

## ETNOBOTANI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK MASYARAKAT JAWA DI JAWA TENGAH

### *(Ethnobotany of Traditional Children's Games of Javanese Society in Central Java)*

DAFI AL ANSHORY\* DAN SULISTIJORINI

Program Studi Biologi Tumbuhan FMIPA IPB  
Gedung Biologi, Kampus IPB, Dramaga, Babakan, Dramaga, Bogor, Jawa Barat 16680

\*Email : anshorydafi@gmail.com

Diterima 22 Juli 2019 / Disetujui 28 Oktober 2019

#### ABSTRACT

*Traditional games are using simple tools and materials, such as plants. The aim of this study is to count the percentage of traditional games using plants that still exist in Central Java Province, to analyze the role of plants on traditional game, and to reveal the children's knowledges about plants from traditional games. The data were collected by interviewing the respondents, including the parents (>50 y.o), the adults (15-30 y.o), the childrens (5-14 y.o) in 4 study areas: the hillside of Lawu, the hinterlands of Karangpandan, the ruralside of Karanganyar, and the city of Surakarta. The results showed that the precentage of traditional games that still exist are: in the hillside (39%), the hinterland (28%), the rural (19%), the city (14%). Plant usage in traditional games by the children has a tendency to use cultivated plants, which grow in home gardens and the parts of plants that are often used are leaves. Plant availaibility could strongly influence the existence of traditional games in society. Childrens have knowledge about plants that are obtained or developed through playing traditional games.*

*Keywords: children's knowledge, plants, play, the hillside, the city*

#### ABSTRAK

*Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang menggunakan alat dan bahan sederhana, seperti tumbuhan. Tujuan penelitian adalah menghitung persentase permainan tradisional berbahan tumbuhan yang masih bertahan di provinsi Jawa Tengah, menganalisis peran tumbuhan dalam permainan tradisional, dan mengungkapkan pengetahuan anak-anak tentang tumbuhan dalam permainan tradisional. Data dikoleksi dengan menggunakan wawancara terhadap masyarakat (orang tua (>50 th), orang dewasa (15-30 th), anak-anak (5-14 th) di empat lokasi yaitu lereng Gunung Lawu, pedalaman Karangpandan, pedesaan Karanganyar, perkotaan Surakarta. Hasil dari penelitian antara lain: persentase permainan tradisional berbahan tumbuhan yang masih bertahan: di lereng gunung Lawu (39%), pedalaman (28%), pedesaan (19%), dan perkotaan (14%). Pemanfaatan tumbuhan dalam permainan tradisional oleh anak-anak memiliki kecenderungan menggunakan tanaman budidaya, tumbuhan yang tumbuh di pekarangan, dan bagian tumbuhan berupa daun. Ketersediaan tumbuhan mampu mempengaruhi eksistensi permainan tradisional di masyarakat. Anak-anak memiliki pengetahuan tentang tumbuhan yang diperoleh atau dikembangkan melalui kegiatan bermain permainan tradisional.*

*Kata kunci: pengetahuan anak-anak, tumbuhan, bermain, perkotaan, lereng gunung*

#### PENDAHULUAN

Permainan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari anak-anak (Fauzi 2009) dan bermain mampu membuat anak-anak merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, bahagia, sedih, dan bangga (Gross 1948; Simatupang 2005). Permainan tradisional diartikan sebagai hasil dari budaya masyarakat yang memiliki latar belakang rekreatif, kompetitif, magis, religius (Yunus 1981; Gheiji *et al.* 2014), dijalankan berdasarkan tradisi secara turun-temurun (Marzoan dan Hamidi 2017), dan mengandung nilai budaya serta kearifan lokal (Mulyani 2016). Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan tradisional berupa bahan-bahan sederhana yang mudah didapat, salah satunya adalah tumbuhan.

Pemanfaatan tumbuhan dalam permainan tradisional dapat dikaji menggunakan ilmu etnobotani. Menurut Rifai (1998) etnobotani tidak hanya berfokus pada aspek ekonomi tumbuhan namun terfokus pada pandangan hubungan budaya masyarakat dalam artian luas. Etnobotani dapat berupa penggambaran hubungan manusia dengan tumbuhan yang menekankan pada hubungan pandangan manusia, alam, dan tumbuhan melalui unsur kebudayaan (Walujo 2011). Melalui etnobotani, dapat diketahui pandangan manusia terhadap tumbuhan dan alam melalui unsur kebudayaan yang salah satunya berupa permainan tradisional.

Wilayah eks-karesidenan Surakarta merupakan daerah yang sebagian masyarakatnya masih menganut *kejawan* (budaya Jawa). Permainan tradisional yang ada di wilayah tersebut mengandung kebudayaan lokal

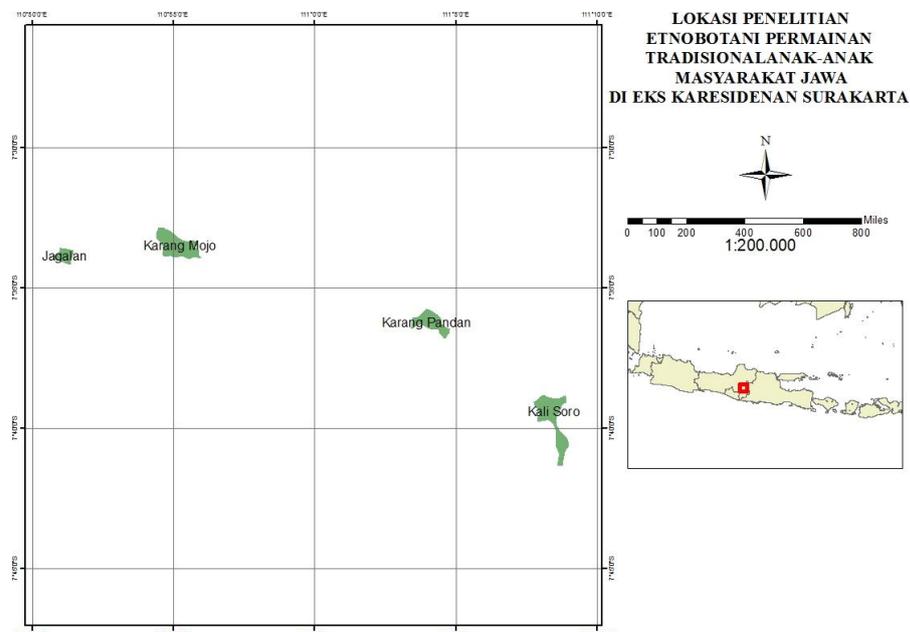
masyarakat setempat. Masuknya era digital yang diiringi bebasnya enkulturasi budaya luar berdampak pada hilangnya nilai-nilai budaya lokal di masyarakat, termasuk dalam permainan tradisional. Penelitian etnobotani permainan tradisional belum banyak ditemukan padahal permainan tradisional disinyalir telah mulai menghilang. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghitung persentase permainan tradisional dari tumbuhan yang masih bertahan, (2) menganalisis peran tumbuhan dalam permainan tradisional di masyarakat, dan (3) mengungkapkan pengetahuan anak-anak tentang tumbuhan yang dipakai dalam permainan mereka.

### METODE PENELITIAN

Area pengambilan data yakni di Eks Karesidenan Surakarta yang dibagi menjadi empat lokasi didasarkan pada kondisi geografis guna mengetahui perbedaan pengetahuan dan pola budaya masyarakat yang dimiliki. Penelitian dilakukan di empat lokasi yaitu lereng gunung, pedalaman, pedesaan, dan perkotaan di Eks Karesidenan Surakarta (Gambar 1). Lokasi penelitian kawasan lereng gunung dilakukan di lereng barat Gunung Lawu tepatnya di Desa Kalisoro, Kecamatan Tawangmangu, Kabupaten Karanganyar. Kawasan pedalaman yang merupakan perbatasan antara lereng gunung dan pedesaan terdapat di Desa Karangpandan, Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar. Kawasan pedesaan merupakan wilayah yang sebagian besar lanskapnya berupa pemukiman dan persawahan terletak di Desa Karangmojo, Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar. Perkotaan dalam penelitian ini merujuk pada kawasan kampung tengah kota yakni di Kelurahan Jagalan, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta.

Pengumpulan informasi permainan tradisional berbahan tumbuhan menggunakan metode wawancara semi terstruktur kepada informan yang dipilih. Informasi ini digunakan untuk melihat persentase permainan tradisional yang pernah ada dan yang saat ini masih bertahan di masyarakat. Informan pertama yang diwawancarai merupakan orang tua (>50 tahun) yang dipilih menggunakan metode *purposive sampling*. Jumlah informan orang tua di lereng gunung (32 orang), pedalaman (24 orang), pedesaan (20 orang), dan perkotaan (20 orang). Setelah mendapat informasi awal, dilakukan wawancara dengan anak-anak (5-14 tahun) untuk melihat perbedaan informasi jenis permainan tradisional antar generasi. Informasi dari orang tua digunakan sebagai data permainan tradisional yang pernah ada, sedangkan informasi dari anak-anak mencerminkan permainan tradisional yang saat ini masih bertahan atau dikenal anak-anak.

Berbekal informasi awal berupa jenis permainan tradisional, dilakukan penggalian informasi lebih dalam tentang tumbuhan yang dimanfaatkan di dalam permainan tradisional dengan metode wawancara *open ended*. Informan dipilih menggunakan *purposive sampling* yang meliputi orang tua (>50 tahun), orang dewasa (15-30 tahun) dan anak-anak (5-14 tahun). Tumbuhan yang digunakan dalam permainan tradisional didokumentasikan kemudian diidentifikasi dengan cara mencocokkan dengan tumbuhan yang terdapat pada buku Flora of Java (Backer dan Van Den Brink 1963). Keberadaan tumbuhan di setiap lokasi diketahui dengan metode jelajah untuk mengetahui jumlah masing-masing tumbuhan. Jumlah tumbuhan dalam hitungan individu yang ditemukan kemudian dikategorikan dalam kategori sebagai berikut: melimpah (>100 individu), sedang (26-100 individu), jarang (1-25 individu).



