

PERMAINAN KEARIFAN LOKAL “TALI MERDEKA”

Allya Diva Istighfarri^{1*}, Adzillah Haqqi², Annisa Dini Azzahra³, Ananda Dwi Putra⁴, Zacky Rafly Mubaraq⁵, Dzikrina Aprilia Putri⁶, Mutiara Husada N⁷, Deafvicta Dwi Arshanda⁸

Program Studi Farmasi, Fakultas MIPA dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Riau, Kota Riau, Indonesia

Email: allyadiva03@gmail.com^{1*}, adzillahhaqqi3@gmail.com², diniazahra2201@gmail.com³, anandaputradwi098@gmail.com⁴, zaki.apple5s@gmail.com⁵, dzikrinaaprilia16@gmail.com⁶, mutiaramutiara2612@gmail.com⁷, deafvictadwi@gmail.com⁸

ABSTRAK

Permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai edukatif dan moral. Salah satu bentuk permainan yang mulai dilupakan namun penuh makna adalah Permainan Tali Merdeka. Permainan ini dikenal di beberapa daerah di Indonesia, termasuk Riau, dengan ciri khas menggunakan tali karet yang dirangkai sebagai alat utama permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat kembali permainan Tali Merdeka sebagai simbol kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam pendidikan karakter anak. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi langsung, dan dokumentasi visual. Hasil menunjukkan bahwa Tali Merdeka bukan sekadar permainan fisik, tetapi juga sarana pembentukan nilai sportivitas, tanggung jawab, ketekunan, dan solidaritas sosial. Revitalisasi permainan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan modernisasi yang cenderung menggeser budaya lokal.

Kata Kunci: Tali Merdeka, Permainan Tradisional, Kearifan Lokal, Pendidikan Karakter, Budaya Anak.

ABSTRACT

Traditional games are not only a means of entertainment for children, but also a cultural heritage that is rich in educational and moral values. One form of game that is starting to be forgotten but full of meaning is the game named Tali Merdeka. This game is known in several regions in Indonesia, including Riau, with the characteristic of using rubber ropes strung together as the main tool of the game. This research aims to revive the Tali Merdeka game as a symbol of local wisdom that can be integrated in children's character education. The method used is a qualitative descriptive approach through direct observation, and visual documentation. The results show that Tali Merdeka is not just a physical game, but also a means of forming the values of sportsmanship, responsibility, perseverance, and social solidarity.

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI:

[10.8734/CAUSA.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : CAUSA



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Revitalizing this game is very important in facing the challenges of modernization that tend to shift local culture.

Keywords: *Tali Merdeka, Traditional Game, Local Wisdom, Character Education, Children's Culture.*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan budaya yang mencerminkan kearifan lokal suatu bangsa. Di tengah gempuran modernisasi, permainan seperti Tali Merdeka tidak hanya menjadi media rekreasi, tetapi juga menyimpan nilai-nilai filosofis yang dalam tentang kebersamaan, kecerdasan, dan ketangkasan fisik. Makalah ini berupaya mengangkat kembali esensi permainan tersebut sebagai bagian dari upaya pelestarian warisan budaya tak benda yang mulai tergerus zaman.

Secara historis, Tali Merdeka berkembang pesat pada era 1950-an hingga 1980-an sebagai bentuk ekspresi kegembiraan masyarakat pascakemerdekaan. Berbeda dengan permainan tali biasa, Tali Merdeka memiliki pola gerakan yang lebih kompleks dengan iringan nyanyian patriotik. Para ahli folklor seperti Soedarsono (1998) mencatat setidaknya terdapat 12 variasi gerakan dasar dalam permainan ini yang masing-masing mengandung simbol-simbol perjuangan. Hal ini menjadikannya tidak sekadar aktivitas fisik, melainkan juga medium pembelajaran nilai-nilai sejarah.

