



LEKSIKON KLASIK PADA PERMAINAN ANAK DI MASYARAKAT BUDAYA MINANGKABAU

Rona Almos ^(1*), Sonezza Ladyanna ⁽²⁾^{1,2} Faculty of Humanities Science, Universitas Andalas, Padang, West Sumatra, Indonesia.

ARTICLE INFORMATION

Submitted : 28th August 2021
 Review : 01st October 2021
 Accepted : 24th Nopember 2021
 Published : 18th December 2021
 Available Online : December 2021.

KEYWORDS

Classical Lexicons; Childres's Game;
 Minangkabau cultures; Anthropolinguistics

CORRESPONDENCE

*E-mail: ronaamos@hum.unand.ac.id

A B S T R A C T

The lexicon is an important part of the heritage of local wisdom which is also important in culture-based children's education. This article, it is explained the classic lexicon of children's games in Minangkabau culture and the cultural significance of the lexicon. This research was conducted through quantitative and qualitative methods. Sources of data in this study are edited ancient manuscripts, documentation of folklore, and traditional holders in Minangkabau culture. The data were analyzed through an anthropolinguistic approach. The classic lexicon of children's games in Minangkabau culture are boborea, sapu-sapu rangik, and tang-tang buku, ulo-ulo, dama, and badie balantak. The classical lexicon must be maintained because it has cultural significance for the Minangkabau people who have a sense of togetherness, shrewdness, and strong intelligence in thinking and must be familiar with children from an early age through education, one of which is through games. In addition to technological developments and lifestyle changes, the Covid-19 pandemic has also affected the way children play.

A. PENDAHULUAN

Leksikon merupakan kumpulan kata dalam suatu bahasa yang memiliki makna dan juga memiliki makna kebudayaan. Punahnya suatu leksikon tentu mengakibatkan ketidaklengkapan suatu ungkapan budaya sementara ungkapan budaya mengandung makna kebudayaan yang dapat menjadi pengimplementasian kearifan lokal kepada masyarakat. Oleh karena itu, jika leksikon sudah mulai tidak digunakan lagi atau sudah mulai tidak dikenal lagi oleh masyarakat tuturnya—leksikon tersebut telah menjadi klasik—semestinya leksikon tersebut segera dilestarikan.

Salah satu bentuk pelestarian leksikon yang dapat dilakukan oleh peneliti bahasa adalah dengan melakukan penelitian dan penulisan artikel mengenai leksikon klasik. Pada dasarnya, keklasikan suatu leksikon terjadi akibat perubahan gaya hidup masyarakat penuturnya yang mana ketika referen dari leksikon tersebut tidak digunakan atau tidak

tampak lagi (Almos & Ladyanna, 2019). Salah satu bentuk perubahan gaya hidup dalam masyarakat adalah perubahan permainan anak.

Pratama memaparkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan reaktif secara fisik maupun kreatifitasnya. Di tengah masyarakat saat ini, permainan tradisional anak sudah banyak yang hilang. Hal ini menyebabkan nilai yang terkandung di dalamnya juga ikut bergeser dan semakin tidak dikenal (Zulni Pratama, 2020).

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia seorang anak. Seorang anak yang melakukan kegiatan bermain akan terdapat perkembangan pada bahasa, motorik, intelektual, emosional dan sosialnya (Kamal, 2016). Dalam permainan tradisional, seorang anak tidak akan bisa bermain secara individu, namun mereka membutuhkan orang lain dalam sebuah permainan. Hal ini disebabkan permainan tradisional merupakan

permainan yang bersifat kooperatif. Dengan adanya kegiatan bermain, anak-anak secara tidak langsung sudah berlatih bagaimana cara mereka bersosialisasi, berinteraksi, dan membangun relasi. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai sportivitas, kreativitas, dan filosofis (Jiwandono, 2020). Selain itu banyak manfaat yang didapatkan oleh anak-anak ketika mereka bermain di antaranya kesenangan dan mendapatkan keterampilan baru (Anggita et al., 2018). Menurut Burhaein (2017), permainan tradisional lebih banyak mengandung aktivitas fisik, hal ini akan berpengaruh kepada *hormone* anak dan akan memicu perbaikan *mood* pada anak

Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dapat menunjang kesegaran jasmani apabila dilakukan dengan sungguh-sungguh. Apabila seorang anak melakukan kegiatan bermain dengan cara yang tidak sungguh-sungguh berarti dia kurang senang bermain atau bisa jadi si anak dalam kondisi yang kurang fit. Bagi seorang anak, kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan.

Lebih lanjut Pratama mengatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih, permainan-permainan tradisional anak pada saat ini sudah mulai ditinggalkan dan digantikan dengan yang menggunakan teknologi, seperti playstation, permainan video game, berbagai permainan yang tersedia di komputer maupun di smartphone, dan permainan modern lainnya (Zulni Pratama, 2020). Sebagian anak lebih sering bermain permainan yang tersedia di *smartphone* ataupun gawai lainnya. Padahal, penggunaan *smartphone* pada anak dapat mengakibatkan anak sulit bersosialisasi dan perkembangan motorik yang lamban (Chusna, 2017).

Sementara, ketika permainan anak yang tradisional jika tidak lagi dimainkan, leksikon dalam permainan tersebut dapat menjadi klasik karena tidak lagi digunakan. Leksikon dari istilah pada permainan tersebut lambat-laun tidak lagi dikenal oleh anak-anak bahkan masyarakat. Sementara, leksikon merupakan bagian penting dalam pewarisan kearifan lokal—yang juga penting dalam pendidikan anak berbasis kebudayaan—suatu kebudayaan sehingga penelitian terhadap leksikon klasik penting dilakukan. Oleh karena itu, penelitian mengenai permainan anak tradisional penting dilakukan untuk melestarikan dan mewariskan nilai-nilai kearifan lokal secara menyeluruh.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti tentang pentingnya meneliti leksikon klasik adalah (Rosly, 2018) yang menyebutkan

bahwa kehadiran leksikon berunsurkan sosio-budaya dalam melayu tradisional bukan saja mencerminkan kekayaan leksikon melayu zaman dahulu, tapi juga menggambarkan keadaan masyarakat yang kaya dengan ilmu kehidupan termasuk sastra, teknologi, keberagaman dan lain-lain. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa kepunahan bahasa-bahasa daerah merupakan fenomena yang perlu dicermati dan disikapi secara serius dan bijaksana (Almos et al., 2017b). Lebih lanjut Almos, dkk menjelaskan tidak hanya bahasa-bahasa daerah lainnya di Indonesia, bahasa Minangkabau juga dikhawatirkan akan mengalami kepunahan. Kalaupun tidak mengarah pada kepunahan, bahasa Minangkabau sudah mengalami proses perubahan. Perubahan tersebut dapat diamati pada terjadinya pengurangan kosa kata. Kosakata klasik, misalnya, telah tergantikan oleh kosa kata baru dan bahkan hilang sama sekali (Almos et al., 2017a)