Gambar 1 Peta lokasi penelitian

Anak-anak (5-14 tahun) digali pengetahuannya tentang hal-hal yang berkaitan dengan tumbuhan di sekitar mereka meliputi: jenis tumbuhan yang dimanfaatkan dalam permainan, tempat tumbuh, waktu musim tumbuhan tumbuh, berbunga, berbuah, dan manfaat tumbuhan tersebut dalam kehidupan mereka. Penggalan informasi ini bertujuan untuk mengetahui kedalaman anak-anak mengenal tumbuhan dalam kegiatan bermain mereka serta cara pemerolehan tumbuhan. Penelitian ini menghasilkan data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Keanekaragaman Permainan Tradisional

Hasil survei terhadap informan di empat lokasi mengungkapkan adanya 39 jenis permainan tradisional yang menggunakan tumbuhan. Masing-masing lokasi diketahui pernah memiliki jumlah permainan tradisional yang berbeda, yaitu: lereng gunung (24 jenis), pedalaman (22 jenis), pedesaan (33 jenis), dan perkotaan (11 jenis). Beberapa jenis permainan tradisional memiliki karakteristik yang berbeda antar lokasi. Salah satunya yakni jenis permainan yang sama namun memiliki nama lokal yang berbeda-beda. Sebagai contoh permainan *tulup* di lereng Gunung Lawu dikenal sebagai *bedilan* oleh masyarakat pedalaman dan *slothokan* di pedesaan. *Tulup* merupakan permainan tembak-tembakan dari bambu (*Bambusa bambos* (L.) Voss) yang terdiri dari badan dan pendorong peluru (Gambar 2a).

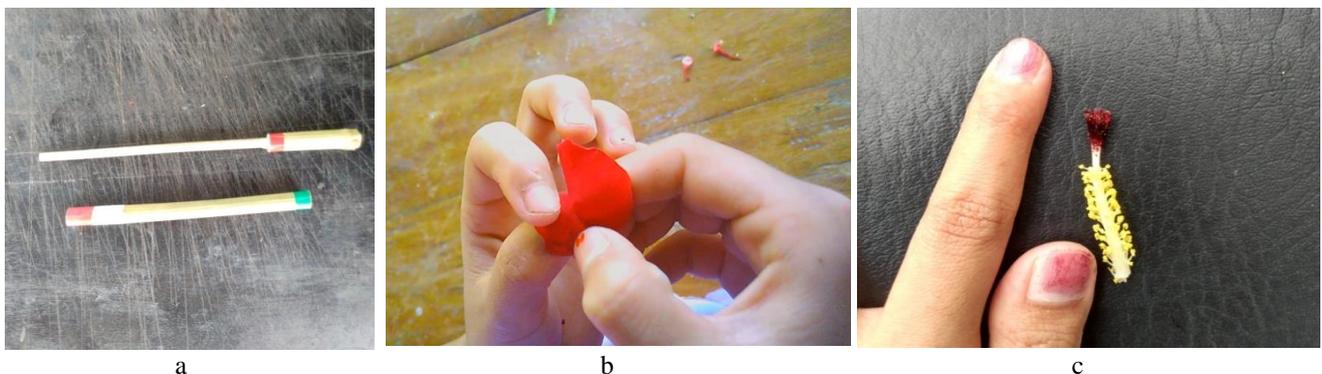
Kondisi berbeda terdapat pada jenis permainan tradisional yang memiliki nama yang sama namun berbeda tipe permainannya. Kapal-kapalan di lereng gunung Lawu diidentikkan dengan permainan yang berbentuk kapal dari pelepah pisang (*Musa paradisiaca*), namun anak-anak di pedalaman memaknai kapal-kapalan sebagai permainan layaknya rakit yang dibentuk dari 3 batang pisang yang disatukan dengan batang andong merah (*Cordyline fruticosa* L.),

sedangkan di pedesaan anak-anak membuat kapal-kapalan dari kulit buah jeruk bali (*Citrus maxima* (Burm.) Merr.) (Gambar 3c). Permainan kuteks atau pewarna kuku antar lokasi terdapat kecenderungan yang berbeda dalam menggunakan jenis tanaman. Anak-anak di lereng gunung menggunakan kelopak bunga mawar (*Rosa* ssp.) yang ditempelkan di kuku sedangkan anak-anak di pedesaan memilih menggunakan biji kesumba merah (*Bixa orellana* L.) atau putik bunga waru (*Hibiscus tiliaceus* L.) yang digesekan pada kuku (Gambar 2c).

### 2. Kondisi Permainan Tradisional di Masyarakat

Berdasarkan Tabel 1 didapati bahwa pengetahuan tentang permainan tradisional kini mengalami penurunan di lingkungan anak-anak. Penurunan pengetahuan permainan tradisional dapat dilihat dari perubahan jumlah permainan tradisional yang diketahui orang tua pada masanya dan permainan tradisional yang kini dikenal oleh anak-anak. Orang tua mengungkapkan pengetahuan permainan tradisional berbahan tumbuhan yang lebih banyak dibandingkan anak-anak. Perbedaan informasi jumlah permainan tradisional antara generasi orang tua dan anak-anak ini merupakan indikasi adanya perubahan pengetahuan tradisional di masyarakat. Menurut Sujarwo *et al.* (2014), penurunan suatu pengetahuan tradisional di masyarakat dapat dipengaruhi oleh faktor sosial dan ekonomi masyarakat setempat salah satunya yakni usia informan.

