

# MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN TRADISIONAL BALI (DOLANAN) PADA PENDIDIKAN ANAK SD SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

Made Adi Nugraha Tristaningrat

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

---

## ABSTRACT

*This study aims: 1) to Integrating Dolanan in the local content of Primary Education is the internalization of the value of character education into learning so that the result is an awareness of the importance of values, and 2) to forming a positive character for children and habituation of personality values into the behavior of everyday learners through learning process both in and out of the classroom. Culture can not be separated from society. Culture has become a major feature of a group of people and has been ingrained. Culture includes ideas in the human mind that are ethical and aesthetic. So in reality the culture is abstract. But its application can be observed from the behavior, language and art owned by a community. The culture will remain as long as the members of the community live and continue their noble culture. Along with the development of the times, technological progress also influence the cultural pattern of a society. Instead of bringing a positive impact to the culture, it is more affect the community to other cultures that in fact contradict the original culture of Indonesia. Take a look at the current trends, the minimal shirts that women wear, the lads who speak loudly to their parents, the cigarette smoking boy, and the "old" behavior are considered taboo now as if they are legitimate and ordinary. The development of the times precisely leads to moral degradation for this nation. Technological advances that should be able to bring this country to compete with other big nations, even a boomerang that plunged this nation in the gray area. Between following western culture and amnesia with its own culture. Character education in Indonesia to date has not been successful. Meanwhile, the formation of characteristic subjects, taught at all levels of education in the design of learning still tends to lead to a single cognitive domain only. In fact, in line with the condition of the technology and science content learned, this moral education has been abandoned by many schools. Traditional games can be an alternative that can be incorporated into game activities to hone and develop matters relating to character education. The result of research that is 1) Dolanan can be integrated into the local content SD Education is the internalization of the value of character education into the learning so that the results obtained awareness of the importance of values, and 2) Dolanan can form a positive character for children and the habituation of personality values into the behavior of everyday learners through learning process both in and out of the classroom.*

**Keywords:** *Dolanan*, Local Lecture, and Character Education

---

## I. PENDAHULUAN

Menurut Lawhon (2000), dalam kehidupan, manusia tidak mungkin bersih dari perbedaan yang ada, baik antar individu maupun antar kelompok sosial.

Dari fenomena tersebut, dapat kita ringkas bahwa sejak dini apabila seorang anak diwajibkan untuk berani dan mampu menghadapi perbedaan dalam kehidupan sosial

ini, dengan sendirinya anak tersebut mampu memiliki modal untuk mengatasi perbedaan yang sering disebut sebagai kemampuan *social life skill*.

*Social life skill* merupakan salah satu contoh dari *life skill* yang dapat diartikan sebagai modal dasar untuk berinteraksi. Kemampuan sosial tersebut dapat digunakan untuk bekerjasama dengan penuh pengertian, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi dua arah yang pada kesempatan ini memang sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam menjalin hubungan yang harmonis. Ketika seorang anak yang sejak dini telah dituntut untuk mempunyai kemampuan *social life skill*, memiliki pengaruh yang besar dengan tujuan agar dapat berdampingan dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Anak dengan *social life skill* mampu belajar untuk menghargai perbedaan antar individu sehingga anak tersebut dalam kehidupannya tidak memicu situasi yang tidak diinginkan. Keterampilan sosial yang dimaksud tidak terbentuk secara tiba-tiba dan instan, namun kemampuan tersebut merupakan hasil pembiasaan dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak memahami konteks sosial yang dihadapinya dan tidak terbiasa menggunakan cara-cara yang diterima secara sosial.

Di sisi lain, berbicara berkaitan dengan permainan anak mulai bergeser pada pola permainan yang awalnya berada di luar rumah, kini menjadi di dalam rumah. Terdapat beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan di dalam rumah adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *games station* dan komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual tanpa adanya interaksi antar sesama maupun orang lain. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah dan malah cenderung tidak memiliki sikap social yang baik.