Dalam kearifan lokal, leksikon turut berperan dalam mewujudkan kearifan lokal dalam bahasa sehingga mudah untuk diwariskan dari generasi ke generasi (Almos, Rona. Ladyanna, 2021). Umumnya, kearifan lokal diwujudkan dengan cara tersendiri yang unik dalam norma budaya dalam ritual dan tradisi masyarakat (Zamzami, 2016).

Suatu leksikon akan punah jika referen dari leksikon tersebut sudah tidak ada ditemukan lagi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat umum. Biasanya, leksikon memiliki andil dalam wacana yang lebih lengkap. Hilangnya suatu leksikon akan mengakibatkan kerumpangan makna dari suatu wacana. Kekayaan bahasa Minangkabau itu harus diselamatkan serta dicatat di atas kertas. Jika peneliti dan pegiat bahasa tidak bertindak cepat, dengan mencatat seluruh leksikon klasik Minangkabau, dalam hal ini adalah leksikon dalam permainan anak tradisional, maka dapat dipastikan sedikit jejak yang akan tertinggal di masa depan. Berdasarkan hal itu, maka penelitian ini layak untuk diteliti untuk memaparkan leksikon-leksikon klasik bahasa Minangkabau dalam permainan anak.

Dengan demikian, dalam artikel ini, dikaji apa saja leksikon klasik permainan anak dalam kebudayaan Minangkabau. Selanjutnya, juga dikaji makna dari leksikon tersebut. Pada akhirnya, leksikon tersebut akan dianalisis melalui kajian antropolinguistik. Dengan demikian, leksikon klasik permainan anak dalam masyarakat kebudayaan Minangkabau beserta makna kebudayaan dalam leksikon tersebut dapat didokumentasikan. Dokumentasi ini merupakan aset budaya yang juga merupakan data untuk pembuatan kamus, korpus linguistik, maupun ensiklopedia.

Menurut Foley antropolinguistik adalah disiplin ilmu yang bersifat interpretatif yang lebih jauh mengupas bahasa untuk menemukan pemahaman budaya (*cultural understanding*) (Foley, 1992). Sementara itu, menurut Duranti (dalam (Almos et al., 2017b)), antropologi linguistik (terjemahan dari istilah yang digunakan *linguistic anthropology*) adalah kajian terhadap bahasa yang merupakan sumber daya budaya dan tuturan merupakan praktik budaya (*study of language as a cultural resource and speaking as a cultural practice*). Artinya, kebudayaan yang telah tersimpan dalam pikiran manusia merupakan sebuah pengetahuan bersama yang berfungsi untuk menjelaskan makna dari tuturan sebagai praktik dari budaya itu. Lebih lanjut, Duranti (Duranti, 1997) menjabarkan bahwa bahasa secara tersurat dipahami sebagai kekayaan rohani yang milik manusia dan gayub tutur (*speech community*) tertentu, yaitu sumber daya kekayaan dan digunakan dalam wujud tuturan (*speaking*) di sisi tulisan yang merupakan realisasi kebudayaan itu.

Manfaat penelitian ini dapat dijabarkan dalam manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini merupakan kolaborasi teori leksikologi, semantik, dan antropologi. Hasil penelitian ini merupakan terapan pada teori-teori leksikografi. Dengan demikian, manfaat praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh leksikograf dalam hal sumber leksem dalam pembuatan kamus. Dalam perkembangan sumber data mutakhir pada penelitian yang memerlukan data kebahasaan kontemporer, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan konkordansi oleh pembuat laman korpus. Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pembuat kebijakan pendidikan anak dan pembuat kebijakan dalam bidang pengembangan dan pelestarian kebudayaan untuk meningkatkan karakter bangsa.

B. METODE PENELITIAN

P enentuan jenis penelitian dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti substansi bahasa, lokasi atau tempat penelitian, serta jenis data. Dilihat dari pokok permasalahan penelitian, yaitu studi teks klasik sebagai sumber pengembangan leksikografi Minangkabau pada naskah-naskah kuno Minangkabau dengan memanfaatkan suntingan manuskrip dan dokumentasi folklor, jelaslah bahwa dari aspek substansi bahasanya yang menjadi data primer dalam penelitian ini bahasa tulisan, bukan bahasa lisan. Jika dilihat dari segi lokasi atau tempat

penelitiannya, penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Dari sifat analitisnya, penelitian ini mengikuti pendapat Nida (Nida, 1963) dimana beliau memaparkan bahwa dengan deskriptif peneliti berusaha untuk menerangkan dan mengamati gejala bahasa yang diteliti. Nida menjelaskan analisis deskriptif itu sebagai berikut: Analisis deskriptif harus dipandu oleh prinsip-prinsip tertentu yang sangat pasti jika dia ingin objektif dalam menggambarkan secara akurat setiap bahasa atau bagian dari bahasa apa pun (Nida, 1963).

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis deskriptif dimana dalam analisis deskriptif penelitian ini berlandaskan kepada empat dasar. Pertama, analisis deskriptif harus berlandaskan pada apa yang dituturkan (Nida, 1963). Maksudnya, apa yang ada yang dituturkan secara tertulis merupakan sumber yang diteliti. Kedua, adalah bentuk. bentuk merupakan hal yang paling utama, sedang fungsi merupakan bagian yang kedua. Ketiga, pada prinsipnya tidak ada satupun bahasa yang tidak dapat dijelaskan tanpa mengacu kepada referensi. Keempat, setiap bahasa akan selalu berada pada proses perubahan.

