
PERMAINAN TRADISIONAL LORE DENGAN KONSEP PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DI SEKOLAH

Abdul Gafar¹, Syahrums²

¹Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang

*Email: abdgafar56@gmail.com

²Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang

Email: syahrums130661@gmail.com

Submitted :24-01-2023, Reviewed: 06-02-2023, Accepted:17-02-2023

DOI: <http://doi.org/10.22216/jen.v8i1.1971>

ABSTRAK

Minangkabau secara kebudayaan memiliki banyak permainan tradisional, satu di antaranya adalah permainan Lore. Permainan ini masih memakai konsep secara tradisional, belum memiliki arah, tujuan, manfaat, dan konsep yang jelas, biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah di ruang terbuka beralaskan tanah, semen, aspal atau keramik. Permainan tradisional Lore ini memiliki konsep yang jelas, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan mempunyai manfaat. Tujuan penelitian menciptakan arena permainan tradisional Lore yang berisikan konsep delapan indikator PHBS di Sekolah, yang dapat dijadikan sebagai suatu model atau arena permainan tradisional Lore yang aman dan nyaman. Kemudian di dalam arena Lore ini ditambahkan konsep pembelajaran tentang delapan indikator PHBS di sekolah, karena sekolah merupakan lingkungan yang kondusif untuk membentuk perilaku dalam menanamkan nilai-nilai, norma, budaya dan kehidupan sosial. Metodologi yang digunakan yaitu Research and Development (RnD) dengan konsep ADDIE (analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi). Cara pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam pada informan Bundo Kanduang serta melalui lembar instrumen review oleh pakar media dan pakar budaya. Hasil penelitian ini terciptanya arena permainan Lore dengan konsep delapan indikator PHBS disekolah yang dinamakan Lore Kesehatan. Arena ini dapat juga digunakan untuk bermain di lapangan dalam upaya pembentukan perilaku sehat di kehidupan sehari-hari anak yang memainkan. Simpulan arena permainan lore dengan konsep delapan indicator PHBS di sekolah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap pemain dalam upaya berperilaku sehat yang dimulai sejak dini.

Kata Kunci: Permainan tradisional, Lore, dan PHBS.

ABSTRACT

Minangkabau culturally has many traditional games, one of which is the Lore game. This game still uses traditional concepts, does not have clear directions, objectives, benefits, and concepts, usually played by school-age children in open spaces on earth, cement, asphalt or ceramics. This traditional Lore game has a clear concept, can be used as a learning medium and has benefits. The purpose of this research is to create a traditional Lore play area which contains the concept of eight indicators of PHBS in schools, which can be used as a model or a safe and comfortable Lore traditional play area. Then, in the Lore arena, the concept of learning about eight indicators of PHBS in schools is added, because schools are a conducive environment to shape behavior in instilling values, norms, culture and social life. The methodology used is Research and Development (RnD) with the concept of ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation). The data collection method used was in-depth interviews with informants Bundo Kanduang and through instrument review sheets by media experts and cultural experts. The results of this study created a Lore game arena with the concept of eight PHBS indicators in schools called Health Lore. This arena can also be used to play on the field in an effort to form healthy behavior in the daily life of children who play it. The conclusion of this study is that the lore game arena with the concept of eight PHBS indicators in schools can be used as a learning medium to increase the knowledge and attitudes of players in an effort to behave health that starts early.

Keywords: Traditional games, Lore, dan PHBS.

PENDAHULUAN

Keberadaan permainan tradisional saat ini sudah memperhatikan dan mengkhawatirkan, sehingga permainan ini akan punah dari kehidupan anak-anak. Maka dari itu, perlu diantisipasi agar permainan tradisional tersebut tetap terjaga. Permainan juga sebagai identitas di mana permainan tradisional itu pernah lahir, tumbuh dan berkembang. Di era *millennial* anak-anak lebih senang dan fokus bermain dengan permainan *game online* yang memerlukan biaya mahal, tetapi tidak begitu bermanfaat, bahkan dapat mengganggu perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial anak. Untuk mengurangi focus anak bermain dengan alat digitalisasi tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan adalah kembali menggunakan dan memanfaatkan permainan tradisional seperti permainan Lore.

Terminologi Lore merupakan bagian dari kata *Foklore*. Kata *Foklore* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti cerita rakyat. *Folklore* terdiri dari kata *folk* dan *lore*. Pengertian *folk* yang berbunyi “sekelompok orang, yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik maupun kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya” dan pengertian *lore* yang berbunyi “kebiasaan atau kebudayaan” menyiratkan bahwa penelitian *folklor* di Nusantara ini sangat luas dan sangat beraneka ragam. Karena *folklor* merupakan cermin diri dan kebiasaan manusia secara kolektif, maka mengungkap *folklor* sama halnya menyelami misteri indah manusia (Endraswara 2013).