Hasil penelitian Izzaty pada tahun 2008 terhadap 35 Taman Kanak-kanak di Yogyakarta yang mengambil topik tentang pemecahan masalah sosial terhadap anak, menyimpulkan bahwa solusi penyelesaian permasalahan pada saat anak berinteraksi cenderung negatif dan pada dasarnya bersifat agresif, seperti memukul, menendang, menjambak, hingga berusaha untuk mencubit. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki cara negative dan agresif dalam memecahkan masalahnya, ternyata pada usia 23 tahun perilaku ini masih terlihat kuat dan cenderung sering terjadi. Sebaliknya, anak-anak yang cenderung malu-malu atau inhibisi (*inhibited*) pula terlihat kuat pada usia 23 tahun.

Menurut Ayriza, Izzaty, dan Setiawati (2004), menyatakan bahwa pemahaman pendidik TK dalam kajian keterampilan sosial sangat minim dan beberapa bentuk program yang ada dilakukan dengan tidak sadar atau terprogram dengan jelas.

Kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang tidak terprogram akan berakibat pada tidak efektifnya pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran tersebut, dan akan membawa hasil yang kurang maksimal pada saat itu hingga kedepannya. Berdasarkan pemahaman di atas, penanaman keterampilan sosial pada anak usia dini semakin melemah dan perlu kembali diperhatikan dan dilakukan lewat permainan-permainan anak. Peningkatan dalam hal perilaku sangat mudah untuk ditingkatkan melalui aktivitas pada pembelajaran di TK atau *play group*, kegiatan di pos paud maupun permainan di rumah bersama keluarga, teman, serta tetangga. Untuk itu bentuk-bentuk permainan yang mengembangkan keterampilan sosial anak perlu dikembangkan dan dilakukan. Hasil pengembangan berbagai bentuk permainan ini selanjutnya dapat digunakan untuk membantu pendidik yang utamanya merupakan guru di

sekolah dalam memberikan stimulasi yang mendidik pada anak usia dini.

Menurut Mildred Parten (1932) dilihat dari perkembangan sosial, bermain dapat dikelompokkan menjadi lima macam :

- a. *Solitary games* (bermain sendiri)
- b. *Onlooker games* (bermain dengan melihat temannya bermain)
- c. *Parallel games* (bermain paralel dengan temannya), bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing bekerja sendiri
- d. *Associative games* (bermain beramai-ramai), anak bermain bersamasama tanpa ada suatu organisasi
- e. *Cooperative games* (bermain kooperatif), ada aturan dan pembagian peran, salah satu anak menolak bermain, permainan tidak akan terlaksana.

Dari pemaparan di atas, permainan juga dapat dikelompokkan dalam:

- a. Permainan fisik;
- b. Lagu anak anak;
- c. Teka-teki, berpikir logis/matematis;
- d. Bermain dengan bendabenda; dan
- e. Bermain peran.

Permainan tradisional bisa menjadi alternatif yang dapat dimasukkan ke dalam kegiatan permainan untuk mengasah dan mengembangkan hal-hal diatas, selain itu secara tidak langsung kita bisa melestarikan permainan-permainan tradisional yang sekarang ini sudah mulai hilang karena pengaruh zaman. Permainan-permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai positif bagi perkembangan karakter anak, permainan tradisional dapat memupuk jiwa kebersamaan anak karena permainan rakyat ini cenderung bersifat kolektif atau harus dilakukan oleh banyak orang. Disini anak-anak dituntut bisa berinteraksi dengan teman sebaya. Permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang efektif bagi anak- anak untuk belajar

berdemokrasi, menghargai kesepakatan bersama dan berani mengeluarkan pendapat. Tidak hanya itu permainan tradisional dapat mendidik anak-anak untuk bersikap jujur dan sportif karena permainan rakyat seringkali berakhir dengan predikat kalah dan menang, sehingga dapat mendidik anak menjadi insan yang taat Hukum.

