
PEMBENTUKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Wafiq Nurul Huda ✉

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMK

Abstrak

Tujuan dari paper ini untuk memberikan gambaran akan manfaat permainan tradisional sebagai upaya pembentukan karakter anak, khususnya siswa sekolah dasar. Hal ini dilatarbelakangi pada usia ini merupakan usia bermain maka kita perlu memberikan bimbingan tentang permainan yang baik untuk perkembangannya. Disamping itu, usia siswa sekolah dasar merupakan usia pembentukan kepribadian, sehingga penting sekali dilakukan penanaman karakter. Fenomena yang terjadi, banyak siswa sekolah dasar yang menjadi pecandu *game online*. Akibatnya mereka menjadi tidak mempedulikan kehidupan di sekelilingnya, seperti memiliki dunia sendiri dengan *gadget*-nya. Paper ini ditulis berdasar pada studi pustaka ini ingin memberikan gambaran pada orang tua, guru, masyarakat, dan semua pihak tentang bagaimana dampak memainkan *game online* yang berlebihan tanpa pengawasan. Penjabaran perbedaan antara *game online* sebagai permainan modern dengan permainan tradisional juga disampaikan pada tulisan ini mengingat perlunya pengetahuan mengenai dampak positif dan negatif dari keduanya, supaya dapat menjadi acuan bagi orang tua dalam memberikan permainan yang tepat bagi buah hatinya dan acuan bagi guru untuk mengembangkan alternatif pembelajaran yang berbasis pada pembentukan karakter. Pemunculan kembali permainan tradisional diharapkan mampu memberikan sumbangan yang besar dalam pembentukan karakter anak bangsa yang unggul.

Kata kunci: kecanduan *game online*, permainan tradisional, karakter siswa sekolah dasar

Abstract

The purpose of this paper is to provide an overview of the benefits of traditional games as an effort to form the character of children, especially elementary school students. It is motivated at this age is the age of play then we need to provide guidance about the game is good for its development. In addition, the age of elementary school students is the age of personality formation, so it is important to do the character planting. However, the phenomenon that occurs, many elementary school students who become online game addicts. As a result they become disregarding life around him, like having his own world with his gadgets. The literature based on this literature study wants to illustrate to parents, teachers, the public, and all about how the impact of playing online games overload is unattended. The description of the difference between online games as a modern game with traditional games is also presented in this paper considering the need for knowledge about the positive and negative impacts of both, in order to be a reference for parents in providing the right game for the baby and a reference for teachers to develop alternative learning which is based on character formation. The re-emergence of traditional games is expected to contribute greatly in the formation of a superior character of the nation's children.

Keywords: addicted to online games, traditional games, character of elementary school students

✉Alamat korespondensi:

Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: wafiq.nurulhuda@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK yang begitu pesat dalam era globalisasi menimbulkan perubahan tingkah-laku yang berbeda pada manusia. Menurut Dahliani, dkk. (2015) bahwa globalisasi dapat mempengaruhi kearifan lokal melalui pola pikir manusia. Dahulu segala sesuatu dilakukan secara manual namun sekarang segala sesuatunya serba canggih memasuki dunia digital. Jika dahulu untuk mendapatkan sesuatu seseorang harus pergi ke suatu tempat maka sekarang untuk mendapatkan apa yang kita mau cukup dengan online saja. Berbagai kemudahan telah ditawarkan oleh dunia digital. Hal ini jauh berbeda dengan zaman dahulu yang segala sesuatunya membutuhkan usaha dan upaya keras untuk mendapatkan apa yang kita mau.

Tidak hanya pada orang tua, kehidupan anak-anak juga terpengaruh dan mengalami perubahan dengan kemajuan teknologi saat ini. Anak-anak sekarang, khususnya siswa sekolah dasar tidak lagi memainkan permainan tradisional seperti dahulu lagi. Bahkan anak-anak zaman sekarang tidak kenal dengan permainan kuno yang dimainkan oleh ayah dan bundanya. Permainan digital seperti *playstation* dan *game online* merupakan permainan yang sangat digemari dan sering dimainkan oleh mereka. Seringnya, permainan-permainan digital ini membuat mereka kecanduan untuk terus bermain dan mengabaikan dunia nyata, karena dengan *gadget* yang mereka miliki, mereka dapat memilih dan bergonta-ganti permainan sesuai selera mereka. Jadi jika bosan maka cari lagi yang lain.

Permainan modern terkesan keren menggunakan teknologi canggih dan mutakhir. Jika dibandingkan dengan permainan tradisional sangatlah jauh. Permainan tradisional hanya memerlukan alat-alat sederhana bahkan seadanya, bisa dari batu, kayu, serta bisa berupa batang dan daun dari tumbuh-tumbuhan. Untuk memainkan permainan tradisional terkadang tidak membutuhkan alat apa-apa, cukup dengan menggerakkan tubuh saja.

Kesan modern ditimbulkan oleh alat yang digunakan, cara memainkan, serta tempat memainkan. Meskipun bisa dimainkan di mana saja dan kapan saja asal ada jaringan internet namun permainan modern seringkali dimainkan di dalam ruangan yang teduh dan nyaman, sesuai keinginan. Dalam benak mereka permainan modern merupakan permainan anak kota sedangkan permainan tradisional merupakan permainan yang kampung sangat ketinggalan zaman. Cara memainkannya harus menguras banyak energi serta harus berada di luar rumah yang panas dan terik jika dilakukan di siang hari

pada musim kemarau serta sering membuat sakit jika dimainkan pada saat musim hujan tiba.

Beberapa kenyamanan dan kemudahan dalam memainkan permainan modern membuat mereka lebih memilih permainan digital. Selain itu, orang tua juga mendukung anaknya agar bermain menggunakan permainan digital saja yang lebih modern dan lebih aman. Orang tua bangga jika dapat memfasilitasi anak-anaknya dengan fasilitas yang canggih. Pertimbangan lainnya, anak lebih anteng di rumah dengan permainan digital tanpa harus ke luar rumah yang membuat sikap anak agresif bergerak kesana-kemari dan tidak jarang beberapa permainan tradisional menimbulkan cedera, baju kotor, dan membuat kecapekan. Inilah yang membuat orang tua berpikir simpel dengan memberikan *gadget* untuk menyenangkan hati buah hatinya sebagai media permainan anak.

Namun, terdapat sisi lain dari permainan modern yang tidak selamanya berdampak positif bagi anak. Fenomena yang terjadi, banyak diberitakan diberbagai media cetak maupun elektronik tentang dampak negatif dari permainan modern khususnya *game online*. Tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua, anak banyak menghabiskan semua waktunya untuk bermain *game online* yang mengakibatkan anak menjadi pecandu. Jika sudah menjadi pecandu maka semua kegiatan sehari-harinya hanya dihabiskan untuk bermain. Kondisi seperti ini membuat anak yang berada di sekolah dasar malas untuk belajar dan melakukan kegiatan lain yang jauh lebih bermanfaat.

Kecanduan *game online* juga menyebabkan sikap anak yang acuh tak acuh terhadap orang di sekitar dan lingkungannya, terjadi di sekolah maupun di rumah. Mereka seperti punya dunia sendiri yang sangat mengasikkan tanpa mempedulikan kejadian apa yang terjadi di sekelilingnya. *Game online* dapat pula menyebabkan menurunnya sopan-santun. Bisa dilihat pada saat anak asyik bermain *game* maka mereka akan mengabaikan orang yang sedang berada di dekatnya dan mengajaknya berkomunikasi. Bahkan, saat orang tuanya sendiri sekalipun yang berbicara tak jarang diabaikan oleh para pecandu *game online* ini. Hal ini diperkuat oleh temuan Sari dan Mitsalia (2016) bahwa *gadget* memberikan dampak negatif yang membuat anak cenderung pendiam, lebih senang memainkan *gadget*-nya daripada bermain langsung dengan temannya, terkadang mereka juga menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*, serta mereka bersikap acuh bila sudah di depan *gadget*-nya. Ini sungguh masalah yang sangat akut bagi para orang tua, pendidik, dan kita semua.

Menurunnya karakter, menurunnya moral anak bangsa karena hal ini harus segera kita perhatikan. Konten *game online* yang bermuatan pornografi dan kekerasan dampaknya sangat buruk sekali bagi anak-anak kita, generasi penerus kita. Banyak kasus pelecehan dan kekerasan yang disebabkan oleh konten *game online*. Anak yang sifatnya masih suka meniru, mencoba menirukan aksi yang dilakukan oleh tokoh dalam permainan. Banyak kejadian di sekolah yang terekspos maupun tidak terekspos oleh khalayak ramai tentang perkelahian anak sekolah yang mencoba meniru aksi dalam *game online*.

Sebenarnya, di Indonesia banyak permainan tradisional yang memiliki banyak nilai-nilai luhur dalam membentuk karakter anak. Sejalan dengan penelitian Serhati dan Hayati (2014) bahwa dengan permainan tradisional anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka, anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan, serta belajar menghargai orang lain. Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif bagi anak.

Dengan demikian, penting sekali peran dari pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam pelestarian permainan tradisional sebagai permainan yang tepat. Anak pada usia Sekolah Dasar memang perlu bermain, karena dunia mereka tidak dapat lepas dari permainan, namun perlu diarahkan mana yang terbaik untuknya. Kenyataannya tidak hanya anak, remaja dan orang dewasa sekalipun suka bermain, jadi sangatlah tidak bijaksana jika anak dilarang untuk tidak bermain sama sekali. Dunia bermain bagi anak usia Sekolah Dasar ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat maupun media dalam proses pembelajaran untuk menanamkan karakter maupun konsep pada anak.

PEMBENTUKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Perkembangan teknologi memengaruhi perkembangan kehidupan manusia, baik dari perilaku maupun pola pikir manusia. Berbagai kemudahan ditawarkan oleh teknologi. Tidak hanya orang dewasa, pada anak-anak juga terpengaruh oleh teknologi khususnya *gadget*. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang tanpa batas, penggunaan *gadget* yang tanpa kontrol memberikan efek negatif pada anak. Pebriana (2017) mengungkapkan bahwa *gadget* membahayakan perkembangan sosial pada anak. *Gadget* yang dieksplorasi sepenuhnya untuk *game*

online ternyata memberikan suatu efek kecanduan bagi penggunanya. *Game online* dalam *gadget* secara efektif mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap kehidupan sekitarnya. Anak berkembang dalam perasaan dan keadaan asing dengan lingkungan dikarenakan kurang berinteraksi dengan sekelilingnya secara langsung. Disamping itu, anak akan menjadi kurang peka dan tidak peduli lagi dengan lingkungan.

Penggunaan *game online* yang tanpa batas dan sangat berlebihan dapat berpengaruh pada aspek kehidupan yang lain. Permainan yang seharusnya dapat menjadi suatu hiburan namun bila penggunaannya tidak cerdas baik secara kualitas maupun kuantitas dapat memberi dampak buruk, termasuk orang-orang yang berada di sekitar menjadi jauh karena terlalu asyik bermain *game* sehingga terabaikan. Jadi dalam keluarga perlu mengatur waktu yang tepat dalam penggunaan *gadget* khususnya untuk *game online* bagi anak. Ini bisa disiasati dengan melakukan permainan tradisional yang memiliki banyak kelebihan dibanding *game online*. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Lestari, dkk. (2014) bahwa keluarga memang harus mampu untuk memperbaiki pola penggunaan *gadget* (untuk bermain *game online*) secara minimal dalam keadaan berinteraksi dengan keluarga. Dipertegas oleh Novitasari dan Khotimah (2016) bahwa perlu adanya pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya. Dengan demikian, pengenalan anak terhadap dunia sekitar dapat dilakukan melalui dunia mereka yaitu dunia bermain dengan bermain permainan tradisional.

Dunia anak memang tidak akan pernah lepas dari dunia bermain. Untuk mengembangkan karakter unggul maka sangat efektif bila dalam permainan yang dilakukan, anak ditanamkan karakter yang diharapkan. Secara tidak langsung permainan tradisional telah membawa misi dalam penanaman karakter unggul yang dimaksud. Berikut paparan dari Mutiah (2010) yang menjelaskan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi yaitu: 1) sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak, memungkinkannya berinteraksi dengan lingkungan sosial yang dapat mengajarkannya mengenal dan menghargai orang lain, 2) sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak yang memungkinkannya mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya yang dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak, dan 3) sebagai sarana mengembangkan emosi anak yang

dapat menimbulkan rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa, sehingga mereka dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakan ketika bermain.

Tidak hanya kesenangan semata yang didapatkan dalam permainan. Namun permainan tradisional mampu memberi manfaat yang besar bagi anak. Tidak kalah pentingnya, permainan tradisional dapat membentuk anak menjadi seseorang yang memiliki karakter luhur. Pentingnya pembentukan karakter sejak dini dapat dilakukan dengan permainan tradisional (Hasiana, 2015). Seperti yang diungkapkan oleh Elissa (2017) mengenai permainan tradisional yang juga memiliki kelebihan dalam melatih kemampuan motorik, sikap, dan ketrampilan anak.

Nampaknya, terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan saat memainkan dan memilih permainan permainan tradisional. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ekowati (2013) juga menegaskan bahwa anak perempuan secara fisik memang lebih lemah dari pada laki-laki, cenderung mengalah, menghindari konflik, lebih menyukai ekspresi dalam bentuk verbal seperti kata-kata dan lagu. Lebih menyukai gerak tari dan irama dari pada gerak fisik yang keras. Anak perempuan dikonstruksikan untuk memilih permainan yang berbentuk tarian, lagu, berirama pelan, lembut, dan tidak membutuhkan banyak tenaga. Jumlah permainan pun lebih sedikit dan kurang variatif jika dibandingkan dengan permainan anak laki-laki. Dengan mengetahui perbedaan karakteristik permainan tradisional antara laki-laki dan perempuan maka guru yang memberikan pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya, maupun orang tua saat permainan dilakukan di lingkungan rumah, semuanya diharapkan mampu menentukan permainan tradisional mana yang tepat bagi anak-anak.

Pembentukan karakter berlangsung seumur hidup. Baiknya, sejak dini pembentukan karakter memang harus sudah dilakukan, karena pada tahap ini anak mudah diarahkan. Permainan tradisional memiliki peranan yang sangat penting pada posisi ini, secara tidak sadar saat anak bermain permainan tersebut, anak sudah belajar tentang karakter seperti peduli, sabar, ramah, dan lain sebagainya (Putrantana, 2017). Walaupun pembentukan karakter tidaklah mudah, namun bukan berarti tidak bisa. Meski membutuhkan waktu yang lama namun ini bisa dilakukan dengan pembiasaan secara tidak sadar melalui permainan tradisional. Anak perlu melakukan permainan tradisional secara berulang-ulang serta disebarluaskan kesegala wilayah, yang nanti diharapkan akan terbentuk karakter anak bangsa yang hebat.

Peran serta dari orang tua, guru, dan masyarakat sekitar untuk menggiatkan kembali permainan tradisional sangat diperlukan. Nampaknya, inventarisasi permainan tradisional sangat diperlukan mengingat anak-anak kita sedikit yang mengenalnya. Kita perlu menginventarisasi permainan tradisional yang terdapat di setiap daerah khususnya di Jawa yang disertai dengan nilai-nilai apa yang terkandung didalamnya sehingga anak cucu kita dapat mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di daerahnya sehingga dapat bermain permainan yang luar biasa itu. Kita harus melestarikan permainan-permainan itu, mengingat banyak sekali nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Hal ini sangatlah penting bagi pembentukan karakter penerus kita. Bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang besar dan hebat serta disegani oleh bangsa lainnya manakala generasi muda sudah berkarakter sesuai dengan karakter luhur bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat berbeda dengan *game online* (permainan digital/permainan modern). Bukan hanya dari tampilan yang diperlihatkan, namun dari pengaruh dan nilai yang terkandung di dalamnya juga. Oleh karena itu, maka perlu kebijaksanaan dalam memilih apakah permainan modern yang kesannya mewah, keren, dan mutakhir namun dampaknya buruk bagi anak atau permainan tradisional yang ketinggalan zaman alias kampungan, namun dampaknya luar biasa dalam pembentukan karakter anak bangsa.

SIMPULAN DAN SARAN

Game online sebagai permainan modern memang memiliki kesan canggih dan mutakhir namun permainan ini menimbulkan banyak efek negatif dalam pembentukan karakter, khususnya pada siswa Sekolah Dasar. Kecanduan *game online* dapat mengakibatkan siswa susah bergaul, tidak peduli dengan lingkungannya, acuh tak acuh, lupa waktu, menyepelkan kegiatan lainnya yang lebih bermanfaat, malas belajar, menjadi kasar karena meniru adegan kekerasan dari *game online*, serta dampak buruk yang lebih besar bisa terjadi jika siswa memainkan permainan yang terdapat konten pornografinya.

Permainan tradisional memang sudah terlalu usang dan kuno, namun jika dilihat dari manfaatnya yang begitu besar maka permainan ini perlu dihadirkan kembali dalam kehidupan anak-anak kita. Ini semua mengingat dalam permainan tradisional banyak sekali nilai-nilai karakter/moral yang ditanamkan saat memainkannya. Anak dapat belajar bersosialisasi dengan lingkungannya,

berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya, menjunjung kerjasama, gotong-royong, kejujuran, kerja keras, dan masih banyak lagi nilai luhur dari permainan tradisional.

Mengikisnya karakter generasi muda di tengah era globalisasi maka perlu adanya penanaman nilai-nilai karakter yang unggul melalui permainan tradisional. Penting sekali penanaman karakter dengan cara ini dilakukan sejak dini yaitu pada usia Sekolah Dasar bahkan saat anak masih berada pada masa pra sekolah mengingat dunia anak memang dalam masa bermain. Guru, orang tua, pihak sekolah, dan masyarakat serta berbagai pihak yang berkepentingan dapat menanamkan karakter luhur pada anak melalui hal yang mereka sukai yaitu dengan bermain sehingga tanpa disadari bangsa Indonesia nantinya akan memiliki karakter unggul.

Posisi permainan tradisional harus dikembalikan seperti sedia kala sebagai permainan anak Indonesia. Semua pihak yang berkepentingan harus memiliki misi dalam menghidupkan kembali permainan tradisional ini. Agar lebih menarik bagi generasi muda, alangkah lebih baik bila permainan tradisional sedikit dimodifikasi namun tidak menghilangkan nilai-nilai yang ada di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahliani, Soemarno, I., & Setijanti, P. 2015. Local Wisdom In Built Environment in Globalization Era. *International Journal of Education and Research*, 3 (6): 157-166.
- Ekowati, V.I. 2013. *Folklore dan Folklife dalam Kehidupan Dunia Modern (Kesatuan dan Keberagaman)*. Yogyakarta: Ombak.
- Elissa, R.A. 2017. Permainan Tradisional sebagai Wadah Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017*, 1 (1): 421-424.
- Hasiana, I. 2015. Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Buana Pendidikan*, 11 (21): 21-26.
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftarzani, B. M. 2014. Pengaruh *Gadget* pada Interaksi Sosial dalam Keluarga. *Prosiding Ks: Riset & PKM*, 2 (2): 204-209.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Novitasari, W. & Khotimah, N. 2016. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3): 182-186.
- Pebriana, P.H. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1 (1): 1-11.
- Putrantana, A.B. 2017. Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi Pjok*, 221-227.
- Sari, T.P. & Mitsalia, A.A. 2016. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi*, 13 (2): 72-78.
- Seriati, N.N. & Hayati, N. 2014. Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Artikel*. <http://lppm.uny.ac.id/permainan-tradisional-jawa-gerak-dan-lagu-untuk-menstimulasi-keterampilan-sosial-anak-usia-dini>. (Diunduh 14 Februari 2018).