Jenis permainan disetiap daerah bermacam-macam, asal-usulnya pun belum diketahui secara pasti, tetapi permainan ini diwariskan secara turun-temurun atau dari mulut ke mulut, begitu juga halnya di Minangkabau. Satu di antaranya adalah permainan tradisional yang dinamakan Lore. Permainan lore ini belum begitu terarah dan memiliki konsep secara tertulis.

Menurut Bascom, folklor memiliki empat fungsi, yaitu: (1) sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif, (2) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, (3) sebagai alat pendidikan (*pedagogical device*), dan (4) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi oleh anggota kolektifnya (Endraswara 2013).

Dundes dalam (Endraswara 2013) menyatakan fungsi permainan tradisional yaitu: (1) untuk mempertebal perasaan solidaritas kolektif, (2) sebagai alat membenaran suatu masyarakat, (3) memberikan arahan kepada masyarakat agar tidak dapat mencela orang lain, (4) sebagai alat memprotes ketidakadilan, (5) sebagai alat yang menyenangkan dan memberi hiburan.

Di Minangkabau permainan tradisional Lore adalah suatu permainan anak nagari yang dibudayakan secara turun-temurun dengan membuat garis dari kapur, arang, atau pecahan bata yang berbentuk kotak berlandaskan tanah, aspal, lantai semen dan lantai keramik. Dimainkan dengan cara melompat satu atau dua kaki pada kotak-kotak tertentu yang dimulai dari kotak pertama sampai kotak delapan dan sebaliknya. Alat yang digunakan dalam permainan ini yaitu batu pipih atau pecahan keramik yang disebut dengan gundu.

Agar permainan tradisional Lore ini memiliki bentuk yang seragam, tetap lestari, dicintai dan terarah. Melalui penelitian, peneliti membuat desain dan menciptakan arena permainan Lore yang terbuat dari bahan *foam mat* yang tidak membutuhkan tempat yang luas, *portabel* serta kondusif, aman dan nyaman. Dalam pembuatan arena Lore ini ditambahkan konsep delapan indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di sekolah, yang dinamakan dengan Lore Kesehatan.



Lore kesehatan adalah suatu kegiatan sosial sifatnya bermain dengan cara melompat dengan satu kaki dari satu persegi ke persegi berikutnya. Di setiap persegi ada indikator yang berisi delapan konsep PHBS dengan menyebutkan setiap indikator yang ada pada persegi tersebut. Setiap Indikator yang dimasukkan dalam persegi tersebut berisi pesan-pesan kesehatan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, tindakan, serta pembentukan karakter di bidang kesehatan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berdasarkan kepada Permenkes RI No 2269/Menkes/per/XI/2011 tentang delapan indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah (Kemenkes RI, 2011).

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah semua praktik perilaku seseorang yang dilakukan atas dasar kesadaran dengan tujuan mampu menjadi pribadi yang mandiri, sehingga mampu menolong dirinya sendiri dan juga masyarakat disekitarnya dalam bidang kesehatan (Suhaid, Manungkalit, and Sada, 2022). Menurut (Yulianthi 2015) Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. PHBS di sekolah adalah upaya untuk memperdayakan peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah agar tahu, mau, dan mampu mempraktikkan PHBS dan berperan aktif dalam mewujudkan sekolah sehat (Taryatman 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Warmansyah, Zulhendri, and Amalina 2021) tentang penggunaan Lore sebagai media pembelajaran menyatakan bahwa permainan tradisional lore efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini, dan penggunaan permainan tradisional dapat

menjadi strategi bagi guru dalam pembelajaran matematika di taman kanak-kanak terutama dalam pembelajaran konsep bilangan. Sementara pada penelitian ini kotak-kotak yang ada pada arena Lore diisi dengan konsep delapan indikator PHBS di sekolah, dimana setiap pemain yang melewati kotak yang berisi pesan PHBS tersebut harus menyebutkan atau mengungkapkan pesan yang ada pada setiap kotak. Tujuan pembuatan arena Lore Kesehatan ini untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, baik di bidang kesehatan maupun di bidang lainnya. *Inner effect* yang terkandung dalam permainan Lore kesehatan ini yaitu nilai-nilai budaya guna untuk pembentukan karakter. Dengan demikian peneliti berasumsi, arena permainan lore dengan konsep Kesehatan dapat dijadikan sebagai media belajar sambil bermain untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan karakter pemain serta dijadikan sebagai upaya pembentukan perilaku sehat yang dimulai sejak dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini untuk menciptakan arena permainan tradisional Lore dengan konsep PHBS di sekolah. Metodologi yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan konsep ADDIE (analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi). Borg and Gall (1983) dalam buku (Saputro 2017) menyatakan Research & Development adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut : (1) wawancara mendalam kepada informan Bundo Kandung di Kota Solok, (2) pembuatan transkrip dan analisis data awal, (3) mereduksi data dengan membuat rangkuman inti dan mengelompokkan data yang memiliki kesamaan makna, (4) menyusun