Dolanan sering dimainkan oleh anak-anak jaman dulu dan sarat dengan nilai budaya serta nilai moral. Namun Sayang sekali jika dolanan itu semakin hari semakin menghilang dan sudah tidak dikenal lagi untuk masyarakatnya. Padahal dalam *Dolanan* itu sarat dengan nilai- nilai positif. Banyaknya nilai positif yang terkandung dalam makna permainan tradisional itu karena dalam permainan itu anak-anak secara tidak langsung dapat bergotong-royong, mengembangkan sikap kreatif, belajar kekompakan.

Selain itu, Dolanan tidak hanya berdampak bagi pengembangan karakter tetapi juga dapat berpengaruh pada kepribadian anak. Anak dapat bersikap lebih sosial dan menghargai teman sebayanya, tidak bersikap individualistis seperti dampak yang ditimbulkan dari adanya mainan anak-anak yang serba modern.

## II. PEMBAHASAN

Kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Kebudayaan telah menjadi ciri utama yang dimiliki suatu kelompok bangsa dan telah mendarah daging. Kebudayaan meliputi gagasan dalam pikiran manusia yang bersifat etik dan estetik. Sehingga dalam kenyataannya kebudayaan bersifat abstrak. Namun penerapannya dapat diamati dari perilaku, bahasa dan kesenian yang dimiliki suatu masyarakat. Kebudayaan tersebut akan tetap bertahan selama para anggota masyarakat hidup dan meneruskan kebudayaan luhur mereka.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi turut mempengaruhi pola

kebudayaan suatu masyarakat. Alih-alih membawa dampak positif untuk budaya tersebut, justru lebih banyak mempengaruhi masyarakat serhadap budaya lain yang notabene bertolak belakang dengan budaya asli Indonesia. Tengoklah trend yang sedang terjadi saat ini, baju minim yang dipakai para wanita, pemuda yang bicara lantang kepada orang tuanya, bocah merokok sembarang, serta perilaku yang “dulu” dianggap tabu sekarang seolah menjadi hal yang sah dan biasa. Perkembangan zaman justru menuntun pada degradasi moral bagi bangsa ini. Kemajuan teknologi yang seharusnya bisa membawa negeri ini bersaing dengan bangsa besar lainnya, malah menjadi boomerang yang menjerumuskan bangsa ini pada area kelabu. Antara mengikuti budaya barat dan amnesia dengan budayanya sendiri.

Sebagian besar efek yang dibawa dari perkembangan teknologi berawal dari masuknya budaya barat yang gagal disaring berdasarkan *culture* budaya yang ada. Sebenarnya masyarakat sadar dan mengerti efek dan akibat dari akulturasi dua budaya yang berbeda, namun deras nya arus informasi yang datang bak cucuran air yang tiada henti telah mengubah tatanan budaya yang telah terbentuk puluhan tahun yang lalu. Penyerapan unsur luar yang tidak diimbangi dengan proses filterisasi yang tepat dan relevan menyebabkan *culture shock* dan ketimpangan budaya bagi masyarakat terkait.

Munculnya budaya asing memang menjadi penyebab terbesar degradasi budaya di Indonesia. Namun jika dilihat lebih mendalam, ada beberapa hal sepele yang turut menyumbangkan penyebab menurunnya kualitas bangsa ini. Penyebabnya antara lain:

1. Penerapan nilai kehidupan berbangsa yang belum maksimal,
2. Kurangnya pendidikan formal tentang Karakter Kebangsaan,
3. Implementasi Undang-Undang tentang Pendidikan Karakter Bangsa belum efektif.

Keadaan ini diperparah dengan minimnya pendidikan karakter bangsa yang efektif. Ketiadaan program formal yang menjelaskan nilai-nilai karakter budaya yang dimiliki Indonesia. Seakan para penerus bangsa buta akan budayanya sendiri. Ini adalah kewajiban Negara untuk menggalakan program pendidikan karakter bangsa yang efektif. Namun masyarakat juga harus memiliki kepedulian akan budayanya sendiri. Diperlukan satu sinergi yang sistematis agar setiap warga ikut berperan aktif melestarikan budaya asli Indonesia.

