

Ketingting Think: Inovasi Kreatif Permainan Tradisional

Ketingting Think: Creative Innovation of a Traditional Game

Mahanim Omar¹, Siti Mariam Saad², *Siti Nurleena Abu Mansor³

^{1,2,3}*Pengajian Sains Matematik, Kolej Pengajian Pengkomputeran, Informatik dan Media,
Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Pulau Pinang,
13500 Permatang Pauh, Pulau Pinang, MALAYSIA.*

mahanim@uitm.edu.my¹, smariam.saad@uitm.edu.my², *sitin140@uitm.edu.my³
*Corresponding author

Received: 31 January 2023, Accepted: 28 February 2023, Published: 1 April 2023

ABSTRAK

Pada era masa kini, telefon pintar dan permainan video menjadi keutamaan di kalangan generasi muda sebagai hiburan terkini dan pengisian masa lapang mereka. Namun, terdapat satu elemen yang telah lama hilang dalam permainan moden tersebut iaitu interaksi fizikal dan komunikasi yang biasanya terdapat dalam permainan tradisi. Salah satu permainan tradisi yang masih dikenali sehingga kini adalah permainan Ketingting. Permainan ini bukan sahaja menyeronokkan malah memberi manfaat dari segi perkembangan mental dan fizikal pemain. Oleh itu, satu rekaan inovasi permainan tradisi iaitu permainan Ketingting Think dicetuskan menjadikan permainan ini lebih unik dan kreatif. Gabungan bentuk dan warna yang menarik, permainan Ketingting Think dapat menarik minat anak muda masa kini. Berdasarkan kajian rintis yang telah dijalankan, 60% responden bersetuju bahawa inovasi ini menarik. Tambahan pula, 73.3% berpendapat permainan ini memerlukan strategi dan kreativiti untuk bermain disebabkan cara bermainnya yang unik. Selain itu, 76.7% bersetuju bahawa jika dimainkan secara berkumpulan, permainan ini dapat memupuk semangat kerja berpasukan dan kemahiran berkomunikasi di mana setiap ahli pasukan perlu berkomunikasi sesama mereka dan bekerjasama untuk menjadi pemenang.

Kata Kunci: Ketingting, Permainan Tradisi, Inovasi Permainan, Aktiviti Interaktif, Aktiviti Fizikal

ABSTRACT

In this era, smart phones and video games are the latest fads among the younger generation to preoccupy them with modern entertainment, distraction, and technology to pass their time. However, there is that one element that seems to be missing from most of those modern games – that physical and personal human interaction which usually incorporated in traditional games. The Ketingting game is one of the traditional games that still popular until now. It is a game that is not only entertaining but also beneficial for mental and physical development to the players. The Ketingting Think game is an innovation of the traditional game that is created to add vibrant colours and creativity to the game. With a new compelling shape and colours, Ketingting Think game can arouse curiosity and interest among the youngsters. Based on the pilot study, 60% of the respondents agreed that the Ketingting Think game is a fascinating innovated game. Moreover, 73.3% of the respondents expressed that this innovated game required a strategy and creativity to play due to its unique way of playing. Furthermore, 76.7% agreed that, if played in a group, the game able to promote teamwork and communication skill as in each member has to communicate with each other and team up to win the game.

Keywords: Ketingting, Traditional Game, Innovated Game, Interactive Activity, Physical Activity



eISSN: 2550-214X © 2023. Published for Idealogy Journal by UiTM Press. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution – Non Commercial – No Derivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

1. PENGENALAN

Warisan kebudayaan amnya dapat menggalakkan perkembangan yang positif kepada generasi muda. Pelbagai kajian berkaitan interpretasi seni dilakukan agar generasi kini lebih memahami dan menghargainya (Yasin et al., 2021). Tidak dapat dinafikan, ia secara khususnya dapat membentuk masyarakat yang sihat dan insan yang seimbang mengikut kriteria jasmani, emosi, rohani dan intelektual sosial (JERI). Kriteria yang diakronimkan sebagai JERI ini telah disenaraikan dalam 'Falsafah Pendidikan Kebangsaan' (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012) sebagai kriteria penting dalam pembangunan generasi muda.