data yang terkumpul dari hasil transkrip yang sudah dilakukan pemaknaan untuk dibuat kategori, (5) membandingkan antar kategori sehingga diperoleh kategori yang lebih luas, (6) menghubungkan antar kategori yang ada sehingga diperoleh sebuah pengertian baru atau penjelasan yang lebih komprehensif, (7) membuat desain arena permainan tradisional lore dengan konsep Kesehatan. Setelah pembuatan desain selesai selanjutnya peneliti melakukan validasi desain arena permainan lore tersebut kepada pakar media dan pakar budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini terdiri dari 4 tema, dimana pada tema satu sampai tiga akan disajikan dalam bentuk kualitatif serta diiringi dengan pembahasan. sedangkan untuk tema keempat tentang hasil penciptaan arena lore dengan konsep Kesehatan yang telah dilakukan revidi oleh pakar media dan pakar budaya akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tema 1 Pengertian Permainan Tradisional Lore.

Permainan tradisional Lore adalah permainan anak nagari yang diwariskan secara turun-temurun dan dimainkan sambil berolahraga dengan membuat kotak-kotak berupa garis sebanyak delapan kotak, biasanya dimainkan oleh anak usia sekolah dengan beberapa orang temannya di atas tanah, lantai semen, dan kadang diatas jalan beraspal menggunakan batu pipih sebagai alat permainannya.

Menurut Nurhayati dan Talago (2022) permainan tradisional memiliki arti sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan tetap berpegang pada norma dan adat istiadat yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa kepuasan atau kesenangan

kepada pelakunya dan tujuan dari permainan itu sendiri adalah untuk memberikan kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya. (Andriani 2012) menyatakan permainan tradisional berasal dari kata permainan dan tradisional; permainan berarti sesuatu atau barang yang dipakai untuk bermain, sedangkan tradisional yaitu perilaku, cara berpikir, dan berbuat sesuatu yang selalu berpedoman pada norma dan adat istiadat yang ada secara turun-temurun. Selanjutnya (Andriani 2012) menyatakan permainan tradisional mempunyai nilai yang besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat. Menurut (Kurniati 2016) permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang. Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Mariani 2017) bahwa permainan tradisional mampu membangun sikap sosial anak, seperti kemampuan sosial untuk bekerjasama, kompak, sikap demokratis dan sikap mencintai lingkungan. Sementara (Linggar 2010) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah jenis olahraga yang timbul berdasarkan permainan dari masing-masing suku dan etnis di Indonesia.

(Astuti, Tri 2021) menyarankan permainan tradisional perlu dilestarikan, dikembangkan dan dipertahankan dalam kehidupan masyarakat, khususnya pada generasi muda karena permainan tradisional banyak berdampak positif dalam menunjang perkembangan karakteristik anak, seperti menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan serta kreativitas generasi muda. Selanjutnya Kurniati dalam (Bangsawan 2019) menyatakan bahwa permainan



tradisional ialah sebuah pola yang akan mengembangkan potensi dari setiap anak yang memainkannya. Hal itu terjadi karena dalam permainan tradisional, setiap anak akan menunjukkan perilaku penyesuaian sosial serta dapat melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Hasil penelitian (Ardipal 2018), menyatakan terdapat 288 jenis permainan yang diakui oleh siswa kelas III di Sumatera Barat. Satu diantaranya adalah permainan yang dinamakan dengan Lore/ Tapak Rok/ Engklek. Permainan ini sudah ada sejak zaman kolonialisme Belanda yang dimainkan lebih dari 3 orang bisa oleh pria maupun Wanita. Lebih lanjut Ardinal menyatakan saat ini permainan Lore tidak lagi termasuk permainan populer di Sumatera Barat, maka dari itu Perlu dicatat bahwa permainan tradisional dapat hilang jika permainan tersebut tidak lagi populer di kalangan anak-anak. Di Kenagarian Sungai Nanam, Kecamatan Lembah Gumanti, Solok. Permainan Lore adalah salah satu permainan anak nagari yang disajikan dalam bentuk ukiran di atas tanah berupa gabungan beberapa buah persegi dengan menggunakan stonek. Stonek merupakan media yang terbuat dari kaca berbentuk datar dan pipih yang nantinya dilempar ke dalam persegi-persegi itu (Elfiza 2022). Permainan tradisional ini di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian berpendapat permainan ini berasal dari Inggris. Secara nasional permainan ini dinamakan dengan permainan engklek (Yulita 2017). Di Bugis-Makassar permainan ini dinamakan dengan *Akdende-dende* (Mantasiah, R, Muhammad Yusri Bachtiar, Herman 2018). Sedangkan di Sumatera Barat pada umumnya permainan ini dinamakan dengan “Lore atau dore”, khususnya di kota Solok dinamakan dengan permainan Lore.

Berdasarkan kajian diatas maka peneliti mengasumsikan bahwa permainan tradisional Lore adalah salah satu bentuk kegiatan anak-anak yang mengekspresikan

rasa dan perasaan dalam bentuk emosi rasional bersifat hiburan juga Pendidikan yang memiliki konsep ataupun tema tertentu dengan norma dan adat kebiasaan yang telah ada dan diwariskan secara turun-temurun di suatu daerah sesuai dengan adat dan budayanya.

Tema 2 Manfaat Permainan Tradisional Lore.

Permainan Lore mempunyai manfaat untuk sosialisasi, memiliki nilai-nilai, sebagai sarana olahraga, meningkatkan aktivitas, menimbulkan kreatifitas, membentuk kejujuran, kerja keras, melatih kekompakan, melestarikan budaya dan menghilangkan stress pada anak.

Bangsawan (2019) menyatakan terdapat beberapa manfaat permainan tradisional diantaranya, belajar sportivitas, melatih kemampuan fisik, mengasah kecerdasan, sosialisasi lebih banyak, anak lebih kreatif, mampu bekerjasama, belajar mengelola emosi, meningkatkan rasa percaya diri, anak akan saling menghargai, bersikap demokratis, anak lebih aktif, dan mengajarkan tanggung jawab. (Hasanah 2016) menyebutkan permainan tradisional, sangat berdampak positif terhadap karakter anak. Karakter positif yang muncul dalam permainan tradisional antara lain a) kreatif dalam membuat atau memanfaatkan fasilitas di lingkungan sekitar b) terbiasa bersosialisasi dikarenakan dalam permainan tradisional selalu melibatkan banyak orang untuk memainkannya dan c) dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada, motivasi berprestasi, dan taat pada aturan. Hasil penelitian (Yenina 2016) menyebutkan permainan tradisional



memberikan gambaran sebagai pengalaman bermain yang bersifat *kontinum* (terus menerus) dan membuat anak larut atau hanyut serta asyik (*immersion*). Selanjutnya Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mafardi 2017) bahwa dalam permainan Lore terdapat lima nilai karakter, meliputi: 1) nilai beriman dan bertakwa seperti berdoa sebelum memulai permainan Lore, 2) nilai kejujuran, 3) nilai kecerdasan seperti keterampilan melempar lucak sesuai kotak yang dituju. 4) nilai ketangguhan seperti tangguh untuk melempar lucak supaya mendapat bintang pertama. Sedangkan (Elfiza 2022) menyatakan banyak nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam permainan Lore, diantaranya: meningkatkan keakraban antar sesama teman, bermain sambil berolahraga dan bisa mengundang keceriaan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan banyak manfaat yang didapat oleh para pemain Lore diantaranya pembentukan karakter dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan budaya adat salingka nagari seperti kejujuran, disiplin, kerja keras, bertanggung jawab.

Tema 3 konsep Kesehatan delapan indicator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah dalam arena permainan tradisional Lore.

Arena permainan yang dimainkan oleh anak usia sekolah masih dalam bentuk tradisional dan belum memiliki konsep secara terarah dan tertulis. Apabila ditambahkan dengan konsep kesehatan berupa delapan indicator PHBS di sekolah yang diisikan dalam setiap kotak akan lebih baik. Penambahan pesan ini akan meningkatkan pengetahuan pemain dalam bidang Kesehatan sehingga dapat berperilaku sehat sejak usia dini.

Arena permainan Lore secara tradisional yang biasa dimainkan belum memiliki konsep secara terarah dan tertulis. Sehingga pemain yang memainkannya belum mendapatkan manfaat secara maksimal. Pada hal arena permainan tradisional tersebut dapat didayagunakan sebagai proses pembelajaran apabila dimasukan pesan-pesan moral yang sangat berguna bagi pemain. Agar arena yang dimainkan ini memiliki nilai pembelajaran peneliti menambahkan konsep delapan indicator PHBS di sekolah pada setiap kotak dalam bentuk tulisan.

Permenkes RI No 2269/Menkes/per/XI/2011 tentang PHBS disekolah menyatakan, bahwa PHBS disekolah adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikan oleh peserta didik, guru dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Delapan indicator PHBS disekolah tersebut yaitu: 1) Cuci tangan dengan air bersih, 2) jajanan sehat di Kantin Sekolah, 3) Menggunakan Jamban Bersih dan Sehat, 4) Olah Raga dengan teratur dan terukur, 5) Memberantas Jentik, 6) Tidak Merokok di Sekolah, 7) Menimbang Berat Badan dan Mengukur Tinggi Badan setiap 6 bulan, 8) Membuang Sampah pada tempatnya. (Mantasiah, R, Muhammad Yusri Bachtiar, Herman 2018) mengatakan permainan tradisional selain sebagai wahana kreativitas anak, juga memiliki fungsi sebagai media pembelajaran sekaligus pendidikan terhadap anak-anak. Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan, tetapi adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa sehingga seseorang dapat



mengembangkan banyak keterampilan seperti berpikir logis, membangun strategi dan konsentrasi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Warmansyah, Zulhendri, dan Amalina (2021) menyatakan permainan tradisional Lore efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini dan penggunaan permainan tradisional lore dapat menjadi strategi bagi guru dalam pembelajaran matematika di taman kanak-kanak terutama dalam pembelajaran konsep bilangan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Yulia Nur Abidah dan Abdul Huda 2018) menyatakan anak usia sekolah terutama sekolah dasar usia 7-12 tahun merupakan usia emas untuk menanamkan nilai-nilai PHBS dan mereka berpotensi untuk menjadi agen perubahan dalam mempromosikan kesehatan bagi lingkungan sekitarnya, sehingga dapat menjadikan PHBS sebagai suatu kebiasaan positif yang membudaya di lingkungan masyarakat. Dengan Uraian diatas peneliti mengasumsikan bahwa konsep PHBS di sekolah yang dimasukan dalam arena permainan tradisional Lore dapat meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya memiliki perilaku hidup bersih dan sehat peserta didik yang dimulai sejak dini, mewujudkan lingkungan sekolah bersih dan sehat, menanamkan nilai-nilai PHBS, menjadi agen perubahan dalam mempromosikan kesehatan bagi lingkungan sekitarnya sehingga melahirkan generasi yang sehat dan cerdas.

Tema 4 terciptanya arena permainan Lore dengan konsep Kesehatan

Berdasarkan tema satu, dua dan tiga diatas, peneliti membuat desain arena permainan Lore yang sebelumnya kosong

atau tidak berisi pesan apapun, menjadi sebuah arena permainan yang memiliki nilai pembelajaran terutama bagi anak usia sekolah. Agar desain arena yang diciptakan tersebut dapat dijadikan sebagai media yang baik dan layak digunakan, maka peneliti melakukan konsultasi dengan pakar media dan pakar budaya. Konsultasi dilakukan sebanyak dua kali untuk masing-masing pakar. Hasil dari konsultasi disain arena Lore tersebut seperti dibawah ini:

Hasil Penilaian oleh Review: Pakar Media

Pakar media yang melakukan review adalah Dr. Darmasyah, ST. M.Pd dosen Universitas Negeri Padang, dengan hasil review sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Review Pertama
Dari Pakar Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Criteria
1.	Tampilan Arena Lore	3	Baik
2.	Ukuran Kotak di dalam Arena Lore	2	Kurang baik
3.	Kepraktisan Penggunaan Media	3	Baik
4.	Keamanan Penggunaan Media	4	Baik
Jumlah		12	
Rata-rata		3	Baik

Berdasarkan tabel 1 reviewer menyimpulkan bahwa desain arena Lore kesehatan termasuk kategori "Baik". Namun, reviewer menyarankan perlu dilakukan perbaikan media dalam hal, 1) tampilan arena, dimana sebaiknya arena didisain lebih menarik sehingga para pemain termotivasi untuk melakukan permainan, 2) sebelum



membuat ukuran kotak sebaiknya dilakukan pengukuran jarak lompat anak usia sekolah yang memainkan, agar ukuran kotaknya sama 3) Penciptaan arena permainan Lore ini pertimbangkan juga kepraktisan dalam penggunaan dimana arena bersifat *safety*, portable, tidak membutuhkan lahan yang luas. Berdasarkan masukan dari reviewer tersebut, peneliti melakukan perbaikan. Setelah perbaikan, peneliti melakukan konsultasi kedua ke pakar media dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Hasil Review Ke Dua Dari Pakar Media.

No	Aspek yang dinilai	skor	Kriteria
1.	Tampilan Arena Lore	4	Sangat Baik
2.	Ukuran Kotak di dalam Arena Lore	4	Sangat Baik
3.	Kepraktisan Penggunaan Media	4	Sangat Baik
4.	Keamanan Penggunaan Media	4	Sangat Baik
Jumlah		16	Sangat
Rata-rata		4	Baik

Revisi tampilan arena yang telah dilakukan berdasarkan masukan dari pakar media adalah: Arena Lore didesain dengan tampilan dua warna yaitu warna hijau digunakan sebagai pinggir arena dan warna coklat muda digunakan sebagai kotak permainan. Penggunaan warna hijau dipinggiran lapangan menggambarkan seolah olah permainan tersebut dilakukan diatas rumput. Warna hijau dapat memberikan kesan kesegaran, kesejukan, kesehatan, menambah energi dan menimbulkan rasa optimis, ketenangan, menyeimbangkan emosi dan menghilangkan stress. Sedangkan warna coklat dapat diartikan sebagai warna tanah, warna coklat memiliki sifat positif,

stabilitas, kesederhanaan yang abadi dan kehangatan, warna coklat memberikan keselarasan pada warna lain, juga mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan (Anom 2011) Saran tentang ukuran kotak dimana sebelum peneliti membuat ukuran dalam kotak tersebut, peneliti melakukan pengukuran jarak lompat yang bisa dilakukan oleh anak usia sekolah. Berdasarkan hasil pengukuran dan observasi jarak lompat anak usia sekolah terpendek adalah 60cm dan terjauh 150cm. Selanjutnya, peneliti membuat desain Arena permainan tradisional Lore terdiri dari tiga bagian yaitu: bagian pertama kotak letak gundu, bagian kedua kotak permainan terdiri dari delapan kotak yang berisi pesan delapan indikator PHBS di sekolah, dan bagian ketiga adalah kotak judul arena permainan. Total arena permainan ini memiliki ukuran panjang 300cm dan lebar 182cm. Berikut rincian ukuran kotak tersebut: bagian satu kotak letak gundu memiliki Panjang 61cm, lebar 24cm, bagian dua yang terdiri dari delapan kotak yaitu 1) kotak 1,2,3 dan 6 memiliki Panjang 61cm, lebar 35cm, kotak 4 dan 5 yang berbentuk trapesium dengan ukuran sisi atas 52cm, alas 114cm, dan tinggi 46cm. Selanjutnya kotak 7 dan 8 panjang keseluruhannya 122cm, lebar 35cm. Bagian tiga ukuran kotak setengah lingkaran Panjang 122cm, tinggi 35cm. Hasil penelitian yang dilakukan (Frizal Andita Didin Mardiasyah 2018) menyatakan jauh lompatan anak usia 10 tahun, hasil interval lompatannya adalah 80cm sampai dengan 201cm. Berdasarkan kajian tersebut dapat diasumsikan bahwa jarak kotak yang dibuat dalam arena Lore Kesehatan dapat dimainkan oleh pemain dengan leluasa dan rasa senang. Setelah perbaikan dilakukan, reviewer menyimpulkan bahwa desain arena Lore kesehatan termasuk kategori "Sangat Baik", sehingga dapat diuji cobakan di lapangan yang dilengkapi dengan petunjuk permainan.



Pakar Budaya

Pakar Budaya yang melakukan review adalah Ibu Sitta Novembra, BA ketua Bundo Kandung Kota Solok periode 2018-2023, dengan hasil review sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Review Pertama Pakar Budaya

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria
1.	Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam arena Lore	3	Baik
2.	Manfaat permainan Lore	4	Sangat Baik
3.	Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran budaya di Sekolah	4	Sangat Baik
4.	Penambahan delapan indikator PHBS di Sekolah dalam arena permainan Lore	3	Baik
Jumlah		14	
Rata-rata		3,5	Baik

Berdasarkan tabel 3, reviewer menyimpulkan bahwa Desain Arena Lore Kesehatan termasuk kategori "Baik". Namun, reviewer menyarankan perlu diberikan penjelasan tampilan arena Lore pada kotak 4 dan 5 yang berbentuk trapesium yang diibaratkan sebagai rok dan bagian atas yang berbentuk setengah lingkaran menyimbulkan kerudung.

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dari reviewer, pakar budaya melakukan penilaian kedua dengan hasil dapat dilihat pada tabel 4

Revisi arena permainan Lore dari pakar budaya tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan ini pada kotak 4 dan 5 yang berbentuk trapesium yang diibaratkan sebagai rok. Rok di Minangkabau adalah salah satu pakaian yang dimanfaatkan untuk penutup aurat bagi perempuan. Selanjutnya nilai-nilai budaya yang terkandung dalam arena Lore ini adalah bagian atas yang berbentuk setengah lingkaran sebagai simbol kerudung dan juga

berfungsi untuk menutup aurat bagi perempuan.