Pendidikan karakter di Indonesia sampai saat ini belum berhasil. Sementara itu disusunnya mata pelajaran budi pekerti, yang diajarkan di semua tingkatan pendidikan pada desain pembelajarannya masih tetap cenderung mengarah pada satu ranah kognitif saja. Bahkan, sejalan dengan syaratnya muatan teknologi dan ilmu yang dipelajari, pendidikan budi pekerti ini telah banyak ditinggalkan oleh sekolah.

Selain itu, pembelajaran dalam Kurikulum 2013 mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, dipaparkan bahwa ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”. Pada kurikulum 2013, konten materi pelajaran dikemas dalam bentuk tematik dan diajarkan melalui pendekatan saintifik. Perubahan pada bagian ini merupakan perubahan yang sangat besar karena tidak bisa sekedar anjuran atau dikeluarkannya peraturan

peraturan menteri, tetapi juga harus melakukan "pembudayaan" di kalangan guru dan lingkungan sekolah. Pendekatan Saintifik dalam Permendikbud No. 103 tahun 2014 adalah pendekatan berbasis proses keilmuan. Pengalaman belajar diorganisasikan dengan urutan logis meliputi; mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran secara intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, dan trans-disipliner. Secara garis besar pendekatan saintifik ini dapat diartikan sebagai (a) integrasi intra-disipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh di setiap mata pelajaran; (b) integrasi inter-disipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi-kompetensi dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu dengan yang lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran; (c) integrasi multi-disipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran sehingga tiap mata pelajaran masih memiliki kompetensi dasarnya sendiri; dan (d) integrasi trans-disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi terintegrasi.

Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik terintegrasi. Dengan kata lain, kompetensi/muatan pembelajaran dari tiap-tiap mata pelajaran, terpadu menjadi satu ke dalam tema-tema. Pembelajaran tematik merupakan suatu proses pembelajaran dengan mengaitkan dan memadukan materi ajar dalam suatu mata pelajaran atau antarmatapelajaran dengan

semua aspek perkembangan anak, serta kebutuhan dan tuntutan lingkungan sosial keluarga. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD)/indikator dan standar isi (SI) beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema (Marhaeni, 2013).

Pembelajaran tematik terpadu melalui beberapa tahapan yaitu pertama guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai muatan pelajaran, kedua guru melakukan analisis standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dan standar isi, ketiga membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema, keempat membuat jaringan kompetensi dasar dan indikator, kelima menyusun silabus tematik, dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menerapkan pendekatan saintifik.

Adapun ciri-ciri tematik terpadu menurut Kemendikbud (2014), adalah (a) berpusat pada siswa; (b) memberikan pengalaman langsung pada siswa; (c) pemisahan antara muatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan); (d) menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antara muatan pelajaran yang satu dengan lainnya); (e) bersifat luwes artinya keterpaduan berbagai muatan pelajaran; dan (f) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

Kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung (*direct instructional*) dan tidak langsung (*indirect instructional*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan

menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP. Dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*).

Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran langsung yang dikondisikan menghasilkan dampak pengiring (*nurturant effect*). Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap yang terkandung dalam KI-1 dan KI-2. Hal ini berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti serta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pengembangan nilai dan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku, dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat.

Orientasi kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara belajarnya yang holistik dan menyenangkan. Inti dari kurikulum 2013 adalah ada pada upaya penyederhanaan dan tematik-integratif. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap dalam menghadapi masa depan. Berdasarkan hal tersebut, kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan. Titik beratnya, bertujuan untuk mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan apa yang peserta didik peroleh atau ketahui setelah mengikuti

pembelajaran. Adapun objek yang menjadi pembelajaran dalam penataan dan penyempurnaan kurikulum 2013 menekankan pada fenomena alam, sosial, seni, dan budaya. Melalui pendekatan tersebut, diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih baik.

Penyusunan kurikulum 2013 menitikberatkan pada penyederhanaan tematik-integratif mengacu pada kurikulum 2006 yang terdapat beberapa permasalahan, yaitu (1) konten kurikulum masih terlalu padat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya banyak mata pelajaran dan banyak materi yang keluasan dan tingkat kesukarannya melampaui tingkat perkembangan usia anak; (2) belum sepenuhnya berbasis kompetensi sesuai dengan tuntutan fungsi dan tujuan pendidikan nasional; (3) kompetensi belum menggambarkan secara holistik domain sikap, keterampilan, dan pengetahuan; (4) beberapa kompetensi yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan kebutuhan misalnya karakter, metode pembelajaran aktif, keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* belum terakomodasi di dalam kurikulum; (5) belum peka dan tanggap terhadap perubahan sosial yang terjadi pada tingkat lokal, nasional, maupun global; (6) standard proses pembelajaran belum menggambarkan urutan pembelajaran yang rinci sehingga membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam dan berujung pada pembelajaran yang terpusat pada guru, dan; (7) standar penilaian belum mengarahkan pada penilaian berbasis kompetensi (proses dan hasil).

Empat faktor lainnya yang menjadi alasan pengembangan kurikulum 2013 adalah, pertama tantangan masa depan diantaranya meliputi, arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis pengetahuan. Kedua, kompetensi masa depan diantaranya kemampuan berkomunikasi,

kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan memertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang efektif, dan kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda. Ketiga, fenomena sosial yang mengemuka seperti perkelahian pelajar, narkoba, korupsi, plagiarisme, kecurangan dalam berbagai jenis ujian, dan gejolak sosial. Keempat, persepsi publik yang menilai pendidikan selama ini terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif, beban siswa yang terlalu berat, dan kurang bermuatan karakter.

Tidak perlu suatu yang rumit untuk membangkitkan lagi kebudayaan yang telah tergerus kemajuan zaman. Hanya perlu sedikit kepedulian dan tindakan aktif dari para pemuda penerus bangsa untuk mengenal kebudayaan kita. Mengimplementasikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam adat dan budaya berlandaskan asas Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga akan mengurangi individualisme yang telah menjadi sifat baru kaum pemuda. Kita tidak harus mengenal dan mempelajari semua kebudayaan yang ada. Tapi sedikit kepedulian kita dalam mengenal budaya sendiri janganlah dianggap sebagai suatu kemunduran, salah satu efek umum yang menyebabkan segala hal yang berhubungan dengan budaya dihubungkan dengan hal-hal berbau kolot dan kuno, namun anggaplah sebagai usaha pencitraan budaya yang dinamis. Dinamis dalam mengikuti perkembangan jaman dan mampu menjadi identitas moral dan bangsa. Sehingga lambat laun akan menumbuhkan rasa nasionalisme diantara para pemuda yang lain.

Selain kepedulian perlu adanya upaya penyaringan budaya yang masuk sehingga masih pantaskah budaya itu ditiru atau diterapkan, sebab lemahnya proses filterisasi budaya di Indonesia dapat melupakan budaya lama karena sudah menemukan yang baru. Oleh karena itu kita perlu membanggakan apa saja

yang telah menjadi budaya sendiri. Pemahaman akan nilai-nilai Pancasila akan menjadi patokan utama yang harus dipatuhi sebagai alat filterisasi. Sehingga selain melakukan proses filterisasi para penerus bangsa secara tidak langsung juga telah mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga pendidikan karakter perlu direalisasikan dengan jelas mulai mulai usia dini agar generasi penerus bangsa tidak lupa akan kepribadian bangsa, budaya dan karakter bangsa Indonesia.

