



PENGUNAAN SARANA BELAJAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MEMBANGUN NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA DI SEKOLAH DASAR

Azis Lukman Praja¹, Siti Sholihah Nurfaidah², dan Devi Rahmiati³

^{1,2,3} PGSD FKIP Unpas, Bandung, Indonesia

¹azisunpas@gmail.com, ²sitinurfanurfaidah@unpas.ac.id, ³devirahmiati@unpas.ac.id

Abstrak

Maraknya permainan modern saat ini secara tidak langsung telah menggeser kedudukan permainan tradisional, sehingga menimbulkan efek negatif terhadap perkembangan anak, baik secara fisik, psikis, dan sosial. Berbagai kemudahan untuk mengakses permainan modern berdampak anak lebih tertarik memainkan permainan modern dibandingkan permainan tradisional yang membutuhkan sarana prasarana yang cukup luas untuk bermain. Sedangkan saat ini sarana prasarana permainan tradisional sangat terbatas mengingat kesediaan lahan untuk bermain yang tergusur oleh bangunan-bangunan perkotaan menyebabkan anak-anak harus bermain di dalam ruangan. Oleh karena itu dirasa perlu untuk melakukan program kemitraan masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan pada kelompok masyarakat tertentu. Dalam hal ini, menitikberatkan pada pengelolaan sarana prasarana dalam melestarikan permainan tradisional khususnya di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam PKM ini melalui penyelenggaraan seminar dan sosialisasi mengenai pengelolaan sarana dan prasarana dalam menunjang pelestarian permainan tradisional guna meningkatkan nilai-nilai karakter bangsa kepada siswa sekolah dasar yang sesuai dengan Kurikulum 2013 tanpa meninggalkan nilai-nilai karakter orang Sunda. Adapun solusi yang kami lakukan adalah terbentuknya kemitraan dalam menemukan solusi untuk melestarikan permainan tradisional dalam pengelolaan dan pengembangan sarana prasarana permainan tradisional yang terdapat di SD yang memadai sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, penting menanamkan nilai-nilai karakter bangsa pada siswa Sekolah Dasar dalam rangka membentuk generasi milenial yang berlandaskan literasi budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: sarana dan prasarana, permainan tradisional, dan program kemitraan masyarakat (PKM).

Abstract

The rise of modern games has indirectly shifted the position of traditional games, causing negative effect on child development, both physically, psychologically, and socially. Various facilities to access modern games have made children more interested in playing modern games than traditional games that require extensive infrastructure to play. While currently traditional games infrastructure facilities are very limited considering the availability of land to play which is displaced by urban buildings causes children to play indoors. Therefore, it is necessary to do a community partnership program (CPP) which aims to overcome problems in certain community groups. In this case, it focuses on managing of facilities and infrastructure in preserving traditional games, especially in elementary schools. The method used in this PKM is through organizing seminar and socialite arrangement for the management of the facilities and infrastructure to support the conservation of traditional games in order to improve the values of the nation's character to elementary school student in accordance with the 2013 curriculum without leaving the Sundanese character values. The solution that we do is the forming of a partnership in finding solution to preserve traditional games in the management and development of traditional game infrastructure in elementary schools that are adequate according to their needs. Therefore, it is important to instill national character values in elementary school student in order to form millennial generations based on cultural literacy in daily life.

Keyword: facilities and infrastructure, traditional games, and community partnership program (CPP)



PENDAHULUAN

Arus globalisasi dan perkembangan teknologi melahirkan dan menyuguhkan berbagai permainan elektronik yang dianggap lebih menarik dan variatif seperti: play station, nintendo, robot-robotan, mobil remote, dan lain-lain. Munculnya TV dan internet juga membuat anak senang berlama-lama duduk di depan layar TV tanpa melakukan aktivitas lain. Selain itu anak juga sudah terbiasa menggunakan waktu luang mereka dengan hal dan kegiatan yang berbau modern seperti pergi ke mall, makan di resto yang menyediakan menu modern, dan menonton bioskop bersama teman. Maraknya permainan modern, video games, atau berbagai games berbasis komputer lainnya telah membuat anak-anak kita beralih dari permainan tradisional, sehingga posisi permainan tradisional semakin punah. Belum lagi sekarang games-games tersebut telah semakin dekat ke dalam genggaman dan semakin terjangkau, lewat ragam permainan di alat komunikasi (*hand phone*).

Teknologi memang merupakan hal yang baik. Namun, permainan-permainan berbasis teknologi ternyata banyak mengandung unsur kekerasan tingkat tinggi. Di negara pembuat games tersebut, sebenarnya games tersebut diperuntukan bagi orang dewasa. Namun, kurangnya filter dan pengawasan dari orang tua menjadikan permainan tersebut merambah ke dunia permainan anak-anak. Hal ini tentu akan menimbulkan efek negatif terhadap perkembangan anak, baik secara fisik, psikis, sosial, dan perkembangan lainnya. Hal itu akan membuat permainan tradisional menjadi hilang dari pikiran anak cucu kita, sehingga tak heran jika anak cucu kita akan semakin miskin dalam pengalaman bermain permainan tradisional nantinya. Sehingga perlu menjadi perhatian bagi kita selaku seorang pendidik, orang tua, dan pemerhati pendidikan, bahwa mereka lebih mudah mengenal dan menjelaskan permainan

modern yang sering mereka geluti di *hand phonenya* dibandingkan dengan pengetahuan permainan tradisional.

Permainan modern bersifat asosial atau lebih menunjukkan bahwa permainan modern membentuk anak menjadi individu yang individualis. Sekalipun mereka duduk bersebelahan, namun mereka tidak saling berinteraksi. Permainan modern berbasis komputer/gadget membuat anak cenderung asosial karena memang cukup dimainkan seorang diri di depan komputer atau android masing-masing. Berbanding terbalik dengan permainan tradisional, permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok mengajarkan anak-anak untuk berinteraksi, bersosialisasi, berkomunikasi, dan menjalin kerjasama diantara teman dalam satu tim. Selain itu pola permainan modern yang cenderung mengarahkan anak cenderung focus, duduk berjam-jam di depan komputer atau gadget dan tidak melakukan hal apapun apalagi kegiatan fisik sehingga memberi pengaruh negatif bagi kesehatan, antara lain gangguan kesehatan mata, penurunan aktivitas otak, mengganggu pola tidur anak, beresiko terjangkit wasir atauambeien, berkurangnya metabolisme tubuh, obesitas, dan osteoporosis. Oleh karena itu, diperlukan kebijaksanaan orang tua dengan mengarahkan anak mereka untuk beralih ke permainan tradisional. Permainan tradisional mampu meningkatkan sistem gerak pada anak demi mendidik anak menjadi pribadi yang sehat dan kuat.

Berbagai fasilitas yang menyenangkan dan lebih menjanjikan didapat dengan mudah dalam permainan modern. Keberadaan fasilitas tersebut disukai oleh anak karena lebih mudah dan praktis. Sedangkan permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi. Pada beberapa macam permainan dibutuhkan sarana dan prasarana pendukung, sehingga anak didorong untuk kreatif menciptakan alat-alat permainan tersebut seperti egrang dari bambu, mobil-mobilan dari kulit jeruk,



dan masih banyak yang lainnya. Hal ini bersebrangan dengan permainan modern yang sudah menyediakan segala sesuatunya dengan instan. Namun ketersediaan sarana prasarana bagi permainan tradisional sangat terbatas mengingat kesediaan lahan untuk bermain yang tergusur oleh bangunan-bangunan perkotaan menyebabkan anak-anak harus bermain di dalam ruangan.

Oleh karena itu, kami rasa penting untuk dibahas bagaimana pengelolaan sarana prasarana melalui permainan tradisional khususnya di sekolah dasar. Hilangnya permainan tradisional berarti hilang pula nilai-nilai karakter bangsa. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama, sportifitas, kejujuran, dan kreatifitas.

METODE

Metode dalam pengabdian dalam masyarakat ini adalah metode deskriptif. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pengelolaan dan pengembangan serta pemanfaatan sarana belajar yang sudah tersedia agar dapat

dikelola secara baik guna melestarikan nilai-nilai karakter bangsa di SD melalui permainan tradisional. Seperti penggunaan lahan di sekolah, pemanfaatan barang-barang bekas yang layak pakai dan dapat dimanfaatkan, dan bahkan kami lebih mengutamakan permainan yang tidak memerlukan alat bantu, seperti permainan *oray-orayan*, *cingciripit*, dan sebagainya. Adapun analisis data dengan pendekatan kualitatif meliputi observasi, dokumentasi, analisis data hasil wawancara, dan analisis data hasil angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengabdian ini berupamengolah data hasil wawancara dan data hasil angket dan dihubungkan dengan kajian teori yang sesuai dengan hasil yang kami peroleh. Angket ini merupakan salah satu data pendukung untuk melihat tanggapan dan kecenderungan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan sarana pembelajaran melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar. Adapun hasil tersebut dapat disajikan dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Angket PKM bagi siswa SD

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas menyenangkan bagi anda?	30%	70%
2.	Apakah pembelajaran yang dilakukan guru di luar kelas menyenangkan bagi anda?	80%	20%
3.	Apakah pembelajaran di luar kelas berupa permainan tradisional menyenangkan bagi anda?	90%	10%
4.	Apakah anda mengetahui nama permainan tradisional yang ada lakukan tadi?	85%	15%
5.	Apakah di sekolah terdapat sarana dan prasarana belajar di luar kelas?	60%	40%
6.	Apakah anda pernah membuat alat untuk memainkan permainan tradisional di sekolah?	75%	25%
7.	Apakah alat yang digunakan dalam permainan tradisional membantu anda dalam belajar secara kelompok?	100%	-
8.	Apakah permainan tradisional tanpa menggunakan alat dapat membantu anda dalam belajar di sekolah?	95%	5%
9.	Apakah dengan belajar di luar kelas memberi kesempatan anda untuk berdiskusi dan bekerjasama dengan baik melalui permainan tradisional?	100%	-
10.	Apakah pembelajaran yang dilakukan guru dapat mempermudah anda dalam menguasai dan memahami pembelajaran?	100%	-
RERATA		81,5%	8,15%

Berdasarkan informasi dari Tabel 1, terlihat rerata persentase tanggapan siswa terhadap pertanyaan satu sampai sepuluh adalah 81,5%, artinya sebagian besar siswa merasa bahwa sarana pembelajaran melalui permainan tradisional perlu ada dan dikelola secara baik guna memperlancar proses pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar sebagaimana terlihat pada angket di atas. Menurut Bennet dalam Wayan (1998:46) diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan bagi anak usia dini ataupun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, hal ini diindikasikan sebagai berikut:

1. Gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan.
2. Permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran.
3. Rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan.
4. Pembelajaran menjadi lebih relevan bila terjadi atas inisiatif sendiri.



5. Anak akan mempelajari cara belajar dengan permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik.
6. Pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan.
7. Permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya frustrasi belajar.

Permainan bagi anak merupakan bagian yang sedemikian diterimanya dalam kehidupannya sekarang sehingga hanya sedikit orang yang ragu-ragu mempertimbangkan arti pentingnya dalam perkembangan anak. Dalam rangka memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik demi pelestarian nilai-nilai karakter bangsa. Guru mempraktikkan hasil rancangan pembelajaran dengan menyisipkan permainan tradisional yang tidak membutuhkan alat peraga dalam melaksanakannya, berikut ini dokumentasinya.



Gambar 1 Perkenalan Permainan Tradisional

Oleh karena itu dirasa penting jika guru mengajak siswa untuk belajar sambil bermain melalui permainan tradisional khususnya pada siswa di Sekolah Dasar. Senada dengan pendapat di atas, Misbach

(2006, 41), 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.

Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan yang mengandung kesenangan semata. Namun permainan tradisional dapat melatih kemampuan motorik, sikap, dan juga keterampilan anak, serta dapat membentuk karakter anak.

SIMPULAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) pada Kelompok Kerja Guru (KKG) dalam membangun nilai-nilai karakter bangsa melalui permainan ini masih perlu didesiminasikan ke khalayak yang lebih luas. Tidak hanya terpaku pada lingkungan di perkotaan saja, bahkan sekalipun di daerah kecil. Mengingat sudah banyak guru yang tidak mengingat permainan yang pernah dilakukan semasa kecil mereka dan banyak guru yang tidak mengalami

permainan tradisional di masa kecilnya. Oleh karena itu perlunya peranan guru dalam memperkenalkan permainan tradisional guna melestarikan dan membentuk nilai-nilai karakter bangsa melalui permainan tersebut pada siswa Sekolah Dasar. Selain itu, adanya pendampingan bagi guru dalam memperkenalkan permainan tradisional dan mengelola sarana dan prasarana permainan tradisional guna melestarikan dan membentuk nilai-nilai karakter bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Misbach, Ifa. dkk. 2016. *Panduan Pendidikan Karakter Bandung Masagi Tingkat SD*. Bandung. Depdiknas.
- Wayan. 2015. *Makalah Peranan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan*. Terdapat di <http://wayantarne.blogspot.com/2015/02/makalah-peranan-permainan-tradisional.html> diakses pada 23 Agustus 2018.