Tabel 4. Hasil Review Kedua Dari Pakar Budaya

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kriteria
1.	Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam arena Lore	4	Sangat Baik
2.	Manfaat permainan Lore	4	Sangat Baik
3.	Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran budaya di Sekolah	4	Sangat Baik
4.	Penambahan delapan indikator PHBS di Sekolah dalam arena permainan Lore	4	Sangat Baik
Jumlah		16	Sangat Baik
Rata-rata		4	Baik

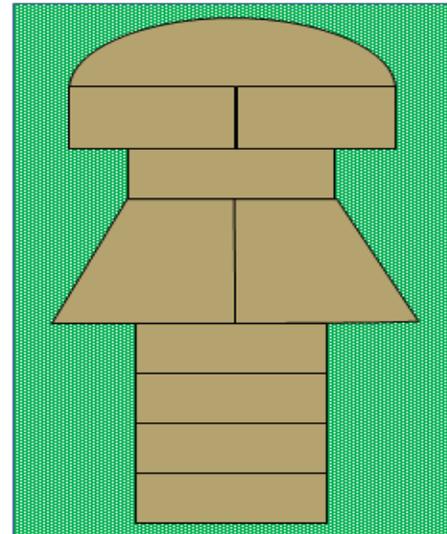
Tampilan arena Lore Kesehatan yang didesain ini menggambarkan adanya nilai-nilai budaya adat salingka nagari dalam upaya pembentuk karakter. (Asmaun Sahlan dan Angga Teguh Prasetyo 2020) mengungkapkan pendidikan karakter menjadi wadah dalam menghimpun nilai-nilai keluhuran umat manusia yang terhimpun dari agama, budaya, adat istiadat, dan kearifan lokal. Nilai-nilai Pendidikan karakter tersebut diantaranya religius, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, dan peduli lingkungan. Kemudian, penambahan delapan indikator PHBS disekolah ke dalam setiap kotak tidak akan mengurangi arti dan makna dari nilai filosofis budaya yang terkandung di dalam arena permainan Lore tersebut, justru akan menambah nilai-nilai pembelajaran bagi para pemain di bidang Kesehatan terutama dalam pembentukan perilaku hidup sehat pada anak usia sekolah sejak dini.

Skinner dalam (Notoatmodjo 2014) mengungkapkan bahwa Perilaku Kesehatan adalah suatu respon seseorang (organisme)

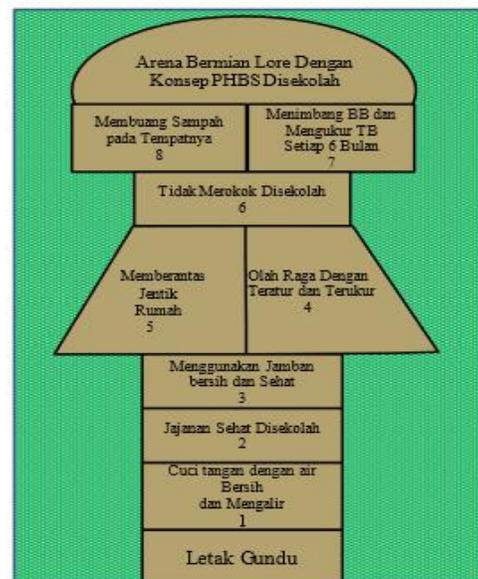


terhadap stimulus atau objek yang berkaitan dengan sakit dan penyakit, sistem pelayanan kesehatan, makanan, dan minuman serta lingkungan. Selain itu, mengatakan permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur (Mantasiah, R, Muhammad Yusri Bachtiar, Herman 2018) bangsa ini berdasarkan atas banyak pertimbangan dan perhitungan, karena leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disisipkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran tanpa adanya paksaan. Berdasarkan kajian tersebut peneliti mengharapkan tampilan arena permainan Lore Kesehatan secara keseluruhan dapat menggambarkan penerapan nilai-nilai budaya adat salingka nagari dalam upaya pembentukan karakter dan perilaku kesehatan. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari reviewer, bahwa desain arena Lore kesehatan termasuk kategori "Sangat Baik", sehingga dapat diuji cobakan di lapangan tanpa perbaikan dan didampingi panduan permainan.

Berdasarkan masukan dari pakar media dan budaya dimana arena ini termasuk kategori sangat baik, sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk arena permainan yang peneliti namakan dengan "Lore Kesehatan" seperti gambar 1a dan 1b.



Gambar 1a
Desain Arena Permainan Tradisional Lore Kesehatan Sebelum ditambahkan Konsep Delapan Indikator PHBS Di Sekolah



Gambar 1b
Desain Arena Permainan Tradisional Lore Kesehatan Setelah ditambahkan Konsep Delapan Indikator PHBS Di Sekolah

SIMPULAN

1. *Folklore* berasal dari kata *Folk* dan *Lore*. *Folk* adalah kelompok orang-orang yang mempunyai ciri-ciri pengenalan kebudayaan yang dapat membedakan dari kelompok lain, sedangkan *Lore* adalah tradisi dari *folk* yang diwariskan secara turun-temurun melalui lisan atau contoh yang disertai dengan perbuatan.
2. Di Minangkabau, ada satu permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun yang dinamai dengan Lore. Permainan tradisional Lore adalah permainan yang dimainkan beralaskan tanah, semen, atau aspal dengan media batu pipih atau potongan keramik yang dimainkan dengan cara melompat dari kotak satu ke kotak berikutnya.
3. Permainan tradisional Lore ini ditambahkan dengan delapan indikator PHBS di Sekolah yang dinamai dengan Lore Kesehatan.
4. Lore kesehatan adalah suatu kegiatan sosial dalam bentuk permainan dengan cara melompat dengan satu kaki dan atau dua kaki pada kotak tertentu ke kotak berikutnya dan sebaliknya sambil menyebutkan indikator PHBS di sekolah.
5. Permainan tradisional Lore dengan konsep delapan indikator PHBS di sekolah bila dilihat dari sisi keolahragaan memiliki banyak gerak sehingga dapat meningkatkan kesehatan di antaranya melatih kemampuan fisik, menstimulus pertumbuhan dan perkembangan motorik, menjadi lebih kreatif, Kembali mencintai dan melestarikan permainan yang sudah mulai ditinggalkan serta dapat meningkatkan pengetahuan dibidang Kesehatan sehingga membentuk perilaku sehat dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada, Bapak Direktur Poltekkes kemenkes Padang, Kepala Unit Penelitian dan Pengabmas Poltekkes Kemenkes Padang atas bantuan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Sosial Budaya* 9(1).
- Anom, Lilik Suryo. 2011. *Bagaimana Menemukan Belahan Jiwa*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Ardipal. 2018. "Popular Games Among Elementary School Children As Child Culture And Tradition Games In West Sumatera." *Published by Atlantis Press. Seventh International Conference on Languages and Arts (ICLA)* 301: 180–84.
- Asmaun Sahlan dan Angga Teguh Prasetyo. 2020. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta.
- Astuti, Tri, Dkk. 2021. "Sosialisasi Folklor Sebagian Lisan: Upaya Pelestarian Dan Pengembangan Jenis-Jenis Permainan Tradisional Pada Mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal PKM Lingsgau*. 2: 52–63.
- Bangsawan. 2019a. *Direktori Permainan Tradisional*. Yayasan Institut Studi Ekonomi dan Kewirausahaan.
- Bangsawan, Irwan P. Ratu. 2019b. "Direktori Permainan Tradisional."
- Elfiza, Wahida Nia. 2022. "Permainan Lore Terhimpit Zaman." <https://www.ganto.co/artikel/326/permainan-Lore-terhimpit-zaman.html>.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *FolkLore*



- Nusantara: *Hakikat, Bentuk, Dan Fungsi*. Jakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Frizal Andita Didin Mardiasyah. 2018. . “Studi Komparatif Tentang Keterampilan Jauh Lompatan Anak Usia 10 Tahun.” *Journal2.um.ac.id*. diakses. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sport-science/article>.
- Hasanah, U. 2016. “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5(1).
- Kemendes RI. 2011. *Peraturan Menteri Kesehatan RI, Nomor 2269/Menkes/per/XI/2011, Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS)*. Jakarta: Kemendes.
- Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Linggar. 2010. *Ayo Lestarkan Permainan Tradisional*. Jakarta: CV Karya Mandiri Nusantara.
- Mafardi. 2017. “Nilai-Nilai Karakter Dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau Di SD Negeri 14 Kota Padang, ELSE (Elementary School Education Journal).” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1: 2597–4122.
- Mantasiah, R, Muhammad Yusri Bachtiar, Herman. 2018. *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi: Dalam Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Mariani. 2017. “Membangun Sikap Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional.” 2(2).
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2014. *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Suhaid, Dewi Novitasari, Eviyani Margaretha Manungkalit, and Merinta Sada. 2022. *Pengantar Promosi Kesehatan*. Jawa Barat: Pradina Pustaka.
- Taryatman. 2016. “Budaya Hidup Bersih Dan Sehat Di Sekolah Dasar Untuk Membangun Generasi Muda Yang Berkarakter.” *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3(1).
- Warmansyah, Jhoni, Zuhendri, and Amalina. 2021. “The Effectiveness of Lore Traditional Games Towards The Ability to Recognize The Concept of Numbers on Early Childhood.” *Jurnal Ta'dib* 24(2).
- Yenina, dan Hapidin. 2016. “Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini.” *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI* 10: 201–12.
- Yulia Nur Abidah dan Abdul Huda. 2018. . “Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Di Sekolah Luar Biasa.” *Jurnal Ortopedagogia* 4.
- Yulianthi. 2015. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yulita, Rizky. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.