

PERMAINAN TRADISIONAL:UPAYA PEWARISAN BUDAYA DAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR

Atika Susanti^{1*}, Ady Darmansyah¹, Nisa Aulia²

^{1*} Universitas Bengkulu, Indonesia

¹ Universitas Tangerang Raya, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Indonesia

*e-mail: atikasusanti@unib.ac.id

¹e-mail: adydarmansyah@untara.ac.id

e-mail : nisaaulia@uinjambi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan ulasan mengenai kearifan lokal sebagai materi pewarisan budaya; permainan tradisional sebagai salah satu kearifan lokal; permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter; dan materi permainan tradisional di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (literature research) dengan mengkaji berbagai sumber atau literatur terkait dengan permainan tradisional dalam konteks pewarisan budaya dan pendidikan karakter melalui kearifan lokal di sekolah dasar. Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan menunjukkan bahwa salah satu kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional berimplikasi pada pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Konten permainan tradisional ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada kelas 3 tema 2 "Bermain di Lingkunganku". Guru dapat memaksimalkan pendidikan karakter melalui kegiatan yang menyenangkan namun tetap sarat nilai melalui permainan tradisional dalam pengaturan kelas.

Kata kunci: permainan tradisional; pewarisan budaya; kearifan lokal; pendidikan karakter

Abstract

This study aims to provide a review of local wisdom as material for cultural inheritance; traditional games as one of local wisdom; traditional games as a vehicle for character education; and traditional game materials in elementary schools. This research is a literature research by examining various sources or literature related to traditional games in the context of cultural inheritance and character education through local wisdom in elementary schools. Based on the results of the literature review, it shows that one of the local wisdoms in the form of traditional games has implications for character education for elementary school students. The content of this traditional game can be applied in learning in elementary schools, especially in third grade, theme 2 "Bermain di Lingkunganku". Teachers can maximize character education through fun yet value-laden activities through traditional games in classroom settings.

Keywords: traditional game; cultural inheritance; local wisdom; character building

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dewasa ini, perkembangan teknologi menghadirkan berbagai permainan berbasis elektronik yang mampu menarik perhatian khalayak ramai. Permainan seperti *game online*, *play station*, *xbox one*, nintendo, robot-robotan, mobil *remote control*, *video game* dan lain-lain berhasil menyita perhatian anak-anak usia sekolah dasar di Indonesia. Belum lagi sekarang permainan elektronik tersebut telah semakin dekat ke dalam genggaman dan semakin terjangkau, lewat ragam permainan di dalam alat komunikasi yaitu telepon pintar. Ukasyah dan Irfansyah (2015: 125) menyatakan anak cenderung tidak bergerak ketika memainkan permainan yang memanfaatkan teknologi.

Kemunculan permainan berbasis teknologi juga membuat anak senang berlama-lama bermain di dalam rumah tanpa melakukan aktivitas lain di luar rumah. Selain itu anak juga sudah terbiasa menggunakan waktu luang mereka dengan hal dan kegiatan yang berhubungan dengan modernisasi seperti pergi ke *mall*, makan di resto yang menyediakan menu modern, dan menonton bioskop bersama teman. Maraknya permainan elektronik, *video games*, atau berbagai permainan berbasis teknologi lainnya telah membuat anak-anak beralih dari permainan tradisional, sehingga posisi permainan tradisional semakin punah.

Menurut data dari riset Kemenkominfo dan UNICEF mengenai “perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet” setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang disurvei bahwa 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet (Kemenkominfo, 2014). Penggunaan internet ini bukan hanya memberikan dampak positif saja, tetapi juga memberikan dampak negatif. Pengaduan yang diterima oleh Kemenkominfo tentang dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet pada bulan Maret 2018 sebesar 8.532 pengaduan (Kemenkominfo, 2018).

Berdasarkan Catatan KPAI yang menyebutkan ada 2.473 kasus *bullying* pada tahun 2011-2019 (KPAI, 2020). Hal itu merupakan ancaman bagi nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Ancaman globalisasi yang sedang dihadapi saat ini adalah semakin terkikisnya karakter peserta didik. Pembentukan karakter yang tepat dapat membentengi generasi muda dalam menghadapi era globalisasi. Jumlah kasus menunjukkan bahwa terjadinya degradasi moral dan karakter anak. Fakta bahwa karakter ini rendah disebabkan tidak berhasilnya pendidikan karakter (Astuti dan Nugrahanta, 2021). Untuk menghindari dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet seperti berita-berita palsu (*Hoax*) yang dapat menimbulkan perpecahan, perselisihan, dan pertikaian. Salah satu strategi pendidikan karakter adalah dengan permainan tradisional. Suyanto (2005: 119-121) menyatakan bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Permainan tradisional juga dinilai mampu membangun karakter pada anak (Bali & Ruzifah, 2021).

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan rakyat terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan dilakukan oleh kebanyakan orang (Kurniati, 2016: 2). Dalam hal ini, permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan acuan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) dan sangat bermanfaat ketika mengajarkan mata pelajaran di kelas. Proses pelestarian ini diupayakan agar budaya yang ada tidak hilang atau lenyap begitu saja. Namun, terkadang dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dan canggih membuat budaya asli Indonesia sering kali tergerus dengan budaya barat (Fatmawati, 2021).

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini, di antaranya tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, melatih

keaktivitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, mendekatkan anak-anak pada alam, sebagai media pembelajaran nilai-nilai, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kegembiraan dan keceriaan, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah karakter anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain. Menurut Tedjasaputra (2020: 16) bermain adalah dunia kerja anak usia sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Bermain bukan semata-mata dilakukan demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu.

Berdasarkan dalam pasal 31 Konvensi hak-hak Anak disebutkan: “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”. Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak sekolah dasar. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan rakyat dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan disiplin, kerja keras dan tanggung jawab anak.

Lembaga pendidikan mempunyai tugas yang sangat penting terkait dengan pendidikan karakter. Pendidikan karakter di Indonesia sebenarnya sudah lama diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah, khususnya dalam pendidikan kewarganegaraan, pendidikan agama (Kurniawan, 2013: 38). Namun, implementasi pendidikan karakter itu masih belum optimal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Koesuma dalam Wiyani (2013: 21) namun saat ini banyak orang mengeluh bahwa pendidikan karakter di sekolah telah diabaikan. Tampaknya, hal tersebut disebabkan gagasan pendidikan karakter masih berada dalam wilayah konsep yang terletak di benak para pendidik dan pemerhati pendidikan serta hanya menjadi komoditas isu pendidikan yang menjadi wacana saja.

Karakter dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Hidayat (2012: 3), menjelaskan bahwa secara bertahap, pendidikan berbasis karakter akan menuntun siswa untuk lebih memahami, menyadari, hingga akhirnya menghayati jati dirinya sendiri. Menurut Sriwilujeng (2017: 2) pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengejaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan dilakukan di bawah bimbingan orang lain, tetapi dapat juga dilakukan secara otodidak. Setiap pengalaman yang dimiliki efek formatif terhadap cara berpikir, merasa, atau bertindak dapat dianggap sebagai pendidikan.

Pendidikan karakter menurut Lickona (dalam Mahmud, 2017: 27) adalah bagaimana cara pendidikan membentuk kepribadian seseorang melalui penerapan pendidikan budi pekerti, sehingga ditandai dengan mampu menghasilkan karakter positif dalam tindakan nyata yaitu tingkah laku yang baik, jujur bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang berlangsung seumur hidup sebagai bentuk proses menuju manusia seutuhnya, sehingga perlu untuk membudidayakannya sejak usia dini hingga dewasa (Rizky dan Astuti, 2021). Pendidikan karakter dapat mengarah pada sosial, moral, pembiasaan, dan pengembangan diri (Putri & Nugrahanta, 2021). Hasan (2010: 6), menyatakan pendidikan budaya dan karakter bangsa pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan Nasional. Artinya, berdasarkan pengertian tersebut maka nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa bersumber dari ajaran agama, Pancasila, budaya, tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan berbasis kearifan lokal mengajarkan siswa untuk memahami pada situasi yang mereka hadapi (Aditya et al., 2019; Lidi et al., 2020). Kearifan lokal dapat mengarahkan individu berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, pendidikan kearifan lokal sangat

penting karena dapat menyadarkan siswa sesuatu yang nyata dalam kehidupan mereka dan membuat perilaku mereka lebih terarah agar tidak menyimpang dari norma dan ketentuan yang berlaku (Khaerunnisa & Pamungkas, 2019; Rachmadyanti, 2017). Kearifan lokal dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada ranah nilai. Nilai adalah berharga, berkualitas, dan berguna bagi manusia (Barni et al., 2019; Brookhart et al., 2016).

Tujuan penelitian ini adalah mengulas tentang kearifan lokal sebagai materi pewarisan budaya; permainan tradisional sebagai salah satu kearifan lokal; permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter; dan materi permainan tradisional di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*literature research*). Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan menggali berbagai informasi dari berbagai sumber literatur, baik dari sumber buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian, ataupun *e-book* untuk menggali berbagai informasi yang relevan terkait topik tertentu yang ingin dipecahkan. Penelitian kepustakaan berfokus pada pemecahan masalah penelitian yang telah dirumuskan berupa pertanyaan-pertanyaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kearifan Lokal sebagai Materi Pewarisan Budaya

Kearifan lokal dalam UU No. 32 Tahun 2009 menyatakan nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kelola kehidupan masyarakat antara lain untuk menjaga dan mengelola lingkungan secara berkelanjutan. Maryati dan Suryawati (2014:129) mendefinisikan kearifan lokal sebagai *way of life* dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi hidup yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menyikapi berbagai permasalahan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Dalam hal ini permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar juga termasuk kearifan lokal yang diwariskan dari nenek moyangnya.

Masyarakat memperoleh dan mengembangkan kearifan lokal berupa pengetahuan atau gagasan, norma adat, nilai-nilai budaya, kegiatan, dan alat sebagai hasil pengelolaan lingkungan hidup. Seringkali pengetahuan tentang lingkungan lokal digunakan sebagai panduan yang akurat dalam mengembangkan kehidupan di masyarakat. Menurut Rika (2010), salah satu cara untuk menjaga kearifan lokal supaya tetap terjaga adalah dengan mengembangkan sikap, perilaku, karakter, dan tradisi yang memiliki implikasi positif bagi pemeliharaan dan pelestarian lingkungan. Tradisi ini dikenal sebagai salah satu implementasi kearifan lokal.

Kearifan lokal yang dipertahankan oleh suatu komunitas akan mengalami perubahan, seperti halnya budaya. Hal ini mengindikasikan bahwa kearifan lokal merupakan bentuk budaya masyarakat. Perubahan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sartini (2004) menjelaskan bahwa budaya akan berubah dengan pengaruh pertumbuhan penduduk, pergerakan, atau masuknya penduduk lain ke komunitas tertentu, masuknya peralatan baru sebagai produk modernisasi, dan akses mudah ke atau dari suatu komunitas.

Menurut Colley (2005: 43), gagasan pewarisan budaya adalah proses transfer nilai dan norma yang ditransfer dan diberikan melalui pembelajaran oleh generasi yang lebih tua kepada generasi muda. Menurut Koentjaraningrat (2009: 184), konsep-konsep terpenting mengenai proses pembelajaran budaya oleh anggota masyarakat, dibagi menjadi tiga, yaitu internalisasi, sosialisasi, dan enkulturasi. Koentjaraningrat (2009), dan Kusherdyana (2011), menyatakan bahwa proses transfer kearifan lokal tidak hanya melalui sosialisasi tetapi juga melalui enkulturasi.

Proses enkulturasi adalah proses di mana seorang individu belajar dan menyesuaikan pikiran dan sikapnya dengan adat istiadat, sistem norma, dan peraturan yang ada dalam budayanya. Proses enkulturasi dimulai sejak kecil di benak masyarakat, pertama dengan orang-orang di lingkungan keluarga, kemudian dari teman-teman yang bermain. Seringkali seseorang belajar dengan meniru berbagai macam tindakan yang terlihat. Setelah perasaan dan nilai-nilai budaya yang memberikan motivasi muncul, imitasi akan diinternalisasi dalam kepribadian seseorang (Koentjaraningrat, 2009: 189).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, Setyowati, dan Arsal menyimpulkan bahwa pewarisan nilai-nilai kearifan lokal sebagai upaya pelestarian lingkungan menggunakan sistem transmisi vertikal. Melalui media sosialisasi dan enkulturasi antara keluarga dan masyarakat, kearifan lokal diturunkan dari generasi yang lebih tua ke generasi muda.

2. Permainan Tradisional sebagai Kearifan Lokal

Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir (Kurniati, 2016: 4). Sementara itu, Mulyadi dalam Kurniati (2016: 6) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain adalah hal serius karena merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sedangkan menurut Danandjaja dalam Achroni (2012: 46) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. 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.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa (Fajarwati, 2008: 19).

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) antara lain : (1) anak menjadi lebih kreatif, (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8) mengembangkan kecerdasan spasial anak, (9) mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan (10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Permainan tradisional biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Menurut Laksmitaningrum (2017: 9-10) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat sosial, manfaat disiplin, dan manfaat budipekerti.

Terdapat beberapa nilai luhur yang bisa didapat dari permainan tradisional. Menurut Dharmamulya dalam Lusiana (2012: 20) unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- a. Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
- b. Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
- c. Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
- d. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
- e. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
- f. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
- g. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.
- h. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
- i. Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
- j. Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
- k. Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

3. Permainan Tradisional sebagai Wahana Pendidikan Karakter

Menurut Hurlock permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan atau persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Tedjasaputra, 2007: 60). Dockett dan Fleeer dalam (Kurniati, 2016: 1) menjelaskan bahwa pada saat anak-anak mulai sekolah, permainan menjadi penting. Permainan dicirikan oleh eksplisitas aturan dan oleh penenaan beberapa bentuk sanksi jika aturan dilanggar. Permainan memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam

kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2008: 22).

Bermain adalah belajar bagi anak, karena melalui bermain, anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan diri (Tedjasaputra, 2007: 104). Sugianto dalam Kurniati (2016: 5) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang terjadi secara ilmiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna bagi anak untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkap dunianya baik dalam tahap berpikir maupun perasaan.

Setiap bentuk kegiatan dalam bermain ataupun permainan bagi anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangannya. Menurut Nugroho (2005: 33) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah (1) Nilai demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai keberanian, (5) nilai kesehatan, (6) nilai persatuan, dan (7) nilai moral. Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional yaitu (1) nilai kesenangan atau kegembiraan, (2) nilai kebebasan, (3) rasa berteman, (4) nilai demokrasi, (5) nilai kepemimpinan, (6) rasa tanggung jawab, (7) nilai kebersamaan dan saling membantu, (8) nilai kepatuhan, (9) melatih cakup dalam berhitung, dan (10) nilai kejujuran dan (11) sportivitas.

Menurut Misbach dalam Lusiana (2012: 23), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- a. Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. 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.
- f. Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transcendental).
- g. Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
- h. Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Karakter adalah unsur kepribadian yang ditinjau dari segi etis atau moral. Karakter mengacu pada serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan sebagai manifestasi nilai dan kapasitas moral manusia dalam menghadapi kesulitan. Menurut Mulyasa (2018: 3), karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral, yang diwujudkan dalam tindakan nyata melalui perilaku yang didasarkan pada nilai-nilai karakter mulia.

Sejalan dengan pendapat Samani dan Hariyanto (2012: 43) menyatakan bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sriwilujeng (2017: 2) karakter mengandung nilai-nilai khas (misalnya, tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan memberi dampak baik terhadap lingkungan) yang terpatrit dalam diri dan mewujudkan dalam perilaku. Secara koheren, karakter adalah hasil olah pikir, olah hati, olah raga, serta olah rasa dan karsa seseorang.

Krisis moral dan karakter menjadi tamparan keras bagi para orang tua, guru maupun pemerintah untuk lebih memperhatikan dan peduli mengenai permasalahan ini. Sehingga

disini keberadaan guru sangat penting guna membentuk karakter siswa SD, guru harus mau berkontribusi bersama dalam memperbaiki degradasi dan menguatkan karakter anak melalui pendidikan karakter. Dimana peran guru sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai budi pekerti dan ajaran agama sebagai dasar dari kehidupannya, disisi lain guru juga harus bisa membimbing, mendidik dan menuntun anak agar tidak terjerumus ke hal-hal yang bersifat negatif serta pemerintah mampu dalam membuat peraturan-peraturan dalam kehidupan sehingga mampu terciptanya kehidupan yang sejahtera, tertib dan selain itu pemerintah harus terus membenahi kurikulum yang ada sehingga mampu menciptakan generasi bangsa yang cerdas.

Kemendiknas (2013) menjelaskan mengenai nilai-nilai yang hendak diinternalisasikan kepada siswa melalui pendidikan karakter yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokrasi, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut harus diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan berbagai macam strategi.

Pendidikan karakter dapat diimplementasikan melalui beberapa strategi dan pendekatan yang meliputi (Fitri, 2012: 35). a. pengintegrasian nilai dan etika pada setiap mata pelajaran. b. internalisasi nilai positif yang ditanamkan oleh semua warga sekolah (kepala sekolah, guru, dan orang tua). c. pembiasaan dan latihan, dengan komitmen dan dukungan berbagai pihak, institusi sekolah dapat mengimplementasikan kegiatan-kegiatan positif seperti salam, senyum, dan sapa setiap hari saat anak datang dan pulang sekolah. d. pemberian contoh/teladan. e. penciptaan suasana berkarakter disekolah. f. pembudayaan adalah tujuan institusional suatu lembaga yang ingin mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah.

Nilai-nilai karakter merupakan nilai-nilai yang diperlukan untuk membangun masyarakat yang berkarakter. Menurut Winarno (2009: 99) nilai-nilai yang dikembangkan dan dibiasakan dalam kehidupan warga negara akan menjadi suatu budaya. Untuk dapat menjadi manusia yang memiliki budaya sportif, maka harus memiliki nilai-nilai karakter dalam dirinya. Nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional, tidak akan terwujud tanpa adanya kegiatan pembelajaran. Nilai-nilai tersebut dilaksanakan dengan suasana budaya, melaksanakan melakukan kegiatan pembiasaan di mana siswa memiliki partisipasi dan hak-hak yang sama.

Guru memiliki andil besar di sekolah untuk menginternalisasikan dan menanamkan nilai-nilai karakter. Sehubungan dengan ini, Winarno (2013: 57) mengemukakan bahwa guru yang dapat mengemban tugas ini harus memiliki sikap *didecated and well-informed teacher*, yaitu mereka yang memiliki iktikad baik dan pengabdian besar kepada bangsa dan negara. Pada pembelajaran kelas, guru harus mampu mengemas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran tersebut harus mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran sehingga nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional dapat dipahami siswa SD secara formal.

4. Materi Permainan Tradisional di Sekolah Dasar

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah (Abdul dan Asrohah, 2014: 1). Sedangkan menurut pendapat Prastowo (2013:126), pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun pembelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu.

Ada lima tujuan pembelajaran tematik menurut Prastowo (2013: 140) yaitu; (1) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara bermakna, (2) mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, (3) menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, (4) meningkatkan gairah dalam belajar, (5) memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

Strategi pembelajaran pendidikan karakter dapat dilihat dalam empat bentuk integrasi (Fitri, 2012: 47), yaitu: a. Integrasi ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, pendidikan kewarganegaraan, matematika, IPS dan IPA. b. Integrasi melalui pembelajaran tematik Pembelajaran tematik adalah pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dan indikator dari beberapa mata pelajaran untuk dikemas dalam satu kesatuan.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik: (1) berpusat pada peserta didik; (2) memberikan pengalaman langsung; (3) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu tema; (4) bersifat fleksibel; (5) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Sedangkan menurut Asrohah dan Kadir (2014: 22) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*), (3) menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran; (4) fleksibel, (5) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak didik, (6) menggunakan prinsip PAKEM, (7) holistik, (8) bermakna. Integrasi melalui penciptaan suasana karakter, pembiasaan pengondisian dan pembiasaan untuk mengembangkan karakter.

Pembelajaran tematik memerlukan persiapan yang lebih matang agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Persiapan yang harus dilakukan sejak sebelum mengajar; (1) pemilihan materi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, (2) menyiapkan langkah-langkah pembelajaran, dan (3) penilaian yang akan digunakan oleh guru tersebut.

Guru sebagai nahkoda pembelajaran harus melaksanakan pembelajaran dengan suasana yang mengarahkan pada keberagaman sosial budaya yang sesuai dengan nilai-nilai, mulai dari rancangan perangkat pembelajaran, kegiatan rancangan internalisasi nilai, implementasi karakter dalam pembelajaran, hingga rancangan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis buku Tema K-13 terdapat materi permainan tradisional dalam pembelajaran di SD yaitu pada kelas III Tema 2 Bermain dilingkunganmu.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2018) dengan judul “Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Anak Tradisional”. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa permainan tradisional anak memiliki nilai pendidikan karakter. Aspek karakter personal dan karakter sosial banyak ditemukan di permainan tradisional. Aspek lainnya adalah karakter kebangsaan dan karakter keagamaan.

KESIMPULAN

Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal yang harus diwariskan kepada penerus bangsa sebagai bentuk pewarisan budaya. Pendidikan memiliki misi khusus dalam pewarisan budaya leluhur kepada generasi selanjutnya. Nilai-nilai yang baik dibutuhkan siswa sebagai bekal dalam kehidupan sesungguhnya. Salah satu kearifan lokal yang dapat membantu dalam ketercapaian tujuan tersebut adalah permainan tradisional. Permainan tradisional sendiri dapat merangkul semuanya dalam kegiatan yang menyenangkan bagi anak khususnya dalam konteks ini anak usia sekolah dasar. Melalui penerapan kegiatan bermain permainan tradisional ini, siswa dapat melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal daerah

tempat tinggal. Selain itu, dalam penerapan kegiatan bermain permainan tradisional ini, siswa mendapat banyak nilai-nilai baik yang dalam jangka panjang akan menjadi karakter siswa.

Pada praktik pembelajaran di kelas, guru dapat memaksimalkan penerapan kegiatan bermain permainan tradisional ini. Kurikulum 2013 secara khusus memberikan ruang untuk pengembangan materi ajar pada pembelajaran di kelas. Rekomendasi penerapan permainan tradisional ini dapat dilaksanakan pada pembelajaran kelas 3 khususnya pada Tema 2 “Bermain di Lingkunganku”. Sesuai dengan judul tema tersebut, guru dapat mengeksplorasi berbagai permainan tradisional khususnya permainan khas daerah tempat tinggal siswa. Dengan demikian, pewarisan budaya ini akan bertumbuh dan sejalan dengan pendidikan nilai yang diharapkan semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K., & Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aditya, I. K. D., Sumantri, M., & Astawan, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle (5e) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Sikap Disiplin Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus V Kecamatan Sukasada. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i1.20792>.
- Astuti, & Nugrahanta, G., A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04 (2),141-155. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6016>.
- Bali, M. M. E. I., & Ruzifah, D. (2021). Mitigation of Student Deviant Behaviour through Al-Ghazali's Perspective Spiritual Values in the Disruptive Era. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(1), 63–76. <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i1.20210>.
- Barni, D., Danioni, F., & Benevene, P. (2019). Teachers' self-efficacy: The role of personal values and motivations for teaching. *Frontiers in Psychology*, 10 (July), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01645>.
- Brookhart, S. M., Guskey, T. R., Bowers, A. J., McMillan, J. H., Smith, J. K., Smith, L. F., Stevens, M. T., & Welsh, M. E. (2016). A Century of Grading Research: Meaning and Value in the Most Common Educational Measure. *Review of Educational Research*, 84(4). <https://doi.org/10.3102/0034654316672069>.
- Fatmawati, E. (2021). Strategies to grow a proud attitude towards Indonesian cultural diversity. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 810–820. Doi: <https://doi.org/10.37028/lingcure.v5nS1.1465>.
- Fitri, A. Z. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasan, S. H. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta, Kementerian Pendidikan Nasional-Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. Jakarta: Puskur Balitbang Kemendiknas.
- Khaerunnisa, E., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Instrumen Kecakapan Matematis Dalam Konteks Kearifan Lokal Budaya Banten Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1). <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.11210>.
- Kemenkominfo, (2018), *Statistik Aduan*, Tersedia: <https://www.kominfo.go.id/statistik>, Diunduh tanggal 02 April 2021.
- Kemenkominfo, (2014), *Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet*. Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014.

- Kurniati, E. (2016) *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Kurniawan. (2013). *Pengaruh Kompetensi Pedagogik, dan Kompetensi Professional Guru*: Universitas Pendidikan Indonesia. Pustaka Belajar.
- KPAI. (2020). Sejumlah Kasus *Bullying* Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020, Begini Komisioner KPAI. Diakses pada 2 Juni 2022: <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlahkasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalahanak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>.
- Laksmitaningrum, A. A. (2017). *Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjaskeorkes di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Lidi, M. W., Ningsih, & Dhiki, Y. Y. (2020). Identifikasi Potensi Kearifan Lokal Masyarakat Golewa Kabupaten Ngada sebagai Upaya Pengembangan di Bidang Pendidikan. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4 (1), 21–29. <https://doi.org/10.37478/optika.v4i1.332>.
- Lusiana, E. (2012). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini di Kota Pati. *Journal of Early Childhood Education Papers* 1, 1(1), 1–6.
- Maryati, K. & Suryawati, J. (2014). *Sosiologi SMA/MA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyasa, E. (2018). *Manajemen Pendidikan Karakter(cetakan keenam)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nugroho, A. (2005). “*Permainan Tradisional Anak – Anak Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*” (Skripsi). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201–214. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>.
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1).
- Sari, A., W., Setyowati, D.L., & Aرسال, T. (2020). The Inheritance of Local Wisdom Value as an Effort of Environmental Preservation of Telaga Mangunan. *International Journal of Research and Review*, 7 (9), 17-24. https://www.ijrrjournal.com/IJRR_Vol.7_Issue.9_Sep2020/IJRR004.pdf.
- Sartini. (2004). Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafat. *Jurnal Filsafat*, 14(2), 111-120. <https://doi.org/10.22146/jf.33910>.
- Samani, M & Hariyanto. (2012). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index.
- Sriwilujeng, D. (2017). *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Esensi.
- Suherman, M. M. (2016). Efektivitas Strategi Permainan dalam Mengembangkan Self-Control Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 194–201. <https://doi.org/10.17509/jpp.v16i2.4246>.
- Tedjasaputra, M.S. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta. Diva Press.
- Ukasyah Q.A.P & Irfansyah. (2015). Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebenangan sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak. *Jurnal Sositologi*, 14 (2), 124-140.

Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.



DIKODA

JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR