

## **AKTUALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN IQ, EQ, DAN SQ SISWA DALAM MEWUJUDKAN KARAKTER BANGSA YANG BERBUDAYA**

**Safrudin<sup>1</sup>, Sitti Aisyah<sup>2</sup>, dan Siswati Arif<sup>3</sup>**

*Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhamadiyah Makassar<sup>1</sup>*

*Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhamadiyah Makassar<sup>2</sup>*

*Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhamadiyah Makassar<sup>3</sup>*

safrudin.saf@gmail.com

sittiaisyah@gmail.com

siswatiarif@gmail.com

### **ABSTRAK**

*Persoalan budaya dan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massal, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif. Fenomena tersebut adalah indikasi menurunnya kualitas karakter bangsa. Alternatif lain untuk mengatasi, atau minimal mengurangi masalah di atas, adalah dengan pendidikan budaya yakni melalui permainan tradisional. Upaya mengurangi berbagai masalah budaya dan karakter bangsa dengan selalu mengimplementasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan kita sehari-hari, bertambah majunya IPTEK dan dengan mudahnya kebudayaan dari luar yang masuk mengkontaminasi kebudayaan yang ada di Negara kita.*

***Kata kunci: Nilai Kamase-masea, Permainan Tradisional, Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, Pengembangan IQ, EQ, dan SQ Siswa.***

### **ABSTRACT**

*Cultural problems and national character is a prominent issue in society's today. Corruption, immoral actions, violence, mass fights, human rights violations, theft, murder, a consumerist economic life and political life which is not productive. The phenomenon is an indication of the decrease by the quality of the character of the nation. Another alternative to overcome, or at least reduce the problem above is with a cultural education through traditional games. The efforts of reducing the various problems with the national character and culture always implement cultural values in our daily lives, the advance of science and technology and with the outside culture that easily enter and contaminate the culture in our country*

***Keywords: Kamase-masea Value, Traditional Games, National Character and Culture Education, Development of IQ, EQ, and SQ of Student***

## PENDAHULUAN

Persoalan budaya dan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian dari kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Fenomena tersebut adalah sebagian kecil dari sekian banyak indikasi menurunnya kualitas karakter bangsa. Masyarakat luas telah mengajukan berbagai alternatif penyelesaian, seperti pembuatan peraturan, perundang-undangan, peningkatan upaya pelaksanaan hukum yang lebih baik.

Alternatif lain yang kerap diangkat kepermukaan untuk mengatasi, atau minimal mengurangi masalah di atas melalui pendidikan budaya melalui permainan. Usaha yang bersifat preventif ini diharapkan mampu mengembangkan kualitas generasi muda bangsa sehingga dapat mengurangi berbagai masalah budaya dan karakter bangsa.

Permainan tradisional telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu,

hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006). Dengan kata lain, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kurniati (2006) mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih ditemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah Anjang-anjangan, Sonlah, Congkak, Oray-orayan, Tetemute, dan Sepdur". Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu

mengembangkan keterampilan sosial anak.

Menurut Baharuddin (2003) *Pantuntung* adalah ajaran yang mengikat masyarakat adat kajang, sehingga mereka akan berhati-hati untuk melakukan sesuatu. Panuntung ini, seperti disebutkan di atas, mengikat masyarakatnya menjalin interkasi dengan lingkungan luar adat.

Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk *folklore* yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat

kegembiraan (James Danandjaja dalam Misbach, 2007).

Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif, sebagaimana tercantum dalam Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa 2010.

## **METODE PENULISAN**

### **Jenis Tulisan**

Karya tulis ini bersifat kajian pustaka (*library research*). Yaitu penulisan yang bertujuan untuk menguatkan data-data yang diperoleh sehingga mampu menyelidiki masalah yang berkaitan dengan nilai *kamase-masea* dan potensi permainan tradisional dalam mempererat silaturahmi dan membentuk karakter bangsa.

### **Objek Tulisan**

Implementasi nilai *kamase-masea* berbasis permainan tradisional

dalam rangka mempererat silaturahmi dan membentuk karakter bangsa.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pertama-tama peneliti mengumpulkan data-data yang memiliki relevansi dengan judul karya tulis ini, melalui artikel internet dan buku. Selanjutnya kami seleksi data-data itu, dan kami mengaitkannya satu sama lain, sehingga terstruktur dengan baik.

### **Teknik Analisis Data**

Setelah menyeleksi data-data, kami menganalisisnya secara runtut, kemudian menyusun data-data itu secara struktural, sehingga membentuk tulisan yang rapi dan gampang dipahami oleh pembaca.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Permasalahan Budaya dan Karakter Bangsa**

Permasalahan budaya dan karakter bangsa semakin hari semakin menjadi sorotan tajam masyarakat, bukan hanya itu perselisihan yang semakin tampak terlihat dimana mana, ini karena kurangnya pemahaman terhadap budaya lokal yang dapat diterapkan sehingga terjadi dampak yang tidak kita inginkan Hal tersebut dapat terlihat dari maraknya isu terkait karakter yang diangkat di

media massa, serta menjadi topik yang hangat dibicarakan oleh para pemuka masyarakat, para ahli, pengamat sosial dan kalangan lainnya di berbagai kesempatan baik itu forum resmi maupun tidak. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian dari kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Hal ini dibuktikan dengan fakta berikut: Kejaksaan Tinggi seluruh Indonesia sampai dengan bulan September 2006 telah mengungkap 265 kasus korupsi DPRD dengan jumlah tersangka/ terdakwa/ terpidana sebanyak 967 anggota DPRD. Berdasarkan Catatan Akhir Tahun 2010 Komnas Perlindungan Anak, di tahun 2009 lalu, terungkap bahwa 21,22% remaja SMA mengaku pernah melakukan aborsi, dengan berbagai alasan setelah diadakan diskusi terarah (*Focus Group Discussion*) dengan 4.726 anak-anak pelajar Sekolah Menengah Atas di 12 kota besar. Angka itu tak mengejutkan mengingat tak kurang dari 93,73% responden mengaku pernah berhubungan seksual dengan teman

sebaya, pacar, atau orang lain. Pada September di tahun yang sama, Kementerian Sosial Republik Indonesia merilis kabar bahwa ada 464 anak Indonesia yang berusia di bawah 15 tahun mengidap HIV/AIDS dan masih banyak lagi fakta kemerosotan karakter bangsa.

Fenomena memburuknya kualitas SDM seperti yang telah dipaparkan menjadi salah satu pemicu munculnya kebijakan pemerintah (Kementerian Pendidikan Nasional) berupa pendidikan budaya dan karakter bangsa yang diharapkan mampu memenuhi tuntutan untuk menghasilkan SDM yang kreatif, mempunyai daya saing serta berakhlak mulia. Oleh karena itu, sangat tepat jika kurikulum, yang merupakan jantung pendidikan, memberi perhatian lebih pada pendidikan budaya dan karakter bangsa dibandingkan sebelumnya.

### **Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Dengan demikian, jelas bahwa pendidikan karakter merupakan pesan yang diamatkan oleh UU Sisdiknas kepada para pemegang kebijakan pendidikan dan para pelaksana pendidikan di Indonesia.

Adapun tujuan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa adalah:

1. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;
2. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
3. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa;
4. mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
5. mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Adapun fungsi Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa adalah

1. pengembangan: pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi peserta didik yang telah

memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa;

2. perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat; dan
3. penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Pada prinsipnya, Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa ini tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tetapi terintegrasi ke dalam tiga hal, yaitu: mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Berikut ini adalah prinsip-prinsip yang digunakan dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa:

1. Berkelanjutan: bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan proses panjang, mulai dari saat peserta didik masuk hingga selesai dari suatu satuan pendidikan.
2. Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya

sekolah: bahwa proses pengembangan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran dan setiap kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler

3. Nilai tidak diajarkan, tetapi dikembangkan; bahwa nilai-nilai tersebut tidak dijadikan pokok bahasan seperti halnya teori, konsep, prosedur, atau fakta yang diajarkan pada mata pelajaran seperti IPA, IPS dan sebagainya. Bahkan justru materi pelajaranlah yang menjadi media pengembangan budaya dan karakter bangsa pada peserta didik.
4. Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan; suasana belajar menimbulkan kesan senang dan tidak indoktrinatif.

### **Permainan Tradisional dan Perkembangannya.**

Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk *folklore* yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena

termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya.

Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja dalam Misbach, 2007).

Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

1. Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
2. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
4. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai
5. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
6. Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
7. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral :  
Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat

dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia.

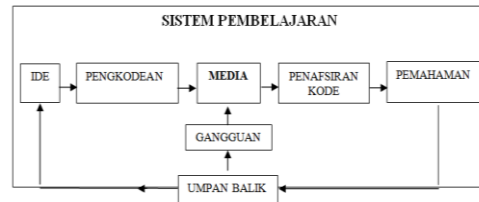
Kurniati (2006) mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah Anjang-anjangan, Sonlah, Congkak, Oray-orayan, Tetemute, dan Sepdur”.

Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

**Media Pembelajaran**

Media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) sehingga proses pembelajaran akan

berjalan optimal jika media menjalankan fungsinya dengan baik. Dengan demikian, media memiliki posisi yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, seperti yang ditunjukkan pada Gambar.



**Gambar 1. Sistem Pembelajaran Langkah Strategi Penanaman Nilai Kamase-masea dalam Mempererat Silaturahmi dan Membentuk Karakter Bangsa melalui Permainan Tradisional.**

Tabel 1. Contoh Implementasi Permainan Tradisional dalam mempererat silaturahmi dan membentuk karakter bangsa.

