antara pengelola museum (*creator*), koleksi sebagai sumber informasi dan pengunjung (*user*) harus dapat dijalin secara berkesinambungan (*sustainable*). Museum Negeri Mpu Tantular merupakan lembaga yang menyediakan dan memberikan informasi berbagai macam ilmu pengetahuan tentang ilmu budaya dan sejarah serta sebagai salah satu sarana wisata rekreasi edukatif kultural bagi pelajar maupun masyarakat umum. Museum Negeri Mpu Tantular merupakan museum yang menyediakan wadah tersebut sesuai dengan

fungsi dan museum pada umumnya. Sesuai dengan fungsinya museum Negeri Mpu Tantular sebagai museum umum pelestari benda-benda warisan budaya. Museum ini memiliki beragam koleksi budaya di ruang pameran namun museum juga melestarikan peralatan permainan rakyat yang juga merupakan hasil warisan budaya. Sehingga masyarakat yang ingin mempelajari budaya dapat diperoleh di museum Negeri Mpu Tantular.

#### 10. Pemanfaatan alat

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 66 Tahun 2015 Tentang Museum Pasal 42 Pemanfaatan museum dalam penyediaan layanan pendidikan dilakukan dengan cara: a) Mendatangkan peserta didik beserta pendidik ke Museum, b) Menyelenggarakan museum keliling, c) Memberikan penyuluhan Museum dan koleksi. Keberadaan peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional di museum Negeri Mpu Tantular dilaksanakan sebagaimana fungsinya. Pemanfaatan alat dipandu oleh tim pemandu permainan dengan memberikan himbauan atau arahan dari tim pemandu setelah dari berkeliling melihat koleksi pameran, mendatangkan pengunjung dan mengajak bermain. Pemandu biasanya akan menemani dan mengarahkan bermain pada pengunjung yang usia dini karena masih membutuhkan bimbingan. Untuk usia yang dewasa dan pengunjung umum hanya perlu diarahkan. Selain itu juga pemanfaatan alat dapat dilakukan secara spontan dimainkan oleh setiap pengunjung yang datang bagi siapa yang berminat untuk mencoba memainkan.

#### 11. Pengaruh yang dihasilkan terhadap pengunjung

Dari hasil penelitian peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional yang difungsikan memiliki dampak atau pengaruh yang positif bagi pengunjung. Pengaruh yang dihasilkan berupa terjalinya interaksi sosial, membentuk kerjasama tim, melatih gerak motorik untuk anak-anak, membangun karakter yang baik, tidak egois, menambah keterampilan bahkan dapat memberikan manfaat bagi tubuh jasmani. Secara kognitif memberikan ilmu pengetahuan tentang nilai-nilai sejarah budaya. Permainan ini sebagai sarana hiburan yang edukatif yang dapat dimainkan sekaligus memberikan wawasan. Sedangkan menurut Andriani (2012: 135) dalam penelitiannya, permainan tradisional banyak mengandung unsur manfaat yang dapat membantu anak-anak dalam pembentukan karakter seperti kejujuran, kegigihan, sportivitas, dan gotong royong. Selain itu dapat melatih konsentrasi anak, sikap, keterampilan dan ketangkasan bahkan

permainan tradisional juga dapat membantu pengembangan moral, nilai agama sosial dan fungsi motorik.

#### 12. Perkembangan pengunjung

Museum yang ideal merupakan museum yang dapat menarik minat seseorang untuk datang dan berkegiatan di dalamnya. Menurut Calum Storie (2006) dalam penelitian Trisnawati & Nur (2019: 127) museum yang ideal adalah suatu tempat yang dilapisi oleh beberapa level sejarah, situasi, kejadian, serta obyek yang bermacam-macam dan terbuka dengan interpretasi yang tak terhitung. Perkembangan pengunjung merupakan salah satu tujuan yang perlu dicapai oleh pihak museum dengan memberikan daya tarik wisata yang bagus seperti menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009, daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai keunikan, kemudahan dan nilai yang berwujud keanekaragam, kekayaan alam budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan para wisatawan. Museum melakukan upaya-upaya untuk memberikan daya tarik kepada pengunjung baik segi benda-benda koleksi maupun sarana-sarana penunjang yang lain. Namun dari hasil untuk mengetahui perkembangan pengunjung tidak diukur dengan adanya peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional yang ada di museum. Sebab peralatan yang ada termasuk pelayanan pemanduan terhadap pengunjung secara rutin. Permainan tambahan bersifat sekunder sebagai nilai *plus* ini ditawarkan kepada pengunjung setelah selesai dari ruangan pameran koleksi. Banyak sedikitnya pengunjung yang datang tidak ada pengaruhnya dari adanya permainan rakyat dan olahraga tradisional.

#### 13. Rencana museum menjadikan peralatan permainan sebagai koleksi di ruang pameran

Dari hasil penelitian yang ditemukan di lapangan bahwa museum sendiri sudah menjadikan dan memiliki beberapa peralatan permainan rakyat sebagai koleksi di ruang pameran seperti permainan dakon. Bahkan permainan yang dimainkan kepada pengunjung berawal dari adanya koleksi terlebih dahulu. Museum sendiri juga memiliki rencana untuk menjadikan peralatan permainan rakyat yang lain sebagai sebuah koleksi di pameran akan tetapi dengan syarat dan pertimbangan bahwa benda yang dijadikan koleksi harus sudah berumur minimal 50 tahun dan langka. Seperti yang dikatakan oleh Direktorat Museum Pengelolaan Koleksi Museum 2007 sebelum dilakukan pengadaan koleksi, objek yang akan dijadikan koleksi museum terlebih dahulu diseleksi

dan diproses melalui suatu system penilaian, kaidah/aturan yang menyangkut kebijaksanaan pengadaan koleksi, dan juga menyangkut kelanjutannya: penempatan, pengamanan, perlindungan, dan penyediaan tempat.

#### 14. Upaya memasyarakatkan permainan rakyat dan olahraga tradisional

Menurut Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional (2008:1787), upaya adalah usaha, akal atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya. Museum Negeri Mpu Tantular memberikan upaya atau sebuah upaya demi mencapai tujuan sebagai lembaga pelestari dalam hal ini adalah upaya untuk memasyarakatkan permainan tradisional. Sebagai lembaga pelestari benda sejarah budaya museum Negeri Mpu Tantular melakukan upaya promosi untuk membagikan informasi dan memperkenalkan koleksi yang ada di museum sebagai salah satu upaya menjaga warisan budaya. Bukan hanya benda-benda koleksi pameran namun juga peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional. Dari hasil penelitian upaya yang dilakukan museum untuk memasyarakatkan kembali permainan ini adalah melalui promosi di media sosial, memperkenalkan permainan dengan membawa pada saat pameran keliling, bincang budaya dengan TVRI, menyebarkan brosur, kerjasama dengan lembaga yang berhubungan dengan permainan rakyat dan olahraga tradisional yaitu UNESA, mengundang dan mengadakan lomba-lomba dengan sekolah-sekolah. Pihak Museum juga kedepannya akan mengadakan belajar bersama tentang olahraga tradisional di museum. Sedangkan menurut penelitian (Saputra & Yun 2017:52) selain dengan upaya-upaya tersebut, kegiatan yang dapat juga membantu memasyarakatkan permainan tradisional yaitu dengan membuat buku saku tentang permainan tradisional yang berkaitan dengan aspek psikologis khususnya kemampuan dasar anak sekaligus dapat dijadikan sebagai alat dan arsip untuk memperkenalkan kebudayaan bangsa.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah peralatan permainan rakyat dan olahraga tradisional yang ada di Museum Negeri Mpu Tantular merupakan salah satu penunjang bentuk kegiatan pelayanan terhadap pengunjung. Walaupun demikian peralatan yang ada tergolong masih sangat sedikit baik dari jumlah maupun jenis permainan karena peralatan permainan yang ada di museum bukan koleksi utama atau primer. Maksud dan tujuan museum menyediakan peralatan

permainan tersebut hanya untuk diperkenalkan kepada pengunjung sebagai sebagian kecil warisan hasil budaya koleksi etnografik salah satunya permainan rakyat dan olahraga tradisional. Selain sebagai pengetahuan permainan ini juga memberi manfaat untuk membentuk karakter, moral dan fisik. Oleh karena itu keberadaan peralatan permainan yang mengandung nilai-nilai positif ini perlu dijaga.