Ditinjau dari aspek sosiologis, permainan ini mengajarkan prinsip gotong royong secara implisit. Penelitian Yulianti (2015) menunjukkan bahwa pola interaksi dalam Tali Merdeka melatih kecerdasan interpersonal anak melalui mekanisme giliran bermain, penghitungan kolektif, dan penyelesaian konflik secara mandiri. Fleksibilitas aturan main yang disesuaikan dengan kesepakatan kelompok juga menjadi laboratorium demokrasi sederhana bagi pembentukan karakter generasi muda.

Ironisnya, di era digital ini, permainan berbasis aktivitas fisik seperti Tali Merdeka kian terpinggirkan. Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menyebutkan hanya 15% sekolah dasar di perkotaan yang masih mengajarkan permainan tradisional dalam kurikulumnya. Padahal, studi komparatif oleh tim peneliti Universitas Pendidikan Indonesia (2021) membuktikan bahwa anak-anak yang terbiasa dengan permainan tradisional menunjukkan perkembangan motorik 23% lebih baik dan kemampuan sosial 18% lebih tinggi dibandingkan yang hanya berinteraksi dengan gawai.

Melalui makalah ini, penulis akan menganalisis Tali Merdeka dari berbagai perspektif multidisiplin - mulai dari aspek historis, nilai pedagogis, hingga potensinya sebagai media terapi perkembangan anak. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif terhadap berbagai literatur dan data lapangan, diharapkan karya ini dapat memberikan kontribusi akademis sekaligus menjadi wake-up call bagi semua pemangku kepentingan di bidang pendidikan dan kebudayaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif - edukatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan proses pelibatan langsung mahasiswa dalam kegiatan pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional. Metode deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami makna di balik aktivitas sosial dan budaya yang diamati secara alami (Sugiyono, 2017). Kegiatan dilakukan oleh delapan orang mahasiswa Program Studi Farmasi, Fakultas MIPA dan Kesehatan Universitas

Muhammadiyah Riau, bertempat di Rumah Yatim, Jalan Durian No. 13, Pekanbaru, Riau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung, wawancara informal dengan peserta dan pengelola panti, serta dokumentasi visual berupa foto - foto kegiatan dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mencermati respon dan keterlibatan peserta terhadap setiap sesi yang dilaksanakan. Wawancara informal dimanfaatkan untuk mengetahui kesan dan pemahaman peserta terhadap nilai-nilai budaya yang diperkenalkan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk merekam proses kegiatan sebagai bahan pelaporan dan refleksi. Kegiatan terdiri atas tiga tahap, yakni pengenalan sejarah permainan Tali Merdeka sebagai bagian dari budaya Melayu Riau, pembuatan tali secara mandiri oleh peserta, dan praktik permainan dalam bentuk tim. Seluruh rangkaian berlangsung dalam suasana santai dan menyenangkan, dengan tujuan agar anak-anak dapat memahami serta merasakan langsung nilai-nilai seperti kebersamaan, gotong royong, dan cinta terhadap budaya sendiri. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengungkap makna budaya dan dampak edukatif dari kegiatan yang dilakukan.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan sosialisasi permainan tradisional “Tali Merdeka” yang dilaksanakan di Rumah Yatim, Jalan Durian No. 13, Pekanbaru, Riau, berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan positif dari anak-anak panti. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung dalam suasana yang antusias, penuh semangat, dan interaktif. Anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi saat diperkenalkan pada permainan yang sebagian besar dari mereka belum pernah dengar atau mainkan sebelumnya.

Tahap awal kegiatan dimulai dengan pengenalan asal-usul permainan Tali Merdeka, yang dijelaskan secara sederhana dan komunikatif oleh salah satu mahasiswa. Anak-anak diberi pemahaman bahwa permainan ini merupakan bagian dari budaya Melayu Riau yang sarat akan nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama. Mereka tampak tertarik saat mendengarkan penjelasan dan aktif bertanya tentang cara bermain maupun sejarahnya.

Selanjutnya, pada tahap pembuatan tali, seluruh peserta dilibatkan untuk membuat tali dari karet gelang yang dirangkai bersama. Proses ini bukan hanya membangun keterampilan motorik halus, tetapi juga menumbuhkan rasa kerja sama karena mereka harus saling membantu menyambung karet hingga membentuk satu tali panjang. Anak-anak terlihat antusias saat melihat hasil buatan mereka digunakan langsung dalam permainan. Pada sesi terakhir, yaitu praktik bermain secara tim, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk memainkan permainan Tali Merdeka. Masing-masing kelompok menunjukkan semangat kompetisi yang sehat dan keceriaan selama bermain. Beberapa anak yang awalnya tampak malu-malu akhirnya ikut terlibat aktif setelah melihat teman-temannya tertawa dan menikmati permainan.

Permainan dilakukan secara bergilir dengan aturan sederhana, dimulai dari lompatan pada ketinggian rendah hingga meningkat secara bertahap, menyesuaikan dengan kemampuan peserta. Dari keseluruhan kegiatan, tampak bahwa tujuan utama sosialisasi tercapai. Anak-anak tidak hanya mengenal salah satu permainan tradisional daerahnya, tetapi juga mengalami secara langsung nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan keceriaan tanpa bantuan teknologi digital.

Respon positif juga datang dari pengelola panti yang berharap permainan ini dapat dijadikan kegiatan rutin atau diperkenalkan lebih luas lagi kepada anak-anak lain sebagai bentuk pelestarian budaya lokal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Paradisa dan Asriwandari (2017), yang menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti lompat tali merdeka efektif dalam menanamkan nilai-nilai sosial seperti tanggung jawab, kepemimpinan, kerja sama, dan ketaatan terhadap aturan. Penelitian mereka dilaksanakan di SD Negeri 94 Pekanbaru, dalam konteks pendidikan formal menggunakan pendekatan game stage sebagai bagian dari pembelajaran karakter (Paradisa & Asriwandari, 2017). Meskipun penelitian tersebut dilakukan di lingkungan sekolah, hasilnya memperkuat penelitian kegiatan ini bahwa permainan tradisional dapat menjadi media edukatif yang kontekstual dan bermakna, bahkan di luar ruang kelas. Hal ini menegaskan bahwa pelestarian permainan tradisional bukan hanya relevan dari sisi budaya, tetapi juga penting untuk pembentukan karakter anak-anak dalam berbagai konteks sosial.

Pembahasan

Permainan tradisional tidak hanya merepresentasikan aktivitas rekreatif anak-anak di masa lampau, tetapi juga mencerminkan kearifan lokal yang terkandung dalam struktur sosial dan kebudayaan masyarakat. Kegiatan sosialisasi permainan Tali Merdeka yang dilakukan di Panti Asuhan “Rumah Panti” merupakan bentuk konkret dari upaya pelestarian budaya yang dikolaborasikan dengan pendidikan karakter. Permainan ini bukan hanya menghibur, tetapi juga menjadi medium transformatif yang mendekatkan kembali anak-anak dengan nilai-nilai luhur yang selama ini perlahan terlupakan oleh generasi digital.

- 1) Permainan Tradisional sebagai Medium Pendidikan Karakter Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Tali Merdeka berperan sebagai instrumen pendidikan karakter yang alami dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain, anak-anak belajar tentang kejujuran (mematuhi giliran), tanggung jawab (mengelola peran), ketekunan (mencoba kembali setelah gagal), sportivitas (mengakui kemenangan dan kekalahan), serta kebersamaan (saling menyemangati dan membantu). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak kalah efektif dibandingkan metode formal dalam menanamkan nilai-nilai penting bagi pembentukan karakter anak. Secara teoritis, ini sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning), di mana anak-anak belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna dan sesuai dengan latar sosial-budaya mereka. Kolb (1984) menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik mengalami sendiri proses belajar dalam konteks nyata. Dalam kasus ini, proses merangkai tali dari karet gelang hingga melakukan lompatan sesuai level ketinggian menjadi pengalaman utuh yang menstimulasi dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.
- 2) Revitalisasi Budaya sebagai Tindakan Pendidikan dan Identitas Menurut Heryanto (2015), budaya hanya akan bertahan jika diwariskan secara aktif melalui proses yang hidup, bukan sekadar simbolik. Permainan tradisional seperti Tali Merdeka merupakan bentuk budaya yang hanya bisa dipertahankan jika dimainkan kembali. Kegiatan ini bukan sekadar mengenalkan sejarah permainan, tetapi memberi ruang bagi anak-anak untuk mengalami kembali makna permainan itu dalam kehidupan mereka sendiri. Pembuatan tali secara mandiri adalah langkah kecil namun signifikan: anak-anak tidak hanya menjadi peserta, tetapi juga pencipta pengalaman budaya. Lebih dari itu, kegiatan ini menunjukkan bahwa budaya lokal memiliki fleksibilitas untuk beradaptasi dengan zaman. Dalam lingkungan panti yang terbatas, permainan tetap dapat dijalankan dengan kreativitas mahasiswa sebagai fasilitator. Ini menegaskan bahwa pelestarian budaya tidak harus berskala besar atau formal—ia dapat hadir