Dari pendapat Nida di atas, dapat dipahami bahwa sebuah penelitian yang bersifat deskriptif (analisis deskriptif), data penelitiannya harus sesuai dengan sumber yang diteliti, kemudian yang dikaji dalam penelitian tersebut adalah bentuk dan fungsi dari hal yang diteliti. Pada umumnya, prinsip dari suatu bahasa itu adalah universal, artinya seorang peneliti harus mempunyai referensi terlebih dahulu dari bahasa lain. Sehubungan dengan bahasa yang selalu mengalami perubahan, maka diperlukan suatu batasan yang jelas dalam sebuah penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Data yang digunakan untuk menganalisis adalah data tertulis yang diperoleh dengan memanfaatkan suntingan manuskrip dan dokumentasi folklor. Sudaryanto (Sudaryanto, 1993) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan korpus adalah data atau bahan jadi penelitian yang dalam proses pengumpulannya sudah dicatat dan bersifat fisik karena ia merupakan badan data (*the body of data*). Data itu sendiri adalah satuan lingual yang terdiri atas objek sasaran penelitian plus konteksnya. Dengan demikian, korpus itu harus mencerminkan objek sasaran plus konteksnya.

Lebih lanjut, Sudaryanto (Sudaryanto, 1993) menjelaskan, juga dinyatakan bahwa populasi dari sebuah penelitian sering dikaitkan dengan banyaknya pemakaian yang tidak diketahui batas-batasnya akibat dari banyaknya orang yang memakai (dari ribuan sampai jutaan) dan luasnya daerah, serta

lingkungan pemakaian. Kemudian, sampel adalah sebagian dari keseluruhan pemakaian tersebut. Melalui konsep tersebut, dapat dikatakan bahwa populasi dari penelitian ini adalah keseluruhan naskah klasik dan folklor Minangkabau. Sampel penelitian ini beberapa naskah klasik dan folklor Minangkabau dengan memanfaatkan suntingan manuskrip dan dokumentasi folklor yang mewakili populasi.

Sumber data lainnya adalah tokoh adat Minangkabau. Tokoh adat Minangkabau yang dimaksud adalah tokoh adat adat yang bekerja di Kerapatan Adat Nagari (KAN)—lembaga adat di Minangkabau. Sumber data lainnya adalah kuesioner yang dibagikan kepada generasi muda untuk mengetahui kejelasan suatu leksikon. Untuk sumber data naskah, data diperoleh melalui observasi naskah. Leksikon yang dihipotesiskan sebagai leksikon klasik akan diperhatikan. Kemudian, leksikon yang dihipotesiskan sebagai leksikon klasik akan dibuktikan sebagai leksikon klasik dengan menyebarkan kuesioner kepada 250 (dua ratus lima puluh orang) generasi muda. Generasi muda merupakan masyarakat usia produktif, yaitu usia 15-64 tahun (Statistik, 2020). Jika tingkat ketidaktahuan informan tentang suatu leksikon lebih tinggi daripada yang mengetahui, maka leksikon tersebut dikategorikan klasik. Setelah itu, leksikon tersebut dikategorikan menurut fungsi leksikon tersebut apakah berupa kata kerja atau kata benda.

Wawancara dilakukan dengan tokoh adat dengan menggali lebih jauh makna dari leksikon klasik tersebut. Dalam proses wawancara, juga ditemukan leksikon klasik yang digunakan oleh narasumber, baik yang terkandung dalam pepatah maupun pantun. Semua data yang diperoleh setelah pengujian klasik dari generasi muda akan dianalisis dalam lingkup kajian antropolinguistik sehingga mentalitas masyarakat dapat dijelaskan ketika leksikon digunakan karena antropolinguistik juga menjelaskan evolusi kecerdasan manusia dalam evolusi bahasa khususnya bahasa (JF, Nosowicz. J, 2019).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

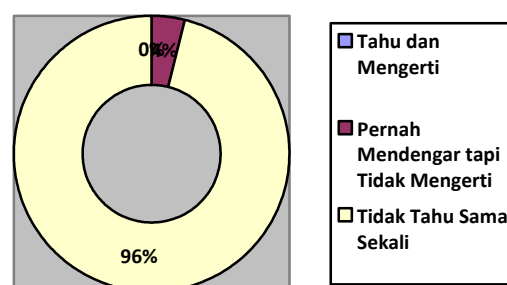
Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan beberapa leksikon klasik permainan anak dalam kebudayaan Minangkabau. Leksikon klasik tersebut adalah *boborea*, *sapu-sapu rangik*, *tang-tang buku*, *ulo-ulo*, *dama*, dan *badie balantak*. Leksikon ini tergolong klasik berdasarkan jumlah responden yang mengerti dengan makna leksikon tersebut sesuai dengan konteks permainan anak.

Leksikon tersebut merupakan leksikon untuk nama permainan anak yang mengandung makna kebudayaan dan menyimpan kearifan lokal yang dapat memperkuat pendidikan berkarakter dan berkebudayaan kepada anak.

Permainan anak tradisional dalam kebudayaan Minangkabau ada yang memiliki teks dan juga ada yang tidak memiliki teks. Permainan anak yang memiliki teks antara lain permainan *boborea*, *sapu-sapu rangik*, serta *tang-tang buku*. Pada permainan ini teks permainan anak tingkah laku dan perbuatan dalam permainan tersebut didekripsikan dan sementara untuk teks atau nyanyian yang terdapat dalam permainan tersebut ditranskripsikan. Sedangkan untuk kelompok permainan anak yang tidak memiliki teks permainan anak tersebut didekripsikan berdasarkan tingkah laku. antara lain; *ulo-ulo*, *dama*, dan *badie balantak*.

1. *boborea*

Leksikon *boborea* merupakan leksikon yang sudah tidak digunakan oleh anak-anak bahkan juga orang dewasa dalam kebudayaan Minangkabau saat ini. Bahkan, responden tidak ada yang tahu dan mengerti dengan leksikon ini. Persentase responden yang pernah mendengar pun sangat rendah yaitu hanya 4%.