Walau bagaimanapun, perkembangan pesat dalam teknologi dan telekomunikasi telah mengubah gaya hidup generasi muda zaman sekarang serta menjarakkan mereka daripada nilai-nilai budaya dan kemasyarakatan. Sebagai contoh, generasi sekarang tidak lagi keluar bermain bersama rakan-rakan di padang permainan. Mereka hanya bermain bersama rakan di alam maya menerusi permainan video di internet. Terdapat banyak permainan dalam talian dan permainan aplikasi telefon mudah alih yang boleh dimuat turun secara percuma. Permainan seumpama ini yang menghadkan pergerakan fizikal, jika dibiarkan berterusan, akan memberi kesan negatif kepada mereka. Oleh itu, generasi muda disarankan untuk bermain permainan yang tidak hanya tertumpu pada anggota badan tertentu sahaja.

Kebanyakan permainan, jika dimainkan dengan betul, dapat memberi peluang kepada generasi muda untuk bergerak aktif seterusnya menyumbang kepada pembangunan fizikal dan psikomotor. Di samping itu, permainan juga boleh digunakan sebagai alat pembelajaran yang berkesan dan berfungsi dalam perkembangan kognitif, afektif, sosial, seksual, moral, dan tingkah laku kanak-kanak (Aypay, 2016; Jantan, 2013). Justeru, permainan tradisional turut dipercayai mempunyai nilai yang positif dalam mempromosikan amalan kehidupan sosial yang baik (Andriani, 2016; Nur, 2013). Congkak, wau, batu seremban dan ketingting adalah antara permainan tradisional di Malaysia.

Kendatipun, permainan tradisional ini hampir luput dek zaman dan tidak dimainkan lagi oleh kebanyakan generasi muda kita. Oleh itu, terdapat keperluan untuk menginovasikan penampilan baru kepada permainan tersebut. Pelbagai kajian telah dilakukan dalam mengintegrasikan medium fizik ke dalam medium digital bagi memaksimumkan pengalaman dalam pameran seni (Widjono & Geraldine, 2022). Putri et al. (2019) membuat kajian inovasi bimbingan kaunseling berdasarkan permainan tradisional sunda manda bagi membentuk karakter dan moral yang baik dikalangan pelajar. Manakala, Sari et al. (2019) memperkenalkan inovasi congkak dalam pembelajaran matematik di sekolah dalam memahami beberapa konsep matematik. Terkini, Mydin et al. (2022) menginovasikan permainan berpapan berdasarkan pergerakan senaman dan pembelajaran.

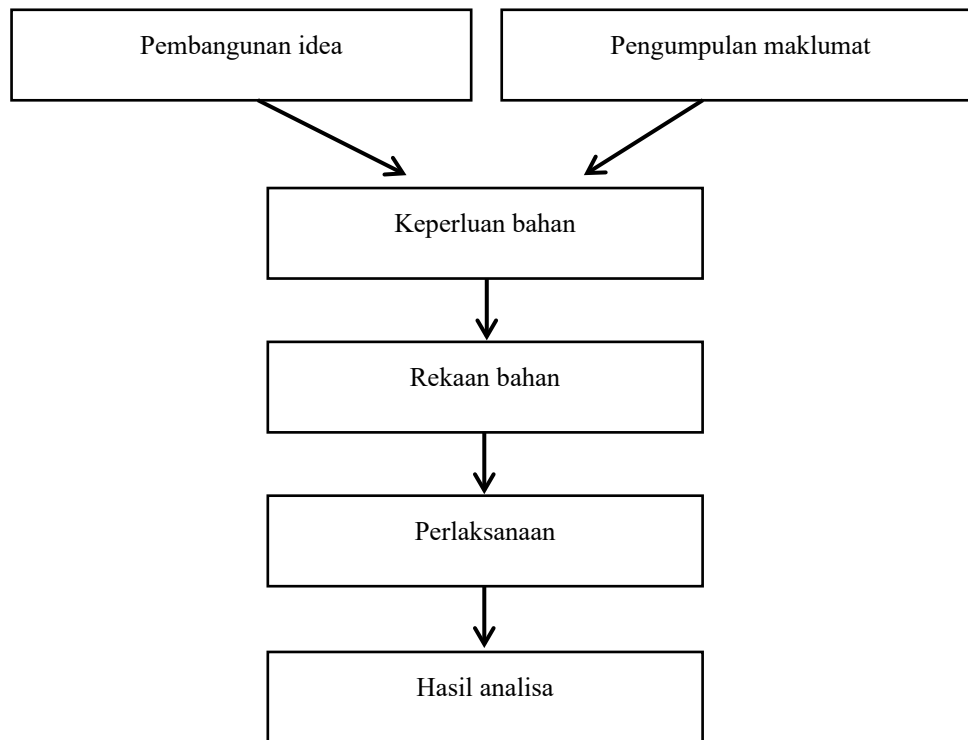
Kajian inovasi kali ini, mengetengahkan Ketingting yang merupakan salah satu permainan tradisional yang melibatkan aktiviti fizikal. Pemain perlu melompat satu kaki daripada satu petak ke satu petak yang lain. Permainan tradisional Ketingting tidak berwarna dan memerlukan ruang untuk melukis petak Ketingting. Oleh itu, *Ketingting Think* diinovasikan supaya permainan ini nampak lebih ceria untuk menarik generasi muda bermain. Matlamat permainan ini, dengan bentuk heksagon yang berwarna-warni, adalah untuk menggalakkan kemahiran berkomunikasi dan berfikir secara kreatif dan kritis.