### **Saran**

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan kepada peneliti untuk meneliti lebih luas mengenai perkembangan peralatan permainan rakyat dan tradisional, peneliti diharapkan dapat mencari dan menambahkan informasi yang lebih akurat mengenai alat-alat permainan rakyat dan olahraga tradisional.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Mayke. S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Yunus, Ahmad (Ed). 1980. *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin. Makasar
- Pontjopoetro, Soetoto. 2008. *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Universitas Terbuka Jakarta: Dikbud.
- Siagawati, dkk. 2006. Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Akbari, Hossein, & Behrouz Abdoli. 2009. The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill. *Iranian Journal of Pediatrics*, Volume 19 (Number 2), 123-129.
- Jaydari, Muhammadreza & Mehdi Rouzbahani . 2016. The Effect of Traditional Games the Development Of Transfer and Manipulation Motor Skills Boys With Mental Retardation . *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 134-136.
- Pemerintah Propinsi Jawa Timur Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Buku Panduan Museum Mpu Tantular (Sidoarjo: Tim Program Penunjang

- Pendidikan dan Kebudayaan Museum Mpu Tantular, 2006), 4-6.
- Wijayanti, Dwi. 2014. Museum Mpu Tantular Sebagai Sarana Edukatif Kultural. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, Volume 2, No. 2, 11-21.
- Amirudin, Abas. 2009. Potensi Museum Negeri Mpu Tantular Sebagai Daya Tarik Wisata Di Jawa Timur. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta Hlm, 37-39.
- Khamdani, Ajun. 2010. *Olah Raga Tradisional Indonesia*. Kalimantan Barat: PT. Marga Borneo Tarigas
- Muliawan. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak-anak*. Jogjakarta: Divapress
- Ambretti, & Elias Kourkoutas. 2019. Traditional Games Body and Movement. *Journal of Sports Science* 7, 7, 33-37.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed Revisi VI, Penerbit PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Rijali, Ahmad. 2018. Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17 No. 33, 83-94.
- Yudiwinata, Hikmah & Handoyo Pambudi. 2014. Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma, Volume 02 Nomor 03,1-5*.
- Anggita, Gustiana Mega & Siti Baitul Mukarromah. 2018. Ekstensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Science and Education (JOSSAE)*, Vol. 3 No. 2, 56-59.
- Nurhayati, Iis. 2012. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Di Paud Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *Jurnal EMPOWERMENT*, Volume 1, Nomor 2, 39-48.
- Asmara, Dedi. 2019. Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, Volume 2, Nomor 1, 10-20
- Royana, Ibnu Fatkhu. 2017. Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani. *Seminar Nasional KeIndonesiaan II* (pp. 483-493). Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Ariwidjaja, Roby. 2013. *Pengembangan Daya Tarik Museum*. Yogyakarta: Amara Books.
- Direktorat Museum 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*
- Pearson, Colin. 2014. *Profesionalisme Kerja di Museum: Pembentukan Struktur Klasifikasi Konservator*. (Subagiyo Ed.) Jakarta: Museum Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemendikbud.
- Arbi, Yunus & Kresno Yulianto. 2012, Februari 03. *Konsep Penyajian Museum (Bagian 2)*. Retrieved Mei 19, 2020, from museumku.wordpress.com: <https://museumku.wordpress.com/2012/02/03/konsep-penyajian-museum-bagian-2/>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 66 Tahun 2015 Tentang Museum Pasal 42
- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9 No 1, 121-136
- Trisnawati, Nana & Nur Idaman. 2019. Motivasi Pengunjung Museum di Kawasan Kota Tua Jakarta. *IKRAITH-EKONOMIKA*, vol. 2 No. 1.
- Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.