Bagan 1.
Persentase Tanggapan Responden terhadap *Boborea*

Begitu juga permainan anak *boborea* yang tidak pernah lagi dilakukan oleh anak-anak dalam kebudayaan Minangkabau. Permainan *boborea* dimainkan oleh 3 sampai 5 orang anak. Cara memainkannya adalah salah satu anak akan duduk dalam keadaan sujud. Kemudian, anak lain akan mengelilinginya. Lalu, mereka akan meletakkan tangannya di atas punggung anak yang sujud tadi. Salah satu anak dari yang mengelilingi anak yang sujud tersebut memegang benda kecil yang dapat disembunyikan dalam genggamannya seperti kerikil atau kelereng. Kemudian, benda tersebut dipergilirkan ke tangan peserta lain sambil menyanyikan:

*"boborea kain batiak sungai pua
api-api ndak baroda makan roti jo mentega"*

Begitu nyanyian selesai, benda kecil akan disimpan di salah satu tangan anak. Kemudian, semua anak akan mengepal tangannya dan

menggoyang-goyangkan tangannya sambil bernyanyi:

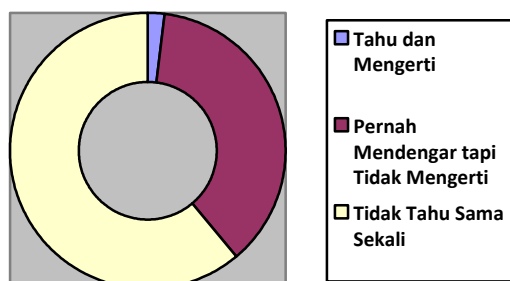
“*cak guncang laweh
cak guncang laweh*”

Selanjutnya, anak yang sujud tadi mencoba untuk menebak di tangan siapa benda tadi disembunyikan sambil menunjuk tangan mana yang menyimpan benda tersebut. Apabila dia bisa menebak maka anak yang tertebak akan menggantikan anak yang sujud tadi. Namun, apabila dia tidak bisa menerka maka dia akan kembali duduk sambil sujud. Begitu selanjutnya.

Permainan ini memiliki nilai kecermatan, konsentrasi, dan kerja sama. Anak-anak belajar untuk cermat dan berkonsentrasi untuk menebak benda kecil yang jatuh dan letak benda kecil tersebut disimpan. Sementara, anak-anak lain belajar bagaimana lawan tidak mengetahui apa yang mereka simpan. Selain itu, bagaimana anak-anak bisa bekerja sama dengan temannya yang lain sehingga anak yang sujud tadi kesulitan untuk menebak siapa yang memegang benda kecil tersebut. Nilai-nilai tersebut merupakan kearifan lokal yang diwariskan melalui permainan tradisional. Selain bersosialisasi, anak juga terlatih untuk cermat dan mampu berkonsentrasi dengan baik.

2. *sapu-sapu rangik*

Leksikon *sapu-sapu rangik* termasuk kepada leksikon klasik karena persentase responden yang memahami makna leksikon ini sesuai dengan konteks permainan anak rendah.



Bagan 2.
Persentase Tanggapan Responden terhadap *Sapu-sapu Rangik*

Leksikon ini dengan makna sesuai konteks permainan anak sudah tidak digunakan lagi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, unsur pembentuk leksikon tersebut masih digunakan oleh masyarakat Minangkabau. Bentuk dasar leksikon *sapu-sapu* adalah *sapu* yang memiliki makna alat rumah tangga yang terbuat dari ijuk (lidi, sabut, dan sebagainya) yang diikat menjadi berkas, diberi tangkai pendek atau panjang. Setelah mengalami proses morfologi reduplikasi sepenuhnya, leksikon *sapu* menjadi *sapu-sapu* yang memiliki makna membersihkan menggunakan *sapu*, sementara leksikon *rangik* maknanya adalah nyamuk. Namun, pada permainan

anak *sapu-sapu rangik* makna yang muncul dari permainan ini bukanlah membersihkan nyamuk, namun pemain mengetuk-ngetuk kaki peserta lainnya.

Permainan *sapu-sapu rangik* dimainkan empat sampai enam orang anak. Cara memainkan permainan ini adalah semua anak akan duduk rapat dengan kaki terjulur lurus ke depan. Anak yang duduk di tengah menyentuh satu persatu kaki temannya dari kiri ke kanan sambil menyanyi (bersama-sama):

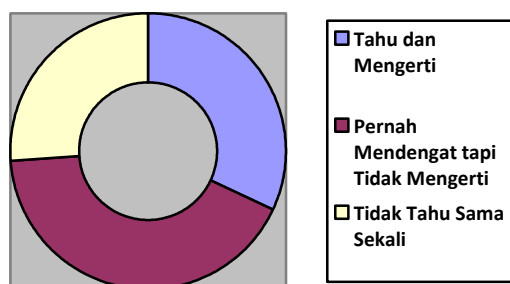
“*sapu-sapu rangik
kapetong anyang-anyang
anyang-anyang ndak balaku
lakunyo di subaliak karang
sok simarosok
kuduang kaku kuduang tangan
takuduang buayo putiah*”

Ketika nyanyian berakhir, tangan harus berhenti di salah satu kaki anak. Kaki yang disentuh (*kuduang* ‘potong’) pada akhir nyanyian harus dilipat ke belakang. Kegiatan ini diulang terus menerus sampai semua pemain kakinya disentuh dan dilipat. Kaki yang terakhir disentuh (*kuduang* ‘potong’) maka dialah pemenangnya. Permainan ini sudah jarang bahkan hampir tidak dimainkan lagi oleh anak-anak pada tahun 2020-an. Sementara, permainan ini mengandung nilai kerja sama dan sportifitas. Ketika anak-anak menyanyi bersama sambil menggerakkan tangan, anak-anak dilatih untuk bekerja sama. Ketika mereka harus melipat kaki, mereka harus menerima kekalahan, nilai sportifitas secara tidak langsung tertanam pada jiwa mereka. Sifat masyarakat koloni menaruh daging pada mereka melalui permainan ini.

3. *tang-tang buku*

Leksikon *tang-tang buku* termasuk kepada leksikon klasik karena leksikon ini sudah tidak digunakan lagi walaupun unsur pembentuk leksikon tersebut masih digunakan oleh masyarakat Minangkabau. Leksikon *tang-tang* pada nama permainan ini menurut kamus bahasa Minangkabau adalah bunyi benda jatuh, sementara leksikon *buku* memiliki makna sendi atau persendian atau pangkal pada tulang. Namun, anak-anak saat ini tidak paham kalau makna *buku* adalah persendian yang mereka pahami buku adalah lembaran kertas yang dijilid berisikan tulisan ataupun kosong.

Persentase responden yang mengenal leksikon ini (termasuk memahami makna leksikon ini juga rendah).



