PENGUATAN KESADARAN BERWISATA MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI KABUPATEN SAMPANG MADURA

Calista Khaylif

Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
E-mail: calistakhaylif@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat kesadaran wisata masyarakat (Sapta Pesona) melalui pelestarian dan pengembangan permainan tradisional anak-anak di Kabupaten Sampang, Madura. Sampang memiliki warisan budaya lisan yang kaya di mana permainan tradisional merupakan bagian integral dari identitas sosial dan budaya masyarakat Madura. Namun, arus modernisasi dan kemajuan teknologi yang pesat telah menyebabkan pergeseran minat generasi muda, mendorong permainan tradisional ini ke ambang kepunahan dan mengancam pelestarian identitas budaya lokal. Kondisi ini memerlukan strategi revitalisasi budaya yang terintegrasi dengan sektor pariwisata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan beragam permainan tradisional anak-anak. Teknik pengumpulan data meliputi tinjauan pustaka, observasi lapangan, wawancara mendalam, kuesioner terstruktur, dan dokumentasi komprehensif. Temuan ini menginformasikan perancangan kegiatan strategis, yang meliputi: edukasi dan sosialisasi tentang nilai intrinsik permainan tradisional bagi masyarakat; pelatihan bagi pemuda dan pelaku pariwisata dalam menyelenggarakan permainan ini; dan mengemas permainan tradisional sebagai daya tarik wisata budaya yang autentik dan interaktif. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan apresiasi dan partisipasi aktif masyarakat dalam melestarikan warisan budaya, tetapi juga mengembangkan potensi wisata budaya yang berkelanjutan dan multifungsi. Tujuan akhirnya adalah memperkuat identitas budaya Madura, meningkatkan kunjungan wisatawan (baik domestik maupun mancanegara) ke Kabupaten Sampang, dan pada akhirnya memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perekonomian lokal dan kesejahteraan masyarakat. Dengan memperkuat kesadaran wisata berbasis budaya lokal melalui permainan anak-anak tradisional, Kabupaten Sampang diposisikan untuk menjadi destinasi wisata budaya yang unik dan berdaya saing.

Kata Kunci: *Kesadaran Berwisata, Permainan Anak Tradisional, Pelestarian Budaya, Pariwisata Berkelanjutan*

PENDAHULUAN

Kabupaten Sampang merupakan wilayah yang memiliki kekayaan potensi wisata meliputi berbagai destinasi alam, seni budaya, dan kuliner yang tidak kalah menarik dibandingkan daerah lain. Beberapa destinasi populer di Kabupaten Sampang meliputi Pantai Camplong, Air Terjun Toroan, Sungai Tlandung, Goa Lebar, Waduk Nipah dan Pantai Nepa yang dihuni ratusan kera. Meskipun memiliki potensi besar,

pengembangan pariwisata di daerah ini masih belum mengedepankan kearifan lokal secara optimal. Mayoritas objek wisata didominasi oleh konsep yang serupa dengan daerah lain dan keterlibatan aktif masyarakat setempat dalam pengelolaan pariwisata masih sangat terbatas (Atika Rahmi, 2016; Sugiyarto & Amaruli, 2018).

Pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal menjadi strategi penting dan investasi jangka panjang yang harus ditingkatkan. Kearifan lokal yang meliputi sumber daya alam, pengetahuan masyarakat, dan budaya setempat dapat menjadi daya tarik wisata minat khusus yang unik (Komariah, Saepudin, & Yusup, 2018). Selain itu, pengembangan tersebut juga mendorong tumbuhnya industri kreatif lokal, memperkuat identitas budaya, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pemberdayaan ekonomi berbasis budaya (Rahmania Zulhuda dkk., 2024). Dengan mengangkat dan mempromosikan keunikan khas wilayah, termasuk permainan anak tradisional Madura, sebagai media edukasi dan atraksi budaya, diharapkan dapat memperluas jangkauan wisatawan dan menambah nilai ekonomi sekaligus pelestarian tradisi (Adhitama dkk., 2021). Inovasi semacam ini tidak hanya memberikan pengalaman wisata yang berbeda dan bernilai, tetapi juga menciptakan ekosistem sosial-ekonomi yang berkelanjutan bagi komunitas lokal. Oleh karena itu, pengembangan permainan anak tradisional sebagai daya tarik wisata merupakan langkah strategis untuk mempertahankan keberlanjutan budaya sekaligus memperkuat kesadaran berwisata berbasis budaya lokal.

Permainan anak tradisional di Kabupaten Sampang merupakan bagian dari warisan budaya yang tumbuh dan berkembang selama ratusan bahkan ribuan tahun. Permainan- permainan seperti Lar-Olaran, Bi-Obien, Pok-Karopokan/Por-Sepporan, Pe-Sapean, Kal- Engkal, Tanjan, Sidak, Slodor, Blekken, Pos-Tapos, Kal-Engkal, Pippo-Pippo, Satu Dua Tiga Tit?, ABC Lima Dasar, Dhakon/Dhekoh, Banteng, Pesapean Pappa, Sapsap Ajem, Bal Budi, Penteng, Tacegghen, dan Lar-Kolarjang, Re Sere Penang, Cik Kecikan, Gempuran, Le-alle Bengko, Dukka Ronjengan, Tan-Mantanan tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga berisi nilai sosial, kultural, dan edukatif yang mendalam yang mendukung pembangunan karakter anak (Elfiadi, 2018; Saputra & Ekawati, 2017). Namun, perkembangan teknologi dan budaya modern mengancam kelangsungan permainan tradisional ini, dimana minat generasi muda terhadapnya semakin berkurang. Kondisi ini menuntut upaya pelestarian dan penguatan kesadaran berwisata berbasis permainan tradisional untuk menjaga kelestarian budaya serta mendorong pengembangan sektor pariwisata.

Penelitian ini diarahkan untuk mengidentifikasi serta mendalami potensi permainan anak tradisional sebagai media penguatan kesadaran berwisata yang berakar pada budaya lokal. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Kegiatan penelitian meliputi edukasi dan sosialisasi pentingnya permainan tradisional, pelatihan generasi muda, serta penyelenggaraan permainan sebagai daya tarik wisata. Diharapkan, hasil penelitian dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya sekaligus meningkatkan kunjungan wisatawan sehingga berdampak positif pada perekonomian masyarakat sekitar (Utomo, Akhidatul, & Prastowo, 2023).

Selain itu, penguatan kesadaran berwisata melalui permainan anak tradisional menjadi solusi strategis untuk melawan pengaruh budaya asing yang masuk serta memperkuat identitas budaya lokal di Kabupaten Sampang. Permainan tradisional menjadi aset penting yang harus dilestarikan dan dikembangkan sebagai daya tarik

wisata budaya unik yang edukatif sekaligus bermanfaat bagi pembangunan ekonomi lokal (Pertiwi, 2017; Pratama, 2014). Dengan keberlanjutan program ini, Kabupaten Sampang diharapkan dapat menjadi tujuan wisata budaya yang menarik, berdaya saing, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk menggali secara mendalam bentuk, nilai budaya, dan potensi permainan anak tradisional Madura dalam mendukung penguatan kesadaran berwisata berbasis budaya lokal di Kabupaten Sampang, Madura. Penelitian kualitatif Menurut Sugiyono adalah bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah, (sebagai lawannya adalah eksprimen) di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Pengumpulan data dilakukan melalui lima teknik utama, yaitu studi pustaka, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi lapangan. Partisipan yang dilibatkan sebagai narasumber meliputi anak-anak, orang tua, tokoh budaya, tokoh masyarakat, dan pelaku pariwisata setempat. Analisis data dilakukan secara bertahap dan sistematis, dengan tahapan meninjau dan mengelompokkan data berdasarkan tema (jenis permainan, nilai budaya, peran masyarakat, dan peluang wisata), menyusun deskripsi temuan, dan menafsirkan hubungan antara praktik budaya lokal yang tercermin dalam permainan dengan aspek pariwisata dan kearifan lokal. Hasil analisis ini diarahkan untuk mengungkap peran permainan tradisional sebagai aset dalam penguatan kesadaran berwisata yang edukatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penguatan kesadaran berwisata dan potensi wisata pada permainan anak tradisional di Kabupaten Sampang, Madura. Penelitian ini mengangkat nilai penting permainan anak tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan bagi anak-anak, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang kaya dengan nilai-nilai sosial, moral, dan budaya masyarakat setempat. Kabupaten Sampang memiliki berbagai jenis permainan anak tradisional yang khas dan unik yang menjadi cerminan kearifan lokal Madura, seperti Lar-Olaran,Bi-Obien, Pe-SapeanPor-, Sepporan dan Jeng-Bejengan.

Melalui penelitian ini, ditemukan bahwa permainan anak tradisional memiliki peran strategis dalam memperkuat kesadaran masyarakat akan pentingnya berwisata berbasis budaya lokal. Selain itu, penelitian ini menekankan potensi besar permainan anak tradisional sebagai daya tarik wisata yang dapat dikembangkan menjadi wahana wisata edukatif dan budaya di Kabupaten Sampang. Kondisi saat ini menunjukkan adanya penurunan minat generasi muda terhadap permainan tradisional karena pengaruh modernisasi dan dominasi permainan digital, sehingga penguatan kesadaran berwisata melalui permainan tradisional menjadi upaya penting untuk pelestarian budaya sekaligus mendorong ekonomi lokal.

Penelitian ini berkontribusi pada penguatan kesadaran berwisata dan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana permainan anak tradisional bisa menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan kearifan lokal kepada wisatawan dan masyarakat luas. Dengan pengelolaan yang tepat, potensi wisata berbasis permainan

anak tradisional dapat menjadi salah satu aset unggulan yang mampu memperkuat identitas budaya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat Kabupaten Sampang.

a. Lar-Olaran



Gambar 1.1 Lar-Olaran

Lar-Olaran merupakan salah satu permainan anak tradisional khas Kabupaten Sampang, Madura yang mengandung unsur edukatif, sosial, dan budaya yang kuat. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok oleh anak-anak dengan aturan yang menuntut kerja sama tim, koordinasi, dan ketangkasan. Lar-Olaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tradisional, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai-nilai sosial seperti solidaritas, disiplin, dan rasa tanggung jawab sejak usia dini.

Lar-Olaran memiliki peran penting sebagai salah satu alat untuk memperkuat kesadaran berwisata berbasis budaya lokal. Permainan ini merepresentasikan warisan budaya lokal yang jika dilestarikan dan diintegrasikan ke dalam kegiatan pariwisata, dapat memberikan pengalaman wisata yang autentik dan berkontribusi pada pelestarian identitas budaya Madura. Lar-Olaran sebagai atraksi wisata tradisional dapat menarik minat wisatawan untuk mengenal lebih jauh budaya lokal Kabupaten Sampang serta memicu partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan yang berakar pada kearifan lokal.

Selain itu, melalui edukasi dan pelatihan permainan Lar-Olaran kepada generasi muda dan pelaku wisata, diharapkan dapat menghidupkan kembali permainan tradisional yang mulai terlupakan, sekaligus membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga dan mempromosikan warisan budaya sebagai bagian dari sektor pariwisata. Dengan demikian, keberadaan Lar-Olaran tidak hanya mempertahankan nilai budaya, namun juga menjadi salah satu penggerak penguatan kesadaran berwisata dan pertumbuhan ekonomi berbasis budaya di Kabupaten Sampang, Madura.

b. Bi-Obien



Gambar 1.2 Bi-Obien

Bi-Obien adalah salah satu permainan anak tradisional khas Madura yang dimainkan secara berkelompok dengan aturan sederhana namun penuh makna sosial dan edukatif. Permainan ini biasanya melibatkan interaksi antar anak-anak yang saling berbalas dalam bentuk aktivitas fisik dan strategi, yang tidak hanya menghibur tetapi juga melatih kemampuan sosial, kerjasama, serta ketangkasan. Sebagai bagian dari warisan budaya tak benda Madura, Bi-Obien memiliki nilai tinggi dalam mempertahankan identitas budaya lokal sekaligus mendorong kebersamaan dalam komunitas anak-anak.

Bi-Obien berperan sebagai media yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Madura kepada masyarakat luas, termasuk wisatawan. Melalui pengembangan Bi-Obien sebagai atraksi dalam paket wisata budaya di Kabupaten Sampang, permainan ini tidak hanya mengedukasi generasi muda akan pentingnya melestarikan warisan leluhur, tetapi juga meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut. Dengan demikian, penguatan kesadaran berwisata melalui permainan tradisional seperti Bi-Obien menjadi strategi inovatif yang menggabungkan pelestarian budaya dengan pengembangan pariwisata berkelanjutan, sekaligus memberikan dampak positif pada ekonomi dan kesejahteraan masyarakat lokal. Pengemasan permainan Bi-Obien sebagai bagian dari wisata interaktif turut memperkukuh identitas budaya Madura dan menciptakan pengalaman berwisata yang

otentik dan bernilai, sesuai dengan visi penguatan kesadaran berwisata berbasis budaya lokal di Kabupaten Sampang, Madura.

c. Pe-Sapean



Gambar 1.3 Pe-Sapean

Pe-Sapean adalah salah satu permainan tradisional khas Madura yang memiliki nilai budaya dan sosial yang kuat. Permainan ini biasanya melibatkan beberapa pemain yang nantinya akan menyerupai balapan sapi (kerapan sapi), namun dalam bentuk kecil yang dimainkan oleh anak-anak. Pe-Sapean bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana untuk mempererat hubungan sosial antar anak-anak dan masyarakat sekitar serta sebagai simbol ketangguhan dan kerja sama dalam menghadapi tantangan.

Pe-Sapean memiliki keterkaitan penting sebagai media untuk memperkuat kesadaran berwisata berbasis budaya lokal. Dengan melestarikan dan mengembangkan permainan ini sebagai atraksi wisata budaya, Pe-Sapean dapat berfungsi sebagai daya tarik wisata yang autentik dan edukatif. Selain meningkatkan apresiasi masyarakat dan wisatawan terhadap kekayaan budaya Madura, permainan ini juga dapat mendorong partisipasi aktif generasi muda dalam pelestarian tradisi sekaligus menghidupkan kembali minat berwisata lokal.

Peran Pe-Sapean ini menjadi strategis dalam menghadapi tantangan modernisasi dan digitalisasi yang menggeser minat anak-anak dari permainan tradisional ke permainan digital. Melalui penguatan kesadaran berwisata yang mengusung permainan tradisional seperti Pe- Sapean, Kabupaten Sampang dapat memperkokoh identitas budaya Madura serta membangun sektor pariwisata yang berkelanjutan dan berdaya saing. Jadi, Pe-Sapean tidak hanya sebagai permainan, tapi sebagai media penguatan nilai-nilai budaya dan sekaligus menarik perhatian wisatawan, yang memberikan dampak positif bagi pengembangan pariwisata dan kesejahteraan masyarakat Kabupaten Sampang.

d. Por-Sepporan



1.4 Gambar Por-Sepporan

Permainan Por-Sepporan adalah salah satu permainan anak tradisional khas Kabupaten Sampang, Madura, yang telah diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Permainan ini melibatkan interaksi sosial yang kuat antar pemain, mengasah kemampuan fisik, kecepatan, dan strategi, serta mengandung nilai-nilai penting seperti kerjasama, kepemimpinan, dan penghargaan terhadap tradisi. Biasanya dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok dengan aturan yang sederhana namun menantang, menjadikan Por-Sepporan tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga media edukasi yang efektif dalam membentuk karakter dan menjaga kelestarian budaya Madura.

Por-Sepporan memiliki peranan strategis sebagai salah satu media untuk memperkuat kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap pentingnya pelestarian warisan budaya lokal sambil mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pariwisata budaya. Dengan menjadikan Por-Sepporan sebagai atraksi wisata budaya yang interaktif dan edukatif, potensi wisata di Kabupaten Sampang dapat dikembangkan menjadi destinasi yang unik dan menarik, yang tidak hanya melestarikan nilai budaya tetapi juga meningkatkan kunjungan wisatawan serta mendorong pertumbuhan ekonomi lokal yang berkelanjutan. Oleh karena itu, integrasi permainan anak tradisional seperti Por-Sepporan dalam strategi penguatan kesadaran berwisata menjadi langkah penting untuk menjaga identitas budaya Madura dan menciptakan nilai tambah dalam sektor pariwisata berbasis budaya di Kabupaten Sampang.