Menurut Peaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin kompleks lah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Menurut *teori Piaget*, pemikiran anak – anak usia sekolah dasar disebut pemikiran Operasional Konkrit (*Concret Operational Thought*), artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek – objek peristiwa nyata atau konkrit. Ciri utama pemikiran operasi konkrit adalah adanya transformasi reversible dan sistem kekekalan. Yang juga sudah sangat maju dalam tahap ini adalah kemampuan anak untuk mengurutkan (seriasi) dan mengklasifikasikan objek.

Berdasarkan kenyataan bahwa pada anak SD sedang mengalami pemikiran Operasional Konkrit, dimana anak-anak membutuhkan lebih banyak melakukan aktifitas secara nyata, maka mengintegrasikan nilai – nilai pengembangan karakter melalui dolanan pada pertumbuhan pemikirannya sangat penting untuk perkembangan anak selanjutnya. Dolanan adalah istilah permainan tradisional dalam bahasa Bali. Dolanan banyak mengandung nilai-nilai positif bagi pengembangan karakter anak.

1. Melalui Dolanan dapat memupuk jiwa kebersamaan anak karena permainan rakyat ini cenderung bersifat kolektif atau harus dilakukan oleh banyak orang. Disini

- anak-anak dituntut bisa berinteraksi dengan teman sebaya.
2. Dolanan merupakan media pembelajaran yang efektif bagi anak-anak untuk belajar berdemokrasi, menghargai kesepakatan bersama dan berani mengeluarkan pendapat
  3. Dalam Dolanan anak-anak dididik untuk bersikap jujur dan sportif karena permainan rakyat seringkali berakhir dengan predikat kalah dan menang, sehingga dapat mendidik anak menjadi insan yang taat Hukum.

Melihat sederetan nilai-nilai yang bisa diaplikasikan dari dolanan, maka mengintegrasikan permainan tradisional ini dalam pendidikan anak SD sangat tepat. Apalagi dengan melihat jumlah anak-anak Bali yang masih mengenal dan mau melakoni permainan tradisional itu hanya segelintir saja. Keterasingan dengan permainan rakyat tidak hanya dirasakan oleh anak-anak di kawasan perkotaan, tetapi juga merambah pada anak-anak di pedesaan. Saat ini mereka memang lebih akrab dengan playstation, robot-robotan dan sejenisnya ketimbang permainan Deduplak, Penyus Metaluh, Meong-meongan dan sejenisnya. Kreativitas anak-anak dalam permainan juga berkurang, karena mereka semakin dicekoki dengan mainan yang serba canggih dan modern sehingga tidak ada kreativitas untuk membuat sendiri.

Dolanan dapat diintegrasikan pada pendidikan anak SD dengan bekerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Sebelum memperkenalkan Dolanan pada siswa-siswa SD, sejumlah guru harus sudah mengikuti workshop sehingga mereka bisa mengajarkan permainan tradisional itu kepada anak-anak didiknya.

Dengan mengintegrasikan permainan Dolanan pada anak SD, dapat mengubah pola pikir anak yang konsumtif dan individualistik serta dapat mengembangkan karakter anak yang mulai menurun saat ini. Dolanan juga akan sangat membantu dalam mengembangkan

kepribadian anak menjadi orang yang sosial dan menghargai fungsi orang lain bagi dirinya dan masyarakat.

Dalam hal lain, pemaknaan kehidupan lebih lanjut dapat dicari lebih khusus pada salah satu permainan tradisional Bali yang ada, salah satunya Permainan “*meong-meong*”. Permainan *meong-meong* merupakan permainan khas Bali yang merupakan permainan yang memiliki beberapa aturan permainan dan tentunya permainan tersebut memiliki makna kehidupan yang tersirat di dalamnya. Pada Permainan “*meong-meong*” secara garis besar kita diajarkan untuk menjadi orang yang menghargai kebersamaan, dalam artian bahwa ketika kita memiliki atau berkecimpung dalam suatu organisasi yang sudah selayaknya memiliki banyak unsur anggota di dalamnya, kita dituntut untuk menjaga keharmonisan antar sesama anggota di dalam suatu organisasi tersebut, meskipun ada suatu masalah yang datang baik sengaja atau tidak sengaja, kekuatan kekompakan atau kekuatan pemersatu kita dalam suatu kelompok harus tetap dipegang teguh demi terciptanya suatu tujuan bersama yang tentunya berakhlak mulia bagi kehidupan.

Berbicara masalah kearifan lokal, kearifan lokal berasal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*), dan lokal (*local*). Secara umum maka *local wisdom* (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat dalam arti luas. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal.

Permainan “*meong-meong*” yang telah dibahas sebelumnya merupakan bagian kecil dari banyaknya Dolanan yang dapat digunakan



sebagai alat penyaluran makna kehidupan dikalangan anak-anak saat ini. Jia dikaitkan dengan pemaknaan akan kearifan lokal, permainan “*meong-meong*” memang benar memiliki karakteristik sebagai pegangan hidup yang bernilai baik dan tertanam di dalam diri anggota masyarakat sehingga sangat patut digunakan sebagai alat penunjang kearifan lokal bagi kaum anak-anak saat ini.

Tradisi budaya masyarakat Bali (Hindu) mempunyai banyak potensi kearifan lokal yang digunakan oleh masyarakat sebagai rambu-rambu atau pedoman dalam menjalani kehidupannya. Kearifan lokal itu ada dalam berbagai aspek kehidupan. Nilai kearifan lokal yang berkembang dan diyakini sebagai perekat sosial yang kerap menjadi acuan dalam menata hubungan dan kerukunan antar sesama umat beragama di Provinsi Bali, diantaranya;

- a. Nilai kearifan ***Tri Hita Karana***; suatu nilai kosmopolit tentang harmonisasi hubungan manusia dengan tuhan (*sutata parhyangan*), hubungan manusia dengan sesama umat manusia (*sutata pawongan*) dan harmonisasi hubungan manusia dengan alam lingkungannya (*sutata palemahan*). Nilai kearifan lokal ini telah mampu menjaga dan menata pola hubungan social masyarakat yang berjalan sangat dinamis.
- b. Nilai kearifan lokal ***tri kaya parisuda***; sebagai wujud keseimbangan dalam membangun karakter dan jati diri insani, dengan menyatukan unsur pikiran, perkataan dan perbuatan. Tertanamnya nilai kearifan ini telah melahirkan insan yang berkarakter, memiliki konsistensi dan akuntabilitas dalam menjalankan kewajiban sosial.
- c. Nilai kearifan lokal ***Tatwam Asi***; kamu adalah aku dan aku adalah kamu, nilai ini memberikan fibrasi bagi sikap dan prilaku mengakui eksistensi seraya menghormati orang lain sebagaimana menghormati diri sendiri. Nilai ini menjadi dasar yang

bijaksana dalam membangun peradaban demokrasi modern yang saat ini sedang digalakkan.

- d. Nilai ***Salunglung sabayantaka, paras paros sarpanaya***; suatu nilai sosial tentang perlunya kebersamaan dan kerjasama yang setara antara satu dengan yang lainnya sebagai satu kesatuan sosial yang saling menghargai dan menghormati.
- e. Nilai ***Bhineka Tunggal Ika*** sebagai sikap sosial yang menyadari akan kebersamaan ditengah perbedaan, dan perbedaan dalam kebersamaan. Semangat ini sangat penting untuk diaktualisasikan dalam tantangan kehidupan sosial yang multicultural.
- f. Nilai kearifan lokal ***menyama braya***; mengandung makna persamaan dan persaudaraan dan pengakuan sosial bahwa kita adalah bersaudara. Sebagai satu kesatuan sosial persaudaraan maka sikap dan prilaku dalam memandang orang lain sebagai saudara yang patut diajak bersama dalam suka dan duka.

