

---

---

## **Upaya menumbuhkembangkan permainan tradisional bakiak dan egrang**

**Budi Istiningtyas<sup>1\*</sup>, Ari Setiawan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> SD Negeri Pogung Kidul, Pogung Kidul, Sinduadi, Mlati, Sleman, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Kusumanegara No.157, Yogyakarta, 55165, Indonesia

\* E-mail: [istiningtyasbudi@mail.com](mailto:istiningtyasbudi@mail.com) \*

---

*Received: 11 January 2019; Revised: 6 July 2020; Accepted: 29 September 2020*

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan program, perencanaan, pelaksanaan, keberhasilan, dan pengelolaan upaya menumbuhkembangkan olahraga permainan tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati, Sleman 2017. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif penelitian ini dilakukan menggunakan studi kasus dengan memfokuskan pada upaya menumbuh kembangkan olahraga permainan tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri Jumeneng Lor. Data penelitian ini dapat digali dengan wawancara dengan nara sumber sebagai informan, baik dari stakeholder di dalam sekolah, pengawas sekolah, maupun dari masyarakat sekitar sekolah dan wali murid. Pada pengamatan dikembangkan dengan menggunakan triangulasi data diperkuat dengan hasil observasi dan telaah dokumen yang ada. Dari data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa upaya menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang diadakan berdasarkan potensi sekolah ditunjang stakeholder yang kompak. Dengan kejelian, kegigihan, dan semangat kepala sekolah beserta jajarannya untuk membekali siswanya supaya menumbuh kembangkan olahraga permainan tradisional bakiak dan egrang berhasil.

**Kata Kunci:** olahraga permainan tradisional bakiak dan egrang.

### ***An effort to develop traditional sports egrang and bakiak***

**Abstract:** *The purpose of this study is to discover the reason for the determination of the program, its implementation, factors that make the program will be succeeded, and effort management to develop the traditional sport, bakiak, and egrang in Jumeneng Lor elementary school.2017. This research was conducted using a qualitative descriptive approach using a case study focusing on efforts to develop traditional sports, bakiak, and egrang in Jumeneng Lor Elementary School. Interviews collect the research data from stakeholders in the school, school supervisors, the community around the school, and student guardians. The process of data analysis is developed using data triangulation reinforced with the results of observations and a review of existing documents. From data that is collected shows that the efforts to develop traditional sports are carried out based on the right potential of the school and support by adequate stakeholders, especially carefulness, perseverance, and enthusiasm of school principals and staff to increase the student's knowledge to develop traditional sports bakiak and egrang will be a success.*

**Keywords:** *traditional sports egrang and bakiak.*

**How to Cite:** Istiningtyas, B., & Setiawan, A. (2022). Upaya menumbuhkembangkan permainan tradisional bakiak dan egrang. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 164-172. <https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.3695>



---

## **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (2005) menyatakan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk melakukan kegiatan olahraga, memperoleh pelayanan dalam kegiatan olahraga, memilih dan mengikuti jenis cabang yang bakat dan minatnya untuk memperoleh pengarahan, dukungan, bimbingan, dan pembinaan keolahragaan menjadi pelaku olahraga dalam mengembangkan olahraga. Indonesia memiliki kekayaan dan kultur budaya yang sangat beragam yang tersebar di seluruh pelosok bumi Indonesia. Dari kultur, suku, budaya, dan agama, salah satu ekspresi itu tercermin pada olahraga tradisional yang hidup dan berkembang sangat subur pada setiap daerah di Indonesia. Olahraga tradisional sudah sepatutnya mendapatkan tempat dan prioritas yang lebih besar dari pemerintah pusat maupun pemerintah daerah untuk menggali, melestarikan, dan mengembangkan sehingga dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat dan dilestarikan.

Kebudayaan nasional yang besumber kepada kebudayaan daerah perlu adanya pembinaan dan pemeliharaan serta pengembangan kebudayaan. Upaya tersebut dimulai dari usaha penggalan serta pengumpulan data dari unsur-unsur kebudayaan daerah di tanah air. Olahraga tradisional adalah salah satu unsur kebudayaan nasional yang masih hidup dan berkembang di setiap daerah-daerah di Indonesia. Peranan olahraga tradisional dalam masyarakat tidak perlu disangsikan lagi mengingat pentingnya nilai-nilai budaya (potensi di dalam menyampaikan gagasan yang mengandung pembangunan manusia seutuhnya secara keseluruhan). Dengan demikian olahraga tradisional tersebut telah mampu membuat tempat kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia, sehingga mudah dipahami bahwa olahraga tradisional yang berkembang di daerah-daerah sangat berarti dalam kehidupan bangsa Indonesia

Upaya pelestarian dan menumbuhkembangkan olahraga tradisional saat ini belum maksimal. Ada berbagai kendala dari berbagai pihak karena sudah mulai ditinggalkan di jaman modern sekarang ini. Banyak yang lebih memilih permainan yang canggih dan bersifat otomatis serta digital anak dan pemuda kita memiliki kecenderungan kurang mengenal olahraga tradisional. Olahraga tradisional bisa menjadi modal bagi ketahanan budaya menghadapi serbuan budaya global, dijadikan perisai atau jati diri bangsa dalam pentas globalisasi. Olahraga tradisional yang berasal dari permainan rakyat sebagai aset budaya bangsa perlu dilestarikan dan dikembangkan di seluruh Indonesia melalui tenaga-tenaga penggerak yang terampil. Namun melihat fenomena yang ada dan terjadi sekarang ini, ketika sudah jarang ditemukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional seperti yang masih bisa disaksikan duapuluh tahun yang lalu. Waktu yang dimiliki anak-anak sepertinya habis tersita untuk menerima berbagai pengetahuan akademik yang semakin dijejalkan ke otak anak-anak setiap hari. Ketika ada waktu bermainpun, yang dimainkan permainan modern. Dengan potensi alam maupun budaya yang dimiliki oleh Indonesia membuka peluang besar untuk dikenal lebih luas oleh negara-negara lain, sejalan dengan pengelolaan sumber daya alam secara lestari penting untuk bisa mengembangkan gaya hidup yang serasi dengan kemampuan daya dukung alam. Dalam hubungannya ini maka pengembangan teknologi yang serasi dengan keperluan menyerap tenaga kerja dan peningkatan daya dukung alam menjadi penting". Maka olahraga sudah pasti harus diprioritaskan karena dengan nilai-nilai tersebut diperlukan oleh suatu bangsa yang ingin maju. Dengan keragaman sosial, budaya, serta kondisi geografis yang spesifik juga menyebabkan keanekaragaman olahraga (Salim, 2010).

Manfaat olah raga yang dapat dikelola oleh suatu masyarakat dan negara. yaitu: (1) nilai estetika karena olah raga dapat diobservasikan, (2) nilai teknis karena olah raga dapat di dipelajari dan dilatih, (3) nilai komersial karena olahraga dapat dijual seperti halnya barang dan jasa dan dapat dipakai menjual banyak barang, (4) nilai politik karena olah raga dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa-bangsa dan pada saat yang sama olah raga dapat menjembatani komunitas bangsa-bangsa di dunia, (5) nilai atau manfaat medis karena olahraga memperlancar peredaran darah dan dapat membuat tubuh bugar dan sehat, (6) nilai legal karena adanya aturan main dalam olahraga, tanpa adanya aturan main universal, even kompetitif olahraga maka tidak akan dapat dimainkan suatu pertandingan, dan (7) nilai religious karena olahraga ini memiliki dasar-dasar religious (Suratman, 2016).

Permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan berdasarkan dari jumlah peserta permainannya. Permainan tradisional setiap daerah pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya, bahwa jenis-jenis permainan tradisional memiliki beberapa kategorisasi menurut pola permainannya dibedakan menjadi: (1) bermain dan bernyanyi, dan atau dialog; (2) bermain dan pola pikir; (3) bermain dan adu ketangkasan (Dharmamulya et al., 2008).

Olahraga merupakan salah satu hasil budaya masyarakat nampak pula adanya cahaya suram, sehingga dikhawatirkan bahwa budaya bangsa yang semula hidup subur, berkembang dan merata dimasyarakat Indonesia lambat laun akan mengalami kemunduran bahkan kepunahan, hal inilah yang sangat disayangkan. Pendapat ini justru mengingatkan pada kita bahwa olahraga tradisional yang dahulunya bersinar sesuai dengan keadaan dan kondisi saat itu, untuk saat ini mengalami kondisi yang sangat memprihatinkan karena melihat kenyataan bahwa masyarakat sudah jarang untuk melakukan olahraga tradisional, pada hal olahraga tradisional yang pernah ada mampu membawa masyarakat untuk saling mengenal dan menghargai satu sama lain. Olahraga tradisional banyak nilai yang dapat membentuk masyarakat menjadi masyarakat yang sautun, percaya diri serta jujur dalam kehidupan. Depdikbud melihat kondisi yang sampai saat ini belum banyak pemerhati olahraga tradisional, sangat mementaskan kondisi di kemudian hari, karena saat ini sudah ada tanda-tanda yang mengesampingkan olahraga tradisional (Kurniawan, 2018).

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik dikemudian hari. Permainan ini juga akan dapat membantu anak dalam menjalin relasi social baik dengan teman sebaya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi (Kurniati, 2016).

Selain terdapat sisi positif bagi pelakunya permainan tradisional juga memiliki sisi negatif dari permainan tradisional, yaitu sebagai berikut: (1) Kata dalam lagu-lagu yang dinyanyikan pada beberapa permainan tradisional menjurus pada hal-hal yang bernuansa kasar, hal ini dapat memberikan efek negative bagi anak karena memang belum sesuai dengan perkembangannya, sebagai solusi dari permainannya redaksi kalimat diganti. (2) Bermain permainan tradisional bersifat pura-pura atau tidak nyata. (3) Bermain permainan tradisional dianggap mengganggu aktifitas terutama dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menimbulkan kebisingan dan keributan dan hal ini dapat mengganggu proses belajar mengajar di kelas lainnya (Kurniati, 2016).

Bakiak atau biasa disebut dengan terompah Galuak adalah suatu permainan tradisional yang berasal Sumatra Barat. Bakiak dan bahannya terbuat dari dua papan kayu tebal tetapi ringan berbentuk seperti sandal yang panjangnya sekitar 125 cm. Pada masing-masing papan terdapat tiga atau empat bisa juga lima tali karet untuk mengikat kaki pemain. Bakiak dirancang sedemikian rupa agar dapat dipergunakan oleh tiga atau empat anak sekaligus. Hingga permainan ini masih cukup populer untuk mengisi lomba 17 Agustus di kampung. Permainan bakiak membutuhkan kerjasama dan kekompakan para pemainnya. Bakiak ini memerlukan tempat cukup luas dan penerangan yang cukup untuk bermain. Pada lomba biasanya terdiri dari 3 hingga 4 regu. Semakin banyak peserta akan semakin seru. Pemain bebas biasanya laki-laki maupun perempuan. Jarak tempuh pada lomba bervariasi antara 10 hingga 15 meter (Mulyani, 2013; Widiana et al., 2018).

Peserta yang terdiri dari beberapa regu memakai bakiak dan berdiri di garis star. Setelah salah seorang panitia memberikan aba-aba, peserta beradu cepat berjalan dengan bakiak menuju ke garis finish. Jika dalam satu regu tidak kompak dalam melangkahakan kakinya mereka, maka yang terjadi pemain akan jatuh bersama-sama, itu yang membuat permainan ini menjadi lucu, dan mengundang gelak tawa, baik dari penonton maupun pemainnya sendiri. Regu yang paling cepat berjalan hingga ke garis finish dinyatakan menang dan berhak memasuki ke babak final atau babak berikutnya, yaitu melawan regu lain yang telah menang. Dari final itu akan diperoleh regu pemenang bakiak (Mulyani, 2013).

Pengertian egrang dalam baoesastra Jawa disebutkan kata egrang-grangan dapat diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang. Egrang diberi makna bambu atau kayu yang diberikan pijakan (untuk kaki). Egrang dibuat dengan menggunakan dua batang bambu (lebih sering memakai bahan bambu dari pada kayu) yang panjangnya masing-masing sekitar 2 meter. Kemudian sekitar 50 cm dari alas bambu tersebut, bambu dilubangi terlebih lalu dimasuki bambu dengan ukuran sekitar 20-30 cm yang berfungsi sebagai pijakan kaki pemain. Maka jadilah sebuah alat permainan yang dinamakan egrang.. Bambu yang biasa dipakai adalah bambu apus atau wulung, dan sangat jarang memakai bambu petung atau ori yang lebih besar karena mudah patah. Alat egrang lebih terbatas pada sebuah permainan individu atau rombongan. Artinya permainan ini bisa dipakai bermain oleh anak secara individu atau beberapa anak secara berombongan. Permainan egrang biasa dipakai untuk bermain santai dan sangat jarang dipakai untuk permainan perlombaan. Anak yang bermain egrang, menginjakkan kaki pada alat pijakan yang tingginya sekitar 50 cm dari tanah. Kedua kaki dipijakkan pada kedua pijakan dan anak mencoba berjalan di atas egrang. Dalam permainan ini, anak harus bisa menjaga keseimbangan badan (Poerwadarminta, 2017). Permainan egrang ini sangat unik karena sangat dibutuhkan ketrampilan dan keseimbangan tubuh dalam menaikinya, maka tidak semua orang dewasa maupun anak-anak bisa menaikinya. Bentuk egrang disesuaikan dengan pemakainya dan sesuai dengan umur si pemakainya (Mulyani, 2013). Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan program, perencanaan, pelaksanaan, keberhasilan, dan pengelolaan upaya menumbuh kembangkan olahraga permainan tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati, Sleman.

## METODE

Penelitian ini dilakukan bulan Mei sampai bulan Juli 2017. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati, Sleman. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Sumiyati, 2017), dengan mengambil satu kasus upaya menumbuh kembangkan olahraga permainan tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri, Pogung Kidul, Sinduadi, Mlati, Sleman. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dalam penentuan respondennya (Idrus, 2009). Pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai mengumpulkan data dalam periode tertentu.

Di saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Apabila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel (Sugiyono, 2017).

Mengambil satu data untuk mempelajari dan menerangkan upaya menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati meliputi orientasi kepala sekolah dan guru pelaksana pembelajaran olahraga tradisional bakiak dan egrang terintegrasi mencakup perencanaan, implementasi, evaluasi pembelajaran, guru Seni Budaya dan Keterampilan, dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan yang menjadi subyek penelitian adalah Tim menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang itu sendiri

Data merupakan bahan spesifik dalam melakukan analisis (Bungin, 2007). Terkait dengan fokus penelitian tentang pengembangan program, maka yang menjadi pusat perhatian adalah subjek/pelaku, aktivitas, tempat dan waktu kegiatan, dan dokumen yang ada. Untuk memperoleh data yang valid dan aktual, maka didalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara, dan telaah dokumen. Untuk menguji kredibilitas data digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data yang telah dianalisis dengan triangulasi secara terus menerus sehingga datanya jenuh sesuai dengan tipe Miles dan Huberman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa alasan yang dikemukakan oleh Kepala Sekolah yang ternyata sama dengan yang tercantum dalam dokumen proposal adalah sebagai (1) SD Negeri Jumeneng Lor berada di lingkungan pedesaan yang masih banyak lahan yang kosong dan ditumbuhi tanaman bambu serta tanaman keras lainnya, sehingga untuk mencari bahan atau alat untuk membuat permainan tradisional bakiak dan egrang tidaklah sulit (2) Permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang kita, yang sangat tinggi nilainya, dan merupakan kebudayaan asli Indonesia yang merupakan kebanggaan bagi bangsa Indonesia dan identitas daerah, maka wajib dijaga dan dilestarikan agar anak cucu kita tidak melupakan akan permainan olahraga khususnya bakiak dan egrang ini. Dan wajib diwariskan dari generasi ke generasi sebagai penerus budaya bangsa. (3) SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati, Sleman mendapat tunjangan dari Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang diselenggarakan di SD Negeri Plaosan 2, Tlogoadi, Mlati, Sleman untuk mengikuti perlombaan permainan tradisional di Kabupaten Sleman yang bekerjasama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga di Jakarta untuk mewakili Unit Pelayanan Teknis Kecamatan Mlati (d) Yang menjadi faktor pendukung utama adalah guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan karena, pemikiran, ide, rasa tanggungjawab dan semangat juang yang sangat luar biasa untuk menghadapi segala tantangan, kesulitan, maupun hambatan untuk menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri Jumeneng Lor sehingga dalam perlombaan yang diadakan oleh Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Sleman yang bekerjasama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga di Jakarta bisa meraih juara I (satu) baik Olahraga tradisional bakiak maupun egrang dan sekaligus mendapatkan uang pembinaan. Sehingga dapat mengembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang sebagai warisan leluhur nenek moyang kita (e) Guru Seni Budaya dan Keterampilan yang mempunyai keterampilan khusus untuk dapat menumbuh kembangkan bakiak dan egrang.

Dari beberapa alasan tersebut, jika digabungkan dengan berpengalaman dan berkualitasnya manajemen sekolah, sudah sesuai dengan teori yang dikemukakan Choi dan Tang (2009). Berdasarkan potensi-potensi itu pula, manajemen sekolah memutuskan untuk meramu dipakai sebagai strategi dalam menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri Jumeneng Lor. akan tetapi di dalam kurikulum SD Negeri Jumeneng Lor secara spesifik tidak ada ini merupakan bentuk pengembangan dari kurikulum yang terdapat dalam Silabus kelas V semester 2 di Standar Kompetensi 11. Mempraktekkan penjelajahan di lingkungan sekolah, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya,

Kompetensi Dasar 11.1 mempraktekkan pembuatan rencana kegiatan penjelajahan, pada indikator pencapaian kompetensi menyusun rencana atau jadwal penjelajahan dan mengidentifikasi kesulitan yang ditemukan di dalamnya. Jadi bagaimana cara mempraktekkan pembuatan rencana kegiatan penjelajahan di lingkungan sekolah, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam kegiatan penjelajahan ini dikembangkan lagi oleh guru olahraga tentang olahraga permainan tradisional yaitu bakiak dan egrang

SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati yang mewakili Unit Pelayanan Teknis Kecamatan Mlati dalam lomba olahraga tradisional bakiak dan egrang di tingkat Kabupaten Sleman yang bekerjasama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga di Jakarta. Untuk pembelajaran permainan olahraga tradisional bakiak dan egrang ini bersifat ekstrakurikuler dan insidental karena dilaksanakan disaat ada perlombaan atau kegiatan saja dan dengan menggunakan metode *drill*, setelah itu melakukan latihan dengan terbimbing sehingga siswa akan dapat meningkatkan ketrampilan dalam bermain baik bakiak maupun egrang.

Bermain olahraga tradisional bakiak maupun egrang dapat meningkatkan kualitas kebugaran meningkat, menurunnya ketegangan atau dalam bahasa jawa spaneng, meningkatnya kemampuan kerjasama, meningkatnya kemampuan motorik, mampu bersosialisasi dengan guru dan teman meningkat yang dulunya pemalu/pendiam berubah menjadi periang. bisa tertawa tidak pemalu terbahak-bahak, menghilangkan kesuntukan mungkin karena PR sulit atau belum dikerjakan ataupun hal-hal lain yang kurang menyenangkan di hati. Meningkatkan kedisiplinan, dengan bermain olahraga tradisional bakiak ataupun egrang akan tercipta kedisiplinan yang tinggi. Di dalam olahraga tanpa dibarengi kedisiplinan yang tinggi maka tidak akan membawa hasil yang maksimal dan akan sia-sia atau tidak akan membawa keberhasilan.

Upacara pembukaan olahraga permainan tradisional dilaksanakan di Lapangan Deggung, Tridadi, Sleman, yang dibuka oleh Bapak Kepala Dinaa Pemuda dan Olahraga pada pukul 08.30 WIB. Setelah selesai pembukaan baru perlombaan dimulai. Akan tetapi pelaksanaan lomba dibagi menjadi dua tempat. Untuk cabang bakiak diadakan di lapangan Deggung, Tridadi, Sleman, sedangkan untuk cabang enggrang di halaman gedung olahraga Kabupaten Sleman, di Jalan Rajimin Dusun Pangukan, Tridadi, Sleman. Lomba bakiak dan egrang diikuti oleh 11 SD se-kabupaten Sleman. Yang seharusnya ada perwakilan 17 SD akan tetapi tidak setiap UPT atau kecamatan mengirimkan wakilnya. Kesepuluh kecamatan itu adalah: Kecamatan Mlati, Kecamatan Seyegan, Kecamatan Minggir, Kecamatan Moyudan, Kecamatan Sleman, Kecamatan Tempel, Kecamatan Turi, Kecamatan Ngaglik, Kecamatan Godean, dan Kecamatan Gamping.

Tim olahraga tradisional bakiak dan egrang di SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati, Sleman terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok bakiak maupun kelompok egrang, yang semuanya terdiri siswa laki-laki untuk berjumlah sembilan siswa. Sedangkan kelompok bakiak lima pemain inti dan 2 pemain cadangan. Sedangkan pemain egrang satu pemain inti dan satu pemain cadangan. Permainan bakiak ini dimainkan oleh lima anak, yang terdiri dari: Ahmad Arif Fahrurozi, Fahrezi Rafli, Jumadi, Edi Kurniawan dan Galih Nugroho. Sedangkan pemain cadangan ada 2 anak yaitu Didik Prasetyo dan Slamet Minto Rogo

Fungsi pemain cadangan pada perlombaan permainan tradisional ini akan menggantikan pemain inti, apabila pemain inti tidak bisa (sebelum perlombaan dimulai). Akan tetapi pemain cadangan tidak bisa menggantikan dikala pemain inti terluka atau jatuh dalam pertandingan sehingga tidak bisa melanjutkan maka tidak bisa digantikan oleh pemain cadangan dan ini sudah dianggap dis. Kalau jatuh sebelum finis maka harus dimulai lagi dari star dan berlari secepat-cepatnya agar bisa mencapai finis dan akhirnya menang dalam pertandingan untuk memperoleh jura 1 (satu) yang diharapkan Fungsi pemain cadangan pada perlombaan permainan tradisional ini akan menggantikan pemain inti, apabila pemain inti tidak bisa (sebelum perlombaan dimulai). Akan tetapi pemain cadangan tidak bisa menggantikan dikala pemain inti terluka atau jatuh dalam pertandingan sehingga tidak bisa melanjutkan maka tidak bisa digantikan oleh pemain cadangan dan ini sudah dianggap dis. Kalau jatuh sebelum finis maka harus dimulai lagi dari star dan berlari secepat-cepatnya agar bisa mencapai finis dan akhirnya menang dalam pertandingan untuk memperoleh jura 1 (satu).

Lomba bakiak diadakan di lapangan Deggung, Tridadi, Sleman, yang diikuti oleh 11 kecamatan dari 17 kecamatan se Kabupaten Sleman. SD N Jumeneng Lor sebagai wakil dari Kecamatan Mlati meraih juara I (satu) dan mendapat piala serta uang pembinaan sebesar Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah) dari 7 peserta se Kabupaten Sleman. Perlombaan permainan tradisional egrang ini diikuti oleh 11 Keca-

matan se-kabupaten Sleman SD Negeri Jumeneng Lor sebagai wakil dari Kecamatan Mlati mendapatkan undian nomor 5 dari 11 peserta. Permainan egrang diwakili oleh Sigit Ardiyanto sebagai pemain inti sedangkan pemain cadangan Rohyadi yang semua duduk di kelas 5 SD Negeri Jumeneng Lor.

Lomba egrang diadakan di lapangan Deggung dan halaman GOR Tridadi, Sleman, SD N Jumeneng Lor sebagai wakil dari Kecamatan Mlati meraih juara I (satu) mendapat piala serta uang pembinaan sebesar Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah).



**Gambar 1.** Pelaksanaan lomba bakiak



**Gambar 2.** Pelaksanaan lomba egrang



**Gambar 3.** Penerimaan Piala dan uang Pembinaan Bakiak

Alat permainan tradisional bakiak dan egrang ini bisa untuk mengembangkan kreatifitas dan imajinasi serta jiwa seni anak-anak melalui alat permainan bakiak dan egrang, Mereka tuangkan daya imajinasi dan kreatifitas itu dengan menggambar di atas terompah. Setelah selesai digambar baru dicat dengan cat air dan diwarnai sesuai dengan selera siswa. Sedangkan egrang bisa diukir atau dipahat berarti masuk ke seni ukir atau sesuai dengan kreasi dan kreatifitas anak itu sendiri mau diukir dengan gambar

hewan atau tumbuhan. Tetapi sebelum dipahat atau diukir harus dilukis terlebih dahulu dengan menggunakan pensil agar nanti lebih mudah untuk mengukir atau memahatnya. Dalam bentuk lukisan yaitu alat yang digunakan untuk permainan tradisional egrang bisa dilukis, kemudian baru diukir.

Sedangkan cara jalannya baik bakiak maupun egrang bisa bentuk gerak atau tarian. Untuk mempercantik penampilan maka dibutuhkan imajinasi dan kreatifitas dan kesemuanya itu membutuhkan alat untuk melukis ataupun memahatnya. Alat yang di gunakan untuk memahat adalah pisau ataupun kater, namun terlebih dahulu harus digambar dengan menggunakan pensil untuk memudahkan dalam memahat atau diukir, setelah selesai dipahat atau diukir bisa dicat atau diwarnai sesuai dengan selera dari anak-anak untuk menambah keindahan.

Alat permainan egrang bisa sebagai seni pahat namun terlebih dahulu harus di gambar pada tiang dengan menggunakan pensil agar mudah untuk memahatnya. Pada tempat pijakan kaki tidak bisa dipahat karena akan menjadi tipis sehingga mudah patah. Alat yang akan digunakan untuk memahat menggunakan pisau atau kater. Untuk alat permainan tradisional terompah panjang atau bakiak bisa dilukis akan tetapi terlebih dahulu harus dibuat sketsdahulu dengan menggunakan pensil baru menggunakan pewarna atau cat. Melukis dan memahat di alat egrang dan bakiak ini dilaksanakan oleh kelas V, dengan jumlah 17 siswa.



**Gambar 4.** Hasil karya siswa yang belum dipahat



**Gambar 5.** Bakiak hasil karya siswa yang sudah dilukis

Faktor pendukung keberhasilan menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang masih banyak pohon bambu dan tanaman keras yang bisa digunakan untuk bahan membuat permainan tradisional yaitu bakiak maupun egrang. Disamping itu masyarakat juga tidak keberatan seandainya diminta kayu ataupun bambu untuk membuat bakiak maupun egrang, (b) Sumber Daya Manusia yaitu: guru adalah: (a) sisi letak, Dari sisi letak SD N Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati ini berada di lingkungan pedesaan tentunya untuk mencari bahan untuk alat pada permainan bakiak maupun egrang tidaklah sulit. Karena Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, guru Seni Budaya dan Kesenian, dukungan masyarakat, potensi sekolah di lingkungan pedesaan.

Faktor menghambat menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang adalah (a) siswa yang kurang serius dalam mengikuti latihan, datang terlambat saat latihan, dalam bertanding merasa grogi, takut, gemetar lututnya dan minder, dan juga ada rasa khawatir terkena sanksi gugur yang disebabkan karena kesalahan yang tidak disengaja, lapangan terbuat dari konblok (b) Waktu penunjukan dari KKG Penjas dengan pelaksanaan perlombaan yang begitu singkat hanya 1 minggu (c) Lapangan yang digunakan untuk pertandingan antara egrang dan bakiak berbeda.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) SD Negeri Jumeneng Lor berada di lingkungan pedesaan yang masih banyak lahan yang kosong dan ditumbuhi tanaman bambu serta tanaman keras lainnya, sehingga untuk mencari bahan atau alat untuk membuat permainan tradisional bakiak dan egrang tidaklah sulit (2) Permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang kita, yang sangat tinggi nilainya, dan merupakan kebudayaan asli Indonesia dan kebanggaan bagi bangsa Indonesia serta identitas daerah wajib dijaga dan kelestariannya agar anak cucu tidak melupakan akan permainan olahraga tradisional bakiak dan egrang ini. Dan wajib diwariskan dari geberasi ke generasi (3) SD Negeri Jumeneng Lor mendapat tunjukkan dari Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang diselenggarakan di SD Negeri Plaosan 2, Tlogoadi, Mlati untuk mengikuti perlombaan olahraga permainan tradisional di Kabupaten Sleman yang bekerjasama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga di Jakarta untuk mewakili Unit Pelayanan Teknis Kecamatan Mlati (4) Yang menjadi faktor pendukung utama adalah guru Pejaskes karena, pemikiran, ide, rasa tanggungjawab dan semangat juang yang sangat luar biasa untuk menghadapi segala tantangan, kesulitan, maupun hambatan untuk menumbuhkembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang sehingga dalam perlombaan yang diadakan oleh Dikpora Sleman yang bekerjasama dengan Kemenpora bisa meraih juara I baik bakiak maupun egrang dan sekaligus mendapatkan uang pembinaan. Sehingga dapat mengembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang sebagai warisan leluhur nenek moyang kita (5) Guru Seni Budaya dan Ketrampilan yang mempunyai ketrampilan khusus untuk dapat menumbuh kembangkan bakiak dan egrang yang mempunyai nilai seni, dukungan dari masyarakat, dan komite.

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *drill* dan bersifat *incidental*. Berkat latihan yang serius dan tanpa lelah sehingga diharapkan bisa memperoleh juara I (satu). Hasil menumbuhkembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang meraihnya juara I (satu) baik bakiak maupun egrang dan mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah).

Faktor pendukung keberhasilan menumbuh kembangkan olahraga tradisional bakiak dan egrang adalah: (a) sisi letak, Dari sisi letak SD Negeri Jumeneng Lor, Sumberadi, Mlati ini berada di lingkungan pedesaan mencari bahan untuk alat pada permainan bakiak maupun egrang tidaklah sulit. (b) Sumber Daya Manusia yaitu: guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, guru Seni Budaya dan Kesenian, dukungan dari komite dan masyarakat.

Faktor menghambat (a) siswa yang kurang serius dalam mengikuti latihan, datang terlambat dalam bertanding merasa grogi, takut, gemetar lututnya dan minder, dan juga ada rasa khawatir terkena sangsi gugur yang disebabkan karena kesalahan yang tidak disengaja, lapangan terbuat dari konblok (b) Waktu penunjukan dari KKG Penjas dengan pelaksanaan perlombaan yang begitu singkat hanya 1 minggu (c) Lapangan yang digunakan untuk pertandingan antara egrang dan bakiak berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, B. (2007). *Penelitian kualitatif: Komunikasi, ekonomi, kebijakan publik, dan ilmu sosial lainnya*. Kencana.
- Choi, P. L., & Tang, S. Y. F. (2009). Teacher commitment trends: Cases of Hong Kong teachers from 1997 to 2007. *Teaching and Teacher Education*, 25(5), 767–777. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.01.005>
- Dharmamulya, S., Sumintarsih, S., & Rimanang, A. (2008). *Permainan tradisional Jawa*. Kepel Press.
- Idrus, M. (2009). *Metode penelitian ilmu sosial*. Erlangga.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 98–111. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak Indonesia*. Langgen Sari Publishing.
- Poerwadarminta, W. J. S. (2017). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Perpustakaan Perguruan Kementerian PP dan K.



- 
- Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional, Pub. L. No. 3 (2005).  
<https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/45.pdf>
- Salim, E. (2010). *Ratusan bangsa merusak satu bumi*. Penerbit Buku Kompas.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiyati, S. (2017). Implementasi pendidikan berbasis keunggulan lokal studi kasus pengembangan program ekowisata Salto di SMA Negeri 1 Turi Sleman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1 SE-Artikel), 76–82. <https://doi.org/10.30738/wd.v5i1.3292>
- Suratman, T. (2016). *Strategi olahraga nasional abad ke-21*. Rajawali Pers.
- Widiana, I. W., Jampel, I. N., & Prawini, I. G. A. P. (2018). The effectiveness of traditional game-based communication learning activity for cognitive process dimension learning achievement. *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 260–269. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85057437234&partnerID=40&md5=3fd5bced460074cb96b40b494b2154d2>