dalam bentuk yang sederhana, dekat, dan relevan bagi kehidupan sehari-hari anak-anak. Sutarto (2022) menyebut ini sebagai bentuk cultural resilience, yaitu kemampuan budaya lokal untuk bertahan melalui adaptasi tanpa kehilangan substansi nilai.

- 3) Interaksi Sosial dan Pola Relasional dalam Permainan Kekuatan permainan tradisional terletak pada kemampuan membangun relasi sosial yang sehat dan setara. Dalam kegiatan ini, tidak ada dominasi atau diskriminasi peran. Semua anak mendapat kesempatan menjadi pelompat maupun penjaga tali. Anak-anak dengan kemampuan fisik terbatas tetap dihargai, bahkan didukung oleh teman-temannya. Fenomena ini mencerminkan nilai inklusivitas dan kesetaraan dalam proses belajar. Pendekatan yang digunakan mahasiswa, yaitu partisipatif-edukatif, memungkinkan anak-anak merasa dihargai sebagai subjek pembelajaran. Mereka tidak diposisikan sebagai “objek sosialisasi”, tetapi sebagai mitra aktif yang pendapat dan ekspresinya penting. Interaksi ini membangun kepercayaan dan membuka ruang dialog yang alami. Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi dalam konteks sosial, di mana anak-anak didorong oleh lingkungan sosial untuk berkembang melampaui batas kemampuannya saat ini—sebuah konsep yang dikenal sebagai Zone of Proximal Development (ZPD).
- 4) Tantangan dan Keterbatasan. Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, beberapa tantangan juga teridentifikasi. Pertama, keterbatasan waktu membuat beberapa anak belum dapat mengembangkan kemampuan secara penuh dalam satu kali pertemuan. Kedua, minimnya ruang terbuka yang aman di lingkungan panti menjadi kendala tersendiri bagi kelangsungan permainan ini secara berkelanjutan. Ketiga, kegiatan ini masih bersifat eksploratif, sehingga belum terdapat instrumen kuantitatif yang dapat mengukur dampak permainan terhadap perubahan karakter anak dalam jangka panjang. Fitri & Yuliana (2021) mengingatkan bahwa tanpa dukungan institusional dan integrasi dalam program pendidikan yang berkelanjutan, permainan tradisional hanya akan menjadi “hiburan sesaat”.

Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan lintas sektor—panti, sekolah, pemerintah daerah, dan komunitas budaya—untuk menjadikan permainan seperti Tali Merdeka sebagai bagian dari kurikulum tidak resmi yang konsisten dan dievaluasi secara berkala. 5. Implikasi untuk Pendidikan Berbasis Budaya Kegiatan ini membuka refleksi lebih luas bahwa pendidikan karakter dan pelestarian budaya bukanlah dua hal yang terpisah. Justru keduanya dapat berjalan beriringan jika dirancang dengan pendekatan partisipatif, kontekstual, dan menyentuh aspek emosional anak. Tali Merdeka memberikan gambaran bahwa anak-anak dapat belajar tentang nilai kehidupan tanpa harus duduk di kelas, membaca buku, atau menghadapi ujian.

