

Strategi Permainan Tradisional Meong – Meong melalui Implementasi Kegiatan Bermain untuk Anak Usia Dini

Strategies of The Traditional Game Meong - Meong through The Implementation of Play Activities for Young Children

Ni Kadek Elvi Susilawati¹, I Made Gede Anadhi², I Komang Suardika³, I Wayan Suyanta⁴

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar ; elvisslwt@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar ; anadhi@uhnsugriwa.ac.id

²Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar ; dika.mang11@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar ; iwayansuyanta@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRAK

Meong - meong merupakan permainan tradisional Bali yang asal mulanya dari kabupaten Karangasem. Permainan *meong-meongan* juga dimainkan di wilayah Jawa dengan sebutan nama permainan kucing – kucingan, walaupun berbeda namanya namun secara prinsip dan cara bermainnya tetap sama. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta anak terhadap permainan tradisional meong – meong sebagai salah satu strategi untuk mempertahankan budaya lokal permainan tradisional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di PAUD KUMARA SABDA BHUANA, Desa Batur selatan, kecamatan Kintamani, kabupaten Bangli, Provinsi Bali dengan sumber data adalah 20 orang anak dengan rentang usia 5-6 tahun dan 3 orang guru pendamping. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan study pustaka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi dari Miles dan Huberman. Hasil dari penelitian ini melalui implementasi di lakukan untuk menumbuhkan sikap pada anak – anak di antaranya yaitu ; mengenal budaya permainan tradisional yang adi luhung, menumbuhkan rasa cinta budaya yang di tunjukkan dengan melakukan permainan penuh cinta dan tidak ada paksaan dalam melakukannya. Kesimpulan penelitian bahwa melalui sebuah implementasi kegiatan bermain pada pendidikan anak usia dini tumbuh sikap cinta budaya sehingga secara tidak langsung terjadi upaya mempertahankan budaya lokal permainan tradisional yang dimiliki. Hal ini menjadi strategi yang sangat efektif untuk tetap menjaga keberlangsungan budaya adi luhung.

Kata kunci: Strategi Pemertahanan, Permainan Tradisional Meong – Meong, Bermain untuk Anak Usia Dini

ABSTRACT

Meong - meong is a traditional Balinese game that originated in Karangasem district. Meong-meong game is also played in Java with the name of the game cat - kucingan, although different in name but in principle and how to play remains the same. This research aims to foster children's love for the traditional game meong-meong as one of the strategies to maintain the local culture of traditional games. The method used in this research is descriptive qualitative method. This research was conducted at PAUD KUMARA SABDA BHUANA, South Batur Village, Kintamani sub-district, Bangli district, Bali Province with data sources are 20 children with an age range of 5-6 years and 3 accompanying teachers. Data collection techniques through observation, interviews and literature

study. Data collection techniques are carried out with triangulation techniques from Miles and Huberman. The results of this study through implementation are carried out to foster attitudes in children including; recognize the culture of traditional games that are great, foster a sense of cultural love which is shown by doing games full of love and there is no coercion in doing so. The conclusion of the research is that through an implementation of play activities in early childhood education, an attitude of cultural love grows so that indirectly there is an effort to maintain the local culture of traditional games owned. This has become a strategy to maintain the local culture of traditional games..

Keywords: *Preservation Strategy, Meow - Meow Traditional Game, Early Childhood Play*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional mengandung manfaat dalam pertumbuhan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan rasa percaya diri anak, menstimulasi kecerdasan kinestetik anak, anak juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya, ketika anak mengalami trauma makan permainan tradisional juga dapat menghilangkan rasa trauma tersebut, selain itu anak juga dapat mengasah kreatifitasnya dalam permainan tradisional. (Sanggita & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional permainan yang sejak dahulu sudah ada dan sering dimainkan dari generasi ke generasi (Rahtwo & Budiyo, 2022). Permainan tradisional merupakan kebiasaan masyarakat zaman dulu yang di ungkapkan dan di apresiasi oleh generasinya yang dapat membuat generasinya merasa bahagia dalam melakukannya (Muazimah & Wahyuni, 2020). Permainan tradisional memiliki perbedaan dengan permainan modern seperti game online yaitu permainan tradisional dapat melatih perkembangan sosial anak (Husein MR, 2021). Permainan tradisional memiliki berbagai jenis sesuai dengan daerah masing – masing di daerah Bali memiliki permainan tradisional seperti goak – goakan, megala – gala, cingklak, kasti, mebarong, meong – meong dan lain sebagainya (Arya, 2015).

Meong-meong merupakan permainan tradisional Bali yang asal mulanya dari kabupaten Karangasem. Permainan meong-meongan juga dimainkan di wilayah Jawa dengan sebutan nama permainan kucing-kucingan, Walaupun berbeda namanya namun secara prinsip dan cara bermainnya tetap sama. Permainan meong – meongan sering dimainkan oleh anak yang rentang usianya 4 – 12 tahun dalam permainan ini memerlukan kekuatan tenaga dan kelincahan. Walaupun belum ada informasi yang pasti tentang siapa dan kapan permainan ini diciptakan, permainan meong – meong ini digunakan sebagai olah raga rekreasi bagi anak – anak dengan rentang usia 4 sampai 12 tahun permainan ini telah dimainkan selama puluhan tahun lamanya (Siyani et al., 2016). Permainan ini memiliki dua variasi, yakni 'meong-meongan' dalam bentuk lingkaran dan 'meong-meongan' dalam bentuk kotak. Namun permainan jenis kedua kurang dikenal di Bali. Permainan 'meong-meongan' menggambarkan aksi kucing yang berburu tikus (bikul). Tikus sering kali menjadi gangguan dalam kegiatan sehari-hari dan dapat merusak rumah serta perabotan rumah tangga. Untuk mengatasi masalah tikus ini, banyak rumah tangga memilih untuk memelihara kucing. Kucing yang garang dan menakutkan tersebut biasanya akan aktif memburu tikus, kemudian menangkap dan memangsanya (Made Taro 2015).

Masalah yang sering ditemukan di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah yaitu hampir sebagian besar masyarakat dari kalangan balita hingga lansia sudah memasuki era globalisasi sesuai dengan perkembangan zaman dengan adanya perkembangan zaman yang sangat pesat menyebabkan budaya yang ada semakin hari semakin pudar . Dimana pada zaman sekarang kalangan

balita sudah disodorkan handphone (Hp) dimana dengan menyodorkan Hp kepada anak diharapkan anak anteng dan tidak rewel ketika orang tua berkegiatan. Hal ini lah yang menyebabkan anak – anak zaman sekarang kurang mengenal permainan tradisional lebih memilih bermain permainan modern dari pada permainan tradisional (Rut et al., 2020). Zaman sekarang hampir seluruh anak lebih memilih bermain game daripada bermain dengan teman sebayanya. Banyak anak zaman sekarang tidak mengetahui permainan tradisional yang mereka tahu hanya permainan modern saja (Nurwahidah et al., 2021).

Hasil observasi dilapangan menunjukkan bahwa sudah ada beberapa sekolah PAUD/TK yang menggunakan permainan meong – meong untuk mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didiknya salah satunya yaitu PAUD Kumara Sabda Bhuana. Permainan meong – meong lebih diminati oleh anak – anak di PAUD Kumara Sabda Bhuana dari pada permainan goak – goakan, dolanan dan permainan yang lain. Dengan didukung fasilitas halaman yang luas membuat anak – anak nyaman dan leluasa melakukan permainan. Permainan meong – meong digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik, kognitif, sosial emosional anak tidak hanya itu anak dapat melestarikan warisan leluhurnya.

Hasil penelitian dari Siyani dan kawan dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Kelompok B3 Kumara Adi I Denpasar, menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri setelah penerapan permainan tradisional meong-meongan pada anak kelompok B3 semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Adi I Denpasar sebesar 58,75%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase percaya diri anak pada siklus I sebesar 72,00% dengan kriteria rendah menjadi sebesar 87,00% pada siklus II yang ada pada kriteria tinggi (Siyani, N. A., Asri, I. G. A. S., & Putra, I. K. A. 2016). Hasil penelitian dari Mahayanti, & Haryati dengan judul Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Gending Rare Meong-Meong, menunjukkan hasil Nilai-nilai pendidikan dalam Gending Rare Meong-Meong (1) nilai kejujuran; (2) nilai disiplin; (3) nilai kerja keras; (4) nilai mandiri. Implikasinya dari Gending Rare Meong-Meong ini adalah membentuk kepribadian anak, baik dari segi sikap maupun psikologis anak, memiliki daya ingat yang tinggi, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya yang dimiliki (Ni Kadek Dwi Mahayanti, & Ni Made Haryati. 2021).

Hasil penelitian dari Wirasanjaya dan kawan – kawan dengan judul Pengaruh Model Index Card Match (ICM) Berbantuan Permainan Meong -Meong Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mapel IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Di Desa Baluk Jembrana, menunjukkan hasil bahwa hasil belajar dari kelompok eksperimen lebih unggul dari hasil belajar kelompok kontrol ini disebabkan karena model Index Card Match (ICM) dengan bantuan permainan Meong-Meong efektif meningkatkan aspek kognitif siswa (Pada et al., 2024).

Dari beberapa penelitian di atas dapat dibedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan dimana dalam penelitian ini yaitu lebih memfokuskan pada mempertahankan permainan tradisional di lingkungan masyarakat meskipun pada zaman sekarang sudah berada di era globalisasi yang terdapat berbagai macam permainan modern atau sering disebut game online.

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta anak terhadap permainan tradisional. Meningkatkan apresiasi terhadap permainan tradisional seperti Meong - Meong membutuhkan peran penting dari orang tua serta para pendidik. Pengenalan permainan ini sebagai bagian tak terpisahkan dari warisan budaya merupakan langkah awal untuk membangkitkan minat anak-anak. Dengan membimbing

anak-anak untuk memahami serta menikmati permainan tradisional, kita dapat memastikan bahwa warisan luhur serta kreativitas dari masa lampau tetap relevan dan hidup dalam generasi yang akan datang. Penelitian ini penting dilakukan karena mengingat anak – anak pada zaman ini lebih memilih bermain handphone dari pada bermain permainan tradisional yang diwariskan oleh leluhurnya yang terdahulu maka dari itu diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membuat anak – anak menyadari bahwa leluhurnya mempunyai budaya yang begitu luar biasa unik dan beraneka ragam jenisnya, anak juga dapat mengapresiasi dan melestarika budaya yang telah ada.

METODE

Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu jenis, desain atau rancangan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti suatu objek yang alamiah atau dalam kondisi nyata dan tidak ada unsur setingan seperti eksperimen. Deskriptif berarti suatu hasil penelitian yang akan di deskripsikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tanpa menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitiannya (Mar'atusholihah et al., 2019; Thabroni, 2022) . oleh karena itu dalam melakukan penelitian kualitatif peneliti harus memperhatikan dan memahami dalam pendekatan agar dalam memecahkan masalah atau menggali subjek penelitian lebih akurat agar mendapatkan hasil atau tujuan yang di inginkan.(Adlini et al., 2022).Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Kumara Sabda Bhuana yang terdiri dari 20 orang anak dengan rentang usia 5-6 tahun dan 3 orang guru pendamping sebagai sumber data.

Teknik pengumpulan data melalui observasi dimana peneliti melakukan pengamatan pencatatan perilaku, interaksi pada saat penelitian berlangsung(Ardiansyah et al., 2023), wawancara merupakan observasi yang dilakukan secara mendalam dan menyeluruh terhadap fenomena yang sedang diamati atau diteliti (Hansen, 2020). dan study pustaka pengambilan data dengan cara memahami serta mempelajari teori – teori yang bersumber dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan (Adlini et al., 2022). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi pengambilan data dengan melakukan pengecekan data terhadap sumber yang sama dan teknik yang berbeda (Mekarisce, 2020). dari Miles dan Hubermen.

Lembar observasi

Tabel 3.8 Instrumen observasi ketersediaan media

No	Perlengkapan
1	Terdapat halaman yang luas
2	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal
3	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan local berbentuk audio
4	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan local berbentuk visual
5	Terdapat media pembelajaran berbasis kebudayaan local berbentuk audio visual
6	Terdapat media pembelajaran kongkret
7	Terdapat media pembelajaran abstrak
8	Terdapat media pembelajaran interaktif

(Nasution, 2022)

HASIL PENELITIAN

Corresponding author: Ni Kadek Evi Susilawati

Email Address: elvislwt@gmail.com

Received: 27-05-2024, Accepted 07-06-2024, Published 30-06-2024

Strategi yang dilakukan dalam pemertahanan permainan tradisional *meong – meong* melalui implementasi kegiatan bermain anak usia dini di dapatkan hasil bahwa melalui kegiatan bermain dapat menumbuhkan rasa cinta anak terhadap permainan tradisional bali selain dapat mempertahankan kelestarian budaya melalui permainan *meong – meong* dapat menstimulasi perkembangan anak dalam melaksanakan permainan *meong – meong* jadi anak – anak tidak hanya melakukan satu gerakan saja seperti berlari tetapi anak – anak dapat melakukan berbagai gerakan seperti dapat mengecoh temanya agar tidak tertangkap adanya kerja sama yang bagus antara yang berperan sebagai *bikul* (tikus) dengan anak yang berperan sebagai pagar atau penghalang, anak – anak juga sangat menikmati permainan dan melakukannya dengan antusias penuh dengan kebahagiaan.



Gambar 1.1 Dokumentasi Permainan Tradisional *Meong – Meong*

Permainan *meong - meongan* adalah permainan tradisional Bali. Nama permainan *meong – meongan* diambil dari nama hewan yaitu kucing atau bahasa balinya *meong*. Permainan *meong – meongan* ini terinspirasi dari kucing (*Meong*) yang akan menangkap tikus (*Bikul*) yang mengganggu orang – orang.



Gambar 1.2 Dokumentasi Permainan Tradisional *Meong - Meong*

Permainan Tradisional *meong – meong* dilakukan secara berkelompok selanjutnya anak – anak akan memilih dua orang temannya yang memiliki kekuatan fisik yang sepadan seperti lincah, gesit dan fisik yang sama – sama kuat. Pemilihan ini dilakukan untuk menentukan pemeran *Bikul* dan *Meong*. Setelah menentukan pemeran *Bikul* dan *Meong* maka permainan dinyatakan siap dimulai. Semua anak – anak yang tidak berpartisipasi sebagai *Bikul* dan *Meong* berpegangan tangan membuat lingkaran untuk yang berperan sebagai *Meong* berada di luar lingkaran sedangkan yang berperan sebagai *Bikul* berada di dalam lingkaran.

PEMBAHASAN

Penanaman nilai - nilai kearifan budaya lokal harus dilakukan sejak sedini mungkin sebagai jati diri bangsa. Dalam memperkuat jati diri daerah dapat dilakukan dengan upaya penanaman nilai – nilai kearifan budaya lokan dimulai dari lingkungan masyarakat melalui revilisasi. Dalam melestarikan budaya lokal juga diperlukan dukungan dari pemerintah dengan meberikan kebijakan – kebijakan yang mengandung nilai – nilai kebudayaan lokal, seperti ketika ada kegiatan tertentu dapat diselipkan kebudayaan lokal seperti tari – tarian daerah, permainan daerah dan lain sebagainya yang bertujuan agar generasi muda dapat memahami bahwa ini merupakan budaya kita yang harus dilestarikan dan dalam pendidikan folmal juga perlu adanya penanaman kebudayaan jadi tidak hanya di lingkungan masyarakat saja namundi lingkungan sekolah juga mendapatkan penanaman budaya lokal (Khumairoh, 2022). Strategi dalam mempertahankan budaya di era globalisasi ini memiliki dampak pada budaya di daerah Bali salah satutunya permainan tradisional Bali *meong – meong*. Dalam mempertahankan budaya masyarakat dan pemerintah perlu melakukan kerjasama satu sama lain dengan harapan mempertahankan budaya meskipun berada di era globalisasi ini dan untuk kalangan anak – anak hingga kalangan orang dewasa dapat melestarikan budayanya. Tanpa adanya suatu strategi atau perencanaan yang matang oleh masyarakat dan pemerintah akan memiliki dampak

yang signifikan terhadap budaya ini. Beragam cara dapat kita lakukan dalam mempertahankan budaya dimana kita harus memiliki rasa kesadaran akan hadirnya budaya kita dalam kehidupan dan suatu rasa memiliki kebudayaan ini. (Machdori et al., 2022). Upaya dalam mempertahankan kebudayaan dalam perubahan zaman saat ini yaitu dengan cara saling menjaga antara orang tua dengan orang tua, orang tua dengan anak, anak dengan saudara (Parapat & Aritonang, 2020). Salah satu budaya kita yang perlu dipertahankan yaitu permainan tradisional *meong – meong*.

Anak usia dini identik dengan bermain di setiap kegiatan yang dilakukannya bahkan anak usia dini dapat belajar melalui bermain dan sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain beda halnya dengan anak – anak remaja dan orang dewasa lainnya. Anak usia dini memiliki hak untuk bermain. Bermain suatu kegiatan yang dapat membuat persaan yang melakukan permainan senang tanpa ada rasa paksaan dalam melakukannya dalam bermain anak bebas dalam berekpresi (Rohmah, 2016). Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya (Priyanto, 2014). Menurut piaget bermain adalah kegiatan yang di lakukan secara berulang tidak hanya sekali atau dua kali bermain dapat membuat orang yang melakukannya merasa senang (Siti Nur Hayati & Putro, 2021). Ada banyak kegiatan bermain anak mulai dari berlari, melompat, memanjat, bermain fazzel, menyusun balok sambil bernyanyi (Wahyuni & Azizah, 2020). Selain itu mendongeng, bermain alat musik sederhana, berolahraga (Kurnia, 2012), bermain fisik, tebak – tebakan, bermain menggunakan benda – benda, bermain peran (Andriani, 2011) . Permainan tradisional yang dapat diterapkan di pendidikan anak usia dini seperti *juru pecar, goak – goakan, megala – gala, cingklak, kasti, mebarong, meong – meong* dan lain sebagainya (Dian Widiastuti & Sandra Devindriati Kusuma, 2021).

Salah satu permainan tradisional yang dapat menumbuhkan rasa cinta anak terhadap permainan tradisional yaitu *meong - meong*. Dimana permainan ini melibatkan banyak anak, yang berjumlah kurang lebih 10 hingga 12 orang, dalam melakukan permainan ini harus didukung dengan area yang luas, sekitar 6 x 8 meter persegi. Permainan ini dapat dilakukan di lakukan dimana saja seperti halaman rumah, sekolah, balai banjar, kebun, atau pantai. Terdapat tiga peran dalam permainan ini, yaitu kucing, tikus, dan beberapa pemain penghalang yang menggambarkan keadaan rumah. Pemilihan peran dilakukan melalui undian (Made Taro 2015).

Permainan Tradisional *meong – meong* dilakukan secara berkelompok selanjutnya anak – anak akan memilih dua orang temannya yang memiliki kekuatan fisik yang sepadan seperti lincih, gesit dan fisik yang sama – sama kuat. Pemilihan ini dilakukan untuk menentukan pemeran *Bikul* dan *Meong*. Setelah menentukan pemeran *Bikul* dan *Meong* maka permainan dinyatakan siap dimulai. Semua anak – anak yang tidak berpartisipasi sebagai *Bikul* dan *Meong* berpegangan tangan membuat lingkaran untuk yang berperan sebagai *Meong* berada di luar lingkaran sedangkan yang berperan sebagai *Bikul* berada di dalam lingkaran.

Penghalang terdiri dari sejumlah anak yang membentuk lingkaran sambil saling berpegangan tangan dan menghadap ke titik pusat (tikus). Tugas mereka adalah melindungi tikus agar tidak mudah ditangkap oleh kucing. Tikus yang takut berdiri di tengah-tengah penghalang, selalu waspada terhadap kemungkinan kucing menyergapnya. Tugas kucing (*meong*) adalah menangkap tikus (*Bikul*), di mana pun tikus tersebut bersembunyi. Pengejaran dimulai setelah wasit membunyikan peluit. Sang kucing yang berada di luar lingkaran mencoba masuk, tetapi pemain yang membentuk lingkaran selalu menghalangi dengan memperkuat dan merapatkan pegangan tangan mereka. Jika kucing berhasil masuk ke dalam lingkaran, maka tikus harus segera berusaha menyelamatkan diri ke luar lingkaran. Situasi ini segera diatasi oleh pemain yang membentuk lingkaran. Mereka memberikan kesempatan kepada tikus untuk keluar masuk, sambil berusaha menghambat perburuan yang dilakukan oleh kucing. Kadang-kadang, tikus terdesak dan tertangkap, namun pemain tidak berhenti di situ. Tikus yang tertangkap segera berganti peran menjadi kucing, dan kucing yang menangkap sebelumnya segera menjadi tikus. Proses ini berlanjut secara bergantian, dengan peran berganti sesuai kesepakatan, misalnya dengan memilih peran baru, hingga akhir permainan. (Made Taro 2015)

Setelah lagu selesai dan kata-kata "Juk Meng Juk Kul" dinyanyikan, anak yang berperan sebagai *Meong* mulai bergerak dan berusaha untuk menangkap *Bikul* yang berada di dalam lingkaran. Lagu *Meong-Meong* dimulai dengan peserta membentuk lingkaran sambil bergerak. Tetapi, upaya *Meong* untuk mengejar *Bikul* dihalangi oleh peserta yang sudah membentuk lingkaran sebelumnya. Ada pun aturan yang harus diikuti oleh *Meong* selama permainan. *Meong* hanya dapat masuk ke dalam lingkaran jika *Meong* menemukan sela di antara pegangan tangan peserta yang membentuk lingkaran, dan *Meong* harus merangkak di bawah tangan peserta tanpa melompat atau menerobos secara paksa, untuk mencegah *Meong* masuk ke dalam lingkaran para peserta dapat merendahkan pegangan tangan mereka dan menyesuaikan dengan gerakan *Meong* untuk mencegah *Meong* masuk ke dalam lingkaran.

Dalam permainan ini, yang berperan sebagai *Bikul* akan berusaha untuk menjauhkan diri dari batas lingkaran upaya ini dilakukan agar tidak tertangkap *Meong*. Namun, pemain *Bikul* akan memiliki kesempatan untuk berlari keluar dari lingkaran jika *Meong* berhasil menggunakan trik untuk masuk ke dalam lingkaran, begitu juga sebaliknya. Mereka bergantian antara masuk dan keluar dari lingkaran sampai pada akhirnya *Meong* berhasil menangkap *Bikul*. Jika *Meong* berhasil menangkap *Bikul*, maka pemain yang sebelumnya menjadi *Meong* akan bertukar peran menjadi *Bikul*, dan sebaliknya. Namun, jika *Meong* tidak berhasil menangkap *Bikul* selama permainan, *Meong* secara sukarela akan kalah, dan pemain baru akan mengambil peran tersebut saat permainan dimulai.

Lagu yang digunakan dalam permainan ini adalah gending rare meong-meong, yang merupakan salah satu komposisi musik tradisional dari Provinsi Bali yang penciptanya tidak diketahui. Musik ini sangat terkenal dan menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai lapisan masyarakat Bali, khususnya di kalangan anak-anak. Gender ini disebut juga dengan dolan,

yaitu musik yang digunakan sebagai latar atau pengiring suatu permainan yang disebut Meong-Meongan. Game ini menyuguhkan aksi dua hewan yang berlawanan yaitu kucing (*meong*) mengejar tikus (*bikul*). Permainan ini tidak dapat dibedakan dengan irama lagu pengiring Meong-Meong. Saat lagu ini berakhir, saling kejar-kejaran langsung diawali dengan para pemain yang mengulang-ulang kata "juk Meng juk kul". Namun Gending Rare ini terkadang dinyanyikan oleh anak-anak tanpa dimainkan. Lirik lagu Meong - Meong adalah sebagai berikut:

Meong – meong alih je bikule

Bikul gede – gede buin mokoh – mokoh

Kereng pesan ngerusuhin

Juk meng juk kul

Interpretasi atau makna yang dapat disimpulkan dari Gending Rare meong – meong yaitu menggambarkan seperti perburuan yang dilakukan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) terhadap koruptor. Dalam permainan ini, karakter Bikul yang lincah dan sulit ditangkap karena memiliki ukuran tubuh yang kecil, serta kemampuannya untuk memasuki ruang yang sempit seperti sela-sela rumah, diibaratkan sebagai penjahat yang sulit dilacak dan sering menimbulkan masalah. Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa makna seperti ini merupakan interpretasi atau analogi yang dibuat oleh seseorang terhadap Gending Rare Meong - Meong. Musik dan permainan tersebut mungkin memiliki makna dan konteks lain dalam budaya Bali yang tidak secara langsung terkait dengan isu korupsi atau urusan hukum. Interpretasi terhadap seni dan tradisi sering kali dapat bervariasi tergantung pada perspektif dan pengalaman individu yang menginterpretasinya (Kadek & Made, 2021).

Dalam permainan "meong-meong" tidak hanya melatih kelincahan gerakan, tetapi juga menghadirkan keindahan dan mendorong kreativitas. Anak-anak merasa senang dan penuh semangat sambil bergerak secara spontan. Permainan ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan karakter dan pribadi anak-anak. Emosi seperti kegembiraan, keberanian, dan ketakutan diharapkan dapat tumbuh, sementara sikap dan perilaku seperti percaya diri, kejujuran, kerja sama, tantangan, kemandirian, pengendalian diri, dan tanggung jawab juga diharapkan akan terbentuk melalui permainan ini. (Made Taro2015)

Ada pun manfaat permainan tradisional bagi anak usia dini khususnya permainan meong – meong yaitu meningkatkan maupun melatih motorik kasar, sosial emosional, serta anak secara langsung telah melestarikan warisan budaya para leluhurnya. Ada pun penjabaran dari masing – masing manfaat tersebut yaitu sebagai berikut. Hurlock mengatakan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau anggota seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Anak-anak dilatih untuk berlari, melompat, berdiri dengan satu kaki, berlari, bermain bola, dan mengendarai sepeda motor roda tiga. Perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan koordinasi otot, urat syaraf, dan pusat syaraf dikenal sebagai perkembangan motorik. Papalia, Olds mengatakan

bahwa kemampuan motorik kasar, juga dikenal sebagai kemampuan motorik kasar, adalah kemampuan fisik yang melibatkan otot-otot besar, seperti berlari dan melompat. Karel mengatakan bahwa olahraga membantu perkembangan motorik anak. Olahraga membantu perkembangan otak dan psikologis anak selain perkembangan fisiknya. Dari penjelasan di atas permainan tradisional meong – meong ini dapat melatih motorik kasar anak karena dalam permainan meong – meong anak – anak melakukan gerakan – gerakan yang menggunakan otot – otot besar seperti berlari menangkap temannya maupun berlari menghindari tangkapan temannya.

Selain bermanfaat untuk motorik kasar anak permainan meong – meong juga bermanfaat bagi perkembangan sosial emosional anak. Hurlock (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2008, hlm. 18) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan yang diperoleh untuk berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial. Secara yuridis, perkembangan sosial-emosional adalah proses perubahan perilaku yang berkelanjutan dan terpadu, dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan, yang mengalami peningkatan secara individual baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Proses ini mencakup berbagai aspek, seperti kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri, dan perilaku yang mendukung kehidupan sosial. Dari pengertian di atas permainan tradisional meong – meong ini dapat melakukan interaksi secara langsung dengan teman – temannya di sini anak dapat belajar menghormati teman – temannya serta bermain secara sportif. Selain itu anak juga belajar tentang aturan – aturan permainan yang ada, belajar tentang kesabaran, dan bagaimana berperilaku dalam situasi kompetitif anak juga belajar untuk menghadapi kemenangan dan kekalahan dengan sportivitas. Permainan tradisional meong - meong dapat mengajarkan anak tentang pengelolaan emosi, terutama ketika anak harus mengatasi kekecewaan saat tidak anak yang berperan sebagai *bikul* tertangkap oleh temannya yang berperan sebagai *meong*. Mereka belajar untuk mengontrol emosi negatif dan mengekspresikan diri dengan baik. Selain itu ada juga manfaat permainan meong – meong bagi anak yaitu dapat mengasah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan tingkah laku anak (Wulan Fauzia 2022) dimana jika dikaitkan dengan permainan tradisional meong – meong yaitu anak yang berperan sebagai tikus akan berpikir atau menghalalkan segala cara untuk meloloskan diri dari kejaran kucing, begitu juga sebaliknya ketika anak mejadi kucing maka anak akan berusaha menghalalkan berbagai cara untuk bisa menangkap tikus. Meskipun permainan ini bersifat kompetitif, anak – anak dapat belajar bekerja sama dalam situasi yang melibatkan strategi, seperti menghalangi *meong* untuk menangkap *bikul*. Permainan ini juga mengajarkan anak untuk belajar dari kegagalan ketika anak tertangkap oleh *meong* makan anak tersebut bisa menerima kekalahan tersebut.

Manfaat selanjutnya yaitu anak dapat belajar melestarikan budaya yang diwariskan oleh para leluhurnya terdahulu. Permainan meong – meong bukan hanya sebagai hiburan belaka namun permainan meong – meong ini merupakan pintu gerbang ke dalam kearifan lokal yang terpendam. Melalui permainan ini , anak – anak dapat belajar menghargai nilai – nilai

kebersamaan lewat kerjasama dan kekompakan dan menjalin pertemanan yang semakin erat (Perdima & Kristiawan, 2021), kerja sama, serta kejujuran yang menjadi dasar dari budaya lokal. Memperkenalkan permainan tradisional membantu mempertahankan dan mewariskan warisan budaya kepada generasi mendatang. Ini memungkinkan anak-anak untuk terhubung dengan akar budaya mereka dan memahami nilai-nilai yang dipegang oleh nenek moyang mereka.

SIMPULAN

Usia dini merupakan rentang usia yang sangat bagus dalam membentuk sikap anak terutama dalam mempertahankan kebudayaan di bidang permainan tradisional jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui bermain dapat menumbuhkan rasa mempertahankan kebudayaan. Salah satu permainan yang dapat mempertahankan kebudayaan yaitu permainan tradisional. melalui sebuah implementasi kegiatan bermain pada pendidikan anak usia dini tumbuh sikap untuk mempertahankan budaya permainan tradisional yang dimiliki. Hal ini menjadi strategi yang sangat efektif untuk tetap menjaga keberlangsungan budaya adi luhung. Selain dapat menumbuhkan rasa mempertahankan kebudayaan melalui bermain meong - meong juga dapat menstimulasi perkembangan motorik, kognitif, dan sosial emosional anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Andriani. (2011). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini [Traditional games in forming the character of early childhood]. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arya, P. A. P. (2015). Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Bagian dari Atraksi Wisata Budaya di Kota Denpasar. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 1, 83–99. <https://jurnal.harianregional.com/index.php/jumpa/article/view/13097%0Ahttps://jurnal.harianregional.com/index.php/jumpa/article/download/13097/8772>
- Dian Widiastuti, N. M., & Sandra Devindriati Kusuma, P. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98–105. <https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740>
- Fauzia, Wulan (2022) PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen

Corresponding author: Ni Kadek Evi Susilawati

Email Address: elvislwt@gmail.com

Received: 27-05-2024, Accepted 07-06-2024, Published 30-06-2024

- Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Husein MR, M. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Kadek, D. M. N., & Made, H. N. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Gending Rare Meong-Meong. *Pensi*, September. <http://repo.isi-dps.ac.id/4717/%0Ahttp://repo.isi-dps.ac.id/4717/1/Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Gending Rare Meong-Meong.pdf>
- Khumairoh, A. Z. (2022). Strategi Mempertahankan Budaya Lokal Di Era Globalisasi. *Academia*, 3.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 1(1), 77–86.
- Machdori, M., Maknun, T., & Iswary, E. (2022). Ngarak Barong, Tradisi Lebaran Betawi dan Strategi Pemertahanan Budaya Masyarakat Etnis Betawi di Kampung Sawah Bekasi: Kajian Semiotika. *Jurnal Ilmu Dan Budaya*, 43(2), 229. <https://doi.org/10.47313/jib.v43i2.1749>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol: 7 No.:, 256.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Muazimah, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Generasi Emas*, 3(1), 70–76. [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5505](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5505)
- Nasution. (2022). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Pada, S., Ipas, M., Iv, K., Dasar, S., & Desa, D. I. (2024). *PENGARUH MODEL INDEX CARD MATCH (ICM) BERBANTUAN PERMAINAN MEONG-MEONG TERHADAP HASIL BELAJAR*. 4, 1–15.
- Parapat, L. H., & Aritonang, D. R. (2020). Nilai Kearifan Lokal Dan Upaya Pemertahanan Budaya “Marsalap Ari” Dalam Menjalin Solidaritas Antar Sesama Di Desa Paringgonan Sebagai Bahan Ajar Pembentukan Karakter Mahasiswa [The Value of Local Wisdom and Efforts to Maintain “Marsalap Ari” Culture in Es. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra [Journal of Language and Literature Education Research]*., 5(1), 25–28.

Corresponding author: Ni Kadek Evi Susilawati

Email Address: elvislwt@gmail.com

Received: 27-05-2024, Accepted 07-06-2024, Published 30-06-2024

- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Rahtwo, C. K. P., & Budiyo. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Jamuran. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 1741–1752. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48723%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48723/40637>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional guna Memperkuat Karakter Kebersihan Hati pada Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79–93. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Siyani, N. A., Asri, I. A. A. S., & Putra, I. K. A. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Kelompok B3 Kumara Adi Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10.
- Taro, Made (2015) DARI GOAK MALING TALUH SAMPAI GOAK MALING PITIK.
- Thabroni, G. (2022). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep & Contoh)*. Serupa.Id.
- Trianto, 2013, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Yaswinda dan dkk, 2018, *Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Bagi Guru PAUD Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 Nomor II), 13-22.
- Yusuf Muri, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta, Prenadamedia Group.

Corresponding author: Ni Kadek Evi Susilawati

Email Address: elvislwt@gmail.com

Received: 27-05-2024, Accepted 07-06-2024, Published 30-06-2024