

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM RANGKA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN KARAKTER BANGSA

Irwanto¹, Aspilayani², dan Wahyuddin³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar¹

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Muhammadiyah Makassar³

iwanaoyama@gmail.com

nhanymatch09_lophma@yahoo.co.id

wahyuddin09@gmail.com

ABSTRAK

Persoalan budaya dan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindak anasusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Pendidikan merupakan salah satu alternatif yang bersifat preventif dalam rangka mengembangkan kualitas generasi muda bangsa sehingga diharapkan dapat mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Oleh karena itu, seyogyanya media pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan jatidiri dan budaya bangsa. Salah satunya melalui permainan tradisional yang terdapat pada setiap daerah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Tradisional, Pendidikan dan Karakter Bangsa.

ABSTRACT

The problems of culture and character of the nation are the popular issues in the people now. Corruption, immoral act, violence, mass brawl, the violation of human right, robbing, killing, consumptive economic life and nonproductive political life are a view of nation morality cases. Education is an alternative that can be a preventive in improving the quality of the young generation thus it can less the causes of cultural and character of the nation problems. Learning principles that used in developing education culture and character of the nation arrange for students to recognize and accept the culture and character of the nation as their own. Therefore, the learning media should be adapted to identity and culture of the nation. One is through the traditional game that found in each region, because traditional games very familiar with the children in a time of development and curious. Through traditional game which has philosophical significance will provide lesson that meaningful so that the formation of character and love of culture can be created.

Key words: Learning Media, Traditional Games, Education and the Character of the Nation.

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 mantap.

Alternatif lain yang kerap diangkat ke permukaan untuk mengatasi, atau minimal mengurangi masalah di atas, adalah 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. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan membutuhkan waktu yang

lama dan proses yang tidak sederhana untuk dapat dilihat dampaknya, namun demikian, pendidikan memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat.

Salah satu upaya preventif yang dilakukan pemerintah di bidang pendidikan, khususnya oleh Badan Penelitian dan Pengembangan dan beberapa unit utama di lingkungan Kementerian Pendidikan Nasional serta kantor Menteri Koordinator Kesejahteraan Rakyat adalah mengembangkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Sebagaimana tercantum dalam Naskah Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa tahun 2010, kebijakan ini dicanangkan berdasarkan masukan yang disampaikan oleh masyarakat, sebagai respon atas semakin maraknya kasus dan fenomena yang bertentangan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan dalam memerlukan berbagai perubahan dalam proses pendidikan. Perubahan yang diperlukan tidak mengubah kurikulum yang berlaku, tetapi menghendaki sikap dan keterampilan baru dari para guru, kepala sekolah dan konselor sekolah. Sikap dan keterampilan yang baru tersebut merupakan persyaratan

yang harus dipenuhi (*condito sine qua non*) untuk keberhasilan implementasi mempertahankan Budaya dan Karakter Bangsa.

Salah satu perubahan yang bisa dikehendaki adalah inovasi pada media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, dimana hal tersebut menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai atau muatan tersampaikan pada siswa. Saat ini begitu banyak inovasi dan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran, dari yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang murah hingga yang membutuhkan dana yang besar. Semuanya itu tidak lain adalah sebagai harapan dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran.

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Oleh karena itu, seyogyanya media pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan jati diri dan budaya 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.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, salah satunya dapat ditunjang oleh permainan tradisional. Selanjutnya, tulisan ini akan menganalisis potensi permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, serta langkah-langkah konkrit pengaplikasiannya. Dengan demikian

pada ada akhirnya upaya ini sekaligus berdampak positif bagi kelestarian budaya bangsa.

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).

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 animasi petualangan budaya sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran budaya bagi anak usia dini. Data yang diperoleh disajikan secara deskriptif sehingga menunjukkan suatu kajian ilmiah yang dapat dikembangkan dan diterapkan lebih lanjut.

Obyek tulisan

Obyek tulisan dalam karya tulis ini adalah implementasi permainan tradisional sebagai sarana pengenalan budaya bangsa pada anak usia dini.

Pengumpulan Data

Data dalam karya tulis ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan masalah yang diangkat seperti: buku, majalah maupun artikel yang diperoleh dari internet.

Prosedur Penulisan

Pengumpulan data dan informasi yang selesai selanjutnya diseleksi dan direduksi kerelevannya dengan masalah yang dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan cara mengkaji mengapa permainan budaya dapat membentuk karakter anak sejak dini.
2. Penulis mengkaji bagaimana cara yang digunakan untuk memperkenalkan budaya pada anak usia dini sehingga mudah untuk dipahami.
3. Penulis mengkaji dampak dari pengajaran budaya yang diterapkan pada peserta didik.

Dari analisis tersebut ditemukan suatu permasalahan yang kemudian dicari referensi yang berkaitan dengan hal tersebut. Selanjutnya memberikan sebuah solusi alternatif pemecahan masalah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 disebar 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 (Sukirman, 2004), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena

pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Depdikbud, 1996).

Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, namun di sisi lain, permainan ini dapat mengkerdilkan potensi anak untuk berkembang pada aspek lain, dan mungkin tidak disadari hal tersebut justru menggiring anak untuk mengasingkan diri dari lingkungannya, bahkan cenderung bertindak kekerasan. Kasus mengejutkan terjadi pada tahun 1999 di dua orang anak Eric Haris (18) dan Dylan Klebod (17), dua pelajar Columbine High School di Littleton, Colorado, USA, yang menewaskan 11 rekan dan

seorang gurunya. Keterangan yang diperoleh dari kawan-kawan Eric dan Dylan, kedua anak tersebut bisa berjam-jam main *video game* yang tergolong kekerasan seperti *Doom*, *Quake*, dan *Redneck Rampage*. Kekhawatiran serupa juga terjadi di Cina, sehingga pemerintah Cina secara selektif telah melarang sekitar 50 *game* bertema kekerasan. Akan tetapi perkembangan teknologi di industri permainan anak tidak melulu bisa dijadikan alasan penyebab tergesernya permainan tradisional, karena kadang masyarakat sendiri yang kurang peduli dengan adanya permainan tradisional. Terlebih, penguasaan teknologi di era globalisasi ini menjadi tuntutan bagi semua orang, tak terkecuali anak-anak.

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. Yaitu 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.

Langkah Strategis Implementasi

Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa terintegrasi dalam tiga hal, yaitu pengajaran seluruh mata pelajaran, program pengembangan diri dan budaya sekolah, maka melalui ketiga hal itu pula permainan tradisional dapat mengambil peranan

sebagai media pembelajaran yang inovatif.

1. Pengintegrasian Mata Pelajaran

Pengembangan nilai budaya dan karakter bangsa diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan pada masing-masing mata pelajaran. Permainan tradisional yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang akan dikembangkan kemudian digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah contoh penerapan permainan tradisional dalam mata pelajaran untuk anak sekolah dasar kelas 1-3.

2. Program Pengembangan Diri

Program pengembangan diri

siswa salah satunya melalui kegiatan ekstrakurikuler. Bengkel permainan tradisional bisa menjadi salah satu model kegiatan ekstrakurikuler bagi peserta didik dengan memfokuskan rasa ingin tahu, kreatif, cinta tanah air sebagai nilai-nilai yang akan dikembangkan. Di bengkel ini anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi ide dan berkeaktivitas dengan permainan tradisional. Memodifikasi alat-alat permainan tradisional sesuai dengan kreativitas menjadi salah satu pilihan kegiatan yang dapat mendorong pengembangan nilai rasa ingin tahu

Nilai	Teknik Implementasi Permainan Tradisional
<ul style="list-style-type: none"> • Demokratis: Terwujud dalam pemilihan yang akan menjadi “kucing” dengan suit 	<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>
<ul style="list-style-type: none"> • Kerja Keras: Keuletan peserta yang bertindak sebagai kucing dikembangkan 	<p>Cara bermain: Seluruh peserta membuat lingkaran, sambil berdiri merentangkan tangan dan saling bergandengan, kecuali “kucing”</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Gotong Royong: Kerjasama pemain untuk mengelabui si “kucing” agar temannya tidak tertangkap 	<p>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>

dan kreatif. Namun demikian, pelaksanaan program ini tetap membutuhkan pendampingan dari guru agar proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang terkandung dalam permainan tradisional dapat berjalan optimal.

3. Budaya Sekolah

Waktu istirahat senggang di sekolah menjadi salah satu sarana berkembangnya suatu budaya sekolah. Dalam rangka pengembangan budaya dan karakter bangsa, waktu istirahat di sela-sela jam belajar bisa dijadikan wahana sosialisasi permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa, sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Melalui permainan, anak akan belajar lebih santai, tanpa terbebani oleh hal-hal yang condong ke arah kognitif sehingga tak jarang memberatkan anak.

Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dapat dilakukan pula dengan berbagai kegiatan yang bersifat kondisional, misalnya Festival Permainan Tradisional. Kegiatan ini sebaiknya melibatkan seluruh elemen sekolah,

baik kepala sekolah, guru, peserta didik, tenaga kependidikan bahkan orang tua peserta didik. Masing-masing hendaknya memaknai. Namun, hal yang perlu digarisbawahi adalah walaupun bersifat kondisional, kegiatan ini harus tetap memberikan kesan sepanjang proses pembelajaran anak.

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. Melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, diharapkan terbangun karakter anak-anak bangsa yang lebih baik, sekaligus terpeliharanya budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya 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.
- Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. 2006. *Laporan Pelaksanaan Tugas Panja Penegakan Hukum dan Pemerintahan Daerah*
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP UM.
- 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
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan konseptual media pembelajaran makalah*. Disajikan dalam workshop media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri banjar angka. 10 januari 2007. Banjar Angka Klungkung.
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press: Yogyakarta.