

Meong-meongan sebagai warisan budaya: kajian etnografi permainan olahraga tradisional

Meong-meongan as cultural heritage: an ethnographic study of traditional sports games

Handyka Prasetyo*¹, Made Agus Wijaya¹, I Made Satyawan¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

*Corresponding Author

Abstrak

Latar Belakang Masalah: Kurangnya kajian literatur mengenai permainan olahraga tradisional *meong-meongan* seperti buku-buku di satuan pendidikan menjadi akar masalah penelitian ini serta kurangnya pelestarian olahraga tradisional. **Tujuan:** mendeskripsikan studi etnografi mengenai permainan olahraga tradisional *meong-meongan* yang berlangsung di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem. **Metode:** Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan etnografi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Dengan sample yaitu Kelian Adat Dan Kepala Desa Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Pegawai Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem, Ketua Umum Portina Bali, Serta Guru PJOK SD Negeri 1 Tenganan. Observasi dilakukan untuk mengetahui apakah benar permainan olahraga tradisional *meong-meongan* berasal dari Desa Adat Tenganan Pegringsingan Kabupaten Karangasem, dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan foto dan video selama wawancara dan sebagai bukti telah melakukan wawancara. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. **Hasil:** Penelitian menunjukkan bahwa meskipun kelima informan yang diwawancarai mengenal permainan tradisional *meong-meongan*, sebagian besar peserta didik tidak mengetahuinya saat diperkenalkan di sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tersebut hampir tidak dikenal lagi di kalangan generasi muda, akibat kurangnya literatur pendukung dan minimnya upaya sosialisasi mengenai permainan tersebut. **Kesimpulan:** Temuan penelitian ini permainan olahraga tradisional *meong-meongan* mengandung nilai budaya luhur, termasuk unsur pendidikan, kerja sama, dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, modernisasi dan kurangnya regenerasi di masyarakat menyebabkan penurunan signifikan dalam praktik permainan ini. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan olahraga tradisional *meong-meongan* kepada generasi muda, guna menjaga kelestarian warisan budaya tersebut. **Kata Kunci:** Etnografi; Permainan; Olahraga Tradisional; *Meong-Meongan*.

Abstract

Research Problems: The lack of literature studies on traditional *meong-meongan* sports games, such as books in educational units, is the root of this research problem and the lack of preservation of traditional sports. **Research Objectives:** Describes an ethnographic study of the traditional sports game *meong-meongan* that takes place in the Tenganan Pegringsingan Traditional Village, Karangasem Regency. **Methods:** This qualitative research uses an ethnographic approach. Data were collected through observation, interview, and documentation techniques. With the sample, namely Kelian Adat and Village Head of Tenganan Pegringsingan Traditional Village, Karangasem Regency Cultural Office Employees, Chairperson of Portina Bali, and PE Teacher of SD Negeri 1 Tenganan. Observation was carried out to find out whether it was true that the traditional sports game *meong-meongan* originated from the Tenganan Pegringsingan Traditional Village, Karangasem Regency. Documentation was carried out to document photos and videos during interviews and as evidence of having conducted interviews. Data analysis was carried out through several stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. **Results:** The research showed that although all five interviewees were

familiar with the traditional game *meong-meongan*, most students did not know about it when it was introduced at school. This indicates that the game is almost unknown among the younger generation, due to a lack of supporting literature and minimal efforts to socialise the game. **Conclusion:** The findings of this research are that the traditional sports game *meong-meongan* contains noble cultural values, including elements of education, cooperation, and local wisdom that have been passed down from generation to generation. However, modernisation and a lack of regeneration in the community led to a significant decline in the practice of this game. This research aims to reintroduce the traditional sports game *meong-meongan* to the younger generation, to preserve the cultural heritage.

Keywords: Ethnography; Games; Traditional Sports; *Meong-Meongan*.

Dikirim: 17 April 2025; Direvisi: 10 Mei 2025; Diterima: 16 Mei 2025

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v5i1.106>

Corresponding author: Handyka Prasetyo, Jln. Raya Jinengdalem, Desa Jinengdalem, Kec. Buleleng, Bali
Email: handyka@undiksha.ac.id

PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah permainan yang menjadi bagian dari tradisi masyarakat di suatu daerah (Hariyanto, 2021). Permainan tradisional dapat menjadi sebuah konsep yang baik untuk mendukung perkembangan pendidikan anak sekaligus melestarikan budaya nasional (Rachman, Nurgiansyah, et al., 2021). Permainan tradisional merupakan alternatif yang kaya akan nilai-nilai budaya. Tanpa upaya pelestarian dan pengembangan, permainan ini berisiko hilang ditelan zaman. Selama bermain, anak-anak terlibat dalam interaksi sosial yang berharga, yang tidak hanya membantu mereka mengasah keterampilan sosial dan kemampuan berbahasa, tetapi juga memperkuat aspek emosional mereka (Rachman, Taufika, et al., 2021).

Meong-meongan adalah salah satu permainan olahraga tradisional. Permainan *meong-meongan* umumnya dimainkan anak-anak usia Sekolah Dasar (4-12 Tahun) baik putra ataupun putri sebagai sarana hiburan, permainan ini memiliki lagu pengiring permainan yaitu lagu *meong-meongan*, dan permainan ini menggambarkan seekor kucing yang mencoba menangkap tikus (Saputra et al., 2016). *Meong-meongan* adalah salah satu jenis permainan olahraga tradisional yang terdapat di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem. Berdasarkan hasil observasi penelitian dengan Bapak Gede Mahendra selaku Kepala Dusun Desa Tenganan Pegringsingan dan Bapak Bapak I Putu Suarjana selaku Kelian Adat Desa Tenganan Pegringsingan, permainan olahraga tradisional *meong-*

meongan sudah lama dimainkan di desa ini dan bersifat turun-temurun dari orang tua beliau.

Saat ini, khususnya permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak, yang cenderung lebih tertarik pada budaya asing yang belum tentu memberikan pengaruh positif (Setyawati et al., 2021). Permainan modern sangat berbeda dengan permainan tradisional; umumnya berbasis teknologi digital dan sering kali dapat dimainkan tanpa perlu melakukan aktivitas fisik maupun berpindah tempat (Pertiwi & Hidayah, 2021). Sementara itu, permainan tradisional umumnya melibatkan berbagai aktivitas fisik yang sarat dengan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, tanggung jawab, saling mendukung, kerja sama tim, pengembangan keterampilan, serta penanaman semangat nasionalisme melalui syair berbahasa daerah yang dinyanyikan dalam beberapa jenis permainan (Bella et al., 2021).

Luntur dan terabaikannya kebudayaan nasional Indonesia merupakan permasalahan penting yang perlu mendapatkan perhatian serius. Jika kondisi ini terus dibiarkan, kebudayaan tradisional kita berpotensi dilupakan dan perlahan punah seiring berjalannya waktu. Oleh karena itu, upaya untuk memperkenalkan budaya tradisional kepada masyarakat, terutama generasi muda, menjadi sangat penting agar mereka turut andil dalam menjaga dan melestarikannya dari pengaruh perubahan zaman (Suryawan & Maharani, 2021). Ada berbagai cara untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, salah satunya melalui pelestarian budaya tradisional seperti seni tari, musik, permainan rakyat, dan bentuk budaya lokal lainnya (Chilwanto et al., 2021). Pelestarian permainan olahraga tradisional merupakan wujud nyata kecintaan terhadap tanah air. Melalui studi etnografi, kita dapat menggali dan mendokumentasikan berbagai permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai luhur, seperti tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial. Penelitian semacam ini memungkinkan kita memahami makna dan fungsi permainan tersebut dalam kehidupan masyarakat, sehingga dapat diwariskan kepada generasi mendatang. Dengan demikian, studi etnografi berperan penting dalam

menjaga kelestarian budaya dan memperkuat identitas nasional melalui permainan olahraga tradisional.

Kebaruan dalam penelitian ini terdapat pada studi etnografi mendalam mengenai makna dari permainan olahraga tradisional meong-meongan, penelitian ini juga sebagai media transfer antargenerasi agar permainan ini terus lestari. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi tentang permainan tradisional sehingga masyarakat dapat lebih mengenal permainan tradisional lebih luas mulai dari sejarahnya, asal usul permainan tradisional, cara bermain, sarana prasarana dan peraturan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal sekaligus memperkaya literatur ilmiah mengenai permainan tradisional Indonesia dalam perspektif sosial-budaya.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi. Pendekatan etnografi bertujuan untuk menggambarkan kehidupan sebuah komunitas budaya secara menyeluruh berdasarkan perspektif para anggotanya. Etnografi merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara menyeluruh kehidupan komunitas budaya dari perspektif orang dengan menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data mulai dari observasi hingga wawancara mendalam khusus dan tinjauan dokumen. Etnografi adalah cabang antropologi yang digunakan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan menganalisis unsur-unsur suatu budaya atau bangsa menurut (Kamarusdiana, 2019). Dalam pelaksanaannya, pendekatan ini mengintegrasikan berbagai metode pengumpulan data, seperti analisis dokumen, wawancara mendalam, dan observasi, yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Partisipan

Penelitian ini dilakukan di desa Adat Tenganan Pegriingsingan Kabupaten Karangasem. Sumber data yang dijadikan objek penelitian ini terdiri dari (1)

Kepala Dusun Desa Tenganan Pegringsingan, (2) Kelian Adat Desa Tenganan Pegringsingan, serta (3) PLT Kepala Bidang Kebudayaan dan Kesenian pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Karangasem, (4) Ketua Umum Portina Provinsi Bali, dan (5) Guru PJOK Sd Negeri 1 Tenganan . Penentuan informan menjadi aspek yang sangat krusial dalam penelitian ini. Untuk memperoleh informasi terkait (1) sejarah, (2) sarana dan prasarana, (3) cara bermain, (4) peraturan permainan, (5) karakter yang dikembangkan dalam permainan, dan (6) komponen kebugaran jasmani yang dikembangkan dalam permainan olahraga tradisional *meong-meongan*, informan yang memiliki latar belakang lokal dilibatkan secara sukarela tanpa adanya paksaan.