Mata Pelajaran	Nilai	Teknik Implementasi Permainan Tradisional
Pendidikan Kewarganegaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demokratis: Terwujud dalam pemilihan yang akan menjadi "kucing" dengan suit</li> <li>• Kerja Keras: Keuletan peserta yang bertindak sebagai kucing sebagai kucing dikembangkan</li> <li>• Gotong Royong: Kerjasama pemain untuk mengelabui si "kucing" agar temannya tidak tertangkap</li> </ul>	<p>Nama Permainan: Kucing-kucingan</p> <p>Peserta: lebih dari 3 orang, ada yang bertindak sebagai kucing, ada yang bertindak sebagai musuh.</p> <p>Alat yang digunakan: Sapu tangan (untuk menutup mata)</p> <p>Cara bermain: Seluruh peserta membuat lingkaran, sambil berdiri merentangkan tangan dan saling bergandengan, kecuali "kucing" berdiri di tengah dengan mata tertutup. Seluruh peserta yang membuat lingkaran terus berputar atau bergerak hingga salah seorang tertangkap. "Kucing" yang berhasil menangkap lawannya harus menerka siapa nama lawannya.</p>

Oleh karena itu, akan sangat sulit ditemukan orang yang mampu berbahasa Indonesia di daerah ini. Karena umumnya sebagian besar penduduk tidak pernah merasakan



bangku pendidikan formal. Sebagian besar penduduk *kamase-masea* sebagai petani, nelayan, tukang kayu dan penenun. Mata pencaharian tambahan adalah penenun *topeh le'leng* (kain sarung hitam) dan menganyam daun pandan menjadi tikar atau peralatan lainnya yang banyak dilakukan oleh para wanita. Sedangkan memelihara ternak dilakukan oleh anak-anak. Aktivitas ini pun dilakukan hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup saja, tanpa ada kecendrungan mencari sesuatu yang lebih dari kebutuhan mereka. Nilai kesederhanaan dan kebersahajaan inilah yang membuat masyarakat Kajang identik dengan *tallasa'tunakamase-masea* atau hidup bersaja.

Pada umumnya masyarakat *Ammatoa* tidak mampu berbahasa nasional terutama bagi orang tua mereka. *Ammatoa* yang dikenal sebagai pemimpin adat tradisional mereka juga tidak tahu berbahasa nasional, sekalipun pada wajahnya ada tanda kecerdikan/intelegensi.

Pemuka masyarakat yaitu orang-orang yang tidak ikut ambil bagian dalam pemerintahan resmi di Desa tetapi pendapat saran dan buah

pikirannya diterima dan dipatuhi oleh masyarakat yang sebenarnya mereka lebih kreatif dibanding dengan pemimpin formal atau penguasa/pejabat karena pejabat itu lebih bersifat pelaksana dan perintah atau instruksi dari atasannya saja (Mattuluda,71). *Ammatoa* merupakan manusia biasa yang dalam kalangan pengikutnya mempunyai kelebihan dengan tampilan kharismatik sebagai sosok pemimpin terutama dalam hal meramalkan kejadian yang akan terjadi atau akan mengenai mereka dan rakyat

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa merupakan salah satu upaya menjawab tantangan kemerosotan karakter bangsa. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan budaya dalam pendidikan di sekolah. Pemanfaatan permainan tradisional, diterapkan dalam 3 aspek, yaitu penyampaian mata pelajaran, budaya sekolah dan program pengembangan diri.

## Saran

Gagasan untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa ini, sulit untuk diimplementasikan tanpa peran dari pihak-pihak berikut, antara lain:

### 1. Pemerintah

Pemerintah bertugas menggali potensi permainan tradisional melalui berbagai studi atau penelitian oleh berbagai instansinya, terutama yang bergerak di bidang pendidikan dan kebudayaan.

### 2. Kepala Sekolah dan Guru

Kepala sekolah bertugas mengontrol segala bentuk pemilihan permainan tradisional sebagai media pembelajaran disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada. Guru bertugas untuk menterjemahkan kurikulum yang sudah ada ke dalam proses belajar.

*Karakter Bangsa: Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa.* Kementerian Pendidikan Nasional

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi.* Jambi: Lazuardi Indah Jambi.

Kurniati, Euis, Yustiana, Y. Reksa. 2006. *Implementasi Model Bimbingan Berbasis Permainan di Sekolah Dasar.* Bandung

Komnas Perlindungan Anak. 2010. *Catatan Akhir Tahun 2010.*

Misbach, Ifah H. 2007. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa.* Bandung

## DAFTAR PUSTAKA

Baharuddin. 2003. *Potret Manusia Kajang.* Ujung Pandang: Sospol Unhas

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan*