Nusantara Journal of Multidisciplinary Science
Vol. 1, No. 5, Desember 2023
Hal 1279-1287
E-ISSN: 3024-8752
P-ISSN: 3024-8744
Site : https://jurnal.intekom.id/index.php/njms

Budaya Permainan Tradisional *Urang Banjar 'Asinan'* Dalam Perspektif Pendidikan Islam

Nurul Aprilia[1], Nuril Khasyi'in[2]
[1,2] Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, UIN Antasari Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Desember 1, 2023
Revised Desember 2, 2023
Accepted Desember 18, 2023

Kata Kunci:

Budaya,
Permainan tradisional,
Pendidikan Islam.

Keywords:
Culture,
Traditional games,
Islamic education.

ABSTRAK

Permainan tradisional membawa pesan yang bermanfaat sebagai bekal kehidupan bagi anak-anak di masa depan. Hal ini disebabkan oleh pengaruh tingkat perkembangan mental anak pada masa tersebut terhadap kualitas hidup mereka di masa yang akan datang. Dengan melibatkan diri dalam permainan tradisional, anak-anak dapat memperoleh pemahaman tentang pentingnya kerja sama untuk mencapai tujuan bersama, menghormati aturan main, dan menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi. Semua nilai-nilai ini membantu memperkuat identitas dan karakter positif generasi muda sebagai pewaris nilai-nilai bangsa. Kalimantan Selatan, yang dihuni oleh masyarakat yang dikenal sebagai "urang Banjar," memiliki unsur-unsur budaya yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu aspek budaya Banjar yang hampir punah, bahkan tidak dikenal oleh sebagian besar masyarakatnya, adalah permainan tradisional. Sayangnya, permainan tradisional saat ini mengalami penurunan popularitas dan mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Bahkan anak-anak sekarang banyak yang tidak tahu beragam permainan tradisional yang dulu diwariskan secara turun temurun. Salah satunya permainan tradisional *asinan*. Dalam permainan tradisional *asinan* banyak terdapat manfaat dan nilai-nilai Islam yang terkandung di dalamnya. Permainan tradisional ini dimainkan di berbagai Daerah salah satunya di Kalimantan Selatan. Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk (1) mengetahui sejarah budaya permainan tradisional *asinan* (2) mengetahui nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional *asinan* (3) mengetahui nilai-nilai pendidikan Islam dalam permainan tradisional *asinan*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis kajian pustaka, data diperoleh dari berbagai literatur seperti ebook, artikel jurnal, dan berbagai hasil penelitian lainnya. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pendidikan Islam pada permainan tradisional *Asinan* diantaranya nya adalah nilai akidah, ibadah dan akhlak

ABSTRACT

Traditional games have a message for children's future life. This is because the level of mental development of children during childhood will affect their quality in the future. Through traditional games, they can learn about the importance of working together in achieving common goals, respecting the rules of the game, and facing challenges with a high fighting spirit. All these values help strengthen the identity and positive character of the younger generation as the nation's successor. South Kalimantan has cultural elements that are part of the daily life of its people. The people are known as "urang Banjar". One of the Banjar people's cultures that has almost disappeared, even unknown to the community is traditional games. Traditional games are now starting to be abandoned. Even many children today do not know the various traditional games that were passed down from generation to generation. One of them is the traditional game of pickles. In the traditional game of pickles there are many benefits and Islamic values contained in it. This

traditional game is played in various regions, one of which is in South Kalimantan. The purpose of this writing is to (1) know the cultural history of traditional pickled games (2) know the values contained in traditional pickled games (3) know the values of Islamic education in traditional pickled games. This research method uses a qualitative approach of literature review type, data obtained from various literatures such as ebooks, journal articles, and various other research results. The results of this study are that there is Islamic education in the traditional game of pickles, including the values of faith, worship and morals

This is an open access article under the CC BY license.