Kriteria informan mencakup kemampuan berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, memiliki pemahaman tentang perkembangan permainan olahraga tradisional, serta pernah terlibat langsung sebagai pelaku permainan *meong-meongan*, sehingga mampu menjelaskan permainan tersebut secara rinci.

Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan permainan olahraga tradisional *meong-meongan* di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, peneliti menerapkan tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pertama, observasi atau studi lapangan digunakan untuk Melakukan pengamatan langsung terhadap permainan *meong-meongan* untuk memperoleh deskripsi yang jelas mengenai proses permainan tradisional ini, mulai dari awal hingga selesai. Kedua, wawancara atau diskusi langsung dilakukan agar data dalam penelitian ini lebih lengkap serta mendapatkan informasi agar mengetahui gambaran yang jelas bagaimana proses berlangsung permainan *meong-meongan* dari awal hingga akhir. Ketiga, dokumentasi seperti foto untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara dan dapat di jadikan bukti. Dengan menggabungkan ketiga metode ini, peneliti berusaha untuk mendapatkan data yang komperhensif dan mendalam mengenai permainan olahraga tradisional *meong-meongan* di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek Indikator	Descriptor
1.	Sejarah permainan olahraga tradisional <i>meongmeongan</i> .	1) Tahun pertama dimulai. 2) Lokasi/tempat awal ditemukan. 3) Tujuan permainan. 4) Filosofi atau hal yang mendasari permainan. 5) Lagu pengiring permainan.
2.	Sarana dan prasarana permainan olahraga tradisional <i>meongmeongan</i> .	1) Pakaian yang digunakan dalam permainan. 2) Bentuk dan ukuran lapangan.
3.	Cara bermain permainan olahraga tradisional <i>meongmeongan</i>	1) Langkah-langkah dan posisi bermain. 2) Penentuan pemenang permainan.
4.	Peraturan permainan olahraga tradisional <i>meongmeongan</i> .	1) Cara memulai permainan. 2) Pelaksanaan permainan.
5.	Karakter Profil Pelajar Pancasila	1) Karakter yang dikembangkan dalam permainan. 2) Karakter profil pelajar pancasila yang terkandung dalam permainan.
6.	Komponen kebugaran jasmani.	1) Kebugaran terkait dengan kesehatan. 2) Kebugaran terkait dengan performa.

Proses analisis data diawali dengan mengumpulkan data mengenai permainan olahraga tradisional *meong-meongan* dengan melakukan studi literatur dan melakukan wawancara secara langsung ke narasumber untuk mendapatkan informasi secara lengkap. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini diterapkan untuk menganalisis hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, metode triangulasi juga digunakan untuk menguji validitas dan kepercayaan data yang digunakan, sehingga hasil dari penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Validitas isi instrument diuji oleh 2 pakar (judges). Analisis validitas diuji menggunakan rumus Geogory.

Tabel 2. Instrumen Wawancara

No.	Aspek Indikator	Deskripsi	Pertanyaan
1.	Sejarah permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Tahun pertama permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> 2) Lokasi/tempat awal permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Bagaimana sejarah perkembangan Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem? 2) Berapa jumlah penduduk Desa Adat Tenganan Pegringsingan? 3) Berapa Jumlah dusun di Desa Adat Tenganan Pegringsingan

No.	Aspek Indikator	Deskripsi	Pertanyaan
		ditemukan	Kabupaten Karangasem?
		3) Tujuan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	4) Apa mata Pencaharian masyarakat Desa Tenganan Kabupaten Karangasem?
		4) Filosofi atau hal yang mendasari permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> dimainkan	5) Tahun berapa dimulainya permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
		5) Lagu pengiring permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	6) Dimanakah permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> dimainkan pertama kali?
			7) Apakah tujuan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> dimainkan?
			8) Bagaimana perkembangan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> di masyarakat?
			9) Mengapa permainan ini dinamakan <i>meong-meongan</i> ?
			10) Apakah permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> harus diiringi dengan nyanyian pada saat bermain?
			11) Bagaimanakah lagu yang dinyanyikan saat dimainkannya permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
			12) Apakah makna dari nyanyian permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
			13) Apakah nyanyian dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> dinyanyikan oleh para pemain selama permainan berlangsung?
			14) Kapan waktu yang tepat untuk memainkan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
2.	Sarana dan prasarana permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Pakaian yang digunakan dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Sarana apa saja yang diperlukan untuk memainkan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
		2) Bentuk dan ukuran lapangan permainan tradisional <i>meong-meongan</i>	2) Pakaian apa yang digunakan saat bermain permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
			3) Prasarana apa saja yang digunakan untuk memainkan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
			4) Bagaimana kriteria tempat yang bisa di jadikan sebagai area bermain

No.	Aspek Indikator	Deskripsi	Pertanyaan
			permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
3.	Cara bermain permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Langkah-langkah dan posisi bermain permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> 2) Penentuan pemenang permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Bagaimana cara memulai permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 2) Bagaimana Langkah-langkah bermain dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 3) Bagaimana posisi bermain permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 4) Bagaimana menentukan pemenang dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?
4.	Peraturan Pemerintah dan peraturan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Cara memulai permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> 2) Pelaksanaan permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Apakah ada peraturan pemerintah mengenai permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 2) Bagaimana peran Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem/Portina Bali terhadap pelestarian permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 3) Bagaimana kebijakan Pemerintah Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem/Portina Bali dalam pelestarian permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 4) Apakah permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> sudah berkembang di wilayah Kabupaten Karangasem? 5) Bagaimanakah cara menentukan siapa yang akan menjadi <i>meong</i> dan <i>bikul</i> dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 6) Apa saja kesalahan yang sering terjadi pada saat permainan berlangsung? 7) Apa saja yang membuat <i>meong</i> ataupun <i>bikul</i> dinyatakan diskualifikasi? 8) Pada saat apakah <i>meong</i> ataupun <i>bikul</i> dinyatakan menang? 9) Pada saat apakah <i>meong</i> ataupun <i>bikul</i> dinyatakan kalah? 10) Apakah konsekuensi yang diterima oleh pemain yang kalah?

No.	Aspek Indikator	Deskripsi	Pertanyaan
5.	Karakter Profil Pelajar Pancasila	1) Karakter yang dikembangkan dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> 2) Karakter profil pelajar pancasila yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i>	1) Bagaimana karakter masyarakat saat bermain permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 2) Apakah dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> mengandung nilai karakter profil pelajar pancasila?
6.	Komponen kebugaran jasmani	1) Kebugaran berkaitan dengan kesehatan (kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan aerobik, kelentukan, dan komposisi tubuh) 2) Kebugaran berkaitan dengan performa (kecepatan, kombinasi, power, dan keseimbangan)	1) Bagaimana komponen kebugaran jasmani yang berkaitan dengan Kesehatan (kekuatan otot, daya tahan kardiovaskular, daya tahan aerobik, kelentukan, dan komposisi tubuh) yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ? 2) Bagaimana komponen kebugaran jasmani yang berkaitan dengan performa (kecepatan, kelincahan, koordinasi, power, dan keseimbangan) yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional <i>meong-meongan</i> ?

Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian adalah 1 = Kurang Relevan (KR); 2 = Cukup Relevan (CR); 3 = Relevan (R); dan 4 = Sangat Relevan (SR).

Tabel 3. Hasil Tabulasi Silang

		Rater 1	
		Kurang relevan skor 1-2	Sangat relevan skor 3-4
Rater 2	Kurang relevan skor 1-2	0	0
	Sangat relevan skor 3-4	0	28

Keterangan:

Vi = Validasi Konstruk
 A = Kedua ahli tidak setuju
 B = Ahli I setuju, Ahli II tidak setuju
 C = Ahli I tidak setuju, ahli II setuju

Kriteria validitas isi:

0,8 – 1,00 = Validitas sangat Tinggi
 0,6 – 0,79 = validitas tinggi
 0,40 – 0,59 = validitas sedang
 0,20 – 0,39 = validitas rendah

Analisis Data

Proses analisis data kualitatif mencakup pengumpulan data, analisis data, reduksi data, dan penyajian data, serta verifikasi data. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

HASIL

Pengumpulan data dalam penelitian ini diawali dengan observasi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui apakah benar permainan tersebut berasal dari daerah Kabupaten Karangasem, khususnya Desa Adat Tenganan Pegringsingan dan mencari informan yang cocok untuk melakukan wawancara serta memperoleh pemahaman awal mengenai praktik permainan tradisional *meong-meongan* di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem. Observasi dilakukan bersama Bapak Ida Made Basmadi, S.T. dan Bapak Gede Mahendra, yang turut mengonfirmasi bahwa permainan ini memang berasal dari Kabupaten Karangasem dan Permainan olahraga tradisional *meong-meongan* ialah salah satu permainan olahraga tradisional masyarakat yang berasal dari Kabupaten Karangasem Provinsi Bali (Ariawan, 2017). Serta salah satu budaya yang ada di Desa Adat Tenganan Pegringsingan Kabupaten Karangasem yaitu permainan olahraga tradisional *meong-meongan* (Wulansari & Maisy, 2023).

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan wawancara mendalam dengan lima informan kunci, yaitu Bapak Gede Mahendra (Kepala Dusun) pada tanggal 6 Januari 2025, Bapak I Putu Suarjana (Kelian Adat) pada tanggal 13 Januari 2025, Bapak Ida Made Basmadi, S.T. (PLT Kepala Bidang Kebudayaan dan Kesenian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Karangasem) pada tanggal 20 Januari 2025, Ibu Dr. Ida Ayu Ketut Karyani, SH., MH. (Ketua Umum Portina Provinsi Bali) pada tanggal 23 Januari 2025, serta Bapak I Putu Sudana, S.Pd. (Guru PJOK di SD Negeri 1 Tenganan) pada tanggal 6 Januari 2025. Seluruh informan memiliki pengetahuan yang memadai tentang permainan *meong-meongan*, sehingga memberikan dasar kuat untuk menggali lebih dalam mengenai aspek sejarah, sarana, prasarana,

aturan permainan, nilai karakter yang ditanamkan, serta unsur kebugaran jasmani yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.

Bersumber dari kelima informan, permainan olahraga tradisional *meong-meongan* ini telah ada sejak lama, namun belum dapat dipastikan kebenarannya kapan dan didesa mana permainan ini dimainkan pertama kali. Permainan *meong-meongan* ini berasal dari Kabupaten Karangasem. Tujuan dari permainan ini adalah sebagai hiburan serta olahraga. Saat ini, di Desa Adat Tenganan Pegringsingan pelaksanaan permainan tradisional *meong-meongan* oleh anak-anak sudah mulai berkurang akibat pengaruh kemajuan teknologi.

Asal-usul nama *meong-meongan* dari permainan ini juga belum diketahui kepastiannya. Menurut informan nama *meong-meongan* diambil karena permainan ini menggambarkan interaksi seekor kucing yang ingin menangkap tikus, oleh sebab itu permainan ini dinamakan *meong-meongan*. Selain itu, dalam permainan ini terdapat lagu yang menjadi pengiring dalam permainan olahraga tradisional *meong-meongan*.

Meong-meong (kucing-kucing)

Alih ja bikule (carilah si tikus)

Bikul gede-gede (tikus besar-besar)

Buin mokoh-mokoh (juga gemuk-gemuk)

Kereng pesan ngerusuhin (selalu membuat masalah)

Juk meng, juk kul, juk meng, juk kul (tangkap kucing, tangkap tikus, tangkap kucing, tangkap tikus)

Makna dari lagu pengiring dalam permainan olahraga tradisional *meong-meongan* menurut informan adalah menggambarkan kucing yang mengejar tikus yang besar dan suka membuat kerusakan atau mengganggu. Selain itu lagu ini juga menjadi penyemangat dalam permainan *meong-meongan*. Lagu ini di nyanyikan oleh seluruh pemain selama permainan berlangsung hingga permainan selesai atau pemain *bikul* berhasil ditangkap oleh pemain *meong*.

Permainan olahraga tradisional *meong-meongan* ini biasanya dimainkan pada sore hari pada saat anak-anak berkumpul. Namun, tidak ada waktu khusus untuk anak-anak memainkan permainan ini, sehingga permainan ini dapat dimainkan kapanpun asalkan pemainnya cukup.



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara Dengan Informan

Permainan olahraga *meong-meongan* ini tidak membutuhkan sarana atau pakaian khusus dalam memainkannya, namun membutuhkan prasarana yaitu halaman atau lapangan yang cukup luas dan tidak berbatu. Hal tersebut dikarenakan dalam bermain anak-anak diharuskan untuk berlari-larian. Tidak terdapat ukuran yang spesifik terkait lapangan yang digunakan untuk bermain, namun terdapat batasan-batasan yang dibuat agar membatasi pergerakan meong dan bikul sehingga tidak berlari-larian jauh, lapangan yang digunakan menyesuaikan banyaknya pemain dalam memainkan permainan ini.

Adapun langkah-langkah dalam bermain permainan tradisional *meong-meongan*, yaitu: (1) Langkah pertama adalah dengan mengumpulkan pemain antara 7,8, atau 10 orang karena permainan ini dimainkan oleh

banyak orang. (2) Seluruh pemain akan membagi diri melalui permainan hompimpa hingga tersisa dua orang, yang kemudian akan melakukan permainan suit untuk menentukan siapa yang akan menjadi meong atau bikul, lalu sisa pemain selain dua orang tersebut bertugas sebagai lingkaran atau benteng. (3) Seluruh pemain berada pada posisinya masing masing, meong berada diluar lingkaran, bikul berada didalam lingkaran. (4) Setelah pemain siap, selanjutnya seluruh pemain menyanyikan lagu pengiring permainan *meong-meongan* bersama-sama sebanyak dua kali, lalu pemain yang bertugas sebagai lingkaran berputar mengelilingi pemain bikul kearah kanan pada saat nyanyian pertama, lalu saat nyanyian kedua berbalik arah berputar kearah kiri. Pada saat nyanyian pertama pemain meong belum boleh mengejar pemain bikul, hanya boleh mengawasinya dari luar lingkaran saja, dan pada saat nyanyian kedua pada lirik “juk juk meng, jukjuk kul” pemain meong boleh mengejar pemain bikul, dan boleh juga memasuki lingkaran untuk menangkap bikul. (5) Jika meong berhasil menangkap si bikul maka permainan berakhir dan berganti peran pemain, meong menjadi bikul dan bikul menjadi meong.

Peraturan dalam permainan olahraga tradisional *meong-meongan* adalah untuk menentukan posisi pemain, yakni dengan menggunakan suit ataupun hompimpa. Kesalahan yang kerap kali terjadi dalam permainan ini, yaitu pemain yang bertugas sebagai lingkaran melepaskan pegangan tangannya dan pemain meong ataupun bikul terjatuh pada saat saling kejar-kejaran. Selanjutnya hal yang membuat meong ataupun bikul dinyatakan diskualifikasi adalah saat pemain dengan posisi bikul berlari keluar dari lapangan yang sudah ditentukan, dan mungkin pemain dengan posisi meong berlaku curang dengan tidak mau berusaha mengejar pemain dengan posisi bikul.

Dalam permainan olahraga tradisional *meong-meongan* tidak ada peraturan yang baku yang mengatur mengenai pemain yang menang dan kalah, permainan ini murni hanya untuk bersenang-senang, tetapi permainan ini akan selesai apabila pemain bikul berhasil ditangkap oleh pemain meong. Dan bisa juga permainan ini berakhir apabila meong tidak bisa menangkap

si bikul karena mungkin kecepatan dan kelincahan pemain bikul tidak bisa diimbangi oleh pemain meong, tetapi hal ini sangat jarang sekali terjadi.

Menurut Bapak I Putu Sudana, S.Pd. selaku guru PJOK SD N 1 Tenganan permainan olahraga tradisional *meong-meongan* bukan sekadar aktivitas fisik, meskipun demikian, hal ini sekaligus merefleksikan nilai-nilai sosial budaya yang sangat dihargai oleh masyarakat Bali. Saat bermain meong-meongan, umumnya masyarakat, terutama anak-anak, akan menunjukkan karakteristik sebagai berikut: (1) Semangat kebangsaan dan demokratis, permainan ini mengharuskan kerjasama tim yang solid. (2) Sportif, proses belajar bagi anak-anak meliputi kemampuan menerima kemenangan tanpa menjadi sombong dan kekalahan tanpa merasa putus asa. (3) Kreatif, anak-anak seringkali menciptakan variasi lagu dan gerakan yang baru, hal ini menunjukkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi. (4) Disiplin, terdapat aturan yang harus ditaati oleh semua pemain, hal ini menumbuhkan sikap disiplin pada anak-anak. (5) Cinta damai, anak-anak belajar bersosialisasi dengan antar teman, menghargai perbedaan, dan menjalin relasi yang positif. (6) Bersahabat dan komunikatif, anak-anak akan tertawa, berlari, dan bermain dengan penuh semangat, hal ini menunjukkan sisi ceria dan antusias mereka. (7) Toleransi, selama permainan, anak-anak diajarkan untuk saling menghormati, baik terhadap teman yang sedang bermain maupun terhadap lingkungan sekitar.

Permainan olahraga tradisional meong-meongan, melalui dinamika kerjasama, persaingan sehat, serta kepatuhan terhadap aturan yang berlaku, secara tidak langsung juga menginternalisasi berbagai nilai karakter yang sejalan dengan profil pelajar Pancasila, yakni: (1) karakter beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) karakter berkebinekaan global, (3) karakter mandiri, (4) karakter kreatif, (5) karakter gotong royong, dan (6) karakter bernalar kritis.

Permainan olahraga tradisional *meong-meongan* dapat membantu meningkatkan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan dan performa anak-anak yang memainkannya. Komponen ini lebih fokus pada kemampuan tubuh untuk mencapai prestasi optimal dalam aktivitas fisik

yang spesifik, seperti olahraga. Komponen ini seringkali dilatih oleh atlet untuk meningkatkan kinerja mereka. Permainan olahraga tradisional *meong-meongan* ini dapat melatih dan meningkatkan kebugaran jasmani yang berhubungan dengan aspek kesehatan, seperti kelincahan, daya tahan kardiovaskular, kekuatan otot, kelenturan, kecepatan, keseimbangan, koordinasi, dan komposisi tubuh. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih dan meningkatkan kebugaran jasmani yang berkaitan dengan performa, mencakup koordinasi, keseimbangan, kecepatan, kekuatan, dan kelincahan. Selanjutnya dokumentasi foto dan video selama wawancara dilakukan sebagai bukti bahwa telah melakukan wawancara dengan para informan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi aktual serta keberlanjutan permainan olahraga tradisional *meong-meongan*. Permainan ini merupakan salah satu bentuk olahraga tradisional yang masih bertahan hingga kini, meskipun belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Minimnya publikasi dan menurunnya frekuensi permainan ini disebabkan oleh dominasi permainan modern yang lebih bersifat hiburan dan mudah diakses, sehingga mengurangi kesadaran kolektif masyarakat dalam melestarikan warisan budaya olahraga tradisional.

Permainan olahraga tradisional *meong-meongan* memiliki potensi besar dalam penguatan karakter serta pengembangan komponen kebugaran jasmani, khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, diharapkan pihak sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pendidikan jasmani. Penerapan permainan tradisional di lingkungan sekolah tidak hanya mendukung pelestarian budaya lokal, tetapi juga melatih peserta didik dalam keterampilan sosial, adaptasi lingkungan, serta kerja sama dan kolaborasi (Prasetyo & Praramdana, 2020). Subagyo et al. (2022) menambahkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani mampu meningkatkan minat peserta didik untuk

mengikuti pelajaran sekaligus menunjang perkembangan mereka secara menyeluruh.

Permainan olahraga tradisional tradisional Meong-meongan, seperti banyak permainan tradisional lainnya, memiliki peran penting dalam pelestarian budaya serta pengembangan nilai-nilai edukatif. Permainan semacam ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pewarisan nilai-nilai budaya dan keterampilan hidup yang esensial. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan bagian integral dari identitas budaya suatu komunitas dan memperkuat solidaritas sosial. Sebagai contoh, permainan suku Tangkhul Naga dipandang bukan sekadar peninggalan sejarah, melainkan wujud nyata ekspresi budaya yang memperkuat rasa kebersamaan ([Shimray, 2024](#)). Hal serupa juga terlihat dalam permainan masyarakat suku Sasak, yang sarat dengan nilai-nilai kebersamaan dan tanggung jawab sosial, menjadikannya media yang efektif dalam pembentukan karakter anak ([Muliadi & Asyari, 2024](#)).

Upaya pelestarian permainan tradisional juga terus dilakukan di berbagai daerah, seperti di Pacitan, di mana strategi dokumentasi dan transfer pengetahuan digunakan untuk memastikan keberlanjutannya ([Putra, 2022](#)). Selain aspek budaya dan pendidikan, permainan tradisional juga terbukti bermanfaat secara praktis. Beberapa jenis permainan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak dengan kebutuhan khusus, yang pada gilirannya memperbaiki kualitas interaksi sosial mereka ([Dzakiyyah, 2024](#)). Aktivitas seperti berlari, yang merupakan elemen umum dalam banyak permainan tradisional, tidak hanya memiliki nilai fungsional tetapi juga memperkuat solidaritas antaranggota masyarakat ([Kannykin, 2021](#)). Secara keseluruhan, berbagai temuan tersebut menegaskan pentingnya pelestarian dan integrasi permainan tradisional, seperti Meong-meongan, dalam sistem pendidikan dan pengembangan masyarakat secara berkelanjutan.

Permainan *meong-meongan* memiliki peran penting dalam memperkuat kohesi sosial dan identitas komunitas melalui penciptaan ruang interaksi

yang mendorong koneksi sosial dan pemahaman lintas budaya. Literatur menunjukkan bahwa keberagaman latar belakang dalam sebuah komunitas dapat mendorong terciptanya saling pengertian dan kerja sama, yang merupakan fondasi dari harmoni sosial (Claude et al., 2024). Dalam masyarakat yang mengalami perubahan pesat, seperti di wilayah Iklin, kebutuhan akan aktivitas bersama dan ruang komunal menjadi semakin penting agar warga merasa memiliki dan terhubung satu sama lain, sebagai bentuk perlawanan terhadap dampak modernitas yang cenderung melemahkan solidaritas sosial (Cuff et al., 2024).

Lebih lanjut, integrasi nilai-nilai budaya ke dalam kehidupan sehari-hari seperti yang tercermin dalam pengalaman dokter Asia Selatan yang menyesuaikan identitas budaya mereka saat bekerja di Inggris menunjukkan bahwa adaptasi kreatif terhadap konteks sosial baru tetap dapat memperkuat dinamika komunitas (Farooq, 2014). Proses interaksi antara pembentukan identitas dan keterlibatan sosial ini menjadi kunci dalam menjaga keberlangsungan komunitas yang inklusif dan kohesif, khususnya dalam lingkungan yang semakin beragam dan terus berubah (Billot, 2008; Mateos, 2020).

KESIMPULAN

Permainan olahraga tradisional *meong-meongan* tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarat dengan nilai sosial dan budaya, seperti kebersamaan, kerja sama, dan sportivitas. Permainan ini berperan dalam mempererat ikatan sosial dan mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Namun, modernisasi dan dominasi budaya digital menyebabkan penurunan minat terhadap permainan olahraga tradisional *meong-meongan* di kalangan generasi muda. Upaya pelestarian terus dilakukan, seperti mengintegrasikan permainan ini dalam program desa wisata dan festival budaya, guna mempertahankan warisan budaya tak benda ini. Permainan olahraga tradisional *meong-meongan* juga mengajarkan karakter positif seperti sportivitas, kreativitas, dan disiplin, serta berkontribusi pada kebugaran fisik anak-anak. Diharapkan, permainan ini terus dilestarikan dan diintegrasikan ke dalam kurikulum

pendidikan, sehingga tetap dikenal dan dimainkan oleh generasi mendatang.

KONTRIBUSI PENULIS

Handyka Prasetyo: Writing - Review & editing. **Made Agus Wijaya:** Methodology. **I Made Sastyawan:** Software and Writing - Original Draft.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariawan, I. K. D. (2017). Permainan Tradisional Meong–Meongan Digantikan Permainan Modern Playstations. *Media Komunikasi FPIPS*, 16(2), 26–30. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v16i2.22737>
- Bella, R., Stevaby, S., Gujali, A. I., Dewi, R. S., Lion, E., & Mustika, M. (2021). Sistem Masyarakat Dan Organisasi Suku Dayak Ngaju (Studi Kasus Di Desa Mandomai Kalimantan Tengah). *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 364–375. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1676>
- Billot, J. (2008). Forming School Identities in the Context of Increasing Community Diversity. *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, 6(1), 91–98. <https://doi.org/10.18848/1447-9508/cgp/v06i01/42338>
- Chilwanto, E., Safna, S., Mutiara, M., Rahmad, G., Offen, O., & Saefulloh, A. (2021). Upacara Adat Mamapas Lewu (Studi Kasus Di Kota Kasongan Kalimantan Tengah). *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 347–354. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1673>
- Claude, D. G. J., Esaïe, O. D., & Ladji, B. (2024). The effects of cultural diversity on social cohesion and national identity in Côte d'Ivoire. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 13(10), 34–42. <https://doi.org/10.35629/7722-13103442>
- Cuff, A., Azzopardi, A., Formosa, O., & Grech, P. (2024). Developing Community Identity in a Rapidly Changing Community. *Humanities and Social Science Research*, 7(1), p1. <https://doi.org/10.30560/hssr.v7n1p1>
- Dzakiyyah, D. M. N. (2024). Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Disabilitas Tuna Grahita. *E-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 4(2), 73–83. <https://doi.org/10.31539/e-sport.v4i2.8715>
- Farooq, G. Y. (2014). *Identity, migration, community cohesion and healthcare : a study of overseas-trained South Asian doctors in England and Wales*. <http://proxy.mul.missouri.edu/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,cookie,url,uid&db=ddu&AN=00D39B16E52C8863&site=ehost-live&scope=site>
- Hariyanto, Y. (2021). Peranan Pemerintah Desa Dalam Pembangunan Infrastruktur. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(1), 24.

<https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i1.46323>

- Kamarusdiana, K. (2019). Studi Etnografi Dalam Kerangka Masyarakat Dan Budaya. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 6(2), 113–128. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v6i2.10975>
- Kannykin, S. V. (2021). Sociocultural substantiation of running in the traditional games and ethnosport. *Человек и Культура*, 3, 128–142. <https://doi.org/10.25136/2409-8744.2021.3.33314>
- Mateos, A. A. (2020). Integration and identity: A project towards social cohesion. *Pensamiento*, 76(288), 53–73. <https://doi.org/10.14422/PEN.V76.I288.Y2020.003>
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922>
- Pertiwi, S. G., & Hidayah, Y. (2021). Implementasi Pendidikan Hak Asasi Manusia Dalam Dunia Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 376–380. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1717>
- Prasetyo, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>
- Putra, D. D. (2022). Konteks Preservasi Pengetahuan pada Preservasi Permainan Tradisional di Perpustakaan Umum dan Arsip Kabupaten Pacitan. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.18860/libtech.v2i1.15958>
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2970–2984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>
- Rachman, F., Taufika, R., Kabatiah, M., Batubara, A., Pratama, F. F., & Nurgiansah, T. H. (2021). Pelaksanaan Kurikulum PPKn pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5682–5691. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1743>
- Saputra, I. G. Y. A., Wiranatha, A. A. K. A. C., & Wibawa, K. S. (2016). Rancang Bangun Game Meong-Meong Pada Platform Android. *Merpati*, 4(3), 237–247. <https://jurnal.harianregional.com/merpati/full-26881>
- Setyawati, Y., Septiani, Q., Ningrum, R. A., & Hidayah, R. (2021). Imbas Negatif Globalisasi Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 306–315. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1530>
- Shimray, S. A. (2024). Exploring the Cultural Significance of Traditional Games and Sports Among the Tangkhul Nagas: A Sociocultural Analysis. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(4). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i04.25282>

- Subagyo, D. P., Soegiyanto, S., & Irawan, F. A. (2022). Revitalisasi game asli Kabupaten Semarang Serok Mancung. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(3), 118–129. <https://doi.org/10.55379/sjs.v1i3.415>
- Suryawan, I. P. P., & Maharani, L. D. W. (2021). Etnomatematika Kain Tenun Ikat Gringsing Desa Tenganan: Kajian Konsep Geometri Pada Motif Lubeng. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, XI(2), 303–312. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5637756>
- Wulansari, V., & Maisy, S. (2023). Kelestarian Budaya Dan Adat Di Desa Tengan Pegringsingan Karangasem Bali. *Jurnal Fashionista*, 1(2), 5. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/fashionista>