Pedesaan merupakan wilayah dengan tingkat penurunan pengetahuan permainan tradisional tertinggi yakni dari 33 jenis permainan kini hanya tujuh jenis permainan yang dikenal anak-anak. Sebagian besar lahan pedesaan mulai berubah fungsi menjadi bangunan-bangunan seperti perumahan dan pertokoan. Hal ini diduga mengurangi jumlah tumbuhan yang digunakan dalam permainan tradisional. Faktor lainnya yakni pengaruh teknologi yang memasuki pedesaan membawa anak-anak mengenal gawai dan mulai meninggalkan permainan tradisional.



Gambar 2 (a) batang *B. bambos* yang dibuat permainan *tulup*, (b) Mahkota *Rosa* sp. digunakan sebagai kuteks di lereng gunung, (c) putik bunga *H. tiliaceus* untuk kuteks di pedesaan



Gambar 3 *Musa paradisiaca* dalam mainan (a) kapal-kapalan di lereng gunung dan (b) kapal-kapalan di pedalaman, (c) kulit buah *C. maxima* untuk mainan kapal-kapalan di pedesaan

Tabel 1 Jumlah permainan tradisional yang dimainkan anak-anak di Eks karesidenan Surakarta

Lokasi penelitian	Jumlah permainan (jenis)	
	Dahulu	Kini
Lereng gunung	24	14 (39%)
Pedalaman	22	10 (28%)
Pedesaan	33	7 (19%)
Perkotaan	10	5 (14%)

Persentase permainan tradisional kini (Tabel 1) menunjukkan jumlah permainan tradisional yang masih bertahan pada masing-masing lokasi. Lokasi dengan jumlah permainan tradisional terendah adalah perkotaan (14%). Perkotaan merupakan wilayah yang dipenuhi bangunan dengan ruang terbuka hijau yang terbatas. Akibat dari keadaan ini yakni kurangnya lahan untuk bermain anak-anak dan sulitnya ditemui tumbuhan yang dapat digunakan dalam permainan tradisional. Kondisi ini selaras dengan Najmi *et al.* (2016) yang mengemukakan tentang pentingnya lahan terbuka perkotaan dalam pelestarian permainan tradisional.

### 3. Tumbuhan dalam Permainan Tradisional

Tumbuhan yang digunakan dalam 39 jenis permainan tradisional berjumlah 45 jenis. Jumlah tumbuhan yang lebih besar dibandingkan jumlah permainan menandakan bahwa dalam satu jenis permainan dapat menggunakan lebih dari satu jenis tumbuhan. Salah satu contohnya yakni dalam permainan bang suru menggunakan dua jenis tumbuhan, permainan ini merupakan kegiatan menyendok biji sawo (*Manilkara zapota* (L.) P. Royen.) dengan daun jeruk bali (*C. maxima*) yang digunakan sebagai sendok.

Jenis tumbuhan yang sering digunakan anak-anak dalam permainan tradisional yakni pisang. Tanaman ini sangat populer di kalangan anak-anak karena seluruh bagiannya dapat digunakan dalam berbagai jenis permainan. Beberapa jenis permainan yang dapat dibuat dari pisang antara lain: jaran-jaranan menggunakan tangkai daun, kapal-kapalan menggunakan pelepah

(batang semu), hingga pasaran menggunakan daun dan bunga pisang (Gambar 4).

Anak-anak sering menggunakan tanaman budidaya dalam permainan tradisional (82%) dibandingkan menggunakan tumbuhan liar yang hanya sebesar 18% (Tabel 2). Masyarakat cenderung menggunakan tumbuhan yang sudah diketahui manfaatnya, sehingga memudahkan mereka untuk memanfaatkannya secara langsung (Handayani 2010). Tumbuhan liar tidak banyak dimanfaatkan dalam permainan tradisional karena anak-anak jarang berinteraksi dengan tumbuhan tersebut. Sebagai contoh, anak-anak lebih memilih menggunakan biji kedelai (*Glycine max* (L.) Merr.) dibandingkan dengan buah tembelakan (*Lantana camara* L.) yang sama-sama digunakan sebagai peluru pada *tulup*.

Berdasarkan Tabel 3 tumbuhan yang tumbuh di pekarangan (62%) mendominasi penggunaan dalam permainan tradisional. Pekarangan sendiri merupakan tempat yang dapat berfungsi sebagai tempat bermain yang terkadang ditanami berbagai jenis tanaman hias hingga tanaman pangan (Riza 2014). Anak-anak pedesaan lebih sering menggunakan singkong yang banyak ditemukan di pekarangan rumah dibandingkan dengan anak-anak di lereng Gunung Lawu karena harus mencari tanaman tersebut hingga ke ladang. Hal tersebut karena masyarakat Gunung Lawu menanam tanaman singkong sebagai tanaman pembatas ladang. Bagi anak-anak yang bosan dengan menggunakan tanaman pekarangan, mereka menggunakan alternatif lain yakni dengan mencari tumbuhan hingga di pinggir jalan (9%), pinggir sungai (4%), atau hutan (4%).



Gambar 4 Tanaman *Musa paradisiaca* yang digunakan dalam permainan (a) pasaran, (b) mainan tembak-tembakan, (c) mainan jaran-jaranan, (d) mainan pedang-pedangan

Tabel 2 Penggunaan tumbuhan dalam permainan tradisional

Jenis tumbuhan	Jumlah pemanfaatan	Persentase (%)
Budidaya	37	82
Liar	8	18
Total	45	100

Tabel 3 Penggunaan tumbuhan berdasarkan lokasi tempat tumbuhan tumbuh

Tempat tumbuh	Jumlah tumbuhan	Persentase (%)
Pekarangan	33	62
Ladang	9	17
Hutan	2	4
Pinggir jalan	5	9
Pinggir sungai	2	4
Sawah	2	4
Total	53	100

Bagian tumbuhan yang paling banyak digunakan dalam permainan tradisional yakni daun (Tabel 4). Hal ini karena daun merupakan bagian tumbuhan yang selalu ada tanpa menunggu musim tertentu untuk tumbuh seperti bunga, buah, dan biji. Permainan harian pada umumnya menggunakan bagian tumbuhan yang selalu ada tanpa harus menunggu waktu tertentu (organ vegetatif), yakni daun, batang, sulur. Anak-anak sering memainkan pasaran dengan daun teh-tehan (*Acalypha siamensis* Olive ex Gage) dan membuat kalung-kalungan dari daun labu siam (*Sechium edule* (Jacq.) Sw.) karena bahannya yang selalu tersedia di lingkungan (Gambar 5). Permainan yang bersifat musiman tidak selalu dapat dimainkan setiap waktu karena membutuhkan bagian tumbuhan yang hanya tersedia di waktu tertentu (organ

generatif). Salah satu contoh permainan musiman yakni *tulup* dengan menggunakan peluru bunga jambu air (*Syzygium samarangense* (Blume.) Merr.) dan permainan membuat anting dari bunga pacar air (*Impatiens balsamina* L.). Dua jenis permainan tersebut dapat dimainkan apabila jambu air dan pacar air sudah berbunga, sedangkan saat belum berbunga anak-anak akan memainkan permainan yang lain.

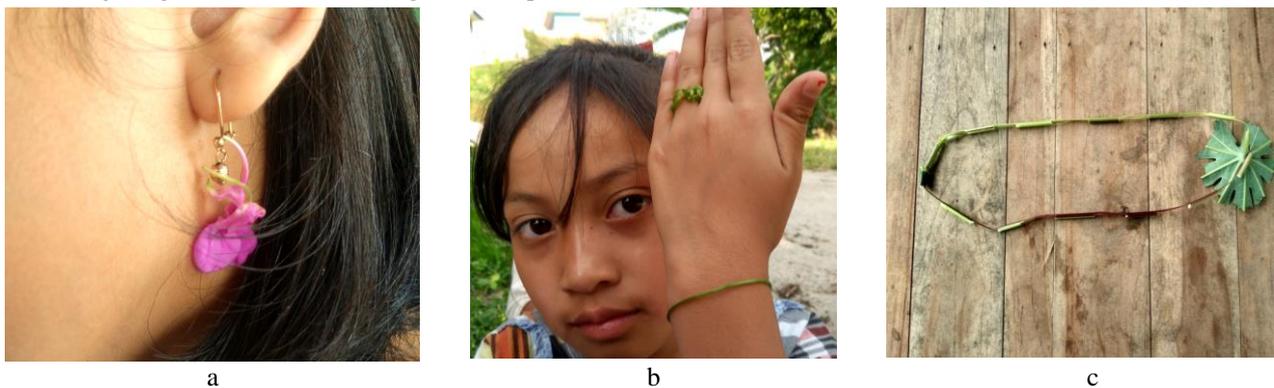
#### 4. Peran Tumbuhan dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional berbahan tumbuhan sangat bergantung pada ketersediaan tumbuhan di lingkungan. Hal ini diduga dapat mempengaruhi masih atau tidaknya suatu permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak. Tumbuhan dengan jumlah yang melimpah mendorong

anak-anak untuk menggunakan tumbuhan tersebut dibandingkan tumbuhan lain yang jumlahnya sedikit. Binahong (*Anredera cordifolia* (Ten.) Steenis) sering digunakan dalam permainan tradisional anak-anak di lereng gunung karena jumlahnya yang melimpah (Tabel 5). Sebaliknya anak-anak di pedesaan tidak pernah menggunakan binahong karena tumbuhan tersebut jarang tumbuh di lingkungan mereka.

Beberapa jenis permainan tradisional diketahui mulai menghilang dan tidak lagi dimainkan anak-anak karena jenis tumbuhan yang digunakan dalam permainan sulit ditemukan. Sebagai contoh adalah permainan membuat gelang dari jola jali (*Coix lacryma-jobi* L.) dan pasaran menggunakan daun mangkokan (*Polyscias scutellaria* (Burm.f.) Fosberg). Saat ini tanaman-tanaman tersebut jarang ditemukan di berbagai sudut pedesaan

karena lokasi tumbuh kedua tanaman ini sudah beralih menjadi bangunan-bangunan. Melimpahnya jola jali pada masa itu mendorong beberapa masyarakat memanfaatkan tanaman tersebut sebagai bahan pangan pengganti jagung (bentuk bijinya bulat) yang kaya karbohidrat. Daun mangkokan yang berbentuk cawan sering digunakan masyarakat sebagai wadah makanan saat hajatan. Daun ini juga dapat digunakan sebagai obat hingga bahan pembuat sabun (Hanum dan Syahrul 2017). Semakin sulit ditemukannya kedua tanaman ini menandakan tidak banyak masyarakat yang menilai bahwa tanaman ini berguna dalam kehidupan mereka dan patut dipertahankan. Hal ini sangat disayangkan karena jola jali dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan ketahanan dan diversifikasi pangan di Indonesia (Nurmala 2009).



Gambar 5 (a) Bunga *I. balsamina* digunakan sebagai anting, (b) sulur *S. edule* untuk cincin dan gelang, (c) tangkai daun *M. esculenta* untuk kalung-kalungan

Tabel 4 Pemanfaatan bagian tumbuhan dalam permainan tradisional

Bagian tumbuhan	Jumlah pemanfaatan	Persentase (%)
Daun	17	32
Bunga	9	17
Biji	6	12
Batang	6	12
Buah	7	13
Tangkai daun	4	8
Batang semu	2	4
Sulur	1	2
Total	53	100

Tabel 5 Jumlah tumbuhan di 4 lokasi penelitian

Nama ilmiah	Nama lokal	Jumlah tumbuhan			
		Lereng gunung	Pedalaman	Pedesaan	Perkotaan
<i>Sechium edule</i>	Jipan	Melimpah	-	-	-
<i>Artocarpus heterophyllus</i>	Nongko	Jarang	Melimpah	Melimpah	-
<i>Coix lacryma-jobi</i>	Jola-jali	-	Sedang	Jarang	-
<i>Anredera cordifolia</i>	Binahong	Sedang	-	-	-
<i>Mussa x paradisiaca</i>	Gedhang	Sedang	Melimpah	Melimpah	Jarang
Asteraceae	Aster	Melimpah	-	-	-
<i>Parkia speciosa</i>	Pete	-	-	Jarang	Jarang
<i>Polyscias scutellaria</i>	Mangkokan	-	Jarang	Jarang	-

Ket: Melimpah: >100 individu; Sedang: 26-100 individu; Jarang: 1-25 individu; Tidak ada: tidak ditemukan; Tanda (-): tidak digunakan

Kesulitan dalam menemukan tumbuhan mendorong anak-anak mencari alternatif tumbuhan lain yang dapat digunakan dalam permainan serupa. Nangka (*Artocarpus heterophyllus* Lam.) yang daunnya dijadikan sebagai bahan membuat mahkotaan sangat jarang tumbuh di wilayah lereng gunung. Anak-anak mengganti daun nangka dengan tumbuhan aster (*Asteraceae*) yang tumbuh melimpah di pinggir jalan untuk dijadikan mahkotaan. Hal ini memunculkan kekreatifan anak-anak dalam memenuhi keinginan bermain mereka yang mana tidak dilakukan anak-anak di pedesaan karena pohon nangka tumbuh melimpah di wilayah tersebut.

**5. Pengetahuan Anak-anak tentang Tumbuhan**

Pengetahuan anak-anak tentang tumbuhan merupakan pengetahuan yang diperoleh secara alami dari lingkungan dan masyarakat sekitar. Anak-anak mampu mengetahui jenis tumbuhan, tempat, waktu berbunga atau berbuah, hingga manfaat lain tumbuhan (Tabel 6).

Pengetahuan tentang tumbuhan membawa anak-anak menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan. Jambu air (*S. samarangense*) merupakan jenis tanaman tahunan yang mulai berbunga pada musim kemarau, pada waktu tersebut dimanfaatkan anak-anak untuk bermain perang-perangan menggunakan *tulup*. Bunga jambu air yang masih kuncup berbentuk bulat seperti lampu bohlam dapat dijadikan sebagai peluru. Pengetahuan tentang manfaat lain tumbuhan juga didapat anak-anak dari kegiatan bermain. Mereka berbagi informasi secara langsung dan tidak langsung tentang kegunaan tumbuhan. Salah satu pengetahuan anak-anak yakni tentang tumbuhan yang dapat dikonsumsi saat bermain. Anak-anak mengenal bunga sepatu (*H. rosa-sinensis*) dan soka (*I. paludosa*) yang menghasilkan nektar yang manis. Saat bermain anak-anak mencari kedua bunga ini di pekarangan untuk sekedar mencicip nektarnya. Apabila mereka ingin memakan buah yang segar mereka dapat mencari buah mundu (*G. dulcis*) di kawasan pekuburan. Jenis buah ini di pedesaan banyak ditemukan sebagai salah satu tumbuhan pengisi area pekuburan.

Pertukaran informasi disaat bermain mampu memberikan pengetahuan yang lebih tentang tumbuhan

kepada anak-anak. Berdasarkan wawancara didapati bahwa anak-anak mengenal tumbuhan daun binahong sebagai obat luka. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwasanya daun binahong memang dapat digunakan sebagai obat untuk mempercepat penyembuhan luka karena mengandung asam oleonolik sebagai antiinflamasi (Hidayati 2009; Pariyana *et al.* 2016). Pengetahuan ini anak-anak dapatkan dari melihat apa yang dilakukan oleh orang dewasa di sekitar mereka. Lidah buaya yang digunakan anak-anak untuk masker saat bermain salon-salonan dikenal baik untuk perawatan untuk wajah dan rambut. Anak-anak mengetahui pengetahuan ini yang kemudian mereka aplikasikan dalam permainan tradisional. Berbagai jenis penelitian mengungkapkan bahwa gel pada lidah buaya mengandung saponin (Aslikhah dan Maspriyati 2013) yang bermanfaat sebagai antibakteri untuk menyerap minyak pada wajah. Manfaatnya yang baik untuk kulit menjadikan lidah buaya diproduksi untuk dijadikan sebagai sabun (Suryani *et al.* 2005).

Permainan tradisional mencerminkan budaya lokal karena lahir dari tradisi masyarakat setempat. Anak-anak mengenal budaya masyarakat dari kegiatan melihat kebiasaan lingkungan sekitarnya yang kemudian dituangkan melalui permainan tradisional, salah satunya adalah permainan kubur-kuburan. Pengetahuan yang didapat dari permainan kubur-kuburan yakni anak-anak mengetahui bahwasanya orang meninggal dimandikan terlebih dahulu dengan campuran air dan daun kelor (*M. oliefera*). Hal ini menimbulkan suatu ingatan anak-anak dimana setiap mereka melihat daun kelor maka yang terpikirkan adalah daun untuk memandikan orang jenazah. Persepsi masyarakat ini menyebabkan daun kelor tidak digunakan untuk pemanfaatan lain. Meskipun Razis *et al.* (2014) telah mengeluarkan hasil riset tentang kelor yang bermanfaat untuk kesehatan karena mengandung antioksidan, antibiotic hingga vitamin dan mineral, sebagian masyarakat tetap tidak ingin memanfaatkannya. Beberapa jenis penelitian juga telah menunjukkan bahwa daun kelor mengandung berbagai suplemen mineral dalam memenuhi kebutuhan gizi (Manggara dan Muhamad 2018).

Tabel 6 Pengetahuan anak-anak tentang tumbuhan

Nama ilmiah	Nama lokal	Bagian tumbuhan	Manfaat/kegunaan
<i>Syzygium samarangense</i>	Jambu air	Bunga	Pengganti peluru tulup
<i>Moringa oliefera</i>	Kelor	Daun	Campuran memandikan orang meninggal
<i>Tectona grandis</i>	Jati	Daun	Penghasil warna merah, pembungkus makanan
<i>Anredera cordifolia</i>	Binahong	Daun	Obat luka
<i>Musa paradisiaca</i>	Pisang	Daun	Pembungkus makanan
<i>Duranta erecta</i>	-	Buah	Sebagai mainan “buah jeruk”
<i>Hibiscus rosa-sinensis</i>	Kembang sepatu	Bunga	Penghasil nektar (rasa manis)
<i>Garcinia dulcis</i>	Mundu	Buah	Buah minor
<i>Parkia speciosa</i>	Pete	Bunga	Sebagai mainan “mikrofon”
<i>Cuscuta campestris</i>	Bakmi kuning	Daun	Sebagai mainan “mie”
<i>Aloe vera</i>	Lidah buaya	Daun	Masker wajah

Peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak-anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan (Hernia 2013; Mastija dan Wiwik 2013). Bermain di alam mampu meningkatkan pengetahuan anak-anak dari mengenal warna menjadi mengenal tumbuhan penghasil warna. Sebagai contoh, anak-anak mengetahui daun muda tanaman jati dapat menghasilkan warna merah bila ditumbuk. Pada umumnya anak-anak menggunakan tumbuhan ini untuk dicampur dengan air agar terlihat seperti minuman yang berwarna merah. Putik bunga waru digunakan sebagai kuteks yang dapat menghasilkan warna ungu atau merah. Beberapa pengetahuan anak-anak tersebut nyata juga diaplikasikan dalam keperluan lain seperti pembuatan bubuk pewarna (Kembaren *et al.* 2013) dan sebagai pewarna preparat sayatan (Elayanti 2018).

Anak-anak memiliki kemampuan untuk menganalogikan bentuk-bentuk yang khas dari bagian tumbuhan terhadap benda-benda di sekitar mereka berdasarkan pada bentuk, warna, dan ukurannya. Anak perempuan menggunakan daun tali putri (*C. campestris*) yang memiliki bentuk panjang seperti rambut dan berwarna kuning untuk dijadikan sebagai mie. Buah dari *D. erecta* yang berbentuk bulat bergerombol dan berwarna jingga digunakan sebagai buah jeruk. Bunga pete yang berbentuk bongkol dijadikan anak-anak sebagai mikrofon untuk digunakan saat mereka bernyanyi. Penggambaran seperti ini dapat membantu anak-anak untuk mengenal dan mengingat setiap tumbuhan yang pernah mereka temui.

### SIMPULAN

Pemanfaatan tumbuhan dalam permainan tradisional memiliki kecenderungan menggunakan tanaman budidaya dan tumbuhan yang tumbuh di pekarangan. Penggunaan bagian (organ) vegetatif tumbuhan digunakan dalam permainan harian, sedangkan bagian generatif tumbuhan digunakan dalam permainan musiman. Ketersediaan tumbuhan mampu mempengaruhi eksistensi permainan tradisional di masyarakat. Tumbuhan yang jumlahnya melimpah mendorong anak-anak untuk sering menggunakannya dalam permainan. Kondisi lainnya, tumbuhan yang sudah jarang ditemukan menyebabkan anak-anak meninggalkan permainan yang bersangkutan atau menggantinya dengan tumbuhan jenis lain. Anak-anak memiliki pengetahuan tentang tumbuhan yang diperoleh atau dikembangkan melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Pengetahuan tersebut antara lain berupa tumbuhan pangan, tumbuhan penghasil warna alami, hingga tumbuhan obat.

### DAFTAR PUSTAKA

Aslikhah SR, Maspiyak. 2013. Pengaruh perbandingan original cream dengan ekstrak lidah buaya (*Aloe*

*vera*) terhadap hasil jadi cosmetic creambath. *E-journal*. 2(2):49-56.

Backer CA, Bakhuizen van den Brink RC. 1963. *Flora of Java*. Volume ke-1. Groningen the Netherland (NL): Wolters-Noordhoff.

Elayanti L. 2018. Pemanfaatan ekstrak daun jati muda sebagai pewarna alami dengan lama perendaman dan jenis pelarut yang berbeda pada preparat batang cabai [skripsi]. Surakarta (ID): Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Fauzi AR. 2009. *Membuat Game Fighting dengan Flash*. Surabaya (ID): Elex Media Komputindo.

Gheiji HR, Kordi H, Farokhi A, Bahram A, 2014. The effect of traditional games and ordinary games on manipulative skills development in educable mental retarded boys. *Yafte*. 15(5):61-71

Gross K. 1948. *The Play Man*. New York (US): Appleton and Company

Handayani A. 2010. Etnobotani masyarakat sekitar kawasan Cagar Alam Gunung Simpang (Studi kasus di Desa Balegede, Kecamatan Naringgul, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat) [skripsi]. Bogor (ID): Institut Pertanian Bogor.

Hanum G, Syahrul H. 2017. Sabun ekstrak mangkogan (*Nothopanax scutulleum* Merr) sebagai antibakteri terhadap *Staphylococcus aureus*. *J Science*. 10 (1): 36-39.

Hernia H. 2013. Kemampuan Mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.

Hidayati IW. 2009. Uji aktifitas salep ekstrak daun binahong (*Anredera cordifolia*) sebagai penyembuh luka bakar pada kulit punggung kelinci [skripsi]. Surakarta (ID): Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kembaren R, Sesotya P, Nurwenda NM, Radyun I, Nurul TR. 2013. Ekstraksi dan karakterisasi serbuk nano pigmen dari daun jati (*Tectona grandis* linn. F), 313-318. *Prosiding Fisika Semirata FMIPA Universitas Lampung*. Lampung (ID): Universitas Lampung.

Manggara AB, Muhamad S. 2018. Analisis kandungan mineral daun kelor (*Moringa oleifera*) menggunakan spektrofotometer XRF (X-ray fluorescence). *Akta Kimindo*. 3(1):104-111.

Marzoan, Hamidi. 2017. Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-Nafs*. 2(1):62-82.

Mastija, Wiwik W. 2013. Peningkatan kemampuan mengenal konsep warna melalui permainan edukatif dengan styrofoam pada anak usia dini kelompok A di TK Islam Al Fajar Surabaya. *J UNES*. 2(1):1-8.

Mulyani N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta (ID): Diva press.

- Najmi N, Wahyu QM, Tati B. 2016. Kajian ruang terbuka untuk pelestarian khazanah permainan tradisional di kota Bogor, Jawa Barat. *J Lanskap Indonesia*. 8(2):70-83.
- Nurmala T. 2009. *Serelia sumber karbohidrat utama*. Jakarta (ID): Rineka Cipta.
- Pariyana, Irsan I, Suryadi T, Hermansyah. 2016. Efektivitas pemberian ekstrak daun binahong (*Anredera cordifolia*) terhadap ketebalan jaringan granulasi dan jarak tepi luka pada penyembuhan luka sayat tikus putih. *J Kedokteran dan Kesehatan*. 3(3):155-165.
- Razis AFA, Muhamad DI, Saie BK. 2014. Health Benefits of *Moringa oleifera*. *Asian Pac J Cancer Prev*. 15(20):8571-8576.
- Rifai MA. 1998. Pemasakinian Etnobotani Indonesia: Suatu Keharusan Demi Peningkatan Upaya Pemanfaatan, Pengembangan, dan Penguasaannya, 352-362. Di dalam Purwanto Y dan Walujo EB. 1998. *Kebijakan Masyarakat Lokal dalam Mengelola dan Memanfaatkan Keanekaragaman Hayati Indonesia*. Bogor (ID): LIPI.
- Riza. 2014. Pemanfaatan pekarangan dan kesejahteraan keluarga: studi pada keluarga peserta dan bukan peserta program gerakan perempuan untuk optimalisasi pekarangan di Kota Depok [tesis]. Bogor (ID): Institut Pertanian Bogor.
- Simatupang. 2005. Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini TK Tunas Rembang Semarang. *J Paud*. 1(2):13-17.
- Sujarwo W, Ida BKA, Francois S, Guilia C, Simmon F. 2014. Cultural erosion of Balinese indigenous knowledge food and neutraceutical plants. *Economic Botany*. 68(4):426-437.
- Suryani A, Erliza H, Hasanah K. 2005. Kajian penggunaan lidah buaya (*Aloe vera*) dan bee polen pada pembuatan sabun opaque. *J Tek Ind Pert*. 15(2):40-45.
- Walujo EB. 2011. Sumbangan ilmu etnobotani dalam memfasilitasi hubungan manusia dengan tumbuhan dan lingkungannya. *J Biol Indones*. 7(2):37-391.
- Yunus. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta (ID): Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.