Corresponding Author:

Nurul Aprilia
Pascasarjana PAI, UIN Antasari Banjarmasin,
Kalimantan Selatan, Indonesia
Email: nurulaprliaaa28@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah warisan unik dari suatu komunitas yang memerlukan ketelitian dan usaha khusus saat diterjemahkan, karena hampir semua tindakan manusia dapat dianggap sebagai bagian dari "kebudayaan". Ini karena sebagian besar perilaku manusia dipengaruhi oleh pengajaran pandangan hidup dari kelompok tertentu, seperti kepercayaan, nilai, perilaku, dan simbol-simbol yang diterima secara tak sadar dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya [1]. Permainan tradisional merupakan bagian tak terpisahkan dari budaya setiap suku sebelum munculnya permainan modern. Pesatnya perkembangan zaman hampir menggusur permainan tradisional. Era industri 5.0 atau biasa disebut dengan era yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Teknologi merupakan sebagai salah satu penyebab lunturnya permainan tradisional. Hal ini dikarenakan, banyak anak yang bermain di dunia maya menggunakan gadget, seperti halnya game online. Perubahan pola bermain masyarakat dari permainan tradisional ke permainan daring telah menjadi fenomena global, dan Indonesia salah satunya [2]. Anak-anak yang tumbuh dan berkembang pada zaman sekarang tergolong pada generasi alfa, generasi alfa merupakan lanjutan dari generasi Z [3]. Permainan tradisional pun kini mulai ditinggalkan. Bahkan anak-anak banyak yang tidak tahu beragam permainan tradisional yang dulu diwariskan secara turun temurun. Salah satunya permainan tradisional *asinan*. Padahal dalam permainan tradisional *asinan* banyak manfaat dan nilai-nilai Islam yang terkandung di dalamnya.

Permainan tradisional ini dilakukan di berbagai wilayah, termasuk di Kalimantan Selatan, yang memiliki unsur-unsur budaya yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakatnya, dikenal sebagai "Urang Banjar." Budaya ini membawa tradisi-tradisi yang diwariskan turun-temurun dari generasi sebelumnya. Meskipun demikian, dengan kemajuan zaman, budaya tradisional Urang Banjar secara perlahan mulai merosot. Perkembangan ini adalah hasil dari kemajuan peradaban yang tidak lagi memberikan tempat bagi budaya

tradisional. Banyak orang lebih memilih hal-hal yang bersifat modern karena kepraktisannya. Sebagai akibatnya, hanya sedikit masyarakat yang masih bersedia mengikuti dan melestarikan warisan budaya nenek moyang, yaitu budaya tradisional mereka [4].

Ikatan kekerabatan *urang Banjar*, untuk di daerah perkotaan memiliki Perbedaan signifikan dalam ikatan kekeluargaan Urang Banjar tampak antara daerah perkotaan dan pedesaan. Di perkotaan, masyarakat cenderung lebih individualistik. Kebanyakan dari mereka sibuk dengan pekerjaan sehingga interaksi sosial menjadi terbatas. Di pedesaan, keterikatan sosial masih sangat kuat karena mayoritas masyarakat terlibat dalam aktivitas pertanian yang memupuk kerjasama di antara mereka. Budaya Urang Banjar mengandung nilai-nilai mulia, seperti pandangan bijaksana terhadap lingkungan yang terus dijaga dan dilestarikan dari generasi ke generasi. Sebuah perjalanan yang cukup berkesinambungan telah menguji nilai-nilai tersebut hingga membentuk sebuah kearifan lokal. Kekuatan ketahanan kearifan lokal ini didasarkan pada nilai-nilai yang memberikan manfaat yang lebih besar terhadap masyarakat setempat. Oleh karena itu, nilai-nilai positif dalam kearifan lokal terus berkembang dan menyusup ke dalam budaya mereka.

Salah satu budaya masyarakat Banjar yang hampir menghilang, bahkan hampir tidak dikenal masyarakatnya sendiri adalah seni. Dalam hal ini, seni yang dimaksud adalah kegiatan bermain anak-anak yang telah ada sejak lama, yakni permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional disebut juga olahraga tradisional yakni sejenis permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang pada suatu masyarakat tertentu dan diwariskan secara turun-temurun

2. METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan sejarah, disertai nilai- nilai budaya permainan tradisional *asinan* serta nilai-nilai pendidikan Islam dalam permainan tradisional *asinan*. Penelitian ini bersifat kepustakaan (*library research*) [5]. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari berbagai, artikel jurnal, buku, hasil penelitian-penelitian dan berbagai sumber literatur lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini. Maka dari itu pendekatan kajian yang dilakukan penulis merupakan bentuk kajian dengan pendekatan kepustakaan (kualitatif).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sejarah Budaya Permainan Tradisional (*Asinan*)