Bagan 3.
Persentase Tanggapan Responden terhadap Leksikon *Tang-tang Buku*

Permainan *tang-tang buku* dimainkan oleh anak-anak. Pemainnya antara 6 sampai 12 orang anak. Cara permainan ini adalah 10 orang anak berkumpul dan 2 orang anak dipilih sebagai ketuanya. Masing-masing ketua berperan sebagai air dan api. Kemudian, kedua ketua akan berdiri saling berhadapan dan kedua tangan mereka bertemu dan diangkat ke atas sehingga membentuk sebuah jembatan. Lalu, anggota berdiri seperti kereta sambil memegang bahu temannya yang di depan. Selanjutnya, anggota yang sudah membentuk kereta tadi bersiap-siap untuk memasuki gerbang tangan dari kedua ketua mereka. Sambil memasuki gerbang, mereka bernyanyi dengan suara yang keras. Lirik lagunya seperti di bawah ini.

*Tang-tang buku
Saleret mato kaki
Patah dinding-patang batu
Anak belakang tangkap satu*

Pada bait terakhir, anak paling belakang menangkap satu maka tangan kedua ketua akan menutup dan menangkap peserta sambil bertanya api atau air? Bagi peserta yang tertangkap tadi harus menjawab secara tepat. Apabila peserta menjawab air maka peserta akan berdiri di belakang ketua yang berperan sebagai air. Begitu juga, jika menjawab api, maka anak tersebut harus berdiri di belakang ketua api. Kemudian, permainan dilanjutkan kembali. Begitu selanjutnya, sampai semua peserta habis (berdiri di belakang ketua api atau ketua air). Langkah selanjutnya dibuat garis sebagai batasan antara tim air dan tim api. Setelah itu kedua tim akan saling tarik menarik. Jika salah satu tim masuk kaki selangkah melewati garis yang sudah dibuat maka kelompok tersebut dianggap kalah dalam permainan ini.

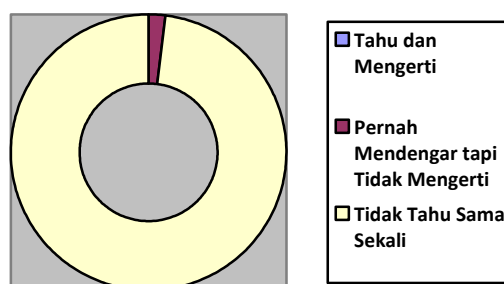
Permainan ini memiliki makna sportifitas karena tim yang kalah secara spontan mengakui kemenangan tim lawan. Selain itu, permainan ini juga dapat membangun rasa persatuan dan kekompakan dalam satu tim untuk mendapatkan kemenangan. Anak-anak belajar untuk bekerja sama, solidaritas, dan kekompakan serta melatih otot tangan dan kaki mereka. Pada akhir permainan, dilakukan adu kekuatan antara tim air dan tim api. Seperti tarik tambang, namun pada permainan ini anak-anak tidak

menggunakan alat tersebut. Mereka hanya menggunakan tangan mereka untuk berjuang memenangkan permainan ini. Selain itu, permainan ini juga menguji ketangkasan dan semangat kebersamaan serta olah raga.

Melalui permainan ini, kearifan lokal diwariskan pada anak-anak. Bagaimana anak-anak menghargai orang lain sehingga mereka mampu bekerja sama. Solidaritas dan kekompakan menjadi hal yang biasa mereka kenal sejak dini dan mereka dapatkan sambil melakukan permainan, sambil bersuka cita.

4. *ulo-ulo*

Leksikon *ulo-ulo* ini mengalami penghilangan bentuk, karena permainan ini sudah sangat susah sekali ditemukan, karena permainan anak nagari ini tidak ada dipakai dalam permainan, sehingga leksikon *ulo-ulo* ini juga jarang lagi terdengar. Hasil kuesioner terhadap leksikon ini adalah sebagai berikut.



Bagan 4.
Persentase Tanggapan Responden terhadap Leksikon *Ulo-ulo*

Bentuk asal leksikon *ulo-ulo* adalah *ulo*. Setelah mengalami proses morfologi reduplikasi, leksikon *ulo* berubah menjadi *ulo-ulo*. *Ulo* dalam bahasa Minangkabau memiliki makna menjadi perantara dalam bidang perdagangan serta makna lainnya adalah bujuk. Namun, *ulo-ulo* pada leksikon permainan anak di atas bermakna alat yang digunakan dalam permainan tradisional anak yang terbuat dari kayu, memiliki 3 buah lobang serta benang yang disimpul dan pada tali tersebut dimasukan 4 buah benda kecil yang terbuat dari bambu.

Permainan tradisional ini berasal dari daerah Payakumbuh. Jumlah pemain yang terlibat paling sedikit dua orang. Adapun alat yang dipergunakan dalam permainan ini adalah sebuah kayu yang berbentuk melengkung seperti busur namun pada bagian tengahnya kayu tersebut sedikit cembung. Pada bagian bawah kayu, dibuat lobang. Jumlah lobang yang dibuat ada tiga buah lobang. Lobang-lobang tersebut berfungsi sebagai tempat tali yang dimasukkan ke dalam lobang tersebut. Pada bagian tengah lobang tali tersebut, dibuat simpul. Pada tali tersebut, dimasukkan potongan bambu kecil. Masing-masing tali berisi 4 buah bambu kecil. Secara keseluruhan dari alat ini, dinamakan dengan *ulo-ulo*. Cara memainkan permainan ini cukup rumit

karena pemain ditantang untuk memindahkan *ulo-ulo* tersebut ke benang sebelahnya. *Ulo-ulo* yang dipindahkan diserahkan kepada pemain, bisa dari sebelah kanan ke sebelah kiri atau dari sebelah kiri ke kanan, terserah kepada orang yang memainkannya. Intinya, pemain harus bisa memindahkan *ulo-ulo* tersebut ke bahagian lain. Siapa yang terlebih dahulu dapat memindahkan *ulo-ulo* maka dialah pemenangnya. Permainan ini memerlukan kecermatan, yaitu bagaimana supaya *ulo-ulo* dapat dipindahkan.