2. METODOLOGI

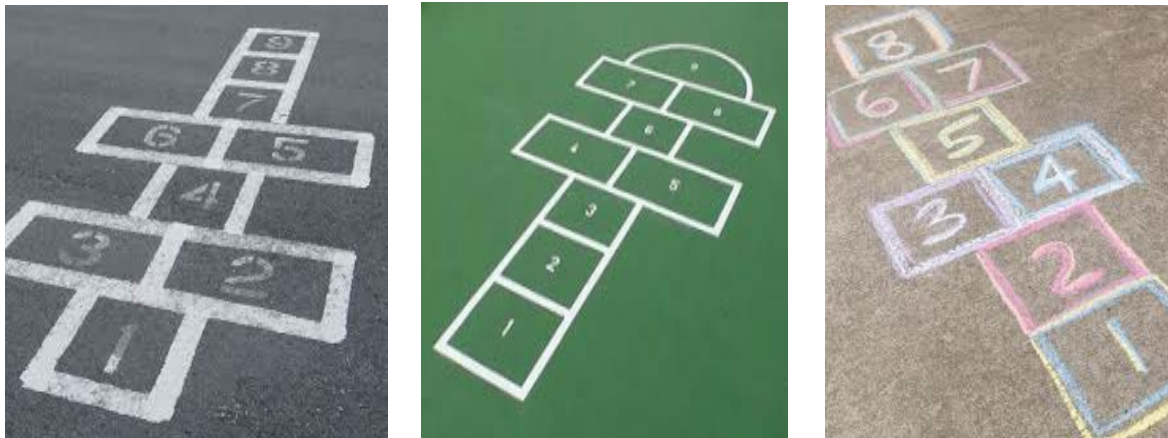
2.1 Pembangunan permainan Ketingting Think

Pembangunan inovasi sesuatu produk memerlukan satu rangka kerja (Rajah 1) yang berstruktur bagi memastikan produk yang dihasilkan baik dan berkualiti. Di samping memastikan kaedah yang digunakan sistematik dan berkesan, proses tersebut perlu jelas sedari awal pembangunan produk. Dimulakan dengan fasa pertama, iaitu penjanaan idea dan percambahan minda antara ahli kumpulan. Hasil dari perbincangan, Ketingting telah dipilih menjadi permainan yang akan diinovasikan. Maklumat

berkaitan cara tradisi permainan Ketingting dimainkan dan bentuk asal dikumpul serta dikaji (Rajah 2). Berdasarkan maklumat tersebut, ciri-ciri yang perlu diinovasikan telah dikenalpasti iaitu kaedah bermain dan rekabentuk petak Ketingting.



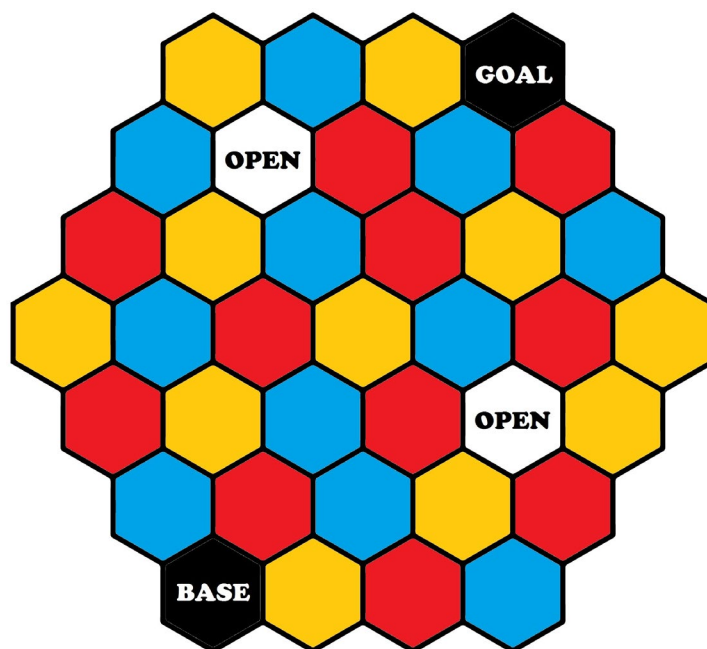
Rajah 1 Rangka kerja pembangunan permainan *Ketingting Think*



Rajah 2 Antara rekabentuk permainan Ketingting

Fasa kedua melibatkan pemilihan bahan sebagai tikar permainan *Ketingting Think* agar inovasi ini dapat dimainkan di dalam dan di luar rumah tanpa perlu melukis petak seperti kebiasaannya. Bahan tersebut haruslah kukuh (tidak mudah koyak dan tahan lasak), kalis air dan yang paling penting harganya berpatutan. Oleh itu, *tarpaulin banner* (bersaiz 7x7 kaki) telah dipilih sebagai bahan untuk dijadikan tikar permainan *Ketingting Think*.

Proses merekabentuk tikar permainan *Ketingting Think* merupakan fasa yang sangat penting dalam menghasilkan permainan *Ketingting Think*. Permainan tradisional *Ketingting* diberi nafas baru dengan menukar bentuk biasa permainan tradisi tersebut iaitu bentuk segiempat sama, kepada bentuk yang menarik dan unik iaitu heksagon. Heksagon merupakan salah satu bentuk geometri daripada keluarga poligon yang mempunyai enam sisi dan enam bucu dengan sisi dan sudut yang sama. Penggunaan geometri heksagon dalam tikar permainan *Ketingting Think* adalah kerana bentuk ini dapat dicantumkan bersama-sama dalam saiz yang simetri. Penyusunan bentuk heksagon yang unik dipaparkan dalam Rajah 3. Pemilihan geometri heksagon untuk tikar permainan ini turut didorong oleh bilangan sisinya. Heksagon yang mempunyai enam sisi membawa maksud pemain mempunyai enam pilihan laluan untuk bergerak ke petak heksagon yang seterusnya. Di sini, pemain perlu membuat strategi yang bijak agar tiba di petak akhir dalam giliran yang singkat. Dari segi pemilihan warna heksagon, warna-warna terang yang kontras, cerah dan bersemangat digunakan untuk menarik perhatian dan minat untuk bermain. Warna-warna tersebut terdiri daripada tiga warna utama iaitu merah, kuning dan biru.



Rajah 3 Rekabentuk tikar permainan *Ketingting Think*

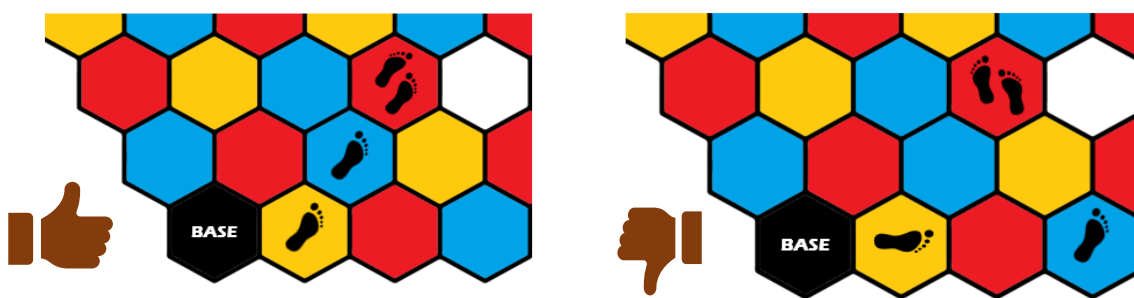
Fasa seterusnya dalam penghasilan tikar permainan *Ketingting Think* ialah melakukan ujian rintis agar kebolegunaan dan kepraktikalan produk ini dapat diuji. Ujian rintis dilakukan ke atas sekumpulan pelajar sekolah menengah semasa Karnival Sains yang diadakan di Universiti Teknologi MARA Cawangan Pulau Pinang. Data yang dikumpul kemudiannya dianalisa dan hasil analisa akan memberikan maklumat yang berguna tentang kepraktikalan dan keberkesanan permainan *Ketingting Think*.

2.2 Cara permainan *Ketingting Think*

Ketingting Think dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang pada sesuatu masa. Selain tikar permainan *Ketingting Think*, set permainan ini terdiri dari satu Dadu Warna, satu Dadu Langkah, Batu Rumah Berwarna untuk mewakili setiap pemain dan kapur untuk menandakan Rumah yang telah dimiliki oleh pemain.

Cara-cara bermain permainan Ketingting Think adalah seperti berikut:

1. Sebelum memulakan permainan, setiap pemain perlu membaling Dadu Langkah untuk menentukan giliran masing-masing. Pemain dengan nombor tertinggi akan memulakan permainan dan diikuti pemain-pemain lain mengikut urutan nombor.
2. Bermula pada petak *Base* seperti yang tertera di dalam Rajah 3, pemain perlu membaling dua jenis dadu iaitu Dadu Langkah dan Dadu Warna. Dadu Langkah mewakili bilangan langkah atau pergerakan yang pemain perlu lakukan, manakala Dadu Warna mewakili warna petak heksagon terakhir yang perlu dipijak oleh pemain.
3. Pemain perlu melompat dengan satu kaki sahaja dari satu petak heksagon ke petak heksagon yang berdekatan mengikut hasil Dadu Langkah dan Dadu Warna yang diperolehi. Sebagai contoh, pemain A memperoleh nombor tiga pada Dadu Langkah dan Dadu Warna menunjukkan warna merah. Ini bermaksud, pemain A perlu melompat dari satu heksagon ke heksagon seterusnya sebanyak tiga petak dan heksagon terakhir iaitu yang ketiga perlu berwarna merah. Seterusnya, pemain – pemain lain akan bermain mengikut giliran mereka dan mengulangi langkah 2 dan 3 sehingga mereka berjaya sampai ke petak *Goal* (Rajah 4).



Rajah 4 Cara bermain permainan 'Ketingting Think'

4. Apabila pemain berjaya sampai di petak *Goal*, pemain akan membaling Batu Rumah Berwarna dari arah belakang untuk memperoleh Rumah. Petak heksagon (Rumah) yang berjaya diperolehi akan ditandakan dengan kapur. Pemain – pemain lain tidak dibenarkan untuk memijak petak yang telah dimiliki pemain lain.
5. Pemain yang telah berjaya atau gagal memiliki Rumah akan bergerak mengikut giliran masing-masing dari petak *Goal* kembali ke petak *Base* dengan mengulangi Langkah 2 dan 3.
6. Permainan akan tamat apabila terdapat pemain yang berjaya memiliki tiga buah Rumah dengan warna yang sama. Pemain tersebut dinobatkan sebagai pemenang.

Peraturan-peraturan yang perlu dipatuhi semasa bermain *Ketingting Think* adalah seperti berikut:

1. Petak heksagon *Open* (Rajah 3) merupakan petak yang boleh mewakili warna merah, biru atau kuning. Oleh itu, pemain boleh menggunakan petak *Open* sebagai petak terakhir sekiranya pemain gagal untuk mencari petak heksagon terdekat dengan warna yang diinginkan.
2. Pemain hanya diberi peluang sekali sahaja semasa pemilikan Rumah. Sekiranya gagal, pemain akan kehilangan peluang untuk memiliki Rumah pada giliran tersebut.
3. Pemain tidak dibenarkan untuk memijak Rumah (petak) yang telah dimiliki, kecuali petak miliknya sahaja. Pemain yang terpijak Rumah yang bukan miliknya akan kehilangan giliran.
4. Semasa giliran untuk memiliki Rumah, jika Batu Rumah Berwarna jatuh di atas garisan atau Rumah yang telah dimiliki oleh pemain lain, pemain tersebut akan hilang peluang untuk memiliki Rumah.