Budaya, atau sering disebut sebagai kebudayaan, merupakan warisan dari nenek moyang yang terus hidup hingga saat ini. Permainan tradisional, sebagai bagian tak terpisahkan dari kebudayaan setiap suku, telah eksis sejak sebelum munculnya permainan modern. Fungsi permainan tradisional melibatkan pewarisan nilai-nilai dari generasi sebelumnya kepada generasi muda dan merespons kondisi alam serta lingkungan sekitar [6]. Menurut KBBI, "tradisional" berarti sesuai dengan tradisi atau adat. Dengan demikian, permainan tradisional adalah permainan yang terkait erat dengan tradisi dan adat di suatu tempat. Permainan ini sering disebut sebagai permainan rakyat karena tumbuh di masyarakat pedesaan pada masa lalu,

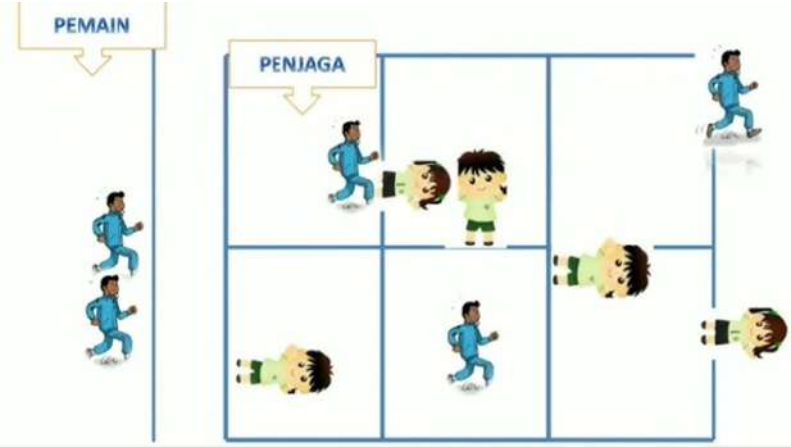
dipengaruhi oleh alam dan lingkungan sekitarnya, dan selalu menarik serta menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat pada saat itu [7].

Bermain permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak-anak tetapi juga menciptakan suasana yang menghibur dan penuh kegembiraan. Aktivitas bermain, baik yang membutuhkan alat atau tidak, dianggap mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak serta memberikan kebahagiaan. Hubungan permainan tradisional dengan perkembangan intelektual, sosial, dan pembentukan karakter anak-anak sangat dekat [8]. Namun, sayangnya, permainan tradisional yang telah mapan sebelumnya mungkin tidak begitu dikenal oleh generasi muda saat ini. Permainan ini merupakan bagian dari cerita lisan tradisional yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, menciptakan kekayaan budaya yang tidak ternilai di kalangan masyarakat lokal [9].

Permainan tradisional bervariasi di Nusantara, salah satunya adalah permainan tradisional gobak sodor. Menurut KBBI, "gobak" adalah permainan tradisional yang menggunakan lapangan berbentuk segi empat dengan garis-garis yang dijaga oleh penjaga. Pihak yang hendak masuk harus melewati garis, dan jika terkena sentuhan oleh penjaga, mereka harus berganti menjadi penjaga. "Sodor" berarti menyodorkan tubuh dan tangan untuk menyentuh lawan yang mencoba melewati garis [10]. Gobak sodor pertama kali tercatat dalam kamus Jawa pada tahun 1939 dan diyakini berasal dari kegiatan latihan para prajurit kerajaan, yang kemudian diadaptasi untuk dimainkan oleh anak-anak dengan aturan sendiri [11].

