



PEMBERDAYAAN SD 2 MUHAMMADYAH DENPASAR DALAM REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WAHANA EDUKASI PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK

Ni luh Made Asri Dewi*, Windu Astutik, Kurniasih Widayati

Program Studi D3 Keperawatan, Akademi Keperawatan Kesdam IX/Udayana, Jl. Taman Kanak-Kanak Kartika, Dauh Puri, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali, Indonesia 80232

*madeasri85@gmail.com

ABSTRAK

Fokus pengabdian ini adalah merevitalisasi permainan tradisional sebagai wahana edukasi pembentukan karakter anak sekolah. Bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting diantaranya menstimulasi perkembangan bahasa/kemampuan verbal, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kemampuan problem solving. Permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan nenek moyang yang perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal, serta menjadi stimulus membentuk karakter positif anak. Permainan tradisional memiliki aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa dan spiritual. Pengabdian ini dilatarbelakangi beberapa persoalan, diantaranya anak cenderung bermain permainan game online yang dapat memicu perilaku agresif, individual, acuh tak acuh dan penurunan sopan santun. Guna mengatasi persoalan tersebut, dalam pengabdian ini dilakukan kegiatan sosialisasi, pendampingan, monitoring dan fasilitasi penyerahan peralatan permainan tradisional

Kata kunci: revitalisasi; permainan tradisional; edukasi; karakter; anak

EMPOWERMENT OF BASIC SCHOOL 2 MUHAMMADYAH DENPASAR IN REVITALIZATION OF TRADITIONAL GAME AS WAHANA EDUCATION FORMATION OF CHARACTER CHILDREN

ABSTRACT

The focus of this community is revitalizing traditional games as an educational tool for the formation of schoolchildren's characters. Playing for children has a very important meaning including stimulating language development / verbal ability, developing social skills, and improving problem solving abilities. The traditional game is a game of ancestral heritage that needs to be preserved because it contains the values of local wisdom, as well as being a stimulus to shape the positive character of children. Traditional games have aspects of motor, cognitive, emotion, language and spiritual. This service is motivated by several problems, including children who tend to play online games that can trigger aggressive, individual, indifferent behavior and decline in courtesy. In order to overcome this problem, in this service community activities include socialization, assistance, monitoring and facilitation of the delivery of traditional game equipment.

Keywords: revitalization; traditional game; education; character; children

PENDAHULUAN

SD 2 Muhammadyah Denpasar terletak di Jl. Halmaherah No. 24, Kel. Dauh Puri Kelod, Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali. Visi SD 2 Muhammadiyah Denpasar “Unggul, Berprestasi, berwawasan global dilandasi iman, takwa dan akhlak mulia serta nilai-nilai budaya yang luhur sesuai ajaran Agama”. Menanamkan akidah dan akhlak sesuai ajaran agama, mengembangkan potensi, bakat dan kreativitas sesuai perkembangan fisik dan psikologis menjadi misinya (SD Muhammadyah 2 Denpasar, 2019).

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa, menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulya, sehat dan kreatif. Penguatan pendidikan nilai-nilai karakter seperti nilai kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Depdiknas, 2003). Nilai-nilai karakter erat berkaitan dengan kehidupan manusia tanpa terkecuali kehidupan anak. Dunia anak tidak terlepas dari kegiatan bermain yang tanpa disadari dapat menstimulus perkembangan. Seiring waktu, mulai terjadi perpindahan pola permainan yang menggunakan teknologi canggih. Dalam dunia permainan ada yang disebut permainan tradisional dan permainan modern. Permainan modern berkembang sesuai tuntutan zaman dan menggunakan alat berteknologi seperti telpon genggam, gawai (gadget), komputer, dan laptop.