Sederetan nilai-nilai kerarifan lokal tersebut akan bermakna bagi kehidupan sosial apabila dapat menjadi rujukan dan bahan acuan dalam menjaga dan menciptakan relasi sosial yang harmonis. Sistem pengetahuan lokal ini seharusnya dapat dipahami sebagai sistem pengetahuan yang dinamis dan berkembang terus secara kontekstual sejalan dengan tuntutan kebutuhan remaja pada khususnya yang semakin heterogen dan kompleks.

Pihak – pihak yang dipertimbangkan dapat membantu mengimplementasikan gagasan yang diajukan, antara lain:

#### 1. *Pemerintah*

Pemerintah dalam hal ini Kementrian Pendidikan dan Dinas Pendidikan harus mendukung gagasan ini agar dapat diimplementasikan oleh sekolah-sekolah. Dukungan yang diberikan adalah dengan mengeluarkan putusan agar mengintegrasikan pendidikan karakter

dalam muatan lokal *dolanan* serta melakukan penataran bagi guru-guru agar gagasan ini bisa berjalan dengan baik.

2. *Sekolah*

Sekolah dapat membantu dalam mengimplementasikan *dolanan* dalam mata pelajaran dan muatan lokal.

3. *Penyusun dan Penerbit buku*

Membantu menyusun dan menerbitkan buku - buku yang menunjang dalam hal mengimplementasikan *dolanan* ini.

Dalam mengimplementasikan *Dolanan* sebagai strategi alternatif penyaluran nilai - nilai karakter dan meningkatkan sikap arif terhadap budaya lokal daerah, perlu dilaksanakan berupa langkah-langkah strategis di bawah:

1. *Perencanaan*

Tahap perencanaan dilakukan dengan melakukan pembicaraan atau rapat di pemerintah baik itu Kementerian Pendidikan maupun Dinas Pendidikan guna mengeluarkan putusan tentang integrasi di dalam mata pelajaran ataupun muatan lokal.

2. *Pengadaan buku penunjang*

Buku penunjang sebagai pembantu siswa dalam pembelajaran diharapkan disediakan lebih awal agar nantinya setelah putusan dikeluarkan buku-buku penunjang sudah ada di pasaran dan lebih baik lagi jika pemerintah menyumbangkan buku ke sekolah-sekolah.

3. *Penataran guru-guru*

Pada tahap ini, guru-guru diberikan pelatihan mengenai pendidikan karakter dengan *dolanan* ini serta memberikan penjelasan tentang pembuatan RPP maupun silabus dan evaluasinya supaya nantinya proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih baik.

4. *Refleksi dan Tindak Lanjut*

Refleksi perlu kiranya dilakukan bila hasil yang diperoleh belum maksimal. Setelah melakukan refleksi, maka harus diambil tindak lanjut apakah itu dengan cara

meberikan seminar-seminar tentang pendidikan karakter untuk menambah pengetahuan siswa.

### III. PENUTUP

Mengintegrasikan *Dolanan* di dalam Pendidikan muatan lokal SD adalah penginternalisasian nilai pendidikan karakter ke dalam pembelajaran sehingga hasilnya diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, terbentuknya karakter yang positif bagi anak dan pembiasaan nilai-nilai kepribadian ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Antara, Yasa I Wayan. 2012. *Mengintegrasikan Dolanan Pada Pendidikan Anak SD Untuk Mengembangkan Karakter Anak*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Ayriza, Y., Izzaty, R.E., & Setiawati, F.,A.,(2004). Pengembangan modul *social skill* untuk anak-anak prasekolah dan model sosialisasinya. Yogyakarta : Pusdi PAUD.
- Dantes, N. 2014. *Landasan Pendidikan Tinjauan dari Dimensi Makropedagogis*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Izzaty, R.E. (2004). Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK. *Buku Ajar Bidang PGTK*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SD/MI*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada*