



Revitalisasi Permainan Tujuh Sebagai Permainan Asli Kabupaten Nabire Papua

Isabela Peteg¹✉, Fajar Awang Irawan², Markus Iyai³

^{1,2}Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang,

³SD YPPK Timepa, Papua

isableapetege@students.unnes.ac.id, fajarawang@mail.unnes.ac.id

Article Info

History Articles

Received : 28 Juli 2023

Accepted : 29 Juli 2023

Published : 30 Juli 2023

Kata Kunci

Revitalisasi; permainan tujuh; permainan tradisional; pelestarian budaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tujuh yang menjadi salah satu permainan dari Kabupaten Nabire Papua. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Model analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik dari Miles Hubermen yang terdiri dari proses pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (conclusion). Responden penelitian ini terdiri dari masyarakat dan penggiat permainan tujuh di desa Wonorejo, Kecamatan Nabire, Kabupaten Nabire, Papua. Setiap responden telah bersedia mengikuti penelitian hingga proses akhir melalui tanda tangan pada lembar inform consent. Hasil penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi yang dilakukan oleh penggiat permainan tujuh dalam konteks ini menghidupkan kembali melalui pelestarian dan pengembangan permainan menggunakan metode sosialisasi, pengembangan alat serta peraturan permainan, dan perlombaan permainan tujuh. Masyarakat antusias dengan rangkaian acara yang diselenggarakan dan memahami dengan baik bagaimana cara melakukan permainan tujuh ini. Diharapkan masyarakat setelah memahami permainan ini dapat mengimplementasikan kepada lingkungan sekitar supaya permainan tujuh dapat terus dilestarikan. Penelitian ini terbatas pada cakupan area yang masih terfokus pada kabupaten Nabire. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat melakukan revitalisasi yang diikuti oleh perwakilan dari setiap kabupaten di Papua.

Abstract

This study aims to reintroduce (revitalize) the game of seven which is one of the games from Nabire Regency, Papua. This research is a qualitative research using a qualitative descriptive approach. The data analysis model in this study uses Miles Hubermen (Husain & Walangadi, 2020) which consists of the process of data collection, data reduction, data display, and conclusion. Respondents to this study consisted of members of the community and game seven activists in Wonorejo Village, Nabire District, Nabire District, Papua. Each respondent has agreed to participate in the research until the final process by signing the informed consent sheet. The results of the study show that the revitalization carried out by game seven activists in this context is revived through the preservation and development of games using socialization methods, the development of game tools and rules, and game seven competitions. The community was enthusiastic about the series of events held and understood very well how to do this game of seven. It is hoped that people who are familiar with this game can implement it in the surrounding environment so that the game of seven can continue to be sustainable. This research is limited to the coverage area which is still focused on the Nabire district. It is hoped that in further research, revitalization will be carried out which will be attended by representatives from each district in Papua.

Keywords

revitalization; tujuh games; traditional games; cultural preservation.

Alamat korespondensi :

Alamat : Jurusan IKOR, Gedung f1. Lt 1, FIK.UNNES, Sekaran, Kec.

Gunungpati

E-mail : fajarawang@mail.unnes.ac.id

p-ISSN 2548-4885

e-ISSN 2548-706x



PENDAHULUAN

Kebudayaan unik yang diwariskan secara turun temurun oleh nenek moyang menjadi salah satu daya tarik yang dimiliki Indonesia. Kebudayaan yang kompleks terdiri dari beberapa aspek, seperti: pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, dan adat istiadat. Permainan tradisional menjadi salah satu budaya masyarakat peninggalan nenek moyang (Andriani, 2011) yang tak lekang dari perkembangan zaman yang semakin modern. Permainan tradisional biasanya mengandung ciri khas dari daerah masing-masing terutama pada aspek bahasa, kesenian dan adat istiadat(Mashuri, 2018). Dikatakan tradisional karena permainan ini telah ada semenjak nenek moyang dengan peralatan seadanya. Walaupun peralatan yang digunakan sederhana, mereka lebih menekankan pada kemampuan untuk bersosialisasi dan membangun relasi antar pemain.

Disebut dengan permainan tradisional karena permainan ini dilakukan dengan alat yang sederhana dan mengandung suatu nilai budaya warisan nenek moyang. Di sisi lain, permainan tradisional juga menjadi sarana edukasi yang merangsang berbagai macam perkembangan dan keterampilan terutama pada keterampilan motorik anak (Irawan et al., 2023). Adanya kemajuan teknologi di zaman ini, mayoritas anak-anak lebih memilih bermain permainan modern (Sutaryono et al., 2020) yang lebih menarik dan lebih praktis. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh munculnya perangkat-perangkat yang menyajikan game yang menyenangkan dan praktis, sehingga dapat dimainkan dimana saja tanpa membutuhkan energi yang berlebih. Mayoritas permainan modern dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat dan hanya mengandalkan efek audiovisual saja. Hal tersebut dapat menyebabkan terganggunya tumbuh kembang anak serta memberikan dampak negatif terhadap anggota tubuh terutama pada indra penglihatan yang dimiliki oleh anak (Bayu et al., 2014; Sibuea, 2015). Selain itu, permainan modern berupa *online games* dapat menurunkan kemampuan sosial dikarenakan permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan dan beberapa perangkat dan beberapa permainan didesain untuk dimainkan secara individu. Berbanding terbalik dengan permainan tradisional yang memang diciptakan untuk dimainkan secara berkelompok (Mashuri, 2018) dengan mayoritas tipe permainan didominasi oleh gerak lokomotor. Selain itu melalui permainan tradisional, anak dapat mengembangkan kreativitas dalam ide atau segala kegiatannya dalam berhubungan dengan orang lain, lingkungan serta dalam interaksi sosialnya. Dominasi gerak lokomotor (Amalia et al., 2020) pada permainan tradisional secara tidak langsung dapat melatih kondisi fisik bagi pemainnya, seperti: kecepatan, kelincahan, kekuatan, daya tahan, dan lain-lain. Tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional seperti : kejujuran, kerjasama, sportifitas, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin yang diwariskan oleh nenek moyang untuk membangun karakter luhur anak bangsa.

Permainan tujuh menjadi salah satu permainan tradisional yang berasal dari Kabupaten Nabire Provinsi Papua. Permainan ini memiliki kemiripan dengan permainan sunda manda atau engklek,

dimana pemain diharuskan melompati setiap kotak dengan satu atau dua kaki tanpa terjatuh. Hingga saat ini, permainan tujuh masih menjadi permainan yang menghibur terutama oleh anak-anak dan remaja di Nabire. Permainan tujuh oleh masyarakat Nabire dianggap sebagai permainan yang menarik karena dapat melatih otot kaki, kepintaran dalam menyusun strategi serta ekonomis karena peralatan yang dibutuhkan dapat ditemukan di lingkungan sekitar tanpa mengeluarkan biaya. Tantangan saat ini dari permainan tradisional di Indonesia, khususnya permainan tujuh yang ada di Kabupaten Nabire secara eksternal adalah tergerusnya eksistensi permainan tradisional yang disebabkan oleh efek dari globalisasi budaya dan kemajuan teknologi. Sedangkan secara internal, terbatasnya pengembangan terhadap permainan tradisional ini dikarenakan minimnya media dan sumber referensi. Dari hal-hal tersebut membuat asingnya permainan tradisional di kalangan masyarakat khususnya anak-anak dari aspek pengetahuan, dan dikhawatirkan hilangnya warisan budaya masyarakat Kabupaten Nabire akan nilai-nilai kearifan lokal.

Pada tanggal 20 September 2022 peneliti melakukan observasi dengan salah satu kelompok anak-anak di Desa Wonorejo yang memainkan permainan tujuh sekaligus penggiat permainan ini. Observasi yang dilakukan yaitu berupa wawancara melalui pegiat permainan tujuh di Desa Wonorejo (Bumi Wonorejo) Kecamatan Nabire, Kabupaten Nabire Provinsi Papua. Hasil yang didapat dari observasi tersebut yaitu perkembangan permainan tujuh pada tahun 2012 hingga tahun 2022 sempat berhenti. Hal tersebut dikarenakan masyarakat mulai beralih ke permainan lain yang lebih modern serta belum adanya ketentuan baku untuk peraturan permainan yang paten. Permainan tujuh dianggap sebagai permainan turun temurun yang dahulu juga dimainkan oleh nenek moyang. Hal ini disampaikan karena permainan tujuh dianggap sebagai permainan yang dapat mempererat kekeluargaan khususnya masyarakat Kabupaten Nabire Papua.