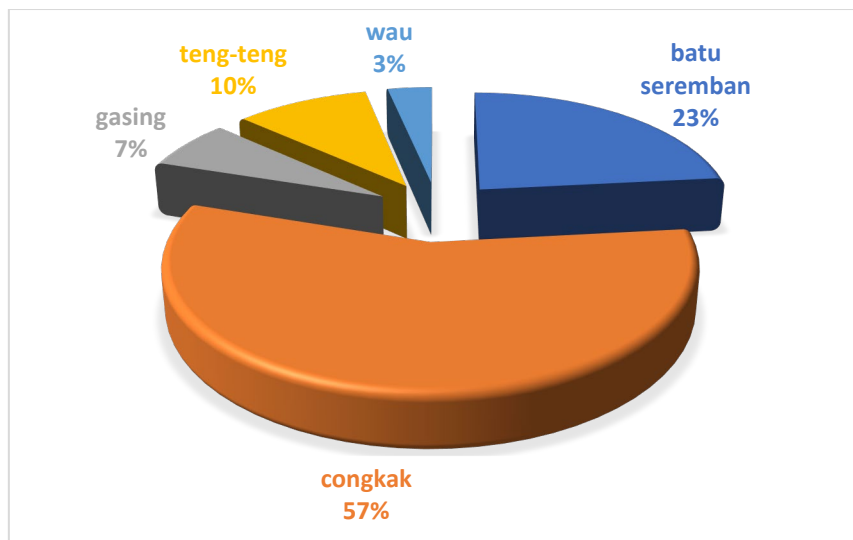
3. HASIL ANALISA DAN PERBINCANGAN

Borang maklum balas telah diedarkan kepada para responden yang terdiri daripada pelajar sekolah menengah bagi mendapatkan pandangan pelajar-pelajar ini mengenai permainan *Ketingting Think*. Sejumlah tiga puluh orang pelajar yang menyertai program Karnival Sains yang diadakan di Universiti Teknologi MARA Cawangan Pulau Pinang telah terlibat dalam kajian rintis ini. Rajah 5 menunjukkan 93% daripada responden adalah pelajar perempuan dan selebihnya pelajar lelaki.



Rajah 5 Jantina responden

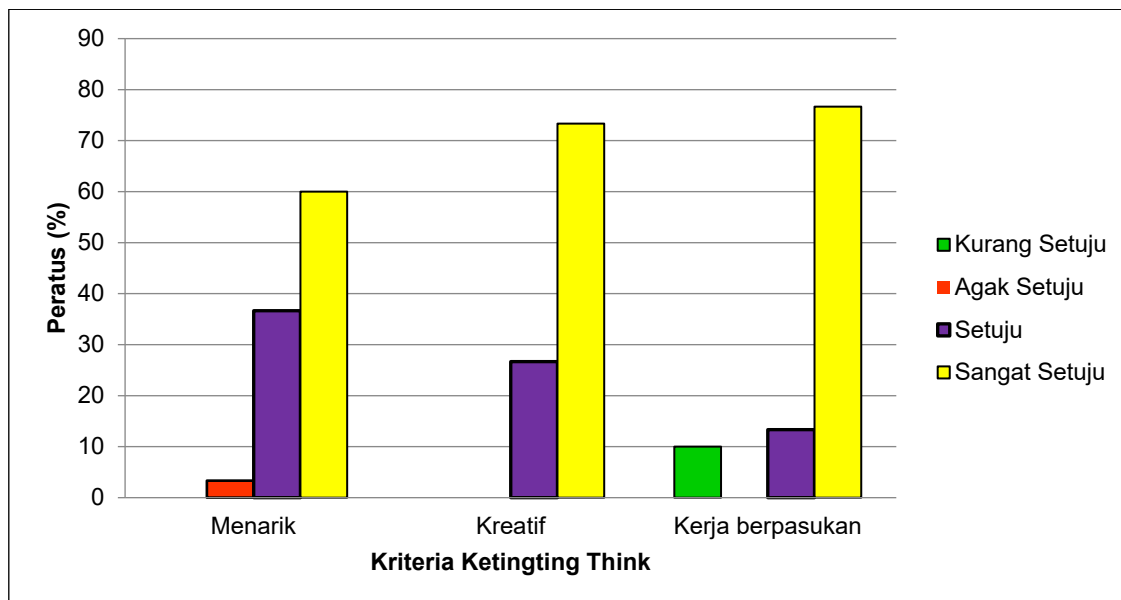
Pelajar-pelajar ini turut disoal mengenai permainan tradisional yang mereka ketahui. Rajah 6 menunjukkan jawapan yang diberi oleh responden. Kebanyakan daripada mereka mengetahui permainan congkak (57%). Menurut mereka, masih terdapat permainan congkak yang diletak di pusat sumber sekolah. Selain itu, batu seremban juga turut dikenali oleh responden (23%). Kedua-dua permainan ini masih dimainkan di sekolah. Hanya 10% responden mengetahui permainan teng-teng (*Ketingting*).



Rajah 6 Permainan Tradisional yang dikenali oleh responden

Pelajar-pelajar ini kemudiannya bermain permainan *Ketingting Think* dan pendapat mereka mengenai permainan ini telah direkodkan. Maklum balas mereka diasingkan mengikut tiga kriteria iaitu; (1) daya tarikan permainan (menarik), (2) dimainkan menggunakan strategi dan kreativiti (kreatif), dan (3) menggalakkan kerja berpasukan (kerja berpasukan). Daripada hasil dapatan yang

ditunjukkan dalam Rajah 7, 60% responden bersetuju bahawa permainan inovasi ini menarik. Menurut mereka, rekabentuk heksagon berwarna menarik perhatian mereka untuk bermain permainan ini. Sementara itu, 73.3% responden berpendapat bahawa permainan ini memerlukan strategi dan kreativiti untuk menjadi pemenang melalui cara bermain yang unik. Majoriti daripada mereka (76.7%) bersetuju bahawa mereka perlu berkomunikasi antara ahli untuk menjadi pemenang permainan. Ini menggalakkan semangat kerja berpasukan.



Rajah 7 Maklum balas peserta permainan Ketingting Think mengikut tiga kriteria iaitu menarik, kreatif dan kerja berpasukan

4. KESIMPULAN

Inovasi permainan tradisi tidak bermakna kita merubah cara asal permainan tersebut, apatah lagi mengubah budaya. Ia dimodenkan dengan rekabentuk unik untuk menarik minat generasi kini yang telah banyak terdedah dengan era digital agar berminat dengan inovasi permainan tradisi. Permainan *Ketingting Think* diharapkan menjadi permainan yang membawa elemen kreatif dan tradisi bersama dalam satu permainan. Ia juga merujuk kepada pemikiran kreatif ketika bermain dan rekabentuk tikar permainan itu sendiri. Pada masa yang sama, tradisi bermain bersama-sama rakan dan kemahiran berkomunikasi dapat diterapkan semasa bermain.

HAKCIPTA

Inovasi ini telah didaftarkan di MyIPO di bawah kategori Karya Sastra bagi kaedah bermain (LY2017002346) dan kategori Karya Seni bagi rekabentuk tikar *Ketingting Think* (AR2018001728).

PENGHARGAAN

Sekalung penghargaan kepada pihak pengurusan Universiti Teknologi MARA Cawangan Pulau Pinang, khususnya Pengajian Sains Matematik, Kolej Pengajian Pengkomputeran, Informatik dan Media peluang dan kemudahan yang diberikan dalam menjayakan projek ini.

PEMBIAYAAN

Kajian ini tidak menerima pembiayaan daripada mana-mana pihak.

SUMBANGAN PENULIS

Semua penulis memainkan peranan yang sama dalam penghasilan artikel ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Pengarang mengisytiharkan tiada potensi konflik kepentingan berkenaan dengan penyelidikan, pengengaran dan/atau penerbitan artikel ini.

PEMBIAYAAN

Kajian ini tidak menerima pembiayaan daripada mana-mana pihak.

RUJUKAN

- Adriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Aypay, A. (2016). Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 62, 283-300, <http://dx.doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>
- Jantan, R. (2013). Faedah bermain dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah (4-6 tahun). Accessed January 10, 2018. <https://www.researchgate.net/publication/303897656>
- Mydin, A. M., Mohammad, W. A. W., Saad, S. M., Mansor, S. N. A., & Kechil, R. (2022). Infiniti Cergas Sihat (InCeS): Inovasi Papan Permainan yang Menarik dan Berfaedah. *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*, 38-53.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3 (1), 87-94.
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019, July). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "SUNDA MANDA". In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa, E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14-22.
- Yasin, S. M. A., Haron, H., Ramli, Z., Tular, S., & Raffie, H. M. (2021). Translating Traditional Malay Pottery Motifs To Inspire Ceramic Surface Decoration Design. *Idealogy Journal*, 6(2), 98-103.
- Widjono, R. A., & Geraldine, S. (2022). Modifying Physical Interaction in Virtual Exhibition. *Idealogy Journal*, 7(2), 59-67.
- (2012). *Pelan pembangunan pendidikan Malaysia 2012-2025*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.