
IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SALAH SATU SARANA PENDIDIKAN KARAKTER DI TK ABA, JERUK WUDEL, GUNUNG KIDUL

L. Hendrowibowo[✉]

Prodi Kebijakan Pendidikan, FIP-UNY

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini menganalisis keberhasilan permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter di TK. Pendidikan karakter yang sudah dibina melalui agama, lebih baik dibarengi dengan diimplementasikannya permainan tradisional yang sudah lama dilakukan oleh para nenek moyang bangsa Indonesia. Pendidikan karakter mengarahkan anak akan budi pekerti luhur dan hal ini berisi tentang nilai-nilai kejujuran, sopan santun, kerjasama/kegotong-royongan, sportivitas/kedisiplinan, dan lain-lain. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini mempunyai karakteristik latar belakang natural, data dianalisis secara induktif. Unsur pedagogis dalam permainan tradisional adalah pemanusiaan manusia kearah kedewasaan/insani. Permainan tradisional mengacu pada aspek perkembangan anak berkaitan dengan kognitif, bahasa, seni, emosi, sosial, dan nilai-nilai luhur bangsa. Dengan demikian aspek kecerdasan akademik dan sosial, mental/psikologis anak selalu meningkat dan menjadikan anak menjadi manusia seutuhnya pada derajat tertentu.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter

Abstract

The purpose of this research analyze success of traditional games as the medium to hold a character education in kindergarten. Character education that had been trained through religion, better accompanied by implementation of traditional games who have been long done by Indonesian ancestors. Character education will direct a noble mind and it was something about values of this trait, manners, cooperation, sportsmanship/discipline and others. The research approach used is qualitative research. This research has characteristic of natural background, data is analyzed in inductively. The pedagogical element in the traditional game is humanity towards maturity/humanity. Traditional games refer to aspects of child development related to the cognitive, language, art, emotion, social and noble values of the nation. Thus the academic and social aspects of intelligence, mental/psychological children always increase and make the child into a whole person to a certain degree.

Keywords: Traditional Games, Character Education

[✉]Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: hendrowibowo@uny.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan di Indonesia antara lain tidak bisa menekan terjadinya penyimpangan moral dikalangan pesertadidik, yang berakibat pada kemerosotan moral bangsa. Kemerosotan bangsa dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya disebabkan oleh rendahnya mutu pendidikan. Mutu pendidikan yang rendah disebabkan oleh sekolah yang belum optimal dalam menjalankan tugasnya. Sekolah dinilai gagal ketika tidak mampu melahirkan orang-orang berpendidikan yang dewasa dan berperilaku baik serta berbudaya.

Pendidikan bermutu adalah pendidikan yang memperhatikan keseimbangan pertumbuhan kognitif, afektif dan psikomotor sehingga menghasilkan orang-orang berpengetahuan dan mengetahui yang sebaiknya dilakukan dengan pengetahuannya tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya berbagai krisis moral seperti korupsi, perselingkuhan, kekerasan dan baru-baru ini dunia pendidikan di Indonesia, dicemarkan adanya tindak kekerasan siswa SMA Negeri 1 Torjun, Sampang Madura yang memukul guru kesenian sehingga akhirnya meninggal dunia.

Permasalahan di atas disebabkan karena terjadi penyimpangan terhadap budaya bangsa yang bermuatan nilai-nilai luhur. Beberapa contoh penyimpangan: kedatangan siswa/mahasiswa yang tidak tepat waktu (terlambat), merokok di sekolah, di Sekolah Dasar sudah terjadi pemerasan diantara teman (*ngompas*) dan banyak pelanggaran yang dilakukan siswa terhadap peraturan ekolahnya. Oknum pelajar yang melanggar peraturan tersebut merasa *enjoy* dan bahkan merasa bangga, walaupun dirinya salah. Sebenarnya, permasalahan yang demikian masih tergolong kedalam masalah kecil yang kerap kali muncul disebuah institusi pendidikan. Kemudian adapula tindakan yang telah menjurus ke arah kekerasan bahkan kejahatan. Pencurian disekolah, mengkonsumsi obat-obatan terlarang serta meminum minuman keras disela-sela sekolah, pembalakan liar oleh sekelompok pelajar, tawuran antar siswa ataupun antar sekolah, tindak kekerasan yang dilakukan oleh kelompok/ *geng "klitih"* yang dilakukan siswa SMP, bahkan pembunuhan yang berlata rbelakang masalah yang sepele.

Angela Lee dalam jurnal, *Italian Journal of Sociology of Education*, vol: 8 tahun 2016, dalam penelitiannya yang berjudul "*Implementing Character Education Program through Music and Integrated Activities in Early Childhood Setting in Taiwan*", menulis penggunaan aktivitas musik untuk meningkatkan

aspek karakter pendidikan anak prasekolah di lingkungan sekolah di Taiwan. Otoritas pendidikan Taiwan menetapkan bahwa kegiatan pengembangan karakter harus berfokus pada nilai inti kepedulian, rasa hormat, keberanian, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Program pendidikan memanfaatkan aktivitas musik untuk menanamkan pemahaman ini pada anak-anak.

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan lima guru penitipan anak usia dini yang bertanggung jawab untuk merawat anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun. Data yang diperoleh dari wawancara ini yakni memasukkan kegiatan music dalam kurikulum dapat mengembangkan dan pengembangan karakter anak. Tema-tema ini adalah: (1) "Membantu Orang Lain"; (2) "Keberanian"; (3) "Kerja sama"; (4) "Menghormati"; (5) "Tanggung jawab"; dan (6) "Kejujuran." Secara keseluruhan, para guru melaporkan bahwa perubahan positif dalam interaksi dan perilaku sosial siswa dipupuk ketika enam nilai karakter inti digabungkan ke dalam instruksi kelas. Selanjutnya, ketika aktivitas musik digabungkan dengan pengembangan karakter, anak-anak lebih siap untuk secara proaktif mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengandemikian pendidikan karakter dapat menuntun anak dalam kehidupannya.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi nilai religius, kerjasama, kejujuran, sportivitas, komunikasi, kerja keras, kreatif, siap menerima kekalahan dan berusaha untuk menang, dan tanggung jawab.

Pendidikan karakter tersebut lebih tepat jika dimulai sejak dini, pada jenjang pra sekolah. Pendidikan jenjang prasekolah merupakan strategi pembangunan sumber daya manusia harus dipandang sebagai titik sentral mengingat pembentukan karakter bangsa dan kehandalan SDM ditentukan bagaimana penanaman sejak masa kanak-kanak. F.W. Foerster (Sutarjo Adisusilo, 2011:77) menyatakan bahwa karakter adalah sesuatu yang mengkualifikasikan/ *men-cap* seorang. Karakter menampilkan pola-pola tingkah laku yang khas. Jadi, karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, pantang menyerah, jujur, sederhana, dan lain-lain.

Ahlilain, seperti Kohlberg (Masnur Muslich, 2011: 110) menjelaskan bahwa tingkat perkembangan moral dimulai dari konsekuensi yang sederhana, yang berupa pengaruh kurang menyenangkan dari luar terhadap tingkahlaku,

sampai kepada penghayatan dan kesadaran tentang nilai-nilai kemanusiaan universal. Thomas Lickona (1992) menyatakan bahwa pendidikan nilai atau moral yang melibatkan tiga komponen karakter yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan moral. Ketiga komponen itu menunjuk pada tahapan pemahaman sampai pelaksanaan nilai/moral dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pendidikan moral/ karakter hanya sampai pada *moral feeling* saja tidaklah cukup, sebab sebatas ingin atau mau, tanpa disertai perbuatan nyata hanya menghasilkan manusia munafik.

Pendapat Thomas Lickona tidak berbeda jauh dengan Abowitz, yang memiliki keterkaitan erat antara pemahaman moral atau nilai seseorang dengan perbuatan atau tindakan tidaklah diragukan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Abowitz (2007) menyimpulkan: *“Moral perceptions typically defined as that which help us determine what factor in a situation are morally significant, and how we can formulate action from what we see. Perception helps us to understand the morally relevant values in a situation”*.

Pendidikan karakter di Jepang mengimplementasikan etos kerja Bushido, dibuktikan bahwa pembangunan suatu bangsa tidak dapat dilepaskan dari penanaman nilai-nilai khas/ karakter bangsa tersebut. Jepang menjadikan karakter bangsa yang bersumber dari tradisi sebagai modal untuk memasuki persaingan di era global. Masyarakat Jepang membuktikan, tradisi justru bisa dijadikan landasan kokoh bagi pengembangan modernisasi. Nilai-nilai kearifan lokal tidak terkalahkan oleh penetrasi nilai-nilai budaya asing tetapi sebaliknya menjadi kekuatan transformatif yang dahsyat untuk mencapai kemajuan. Tradisi justru menjadi fasilitator kemajuan. Dengan tradisi, mereka mencapai Jepang yang modern seperti dicita-citakan oleh para samurai. Etos kerja Bushido terdiri dari tujuh prinsip yang terdiri dari: (1) Gi-keputusan yang benar diambil dengan sikap yang benar berdasarkan kebenaran; jika harus mati demi keputusan itu, matilah dengan gagah, sebab kematian yang demikian adalah kematian yang terhormat; (2) Yu-berani dan bersikap kesatria; (3) Jin-murahhati, mencintai dan bersikap baik terhadap sesama; (4) Re- bersikap santun, bertindak benar; (5) Makoto- bersikap tulus yang setulus-tulusnya, bersikap sungguh dengan sesungguhnya dan tanpa pamrih; (6) Melyo=menjaga kehormatan, martabat dan kemuliaan; dan (7)

Chugo -mengabdikan dan loyal.

Indonesia telah memiliki dasar yang kuat dalam pengelolaan pendidikan karakter. Tetapi dalam pelaksanaannya, kurikulum sekolah tidak optimal mengelola pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang seharusnya merupakan program terintegrasi dan berkesinambungan dengan program kurikulum sekolah, pada kenyataannya hanya diberikan sepotong-sepotong dan dititipkan pada mata pelajaran yang sudah sangat berat dan padat muatan. Sekolah gagal mengimplementasikan pendidikan karakter. Kegagalan tersebut merupakan kegagalan pengelolaan kurikulum pendidikan karakter. Nilai-nilai karakter tidak dapat disampaikan kepada peserta didik dengan baik.

Pendidikan karakter saat ini menjadi perhatian Pemerintah. Pemerintah mengadakan program revolusi mental yang merupakan salah satu komponen dalam Nawacita Presiden Joko Widodo. Masyarakat saat ini cenderung menyimpang dari nilai-nilai luhur bangsa teridentifikasi adanya korupsi, perampokan, pembunuhan yang dilakukan oleh anak remaja bahkan anak SD dengan memukul dan mengeroyok teman lain yang mengakibatkan kematian, walaupun tidak seketika. Nilai-nilai karakter mulia seperti jujur, setia, toleran, gotong royong, tidak diskriminatif menjauh dari kehidupan sehari-hari. Sikap egois yang mementingkan diri sendiri lebih menonjol di banding nilai untuk bersosial. Anak lebih suka bermain dengan alat elektronik dibanding dengan permainan tradisional yang ada lawan sekaligus teman. Hal ini mendorong anak untuk individualis, malas berteman. Anak lebih suka menyendiri dengan *gadget/gawainya*. Jika sudah bermain dengan *gadget/gawai* mereka betah bahkan bisa bertahan lebih dari 1 jam. Padahal nilai-nilai karakter dalam permainan tersebut boleh dikatakan tidak ada, bahkan banyak digambarkan permainan yang dilakukan dengan kekerasan. Fondasi karakter itu telah luntur karena tidak diteruskan semangatnya oleh siswa, khususnya siswa TK, baik TK perkotaan maupun TK pedesaan.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan *setting* alamiah yang berlandaskan pada filsafat positivisme dengan mendasarkan pada kondisi berdasar fakta dengan menghilangkan subyektivitas peneliti. Paradigma fenomenologi dalam penelitian ini memungkinkan peneliti mengeksplorasi tema

kajian konfigurasi pendidikan anak di TK ABA Jeruk Wudel, Gunung Kidul. Analisis data dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik domain, teknik taksonomi, teknik komponensial, dan teknik tema. Analisis data yang dipakaidata *reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification.*

Hasil dan Pembahasan

Implementasi pendidikan karakter bangsa dapat melalui keteladanan yang berasal dari guru atau orang sekitar, pembiasaan-pembiasaan dan melalui pembelajaran di kelas dengan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, permainan tradisional (*gobag sodor, cublak-cublak suweng, dakon, engklek dan jamuran*) nilai-nilai karakter akan tertanam secara otomatis.

Implementasi pendidikan karakter bangsa di Taman Kanak-kanak diawali dengan rencana tindakan yang meliputi (i) pembauran komponen karakter bangsa ke dalam pembelajaran, (ii) pembiasaan komponen karakter bangsa ke dalam kebiasaan yang ada di sekolah/TK, dan (iii) pengaktifan lembaga pengambil kebijakan dalam pembentukan karakter bangsa. Rencana tindakan tersebut dijabarkan dalam RKH serta proses pembelajaran.

Ikhyia Ulumudin (2011), dalam penelitiannya berjudul “Pendidikan Berbasis Karakter, Implementasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar” menyimpulkan bahwa nilai-nilai karakter yang ditanamkan kepada seluruh komponen di sekolah meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut didalam kehidupan mereka. Pendidikan karakter harus bisa diintegrasikan dalam semua proses pembelajaran, agar peserta didik bisa mengambil dan akhirnya menerapkan nilai-nilai karakter yang diharapkan.

Hal paling utama yang diinginkan dalam pengembangan pendidikan karakter ialah peserta didik bisa mengetahui, mengenal kemudian yang terutama akhirnya mau menerima budaya dan karakter bangsa sebagai kepunyaan mereka. Pendidikan karakter akan lebih bisa diterima oleh anak-anak jika sudah dikenalkan sejak *play group* dan taman kanak-kanak. Maka peran pendidik dalam hal ini sangat vital, yaitu sebagai pemberi contoh kepada anak-anak.

Pendidikan karakter bisa ditanamkan melalui agama, produk hukum, dan adat istiadat. Sebagai bagian dari adat istiadat, permainan tradisional disini punya peran cukup

penting. Permainan tradisional telah ada sejak dahulu melalui proses yang panjang, dimana nilai-nilai kearifan lokal masih tertanam di dalamnya. Permainan tradisional mempunyai peran sebagai alat pembelajaran yang sangat manusiawi bagi seseorang, termasuk juga anak-anak. Hal ini dikarenakan permainan tradisional bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti sosial, emosi, spiritual, bahasa, moral dan lain sebagainya. Maka, disini permainan tradisional punya peran sebagai media yang menarik bagi anak-anak untuk memahami karakter bangsa.

Penilaian pendidikan karakter berbasis permainan tradisional di TK dilaksanakan melalui observasi, percakapan, penugasan, unjuk kerja serta praktek langsung. Misalnya seperti permainan gobag sodor, menggunakan penilaian unjuk kerja, percakapan, observasi. Selain itu, penilaian secara langsung atau observasi, cara bermainnya bagaimana, waktu bermain dinilai, juga percakapannya. Anak-anak setelah selesai bermain ditanya, apa yang bisa diambil dari permainan itu, Jadi anak mengerti manfaat permainannya. Pendidik juga akan mengamati apakah anak sudah memiliki keberanian, kemandirian serta sportifitas atau belum.

Pendidikan karakter yang terintegrasi dalam setiap matapelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih efisien. dan bahkan jika efektif maka keberhasilannya akan lebih baik. Pendidikan karakter yang berdiri sendiri menjadi satu matapelajaran akan membutuhkan waktu lebih banyak dan siswa akan menjadi bosan. Penerapan penyelenggaraan pendidikan karakter dengan cara yang tepat akan mempermudah siswa dalam praktik sehari-hari. Dan bahkan jika sudah terinternalisasi dalam diri siswa, maka nilai-nilai karakter tersebut akan dibawa dan diamalkan dalam kesehariannya. Hal paling utama yang diinginkan dalam pengembangan pendidikan karakter ialah peserta didik bisa mengetahui, mengenal kemudian yang terutama (akhirnya) mau menerima budaya dan karakter bangsa sebagai kepunyaan mereka.

Pengembangan permainan tradisional sebagai wahana pendidikan moral yang menyenangkan tidak begitu sulit. Perlu kesabaransertakeseriusandari pihak sekolah/TK. Penanaman pendidikan karakter akan lebih efektif jika dibarengi oleh kemauan peserta didik, sehingga keduanya bisa berjalan beriringan. Usia anak-anak adalah usia yang paling tepat untuk menanamkan pendidikan karakter. Beberapa ahli menyebutkan bahwa usia anak-anak ini adalah usia emas, dimana mereka dalam masa puncak dalam mengemabngkan

kemampuannya. Dari sini, sudahsepatutnya pendidikan karakter dimulai sejak usia dini, k disebut emas, usia terbaik dalam pembelajaran.

Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju kedewasaan. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Perubahan jaman dan teknologi memang sedikit banyak ikut berpengaruh, dimana tayangan televisi, aplikasi *game* pada komputer maupun *smartphone*, berbagai mainan modern keluaran pabrik memang tampak lebih menarik tidak hanya bagi kalangan dewasa namun juga pada anak-anak, tidak terkecuali siswa Taman-kanak-kanak. Faktor eksternal inilah salah satu penyebab anak kini tak lagi tertarik untuk berkumpul bersama teman sebaya untuk sekedar melakukan permainan tradisional. Faktor eksternal lainnya yang membuat anak tidak terbiasa melakukan permainan tradisional adalah tidak tersedianya lahan atau tanah lapang, terutama di kota-kota besar. Di Gunung kidul, tempat observasi dalam penelitian ini, tentu saja masih tersedia banyak lahan, hanya saja tidak semua anak memiliki keleluasaan bermain dan mengembangkan aspek psikososialnya dengan teman-teman sebaya di luar jam sekolah. Peran orang tua yang memiliki kendali untuk memberikan keleluasaan bermain pada putra-putri mereka, setidaknya bermain permainan tradisional di saat-saat tertentu.

Permainan tradisional yang sudah banyak ditinggalkan dan mulai sulit ditemui keberadaannya, sebenarnya menyimpan banyak nilai-nilai yang bisa diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat yang diberikan permainan tradisional lebih bernilai dibanding dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya membuat anak terpaku memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Permainan tradisional bisa membuat anak mengetahui tentang pengelolaan kerjasama, aktifitas fisik, dan juga peningkatan daya pikir anak

Simpulan dan Saran

Kegunaan permainan bagi proses pembelajaran anak, harus dilestarikan. Mengenal permainan tradisional seperti *jamuran*, *gobag sodor*, *cublak-cublak suweng*, *dakon*, dan *engklek* diharapkan bisa membawa anak lebih baik kedepannya. Jika anak-anak tidak mulai dikenalkan sejak dini, maka kemungkinan akan

sulit bagi anak-anak nantinya untuk menerima permainan-permainan tradisional yang dulu pernah ada. Permainan bagi anak adalah hal yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Selain itu, permainan tradisional akan melatih fisik anak sehingga lebih aktif.

Nilai-nilai dalam permainan tradisional menyiratkan berbagai pesan moral yang sarat dengan kearifan lokal. Generasi sekarang diharapkan bisa lebih mengenal dan juga akhirnya menghayati nilai-nilai yang sudah tergalikan dalam diri bangsa sejak dahulu. Sehingga diharapkan permainan tradisional bisa menumbuhkan kembangkan kan berbagai keterampilan yang ada di anak, seperti dalam empati, berinteraksi dengan sesama, dan juga cara menyesuaikan diri dengan lingkungan. Saat melakukan permainan tradisional, anak akan banyak melakukan interaksi yang bisa menjadi media anak dalam mengembangkan mengolah emosi, keterampilan sosial termasuk juga kemampuan berbahasa. Permainan tradisional merupakan warisan *adiluhung* para pendahulu yang dapat digunakan sebagai “pendidikan karakter” untuk menambah referensi pendidikan karakter yang diajarkan melalui pendidikan agama, keteladanan dan pembiasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. (2011). *Pembelajaran Nilai-nilai Karakter Konstruktivismedan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. (1997). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain lain*. Cetakan V. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Lee, Angela. (2016). Implementing Character Education Program Through Music and Integrated Activities in Early Childhood Settings in Taiwan *International Journal of Music Education*. Vol. 34(3) 340 –351 DOI: 10.1177/0255761414563195
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Misbach, Ifah H, dkk. (2007). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Bandung
- Nurlela (2014) “ Penerapan Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik di SMP Muhammadiyah 2 Kabupaten Cirebon” *Disertasi*. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

- Sukirman, dkk. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Ulumudin, Ikhyah. Agustus, 2011. Pendidikan Berbasis Karakter Implementasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Tahun ke-2/No5. (609-621)
- Zuchdi, Darmiati. et. al. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press