Inspirasi untuk menciptakan permainan ini berasal dari kegiatan latihan para prajurit kerajaan, di mana mereka sering berlatih menggunakan tombak serupa dengan yang digunakan dalam pertempuran. Dari latihan ini, muncul sebuah permainan yang kemudian diadaptasi untuk dimainkan oleh anak-anak dengan aturan dan ketentuan mereka sendiri. Cara bermain gobak sodor ini sangat terkait dengan keterampilan dan ketangkasan yang juga diterapkan dalam latihan perang para prajurit tersebut [12]. Permainan ini pertama kali menjadi terkenal di wilayah pulau Jawa, khususnya dari daerah Yogyakarta, dan kemudian menyebar serta dimainkan oleh anak-anak di berbagai wilayah. Di beberapa daerah, gobak sodor memiliki sebutan yang berbeda. Orang Banjar di Kalimantan Selatan menyebutnya sebagai asinan, sementara ada yang menyebutnya sebagai bahagaan atau bahasinan. Kata bahagaan berasal dari "haga," yang berarti "jaga," dengan awalan "ba," menjadi bahagaan. Asal usul kata bahasinan tidak jelas, mungkin berasal dari seruan "siin" yang diserukan oleh anak-anak pemain saat meraih kemenangan. Permainan ini biasanya diikuti oleh minimal tiga orang anak laki-laki atau perempuan, tetapi jarang dimainkan secara campuran antara kedua jenis kelamin. Tempat bermainnya biasanya adalah lapangan terbuka dengan permukaan tanah yang kering. Lapangan permainan dibentuk menjadi persegi empat dengan ukuran disesuaikan dengan jumlah pemain. Garis vertikal dan horizontal digambar setiap 2,5 meter, membentuk 8 bujur sangkar yang sama besar, 4 di bagian atas dan 4 di bagian bawah lapangan [13].

Bahagaan atau bahasinan tidak memerlukan alat permainan. Secara sederhana, permainan ini hanya memerlukan pembuatan garis di tanah sebagai pembatas tempat bermain. Permainan ini mencerminkan kearifan lokal masyarakat Banjar, salah satunya adalah nilai menjalin hubungan sosial yang baik dengan teman, menjaga persahabatan, dan saling menghormati satu sama lain [14]. Permainan asinan melibatkan dua tim, di mana setiap tim terdiri dari minimal tiga orang.



Gambar 1. Ilustrasi permainan tradisional *Asinan*

2. Nilai-nilai Karakter Permainan Tradisional *Asinan*

Permainan tradisional asinan mengandung sejumlah nilai-nilai karakter yang penting. Nilai-nilai ini sebelumnya telah diungkapkan oleh Siagawati, Wiwin, dan Purwati, yang secara umum menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional asinan.[15] Diantaranya, nilai kejujuran tercermin dari cara bermain yang menghormati aturan main. Selain itu, terdapat nilai sportivitas yang menekankan sikap kompetitif yang sehat dan penghargaan terhadap lawan. Selanjutnya, nilai kerjasama tercermin dalam strategi tim untuk melewati penjaga tanpa tersentuh, menekankan pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Di samping itu, ada nilai pengaturan strategi yang membutuhkan perencanaan yang matang untuk berhasil dalam permainan, serta nilai kepemimpinan yang muncul ketika seorang ditugaskan sebagai penjaga batas garis. Nilai-nilai karakter ini telah lama disebutkan dalam al-Qur'an yaitu sebagai berikut:

a. Nilai Kejujuran

Transfer nilai-nilai seperti kejujuran dalam permainan asinan terjadi melalui penghayatan langsung dari pengalaman bermain. Anak-anak belajar nilai kejujuran karena dalam proses bermain mereka berupaya untuk bersikap jujur. Ketika mereka berada dalam kelompok yang sedang bermain, mereka belajar untuk mengakui jika terkena sentuhan lawan atau melewati batas yang telah ditentukan. Begitu juga, ketika mereka menjadi bagian dari kelompok yang menjaga batas garis, mereka belajar untuk tidak curang dengan tetap mematuhi peraturan dalam menjaga batas tersebut. Ini adalah cara yang baik bagi anak-anak untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai seperti kejujuran dalam konteks yang nyata, yaitu melalui pengalaman dan interaksi langsung saat bermain asinan. [16]. Nilai Kejujuran ini terdapat dalam Q.S. Al- Ahzab ayat 70:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا ٱتَّقُوا ٱللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar.

b. Nilai Sportivitas

Nilai sportivitas juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan *asinan*. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya. Sebagaimana yang terdapat dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 148 tentang sportivitas:

فَٱسْتَبِقُواٱلْخَيْرَتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ ٱللَّهُ جَمِيعًا

Artinya: Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya.

c. Nilai Kerjasama

Nilai kerjasama yang dapat dipetik dari permainan asinan terdapat dalam kolaborasi antara anggota tim yang bertugas berjaga dan anggota tim yang bermain. Anggota tim yang bertugas berjaga berupaya keras untuk menjaga garis batas agar tim lawan tidak dapat melewati batas tersebut. Sementara itu, anggota tim yang sedang bermain berusaha melewati garis batas tersebut agar seluruh tim dapat mencapai rute bolak-balik secara berhasil.. Kerjasama di antara kedua peran ini sangat penting. Tanpa kerjasama dan koordinasi di antara mereka, tim tidak akan mampu mencapai kemenangan. Hal ini menunjukkan bahwa kerjasama di antara anggota tim, baik yang berjaga maupun yang bermain, merupakan inti dari keberhasilan dalam permainan asinan. Sebagaimana yang terdapat dalam Q.S. Al-Maidah ayat 2 tentang kerjasama :

وَتَعَاوَنُواعَلَى ٱلْبِرِّ وَٱلتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُواعَلَى ٱلْإِثْمِ وَٱلْعُدْوَنِ

Artinya “Tolong menolonglah kamu dalam kebaikan dan Ketaqwaan, janganlah tolong menolong dalam dosa dan permusuhan.

d. Nilai Pengaturan Strategi

Dalam permainan ini, anak-anak diajak untuk merangsang aktivitas berpikir dengan menentukan strategi untuk melewati garis penjagaan lawan. Mereka belajar untuk melihat situasi dan kondisi, mengambil peluang, mengecoh lawan, serta merencanakan cara untuk mencapai kemenangan tanpa tersentuh oleh penjaga garis. Dengan strategi yang baik, anak-anak dapat meraih kemenangan dalam permainan asinan dengan lebih mudah. Hal ini membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir strategis dan kemampuan perencanaan di tengah tantangan yang diberikan dalam permainan.

. [17]. Nilai Pengaturan strategi ini terdapat dalam Q.S. Al-Anfal ayat 60 :

وَأَعِدُّواالَهُم مَّا ٱسْتَطَعْتُم مِّن قُوَّةٍ وَمِن رِّبَاطِ ٱلْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِۦ عَدُوَّ ٱللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَءَاخَرِينَ مِن دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ ٱللَّهُ يَعْلَمُهُمْ ۚ وَمَا تُنفِقُوا مِن شَىْءٍ فِى سَبِيلِ ٱللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُم وَأَنتُمْ لَا تُظْلَمُونَ

Artinya: Dan persiapkanlah dengan segala kemampuan untuk menghadapi mereka dengan kekuatan yang kamu miliki dan dari pasukan berkuda yang dapat menggentarkan musuh Allah, musuhmu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; tetapi Allah mengetahuinya. Apa saja yang kamu infakkan di jalan Allah niscaya akan dibalas dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akan dizalimi (dirugikan).

e. Nilai Kepemimpinan

Permainan asinan dapat menjadi wadah yang baik untuk mengembangkan nilai kepemimpinan di antara anak-anak. Seringkali, anak-anak meniru dan belajar dari contoh yang diberikan oleh sesama anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan asinan. Hal ini membantu anak-anak yang lebih kecil untuk juga mengembangkan kemampuan kepemimpinan mereka sendiri. Proses ini memungkinkan transfer nilai-nilai kepemimpinan dari generasi yang lebih tua ke generasi yang lebih muda, menciptakan lingkungan di mana anak-anak bisa belajar untuk menjadi pemimpin dan mengambil peran

yang lebih aktif dalam mengatur aktivitas bersama. Sebagaimana yang terdapat dalam QS. Al-Baqarah Ayat 30 tentang kepemimpinan :

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لاَ تَعْلَمُونَ.

Artinya: "Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat: Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi. Mereka berkata: Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau? Tuhan berfirman: Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui [18].

Dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai yang terdapat pada permainan *asinan* diatas, juga telah disebutkan dalam Al-Qur'an. Permainan tradisional *asinan* ini dapat melatih para pemain untuk senantiasa berbuat jujur, bersikap sportivitas, bisa bekerjasama, dapat mempersiapkan strategi dan bisa menjadi pemimpin/khalifah.

3. Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Permainan Tradisional *Asinan*

Dalam ajaran Islam, nilai aqidah, ibadah dan akhlak memegang peranan sentral dalam membentuk keseluruhan kehidupan umat Muslim. Tiga aspek utama yang mencakup aqidah (keyakinan), ibadah (pengabdian), dan akhlak (etika/moral) sangat penting dalam pandangan Islam, yaitu sebagai berikut:

a. Aqidah

Aqidah berasal dari bahasa arab "*aqada*" yang berarti ikatan atau simpulan. Makna aqidah kepercayaaan, yang membuat jiwa seseorang tenang, tentram kepada-Nya dan menjadi kepercayaan, seseorang yang bersih dari keraguan. Aqidah Islam menganjurkan supaya selalu menjaga hubungan dengan Allah dan hubungan dengan sesamanya maupun dengan makhluk lainnya [19]. Aqidah dapat juga didefinisikan pondasi utama yang harus ditanamkan dalam hati umat Islam untuk mempercayai segala urusan tentang adanya Allah SWT. Dalam permainan tradisional *asinan* ini seseorang diajarkan untuk selalu yakin bahwa setiap permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah selain itu juga diyakini bahwa tidak ada yang tidak mungkin jika Allah berkehendak. Sebab hasil tidak pernah mengkhianati proses. Sebelum bermain hendaknya diawali dengan usaha/ikhtiar lalu berdoa dan tawakal. Karena hasilnya diserahkan kembali kepada Allah Swt. Sebagaimana firman Allah swt dalam Q.S. Al-Furqon ayat: 58

وَتَوَكَّلْ عَلَى الْحَيِّ الَّذِيْ لَا يَمُوْتُ وَسَبِّحْ بِحَمْدِه وَكَفٰى بِه بِذُنُوْبِ عِبَادِه خَبِيْرًاۚ

Artinya: "Dan bertawakallah kepada Allah Yang Hidup, Yang tidak mati, dan bertasbihlah dengan memuji-Nya. Dan cukuplah Dia Maha Mengetahui dosa hamba-hamba-Nya."

b. Ibadah

Ibadah dalam Islam berkedudukan sebagai bukti akidah. Setiap detik kehidupan manusia diisi dengan perbuatan-perbuatan. Perbuatan itu dilandasi akar keyakinan hati akan tunduk dan patuh secara sukarela pada kehendak Allah (akidah). Buah dari perbuatan itu yang dinamakan akhlak. Penanaman ibadah meliputi: Rukun Islam dan

Fiqih. Sesuai yang tertulis dalam ketetapan rukun Islam, manusia hendaknya menjalankan perintah Allah SWT yang terdiri dari mengucapkan dua kalimat syahadat, shalat, puasa, dan macam-macam ibadah lainya [20]. Pada permainan *asinan* ini terdapat nilai ibadah salah satunya adalah silaturrahmi. Silaturrahmi adalah ibadah yang paling indah dan berhubungan dengan sesama manusia, sehingga dalam melaksanakannya hanya butuh meluangkan sedikit waktu yang dimiliki. Sebagai ibadah yang termasuk akhlak mulia, silaturahmi terdapat beberapa manfaat, di antaranya adalah diluaskan rezeki dan dipanjangkan umur. Seperti yang disebutkan dalam Hadits.

عَن ابْن شهاب أَخْبَرَنِيْ أَنَس بْن مَالِك أَنَّ رَسُوْلَ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ:مَنْ أَحَبَّ أَنْ يُبْسَطَ لَهُ فِي رِزْقِهِ وَ يُنْسَأَ لَهُ فِي أَثَرِهِ فَلْيَصِلْ رَحِمَهُ

Diriwayatkan dari Ibnu Sihab (dimana) telah menginformasikan padaku Anas bin Malik ra., bahwa Rasulullah saw bersabda: Barangsiapa yang suka diluaskan rezekinya dan dipanjangkan (sisa) umurnya, maka sambunglah (tali) kerabatnya. (HR. Bukhari).

c. Akhlak

Istilah "akhlak" berasal dari bahasa Arab, yakni "akhlaq," yang merupakan bentuk jamak dari kata "khuluqun." Secara linguistik, kata tersebut dapat diartikan sebagai budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Sumber kata "akhlaq" juga terkait erat dengan "khalaqa" atau "khalqun," yang berarti kejadian, dan memiliki hubungan dengan "khaliq," yang berarti menciptakan tindakan atau perbuatan. Dalam konteks ini, terdapat kaitan dengan kata-kata seperti "al-khaliq" yang berarti pencipta, dan "makhluq" yang berarti yang diciptakan. Secara terminologis, akhlak dapat didefinisikan sebagai norma perilaku manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Secara umum, istilah akhlak dapat disamakan dengan moral atau etika. Dalam konteks permainan asinan ini, individu diajarkan untuk tetap jujur, karena selama bermain, mereka berupaya untuk bersikap jujur demi menghindari praktek kecurangan. Saat berada dalam kelompok yang bermain, individu dilatih untuk mengakui jika terkena sentuhan oleh lawan atau melewati batas yang telah ditentukan. Ketika berada dalam kelompok yang bertugas menjaga garis, individu diajarkan untuk tidak berbuat curang dengan tetap berada di dalam garis yang ditetapkan. Hal ini terdapat dalam sabda Nabi Muhammad SAW:

عَلَـيْكُمْ بِـالصِّدْقِ فَاِنَّ الصِّدْقَ يَـهْدِى اِلىَ ٱلبِرِّ وَ ٱلبِرُّ يَـهْدِى اِلىَ ٱلجَنَّةِ

“Sesungguhnya jujur itu membawa kebaikan dan kebaikan itu membawa ke surga,” (H.R. Bukhari)

4. KESIMPULAN

Permainan tradisional telah menjadi bagian tak terpisahkan dari seni budaya yang dikenal dan dimainkan secara luas oleh anak-anak sejak zaman dahulu. Salah satu permainan yang tetap bertahan hingga saat ini adalah *Asinan*. Permainan ini pertama kali mulai terkenal di wilayah pulau Jawa tepatnya dari daerah Yogyakarta, kemudian menyebar dan dimainkan oleh anak-anak di berbagai wilayah. Di Kalimantan Selatan, masyarakat *Urang Banjar* menyebutnya dengan beberapa istilah seperti *asinan, bahagaan, atau bahasinan*. Permainan *asinan* ini terlihat seperti menguras tenaga, namun perasaan senang ketika bermain menyebabkan tenaga yang terbuang menjadi tergantikan. Dalam permainan ini, terdapat sejumlah nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, kerjasama, pengaturan strategi, dan kepemimpinan. Selain itu, terdapat juga nilai-nilai pendidikan Islam seperti aqidah, ibadah, dan akhlak yang tercermin dalam permainan ini. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya permainan tradisional seperti

Asinan tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga membawa nilai-nilai penting yang terintegrasi dalam budaya dan pendidikan anak-anak.

REFERENSI

[1] A. S. N. A. A. Darmansyah, "Permainan Tradisional:Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar," 3, 2022, h. 1.
[2] A. W. Riskyanto, E. S. Sianipar, dan T. Anindya, "Hilangnya permainan tradisional di Perumahan Griya Citra Asri yang tergantikan oleh Games Online," 2023, h. 470.
[3] R. W. Tyas dan C. Widyasari, "Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini," Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 4, no. 1, 2023, h. 1.
[4] N. Cahaya, "PERMAINAN ANAK TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN SEBAGAI MOTIVASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH," t.t., h. 8.
[5] M. Zed, Metode Penelitian Kepustakaan. Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2008, h. 66.
[6] I. G. A. J. Suryawan, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa," vol. 2, no. 2, 2018, h. 2.
[7] Y. B. Susena, D. A. Santoso, dan P. Setyaningsih, "Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor," 27 Juni 2021, h. 450, doi:10.5281/ZENODO.5035410.
[8] F. E. Perdima dan M. Kristiawan, "Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, vol. 5, no. 6, 22 Oktober 2021, h. 5343, doi:10.31004/basicedu.v5i6.1640.
[9] F. E. Perdima dan M. Kristiawan, "Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, vol. 5, no. 6, 22 Oktober 2021, h. 5343, doi:10.31004/basicedu.v5i6.1640.
[10] Andreas, Supriyono, Serunya Permainan Tradisional Anak zaman Dulu. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018, h. 18.
[11] D. Daniswari, "Permainan Gobak Sodor: Asal-usul, Cara Bermain, dan Manfaat," Kompas.com, 23 Februari 2022.
[12] I. R. W. Setyobudi, S. Rahayu, Jejak Sejarah Kuno Kabupaten Cilacap. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Cilacap, 2019, h. 199.
[13] Gobag Sodor, "MENGUNGKAP NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN TRADISIONAL," vol. 9, no. 1, t.t., h. 89.
[14] Fauzi, "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dengan Permainan Tradisional Bahasinan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X Mipa 2 Sma Negeri 7 Banjarmasin," 31 Juli 2018, h. 20, doi:10.5281/ZENODO.1342259.
[15] Sodor, "Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional," h. 93.
[16] E. N. Dkk., "Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional," t.t., h. 268.
[17] N. Nadziroh, C. Chairiyah, dan W. Pratomo, "Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional," _Trihayu: Jurnal