Selain melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti, hal ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya. Menurut penelitian sebelumnya oleh (Subagyo & Irawan, 2022), mengenai “Revitalisasi Permainan Serok Mancung Sebagai Permainan Asli Kabupaten Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan serok mancung merupakan permainan asli Kabupaten Semarang yang memiliki ciri khas pada peralatan yang digunakan yaitu pelepas (mancung dari pohon kelapa). Penggiat dan pengurus KPOTI dalam merevitalisasi permainan serok mancung dilakukan dengan cara sosialisasi permainan rakyat dan olahraga yang diadakan hampir setiap minggunya. Selain itu dalam hal pengembangan permainan dilakukan dengan cara membakukan alat (Irawan & Hidayah, 2022) dan aturan serta memodifikasi peralatan agar dapat digunakan oleh anak usia dini. Menurut penelitian sebelumnya oleh (Laksana et al., 2017), mengenai “Survei Perkembangan Olahraga Rekreasi Gateball di Kabupaten Semarang”, olahraga rekreasi gateball belum begitu dikenal oleh masyarakat dikarenakan belum adanya dukungan atau perhatian khusus dari pemerintah setempat sehingga olahraga rekreasi gateball belum bisa berkembang dan maju, kemudian kurangnya sosialisasi dan pertandingan kurang diminati oleh masyarakat dikarenakan mempunyai hambatan dari segi pendanaan. Penelitian dari Yusria & Musyaddad, (2019) membahas

tentang perkembangan permainan tradisional yang dimana pada saat ini perkembangan olahraga tradisional di Tuban hanya diselenggarakan pada lomba tujuh belasan dan event-event dengan sasaran anak sekolah. Dalam pengembangannya olahraga tradisional di Tuban memiliki beberapa hambatan yaitu perkembangan teknologi yang mengakibatkan anak zaman sekarang lebih memilih game online daripada olahraga tradisional, kemudian belum masuknya olahraga tradisional di kurikulum sekolah yang ada di Tuban, dan kurangnya infrastruktur yang mendukung olahraga tradisional di Tuban. Pelestarian budaya melalui festival dapat menarik masyarakat setempat dan wisatawan dari luar yang akan berpartisipasi dalam upaya pelestarian budaya nasional, ini dilakukan karena adanya faktor dari globalisasi dan perubahan sosial budaya, kemudian melakukan regenerasi praktisi permainan tradisional Bali di tingkat global dan sekolah-sekolah. Berdasarkan latar belakang masalah di atas dengan pengamatan yang dilakukan peneliti, pada kenyataannya permainan tujuh yang berasal dari Kabupaten Nabire ini masih belum dikenal secara luas oleh masyarakat khususnya, sehingga dalam studi ini peneliti memiliki tujuan untuk mengenalkan kembali permainan tujuh yang menjadi salah satu permainan dari Kabupaten Nabire Papua.

METODE

Pendekatan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif (Sugiono, 2016). Data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar, bukan dalam bentuk angka, data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara, dokumen resmi, dan foto. Penelitian kualitatif menekankan realitas alami konstruksi sosial, hubungan kedekatan antar peneliti dan yang diteliti dan suasana situasional yang menjamkan penelitian. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan kepada makna. Melalui pendekatan penelitian kualitatif peneliti bermaksud untuk mengambarkan hasil penelitian-penelitian yang digambarkan dalam bentuk uraian yang menunjukkan pelestarian dan pengembangan dalam merevitalisasi permainan tradisional sebagai warisan budaya. Penelitian ini akan dilakukan di Kabupaten Nabire Provinsi Papua yang bertempat di Desa Wonorejo (Bumi Wonorejo) Kecamatan Nabire, Kabupaten Nabire Provinsi Papua.

Penelitian ini dilakukan di masyarakat dan penggiat permainan tujuh di Desa Wonorejo (Bumi Wonorejo) Kecamatan Nabire, Kabupaten Nabire Provinsi Papua. Sasaran penelitian segala sesuatu yang berkenaan dengan pelestarian dan pengembangan dalam merevitalisasi permainan tujuh. Dalam hal ini yakni penggiat permainan tradisional tujuh di Desa Wonorejo (Bumi Wonorejo) Kecamatan Nabire, Kabupaten Nabire Provinsi Papua. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan 3 macam metode yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi (Riyanto, 2017). Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada 4 (empat) kriteria yang digunakan, yaitu uji

kredibilitas (credibility), validitas eksternal (transferability), reliabilitas (dependability), dan objektifitas (confirmability). Analisis data dalam penelitian ini untuk mencari dan pengumpulan data secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan mengumpulkan data, mensintesikan, menyusun ke dalam pola-pola, memilih data untuk dipelajari, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami. Model analisis data pada penelitian ini menggunakan Miles Hubermen (Rosmawati & Akrom, 2019) yang terdiri dari: pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (conclusions).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tujuh merupakan permainan dengan teknik meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini serupa dengan permainan yang ada di daerah Jawa Barat dan dari luar Jawa yang dikenal dengan nama permainan engklek, sudah manda dan beberapa nama lainnya sesuai dengan nama daerah masing-masing. Permainan tujuh merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya. Permainan tujuh adalah permainan lompat-lompat kotak dengan satu kaki dan berhenti dengan dua kaki pada kotak-kotak tertentu. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain Permainan tujuh bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Permainan tujuh bisa juga dimainkan lebih dari 1 anak saja dan bisa juga dimainkan secara beregu. Biasanya untuk permainan beregu akan dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari beberapa anak. Tempat bermainnya juga tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.

Slogan yang dimiliki oleh pemuda pemudi di Desa Wonorejo (Bumi Wonorejo) Kecamatan Nabire, Kabupaten Nabire Provinsi Papua adalah hidupkan permainan tradisional, kita angkat kebersamaan. Hal ini tercermin dari kegiatan yang dilakukan oleh pemuda pemudi di Desa Wonorejo (Bumi Wonorejo) Kecamatan Nabire yaitu pelestarian permainan tradisional dengan mengadakan berbagai kegiatan permainan rakyat dan olahraga tradisional. Melalui pemuda pemudi sebagai pegiat permainan tradisional khususnya permainan tujuh di Desa Wonorejo (Bumi Wonorejo) Kecamatan Nabire, permainan tradisional kembali dilestarikan dan permainan tradisional yang telah punah diangkat kembali, seperti permainan tujuh. Revitalisasi permainan tujuh dalam konteks ini menghidupkan kembali melalui pelestarian dan pengembangan permainan tujuh. Kegiatan para penggiat permainan tradisional dalam upaya melestarikan permainan tujuh dilakukan melalui berbagai event dan sosialisasi permainan rakyat dan olahraga tradisional yang diadakan hampir setiap minggu. Sosialisasi dilakukan secara langsung oleh pegiat permainan tujuh di Desa Wonorejo melalui praktik dilapangan ataupun wawancara dengan masyarakat sekitar.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 20 November 2021 dimulai dari pukul 08.00 – 10.00 dilaksanakan di Lapangan Desa Wonorejo Kecamatan Nabire dengan berkoordinasi bersama pemuda-pemudi di Desa Wonorejo. Sasaran utama dalam sosialisasi ini adalah anak-anak usia sekolah dengan tujuan untuk memperkenalkan permainan rakyat khususnya pada permainan tujuh. Sosialisasi ini dilakukan oleh pegiat permainan tujuh yang diharapkan anak-anak usia sekolah dapat mengenal bentuk permainan tujuh.



Gambar 1. Alur Kegiatan Permainan Tradisional

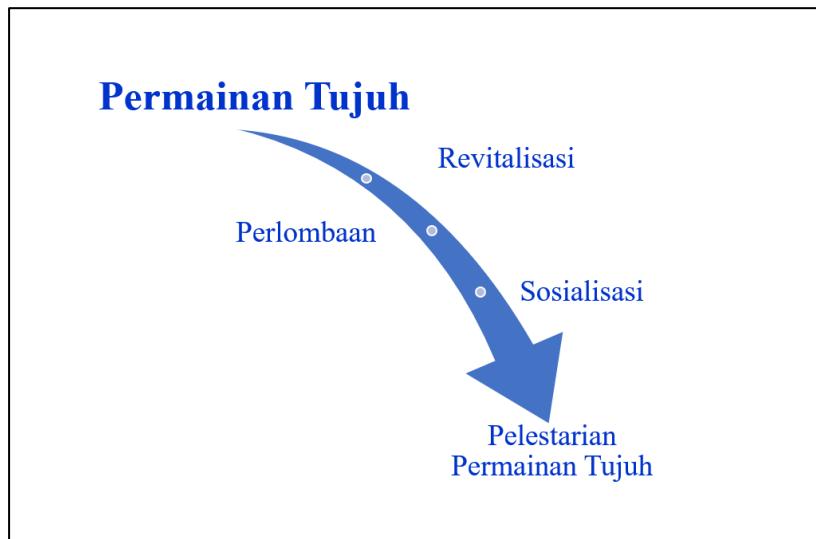
Pegiat permainan tradisional asli Nabire mengenalkan bentuk permainan tradisional tujuh mulai dari sejarah permainan tujuh, bentuk permainan dan manfaat permainan tujuh bagi anak-anak khususnya di Kecamatan Nabire yang saat ini sudah mulai dirambah teknologi modern sehingga anak-anak diharapkan masih melestarikan permainan tujuh.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Minggu, 19 Desember 2021 dimulai dari pukul 15.00 – 17.00 dilaksanakan di kantor Kecamatan Nabire dengan berkoordinasi bersama pemuda-pemudi pegiat permainan tradisional tujuh di Kecamatan Nabire. Sasaran utama dalam sosialisasi ini adalah ibu-ibu perwakilan dari beberapa desa di Nabire dengan tujuan untuk memperkenalkan permainan rakyat khususnya pada permainan tujuh sehingga ibu-ibu yang datang di kegiatan sosialisasi dapat menularkan ilmu yang didapatkan pada ibu-ibu lain di Desanya. Sosialisasi ini dilakukan oleh pegiat permainan tujuh yang diharapkan ibu-ibu dapat mengenal bentuk permainan tujuh dan dapat mengimplementasikan di keseharian untuk mengisi waktu luang.

Perlombaan Permainan Tujuh antar masyarakat di Desa Wonorejo dilaksanakan pada hari Minggu, 26 Desember 2021 di lapangan Desa Wonorejo dengan waktu pelaksanaan sore hari pukul 15.00. Acara Perlombaan Permainan Tujuh ini merupakan hasil kerjasama antara pegiat permainan tradisional dengan perangkat Desa Wonorejo sehingga perlombaan ini dapat dilaksanakan sebagai bentuk hiburan dan bentuk memperkenalkan permainan tujuh kepada masyarakat dengan cara memainkan permainan tujuh pada acara ini.

Selain pelestarian, cara para penggiat untuk merevitalisasi permainan tujuh adalah dengan mengembangkan permainan tujuh. Pengembangan yang dilakukan adalah dengan membakukan alat dan aturan dalam permainan tujuh agar dapat diterima oleh masyarakat umum dan dapat disetarakan dengan permainan tradisional lainnya. Pengembangan selanjutnya adalah memodifikasi peralatan permainan tujuh agar dapat digunakan masyarakat umum dimana biasanya masyarakat hanya

menggunakan batu kerikil dalam bermain saat ini pegiat permainan tujuh memodifikasi dengan menggunakan batu yang dibentuk sedemikian rupa agar terlihat lebih menarik. Selain itu, pegiat permainan tujuh juga mengembangkan permainan tujuh dengan cara mengembangkan lokasi permainan tujuh yang awalnya hanya dimainkan di tanah saat ini dapat dimainkan di bidang yang sudah di cor dengan menggunakan bantuan kapur. Dari perubahan dan pengembangan-pengembangan yang dilakukan, diharapkan masyarakat dapat menerima informasi tersebut dan mengaplikasikannya.



Gambar 2. Grafik Revitalisasi Permainan Tujuh

Permainan tujuh merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang perlu diperkenalkan dan dilestarikan karena di dalam permainan tujuh terdapat filosofi yang berhubungan dengan nilai Pancasila, seperti mensyukuri atas nikmat Tuhan, melatih kerja sama tim, jiwa sportifitas, gotong royong, dapat menghargai satu sama lain, dan mempererat tali persaudaraan. Dalam arti lain permainan tujuh juga memiliki nilai-nilai yang tersirat dari setiap permainannya. Seperti pemain harus mematuhi peraturan permainan, ini dapat melatih kedisiplinan bagi pemain yang memainkannya, dan pada berlomba dari satu tempat ke tempat yang lain, juga memiliki manfaat melatih ketangkasan bagi pemain. Pada tahun 2008 permainan ini sempat vacuum karena masyarakat yang sibuk dengan kegiatan lain dan belum dikenal luas oleh masyarakat di Kabupaten Nabire. Kemudian pada tahun 2020 dengan terbentuknya pegiat permainan tradisional khususnya permainan tujuh kembali diangkat oleh para penggiat permainan tradisional Kabupaten Nabire. Revitalisasi permainan tujuh dalam konteks ini menghidupkan kembali permainan tujuh dengan berbagai upaya. Usaha-usaha yang ditempuh penggiat salah satunya melalui pelestarian dan pengembangan permainan tujuh. Sasaran dalam pelestarian dan pengembangan permainan tujuh ini adalah masyarakat dan anak-anak sekolah dasar di Kabupaten Nabire Provinsi Papua. Melalui penggiat permainan tradisional Kabupaten Nabire, berbagai permainan tradisional telah dilestarikan dan permainan tradisional yang sempat vacum kembali diangkat. Kegiatan penggiat permainan

tradisional di Kabupaten Nabire dalam upaya melestarikan permainan Tujuh dilakukan melalui berbagai acara dan juga kegiatan sosialisasi permainan rakyat dan olahraga tradisional yang diadakan hampir setiap minggu. Kegiatan para penggiat permainan tradisional dalam upaya melestarikan permainan tujuh dilakukan melalui berbagai event dan sosialisasi permainan rakyat dan olahraga tradisional yang diadakan hampir setiap minggu. Sosialisasi dilakukan secara langsung oleh pegiat permainan tujuh di Desa Wonorejo. Sosialisasi langsung akan dilakukan mulai dari lingkup kecil, seperti mengenalkan permainan tujuh di kelompok bermain anak-anak yang rata-rata masih berumur dibawah 10 tahun. Kemudian disosialisasikan kepada masyarakat sekitar mulai dari anak kecil, dewasa dan orang tua yang diharapkan semua elemen dapat bermain menjadi satu untuk meningkatkan kebersamaan antar masyarakat. Adapun hasil dari beberapa sosialisasi yang telah dilakukan oleh pegiat permainan tujuh di Desa Wonorejo dalam hal pelestarian permainan tujuh secara langsung. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu Sosialisasi permainan rakyat dan olahraga tradisional kepada anak-anak di Desa Wonorejo Kecamatan Nabire.

Dalam pengambilan data penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 20 November hingga 26 desember 2021 dimana dilaksanakan di Lapangan Desa Wonorejo Kecamatan Nabire dengan berkoordinasi bersama pemuda-pemudi serta anak-anak di Desa Wonorejo Papua. Sasaran utama dalam sosialisasi ini selain remaja adalah anak-anak usia sekolah dengan tujuan untuk memperkenalkan permainan rakyat khususnya pada permainan tujuh. Kegiatan ini dilakukan oleh pegiat permainan tujuh yang tujuannya diharapkan anak-anak usia sekolah dapat mengenal bentuk permainan tujuh dan mempraktikkannya. Melalui sosialisasi permainan rakyat dan olahraga tradisional di SD Wonorejo Kecamatan Nabire diharapkan anak-anak sekitar memiliki rasa memiliki sebuah budaya dan karakter cinta terhadap permainan tradisional yang dimiliki oleh setiap daerah. Menurut informasi yang diterima dari guru Penjas dengan inisial MI menyampaikan informasi bahwa Pegiat permainan tradisional asli Nabire mengenalkan bentuk permainan tradisional tujuh mulai dari sejarah permainan tujuh, bentuk permainan dan manfaat permainan tujuh bagi anak-anak khususnya di Kecamatan Nabire yang saat ini sudah mulai beralih ke teknologi modern (Sibuea, 2015) sehingga anak-anak diharapkan masih melestarikan permainan tujuh. Sasaran utama dalam sosialisasi dan praktik dilapangan ini lebih ke mengingatkan Kembali permainan tradisional yang sudah ada seperti permainan tujuh dan masyarakat nantinya dapat memainkan permainan tersebut dengan melestarikan permainan tradisional demi menjaga budaya dan warisan leluhur (Citrانingrum, 2020; Ilham et al., 2018; Utomo & Harwanto, 2020; Vardani & Astutik, 2020) khususnya dalam beraktivitas fisik. Permainan tradisional yang sudah ada seperti serok mancung (Subagyo & Irawan, 2022) ini mampu membuka kenangan masa lalu terkait permainan tradisional yang sudah ada sebelumnya di kabupaten semarang. Hal ini juga sama seperti permainan tujuh yang ada di Nabire, dengan mengenalkan dan mempopulerkan Kembali permainan ini akan menambah literasi permainan tradisional yang ada khususnya di daerah timur Indonesia. Sosialisasi ini dilakukan oleh pegiat permainan tujuh yang diharapkan warga Nabire yaitu dapat mengenal bentuk permainan tujuh dan

dapat mengimplementasikan di dalam aktivitas keseharian (Prasetio & Praramdana, 2020; Susena et al., 2021) seperti halnya untuk mengisi waktu luang dan acara besar. Pergiat permainan tradisional juga menghadirkan Perlombaan Permainan Tujuh antar masyarakat di Desa Wonorejo Kecamatan Nabire Kabupaten Nabire untuk membuat lebih menarik lagi. Meskipun sederhana akan tetapi dalam antusias Masyarakat tidak perlu diragukan kembali. Informasi yang diberikan oleh ketua remaja bahwa Perlombaan Permainan Tujuh ini merupakan hasil kerjasama antara pegiat permainan tradisional dengan perangkat Desa Wonorejo sehingga perlombaan ini dapat dilaksanakan sebagai bentuk pelestarian budaya dalam bentuk hiburan dan untuk memperkenalkan permainan tujuh kepada Masyarakat. Harapanya permainan tujuh ini tidak hanya sebagai permainan yang biasa biasa saja di Masyarakat, melainkan bisa dipertandingkan dalam setiap acara besar dan agenda yang digelar oleh Masyarakat ataupun pemerintah di Papua.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa revitalisasi permainan tujuh dalam konteks ini menghidupkan kembali melalui pelestarian dan pengembangan permainan tujuh. Kegiatan para penggiat permainan tradisional dalam upaya melestarikan permainan tujuh dilakukan melalui berbagai event dan sosialisasi permainan rakyat dan olahraga tradisional yang diadakan hampir setiap minggu. Sosialisasi dilakukan secara langsung oleh pegiat permainan tujuh di Desa Wonorejo. Sosialisasi langsung akan dilakukan mulai dari lingkup kecil, seperti mengenalkan permainan tujuh di kelompok bermain anak-anak yang rata-rata masih berumur dibawah 10 tahun. Kemudian disosialisasikan kepada masyarakat sekitar mulai dari anak kecil, dewasa dan orang tua yang diharapkan semua elemen dapat bermain menjadi satu untuk meningkatkan kebersamaan antar masyarakat. Penelitian ini terbatas pada cakupan area yang masih terfokus pada kabupaten Nabire. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat melakukan revitalisasi yang diikuti oleh perwakilan dari setiap kabupaten di Papua, supaya permainan pelestarian permainan tujuh dapat menyeluruh dan semakin dikenal oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. A., Maharani, T., & Rahmad, I. N. (2020). Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, pp.162-172.
- Andriani, T. (2011). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Bayu, W. I., Synthiawati, N. N., & Setyawan, R. (2014). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Melalui Olahraga Tradisional. *Pertemuan Ilmiah Ilmu Keolahragaan Nasional*, No.2, pp.13-24.
- Citraningrum, D. M. (2020). Pemanfaatan permainan tradisional pada masa pandemi. *Humaniora Dan Era Disrupsi : E-Prosiding Seminar Nasional Pekan Chairil Anwar*, 1(1), 487–495. <https://jurnal.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>

- Ilham, I., Ali, M., Syaputra, E., & Munar, H. (2018). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pencapaian Indikator Pembelajaran. *Publikasi Pendidikan*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4360>
- Irawan, F. A., & Hidayah, T. (2022). *Biomekanika Olahraga: Gerak Dasar dan Peningkatan Performa* (T. A. S. Prastiwi (ed.); 1st ed.). Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Irawan, F. A., Junaidi, S., Permana, D. F. W., Aditya, L., & Prastiwi, T. A. S. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Plintengan dalam Mengembangkan Kemampuan Psikomotorik. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, Vol.4(No.1), pp.40-47.
- Laksana, G. B., Pramono, H., & Mukarromah, S. B. (2017). Perspektif Olahraga Petanque Dalam Mendukung Prestasi Olahraga Jawa Tengah. *Journal of Physical Education and Sport*, 6(1), 36–43.
- Mashuri, A. (2018). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Pada Siswa Kelas V SDN Pulo Lor 4 Jombang. *Simki-Techsain*, Vol.2(No.4), pp.1-7.
- Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak SOdor dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PENJASORKES Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.7(No.1), pp.19-28.
- Riyanto, P. (2017). Perbandingan Pengaruh Latihan Egrang Dengan Gobag Sodor Terhadap Keseimbangan Tubuh Pada Siswa Sdn 1 Payungagung Kabupaten Ciamis. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan*, Vol.3(No.2), pp.1-13. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/95>
- Rosmawati, A., & Akrom, A. (2019). Pengembangan Gobag Sodor Dalam Pembelajaran Penjas. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, Vol.11(No.2), pp.155. <https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2326>
- Sibuea, A. B. F. (2015). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Kegiatan Pembelajaran di TK BUMI WARTA Umbulharjo Yogyakarta. In *Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta* (Vol. 53, Issue 9). <https://www.scoutsecuador.org/site/sites/default/files/%5Bbiblioteca%5D/5.1 Conservacion de alimentos y sencillas.pdf%0Ahttp://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.55379/sjs.v1i3.415>
- Subagyo, D. P., & Irawan, F. A. (2022). Revitalisasi Permainan Serok Mancung Asli Kabupaten Semarang Revitalizing the original game of Semarang Regency Serok Mancung. *Sriwijaya Journal of Sport Volume*, Vol.1(No.3), pp.118-129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v1i3.415>
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Susena, Y. B., Santoso, D. A., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, Vol.7(No.2), pp.450-462. <https://doi.org/DOI:10.5281/zenodo.5035410>
- Sutaryono, Irawan, F. A., & Permana, D. F. W. (2020). Multicolor Flag game (MFG) as an Alternative Learning Method for Adaptive Students. *Malaysian Journal of Movement, Health*, 9(1), 187–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.15282/mohe.v9i1.361>
- Utomo, G. M., & Harwanto. (2020). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Pada Mahasiswa Penjas Angkatan 2019 Universitas PGRI ADI BUANA SURABAYA. *Jurnal Kejora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, Vol.6(No.1), pp.62-65.
- Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA EDUKATIF DI SDN KARANGREJO 02 JEMBER. *Empowering : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol.4, pp.24-33.
- Yusrina, & Musyaddad, K. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Model Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 14–24.