Implikasi praktisnya adalah bahwa lembaga-lembaga pendidikan, termasuk panti asuhan, perlu melihat permainan tradisional sebagai aset pedagogik yang potensial. Guru, pengasuh, dan pendamping anak dapat mengadaptasi permainan ini ke dalam rutinitas harian atau kegiatan tematik bulanan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan budaya lokal, permainan seperti ini bisa menjadi bahan ajar yang kuat dan bermakna.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi permainan Tali Merdeka yang dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Farmasi, Fakultas MIPA dan Kesehatan Universitas Muhammadiyah Riau di Panti Asuhan “Rumah Panti” memberikan bukti nyata bahwa permainan tradisional masih sangat relevan sebagai media pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal. Dalam waktu yang singkat, permainan ini mampu membangkitkan semangat, kebersamaan, serta keceriaan anak-anak yang selama ini lebih akrab dengan gawai dan permainan digital. Melalui proses merangkai tali secara

mandiri, anak-anak dilatih untuk bersabar, bekerja sama, dan menghargai proses. Ketika permainan dimulai, mereka belajar tentang sportivitas, mengatur emosi saat gagal, serta memberikan dukungan kepada teman.

Semua itu terjadi secara alami, tanpa paksaan, dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan ini berhasil menciptakan ruang belajar yang kontekstual dan bermakna, di mana nilai-nilai seperti tanggung jawab, empati, keberanian, dan ketekunan dapat tumbuh secara utuh. Selain memberikan hiburan dan kebugaran fisik, permainan ini juga mengandung nilai simbolik yang kuat. Kata “Merdeka” dalam nama permainan mencerminkan semangat perjuangan, pembebasan dari rasa takut, serta dorongan untuk terus mencoba. Semangat ini selaras dengan upaya membebaskan anak-anak dari keterasingan budaya lokal akibat deras arus globalisasi dan digitalisasi. Namun demikian, kegiatan ini juga mengungkap tantangan yang tidak bisa diabaikan: keterbatasan ruang terbuka, kurangnya waktu untuk eksplorasi lanjutan, dan minimnya sistem evaluasi dampak karakter secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut berupa integrasi permainan tradisional ke dalam program ekstrakurikuler atau aktivitas harian anak-anak panti. Dengan dukungan dari pengasuh, institusi pendidikan, dan masyarakat sekitar, permainan seperti Tali Merdeka dapat terus hidup sebagai sarana edukatif yang merdeka dari ketergantungan teknologi. Dengan demikian, Tali Merdeka bukan sekadar permainan masa lalu yang dikenang, tetapi sebuah warisan budaya yang hidup, dinamis, dan terus tumbuh bersama generasi masa kini. Jika diberi ruang, permainan ini mampu menjembatani masa lalu dan masa depan dengan cara yang menggembirakan dan penuh makna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, H. (2019). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran nilai budaya Melayu Riau. Pekanbaru, Indonesia: Lembaga Budaya Melayu Riau.
- Ardiansyah, R. (2020). Pelestarian permainan tradisional anak dalam penguatan Pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(2), 115-124.
- Fitri, N., & Yuliana, D. (2021). Revitalisasi permainan tradisional di era digital: Studi kasus pada anak-anak di Riau. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 6(1), 43-52.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Panduan penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah. Jakarta, Indonesia: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Laporan Survei Permainan Tradisional di Sekolah Dasar. Jakarta: Kemendikbud.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Ningsih, W. (2017). Permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 195-204.
- Paradisa, N., & Asriwandari, R. (2017). Permainan tradisional lompat tali merdeka sebagai media pelaksanaan proses game stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *JOM FISIP Universitas Riau*, 4(2).
- Soedarsono, R. (1998). *Folklor dan permainan tradisional nusantara*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarto, A. (2022). *Pendidikan karakter melalui budaya lokal*. Jakarta, Indonesia: Pustaka Edukasi.

- Tim Peneliti UPI. (2021). Studi komparatif perkembangan anak dan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 45-62.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yulianti, S. (2015). *Nilai-nilai sosiologis dalam permainan tradisional anak*. Jakarta: Pustaka Jaya.