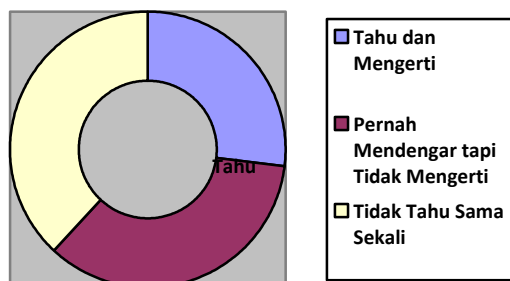


Bagan 5 Gambar *Ulo-ulo* (sumber: <http://museumadityawarman.org>)

Dalam permainan ini, diwariskan nilai-nilai ketangkasan, kerja sama, dan kejujuran. Anak-anak belajar untuk tangkas dalam melakukan sesuatu dan mampu bekerja sama dengan baik. Semua itu harus dilakukan dengan kejujuran dan tidak merugikan orang lain. Melalui bermain, kearifan lokal dalam bersikap di tengah kehidupan sosial diwariskan pada anak-anak.

5. Dama

Dalam bahasa Minangkabau, kata *dama* memiliki arti kemiri. Pemahaman masyarakat tentang leksikon *dama* dalam konteks permainan tradisional rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase pemahaman terhadap leksikon *dama* dalam konteks permainan tradisional yang rendah.



Bagan 6.

Persentase Tanggapan Responden terhadap Leksikon *Dama*

Dalam permainan anak, *dama* benda atau alat yang digunakan dalam permainan tersebut. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak khususnya

anak laki-laki yang dilakukan pada waktu senggang. Biasanya, jumlah pemain dalam permainan ini adalah 2 sampai 5 orang. Permainan ini memerlukan kemampuan melempar suatu sasaran dengan tepat.

Seperti penjelasan di atas benda atau alat yang paling utama digunakan dalam permainan ini adalah buah *dama* atau kemiri. Ada dua jenis *dama* yang digunakan dalam permainan anak ini. Pertama adalah *dama* yang berfungsi sebagai benda taruhan. *Dama* yang berfungsi sebagai taruhan ini biasanya disebut dengan *tik*. Kedua adalah *dama* yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk melempar. Buah *dama* yang digunakan untuk melempar ini biasanya disebut dengan *pilin*, *paduak* atau ada juga yang menamakannya dengan *patok*. *Dama* yang digunakan untuk melempar adalah *dama* yang bundar dan berukuran besar. Kemudian *dama* tersebut dilubangi dan isinya dilubangi dengan menggunakan buluh. Isi dari *dama* yang dikeluarkan tadi bisa diganti dengan pecahan kaca ataupun pasir. Kemudian, agar pecahan kaca atau pasir tadi tidak keluar maka pada bagian yang dilubangi tadi ditutup dengan kulit labu. Permainan ini biasanya dilakukan di lapangan yang permukaannya datar. Selanjutnya dibuatlah dua garis yang memiliki fungsi yang berbeda. Garis yang pertama berfungsi sebagai tempat meletakkan *dama*. *Dama* yang diletakkan pada garis pertama itu adalah *dama* yang berfungsi sebagai taruhan. Garis yang kedua adalah garis yang berfungsi sebagai garis batas. Garis batas merupakan garis yang digunakan untuk meletakkan batas kaki atau lutut ketika melempar *dama* taruhan tadi. Dalam permainan ini besar kecilnya taruhan berdasarkan kesepakatan para pemain.

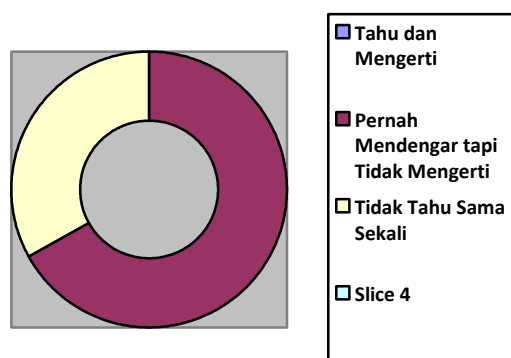
Permainan ini dapat dimainkan dengan dua cara. Cara pertama, *dama* yang berfungsi sebagai taruhan tadi disusun secara vertikal pada garis pertama. Jarak antara satu *dama* dengan *dama* yang lainnya kurang lebih 10 cm. Kemudian pada bagian atas *dama* yang telah disusun tadi, disusun lagi *dama* dengan jarak kurang dari 10 cm. Untuk menentukan siapakah yang terlebih dahulu melempar *dama* maka para pemain melakukan suit. Setelah suit dilakukan barulah tahu siapa urutan pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Sesuai dengan urutan tadi pemain pertama melempar *damanya*, jika mengenai *dama* yang pertama maka seluruh *dama* menjadi miliknya. Namun, jika pemain pertama gagal maka dilanjutkan oleh pemain kedua.

Cara yang kedua, *dama* yang menjadi taruhan disusun berbentuk segitiga. Pada bagian puncak segitiga diletakkan satu *dama* yang dinamakan dengan kepala. Pemain pertama akan melempar kepala. Jika kepada kena maka semua *dama* yang disusun berbentuk segitiga tadi akan menjadi miliknya. Dengan demikian, siapa yang menang akan mendapat *dama* paling banyak.

6. Badie Balantak

Leksikon *badia* merupakan leksikon dari bahasa Minangkabau yang berarti senjata. *Balantak* berarti tubrukan. Leksikon ini dapat digolongkan klasik

karena tingkat pemahaman responden rendah dan leksikon ini jarang digunakan saat ini di kalangan generasi muda.



Bagan 7.
Persentase Tanggapan Responden terhadap Leksikon *Badia Balantak*

Permainan *badia balantak* merupakan permainan perang-perangan pada anak. Batang aur dalam merupakan alat digunakan dalam permainan ini. Batang aur yang digunakan adalah batang aur yang berukuran kecil dan memiliki rongga atau lubang. Ruas pada batang aur ini dibuang. Batang aur inilah yang dinamakan *induk badia*. Sedangkan untuk anak *badia* pada peralatan ini adalah kayu yang sudah dibentuk. Kayu yang dibentuk tadi harus bisa masuk ke dalam rongga barang aur tadi. Pada bagian pangkal batang aur berfungsi sebagai tangkai. Pada bagian ini dilapisi lagi dengan batang aur yang panjangnya kurang lebih 10 cm. Secara keseluruhan *induk badia* pada permainan ini memiliki panjang kurang lebih 40 cm. Untuk peluru, digunakanlah putik jambu.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki secara berkelompok. Sifat permainan rekreatif dan kompetitif. Setiap anak yang ikut dalam permainan ini harus memiliki *badia* lengkap dengan pelurunya. Putik jambu yang berfungsi sebagai peluru dimasukkan kedalam rongga atau lubang *induk badia*. Kemudian peluru tadi didorong menggunakan tangkai begitu juga dengan peluru yang kedua. Setelah itu barulah para pemain bisa menembakkan *badianya* kearah lawan.

Pada permainan ini, anak-anak belajar mengatur strategi, ketepatan, konsentrasi, dan menghargai musuh. Anak-anak harus mampu mengatur strategi agar dapat memenangkan permainan yang dirancang untuk memainkan alat ini. Ketepatan dalam mengatur letak peluru dan mengarahkan senjata ke sasaran harus diperhitungkan sedemikian rupa oleh anak-anak yang memainkan permainan ini. Hal ini tentu saja memerlukan konsentrasi yang tinggi. Meski kemenangan merupakan tujuan permainan, musuh harus dihargai karena mereka adalah teman-teman, manusia yang harus dihargai. Anak-anak belajar bagaimana menghargai orang lain. Nilai-nilai tersebut merupakan warisan kearifan lokal yang harus diwariskan pada anak untuk dapat dimanfaatkan dalam kehidupannya.

Ulo-ulo, *dama*, dan *badia balantak* merupakan leksikon klasik dari permainan anak dalam kebudayaan masyarakat Minangkabau. Leksikon ini telah menjadi klasik seiring dengan jaranganya (bahkan tidak ada) permainan ini dimainkan oleh anak-anak Minangkabau. Sementara, leksikon klasik tersebut harus dipertahankan karena memiliki makna kebudayaan masyarakat Minangkabau yang memiliki rasa kebersamaan yang kuat, kelihaian, dan kecerdasan dalam berpikir dan harus dibiasakan terhadap anak-anak sejak dini melalui pendidikan, salah satunya melalui permainan tersebut.

Anak-anak Minangkabau telah beralih memainkan permainan lain yang peralatannya lebih praktis dan mudah didapat serta dianggap lebih menarik karena dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja. Akan tetapi, anak-anak kehilangan beberapa keterampilan dan pengetahuan yang didapat dari permainan tradisional. Rasa kebersamaan, kelihaian, dan kecerdasan berpikir dikhawatirkan menjadi luntur akibat bergesernya gaya hidup.

Peralatan yang digunakan pada permainan anak-anak yang telah menjadi klasik tersebut adalah alat-alat yang didapat dari alam, seperti kemiri, bambu, kayu, dan putik jambu. Alat-alat tersebut tidak membahayakan kesehatan anak-anak dan tidak memiliki risiko yang tinggi. Kemiri kini telah digantikan dengan kelereng. Tekstur kelereng lebih halus dengan bulatan lebih kecil daripada kemiri sehingga mengakibatkan risiko tertelan ataupun masuk ke dalam rongga tubuh lebih tinggi. Bambu dan putik jambu pada *badia balantak* telah digantikan oleh senjata-senjata buatan pabrik dengan risiko cedera lebih tinggi.

Penggunaan bahan dari alam yang tidak mencederai masyarakatnya merupakan salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Minangkabau. Menurut Departemen pendidikan dan Kebudayaan beberapa aktivitas lain, seperti berburu dan menangkap ikan memanfaatkan bahan-bahan yang berasal dari alam. Bahan itu biasanya digunakan juga untuk membuat kerajinan anyaman dan kayu dalam jumlah kecil yang menghasilkan *sumpik*, *kambuik*, *kampia*, *katidiang*, *sanggan*, *tikar*, *sangku*, dan *salayan*, namun hasil kerajinan tersebut tidak untuk dijual (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989).

Masyarakat kebudayaan Minangkabau merupakan masyarakat yang memanfaatkan alam untuk kehidupan dan menjaga alam untuk keberlangsungan kehidupan anak cucu. Hal ini sesuai dengan falsafah masyarakat Minangkabau alam takambang jadi guru. Pola tersebut menjadikan masyarakat Minangkabau selalu berpatokan dan menjadikan alam sebagai pengajaran dan pandangan hidup yang bersumber pada alam (Maryelliwati, Maryelliwati. Rahmat, Wahyudi. Kamal, 2018). Pola konsepsi masyarakat Minangkabau yang berfalsafah alam takambang jadi guru ini dibangun melalui pengamatan terhadap fenomena alam tempat mereka tinggal. Bentuk, sifat dan ciri alam

dimetaforakan ke segala aspek kehidupan untuk dijadikan pengajaran dan pandangan hidup (Maryelliwati, Maryelliwati. Rahmat, 2016).

Bahkan, permainan-permainan tersebut tersedia secara virtual melalui aplikasi-aplikasi permainan di gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer. Anak-anak dapat bermain sepanjang hari, kapan saja, tanpa teman sekalipun. Hal ini mengakibatkan kurangnya kesempatan anak dalam berinteraksi sosial sehingga mengakibatkan kurangnya rasa kebersamaan dan kerja sama yang tentunya akan terbawa hingga dewasa. Sementara, masyarakat Minangkabau merupakan masyarakat komunal. Prinsip ini merupakan tipikal masyarakat komunal Minangkabau, dengan hidup berdampingan dan saling membantu dalam mengerjakan sesuatu (Agustina, Agustina. Ramadhan, Syahrul. Asri, 2016).

Jadi, suatu leksikon menjadi klasik dapat diakibatkan oleh beberapa faktor. Pada artikel sebelumnya (Almos, Rona. Ladyanna, 2021), suatu leksikon menjadi klasik karena referen dari leksikon tersebut tidak digunakan lagi oleh masyarakatnya. Akan tetapi, pada artikel ini ditemukan bahwa leksikon tersebut menjadi klasik tidak hanya diakibatkan oleh referennya tidak digunakan lagi. Akan tetapi, referennya masih digunakan tapi leksem yang digunakan diubah sesuai dengan digunakan secara umum akibat pengaruh kebudayaan lain. Hal tersebut mengakibatkan munculnya leksikon klasik. Lambat laun, leksikon tersebut menjadi punah.

Dari penelitian ini, juga ditemukan bahwa pandemi Covid-19 yang terjadi sejak awal 2020 telah mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung pada anak-anak. Kebijakan lockdown dan kampanye jaga jarak untuk menghindari penularan virus Corona ini mengakibatkan masyarakat mayoritas berinteraksi melalui dunia virtual. Kebijakan ini juga untuk anak-anak seperti sekolah tatap muka yang dilakukan secara virtual sehingga anak-anak semakin akrab dengan gawai seperti smartphone. Akhirnya, anak-anak lebih dekat dengan permainan dalam aplikasi baik melalui jaringan internet ataupun tidak.

Dengan demikian, permainan anak tradisional semakin ditinggalkan oleh anak-anak. Leksikon dan kearifan lokal yang terkandung di dalamnya turut tertinggal. Sementara, leksikon memiliki kandungan makna budaya yang juga memiliki kearifan lokal. Akan tetapi, jika leksikon tersebut diinventarisasikan, revitalisasi permainan anak tradisional menjadi hal yang tidak sulit untuk dilakukan.

Kepunahan suatu leksikon merupakan ancaman nyata bagi kebudayaan. Peran masyarakat dalam melestarikan adat budaya dan bahasa sungguh

sangat penting dengan cara pembinaan yang mencakup bahasa, aksara, dan budaya karena budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat-istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (Habibi & Kusdarini, 2020).

D. KESIMPULAN

Persentase yang rendah dari responden terhadap pemahaman terhadap suatu leksikon akibat penggunaan yang jarang mengakibatkan terjadinya leksikon klasik. Berdasarkan hasil penelitian, leksikon klasik permainan anak-anak dalam budaya Minangkabau dapat dibagi dalam dua kelompok, yaitu leksikon permainan anak yang memiliki teks dan leksikon permainan anak yang tidak memiliki teks. Leksikon yang memiliki teks yaitu, *boborea*, *sapu-sapu rangik*, serta *tang-tang buku*. Leksikon yang tidak memiliki teks yaitu *ulo-ulo*, *dama*, dan *badie balantak*. Ketika suatu permainan tidak dilakukan lagi, leksikon dari permainan tersebut akan menjadi klasik. Penelitian terhadap leksikon klasik harus dilakukan secara intensif. Hasil penelitian ini tergolong baru dalam khasanah penelitian leksikon klasik karena belum ditemukan penelitian serupa, bahkan pada kebudayaan lain. Leksikon klasik harus dipertahankan karena memiliki signifikansi budaya orang Minangkabau yang memiliki rasa kebersamaan, kelihaian, dan kecerdasan yang kuat dalam berpikir dan harus terbiasa dengan anak-anak sejak usia dini melalui pendidikan, salah satunya melalui permainan. Namun, leksikon ini telah menjadi klasik sehingga perlu direvitalisasi agar anak Minangkabau modern tidak kehilangan pengetahuan sehingga kearifan lokal dapat diwariskan secara menyeluruh. Selain perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup, pandemi Covid-19 turut mempengaruhi cara anak-anak bermain.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Andalas yang telah mendukung penelitian ini dengan kontrak penelitian Nomor: T/4/UN.16.17/PT.01.03/Soshum-RT/2021, tanggal 30 Maret 2021. Terimakasih juga kepada Jurusan Sastra Minang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas, yang telah memberikan bantuan dan fasilitas dalam penelitian ini terkait studi teks klasik.

REFERENSI

- Agustina, Agustina. Ramadhan, Syahrul. Asri, Y. (2016). Muatan Kearifan Lokal dalam Cerpen Mutakhir Karya Cerpenis Minangkabau. *Humanus*, 15(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jh.v15i1.6408>
- Almos, Rona. Ladyanna, S. (2021). Lexicons Classics of Fishing in Minangkabau Community. In *Proceeding of*

- The 4th International Seminar on Linguistics (ISOL-4)*. Sciendo. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2478/9783110680027-033>
- Almos, R., & Ladyanna, S. (2019). *Local Wisdom and the Threat of Extinction in Kitchen Appliances of Minangkabau Lexicons*.
- Almos, R., Pramono, Hidayat, H. N., & Seswita. (2017a). Teks klasik sebagai Sumber Pengembangan Leksikografi. *Wacana Etnik*, 6, No 2, 91–96. <http://wacanaetnik.fib.unand.ac.id/index.php/wacanaetnik/article/view/70/84>
- Almos, R., Pramono, Hidayat, H. N., & Seswita. (2017b). Teks Klasik Sebagai Sumber Pengembangan Leksikografi Minangkabau. *Wacana Etnik*, 6(2).
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Alic, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (Jossae)*, 3(2).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian*, 17(2). <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1989). *Dapur dan Alat-alat Tradisional Daerah SUMatera Barat*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan.
- Duranti, A. (1997). *Linguistic Antropology*.
- Foley, W. . (1992). *Anthropological Linguistics: An Introduction* (Blachwell).
- Habibi, R. K., & Kusdarini, E. (2020). Kearifan Lokal Masyarakat dalam Melestarikan Tradisi Pernikahan Pepaduan di Lampung. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 22(1).
- JF, Nosowicz, J. S. (2019). Preliminary Remarks on the Interdisciplinary Nature of Anthropolinguistics. *Linguistics and Literature Studies*, 3(6).
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1).
- Kamal, M. (2016). Penerapan Permainan Tradisional “Manjalo” sebagai Upaya Menumbuhkan Keterampilan. *Ducactive*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30983/educative.v1i1.125>
- Maryelliwati, Maryelliwati. Rahmat, Wahyudi. Kamal, E. (2018). A Reality Of Minangkabau Language And Literature And Its Transformation To a Creation Of Performance Works. *GRamatika*, 4(1). <https://doi.org/10.22202/jg.2018.v4i1.2422>
- Maryelliwati, Maryelliwati. Rahmat, W. (2016). *Sastra Minangkabau dan Penciptaan Sebuah Karya*. ISI Padangpanjang.
- Nida, E. A. (1963). Semantics: An Introduction to the Science of Meaning. *American Anthropologist*, 65(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.1525/aa.1963.65.5.02a00550>
- Rosly, N. S. B. (2018). Leksikon Berunsurkan Sosiobudaya dalam Manuskrip Melayu Tradisional. In *Universiti Putra Malaysia*.
- Statistik, B. P. (2020). *No Title*.
- Sudaryanto. (1993). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zamzami, L. (2016). Dinamika Pranata Sosial Terhadap Kearifan Lokal Masyarakat Nelayan dalam Melestarikan Wisata Bahari. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Buaday*, 18(1).
- Zulni Pratama. (2020). Nilai-nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 7(2), 128–155. ejournal.unisi.ac.id