e. Jeng-Bejengan/Tora



Gambar 1.5 Jeng-Bejengan/Tora

Permainan tradisional Jeng-Bejengan atau yang juga dikenal dengan sebutan Tora adalah salah satu dari banyak permainan anak tradisional yang berasal dari Madura, khususnya masih berkembang di Kabupaten Sampang. Permainan ini melibatkan interaksi sosial yang aktif antara anak-anak, dimana nilai-nilai kultural seperti kerja sama, sportivitas, dan keterampilan motorik diasah melalui permainan yang sederhana namun kaya makna ini. Jeng-Bejengan/Tora melibatkan anak-anak dalam kegiatan fisik yang mengasyikkan sekaligus memperkuat ikatan sosial antar pemain, menjadikannya sarana edukasi informal pembentukan karakter sosial dan budaya.

Jeng-Bejengan/Tora memiliki peran penting sebagai media pelestarian budaya lokal sekaligus edukasi pariwisata berbasis kearifan lokal. Melalui penguatan kesadaran berwisata yang melibatkan permainan ini, masyarakat, khususnya generasi muda, tidak hanya diajak untuk melestarikan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Jeng-Bejengan/Tora, tetapi juga menghidupkan kembali tradisi yang dapat menjadi daya tarik wisata budaya yang autentik dan edukatif di Kabupaten Sampang.

Pengembangan Jeng-Bejengan/Tora sebagai bagian dari atraksi wisata tradisional dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pemeliharaan budaya sekaligus menarik minat wisatawan domestik dan mancanegara untuk mengenal lebih dekat kekayaan budaya Madura. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada revitalisasi permainan anak tradisional sebagai sarana penguatan kesadaran berwisata, sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi berbasis pariwisata yang berkelanjutan di Kabupaten Sampang.

KESIMPULAN

Permainan anak tradisional di Kabupaten Sampang memiliki peran yang sangat strategis dalam memperkuat kesadaran berwisata berbasis budaya lokal. Permainan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menyimpan nilai-nilai sosial, moral, dan kultural yang mendalam. Meskipun menghadapi tantangan dari modernisasi dan teknologi yang menyebabkan berkurangnya minat generasi muda, permainan anak tradisional tetap memiliki potensi besar sebagai daya tarik wisata yang edukatif dan autentik. Pengembangan dan pelestarian permainan tradisional ini dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam menjaga warisan budaya serta membuka peluang ekonomi melalui sektor pariwisata. Dengan pendekatan yang tepat melalui edukasi, sosialisasi, dan pelatihan kepada generasi muda serta pelaku wisata, permainan anak tradisional dapat dikemas menjadi atraksi wisata budaya yang unik dan multifungsi. Oleh karena itu, Kabupaten Sampang dapat diposisikan sebagai destinasi wisata budaya yang menarik, berdaya saing, dan memberi kontribusi positif terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Elfiadi. (2016). Permainan Tradisional dan Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(2), 101–112.

Handayani, S. (2016). Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia dalam Perangkat Berbasis Android. *Jurnal The Messenger*, *8*(2), 61–67. https://doi.org/10.26623/themessenger.v8i2.336

Hanif. (2016). Kearifan Lokal dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Kebudayaan*, *12*(3), 67–75.

Komariah, N., Saepudin, E., & Yusup, P. (2018). Pariwisata Lokal sebagai Investasi Jangka Panjang. *Jurnal Sosial Humaniora*, *10*(1), 77–86.

Pertiwi, S. W. (2017). Pelestarian Budaya dan Permainan Tradisional. *Jurnal Kebudayaan Lokal*, *9*(1), 55–63.

Pratama, A. (2014). Konsep Pelestarian Budaya di Indonesia. *Jurnal Humaniora*, *5*(2), 99–108.

Rahmi, A. (2016). Pembangunan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, *2*(1), 33–44.

Saputra, S. H., & Ekawati, T. (2017). Nilai Sosial dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *7*(2), 150–160.

Sugito, & Allsabah, A. H. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 1–6.

Sugiyarto, E., & Amaruli, R. (2018).

Kearifan Lokal sebagai Basis Pengembangan Pariwisata. *Jurnal Ilmu Sosial*, *6*(2), 88–99.

Tarakanita, F., & others. (2017). Pengembangan Wisata Budaya melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pariwisata Budaya*, *4*(2), 112–1