Permainan *modern* dapat menjadikan anak lebih pasif. Anak dapat bersifat individual, agresif, atau tak acuh dengan lingkungan sekitarnya. *Game online* cenderung mengandung unsur kekerasan sangat berdampak buruk bagi anak, sebab *game online* dapat memunculkan perilaku agresif (KPAI, 2016). Anak yang mengakses internet dari gawai, mereka bisa menjadi pelaku maupun korban kejahatan. Sembilan bahaya cандu gadget di era milenial diantaranya ketergantungan, perkembangan terhambat, 75% mengalami gangguan tidur/istirahat terganggu, prestasi sekolah menurun, agresif, ancaman radiasi, pikun digital, masalah interaksi sosial, dan kreativitas menurun (KPAI, 2019).

Sekolah menyelenggarakan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermata bat dalam rangka mencerahkan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri. Pencapaian pendidikan nasional memiliki kesinambungan pada karakter bangsa (Depdiknas, 2003).

Penguatan pendidikan karakter di sekolah setidaknya dapat ditempuh melalui empat alternatif strategi secara terpadu diantaranya 1) Mengintegrasikan konten pendidikan karakter dalam seluruh mata pelajaran, 2) mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, 3) mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam program sekolah, dan 4) Membangun komunikasi dan kerja sama antar sekolah dengan orang tua dan masyarakat (Arifa, 2019). Pengembangan kurikulum disusun sesuai jenjang pendidikan yang dapat mempererat persatuan nasional serta nilai-nilai kebangsaan.

Pengenalan nilai-nilai kebangsaan dapat diimplementasikan dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan, salah satunya dengan permainan.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Mulyani, 2016). Permainan tradisional memiliki aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, motork halus. Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreatifitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual. Aspek emosi: kontrol emosi, mengasah empati, pengandalian diri. Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kemampuan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu bersifat Agung (Misbach, 2006). Hasil penelitian Permainan tradisional magoak-goakan berpengaruh terhadap perilaku pro sosial anak (Luh, Asri, Suryati, Rudhiati, & Mediani, 2018). Jenis permainan tradisional antara lain bakiak, hulahop, balap karung, dan dakon.

Pendidikan karakter bangsa tidak sekedar memburu kepentingan kognitif (pikir, nalar, dan logika) namun juga memperhatikan dan mengintegrasikan persoalan moral dan keluhuran nilai kreasi (Supriyono, 2018). Permainan tradisional dapat dijadikan sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak. Permainan yang memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan. Selain itu permainan sangat erat dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat, serta mengutamakan nilai kreasi. Permainan tradisional menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, musyawarah mufakat. Tentu potensi yang dimiliki dalam permainan tradisional ini harus dikenalkan dan dibudayakan kembali pada anak, sehingga mampu memiliki karakter yang baik. Sejatinya, permainan tradisional sudah pernah dimainkan oleh anak-anak namun, munculnya jenis permainan *modern* membuat anak beralih ke permainan yang lebih canggih. Selain itu anak cenderung menunjukkan sikap individualisme, acuh terhadap orang dan lingkungan sekitar, tidak mentaati peraturan, dan bersikap agresif. Tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah merevitalisasi permainan tradisional sebagai wahana edukasi pembentukan karakter anak, dimana sasaran dalam pengabdian ini adalah siswa-siswi kelas 3 dan 4 SD 2 Muhammadiyah Denpasar.

METODE

Metode pengabdian yang dilaksanakan lebih menekankan pada revitalisasi permainan tradisional pada siswa-siswi di lingkungan sekolah sebagai inti gerakannya, dengan menempatkan mitra sebagai sasaran utama pada setiap tahapan persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan fasilitasi peralatan program. Pendekatan revitalisasi dalam pengabdian ini menekankan pada pengenalan ragam, cara dan manfaat permainan tradisional. Metode ini bertujuan untuk menggerakkan kembali permainan tradisional, menanamkan nilai-nilai budaya dan melatih anak memiliki perilaku yang berkarakter. Bangsa Indonesia akan menjadi besar dan disegani bangsa lain, manakala generasi muda berkarakter sesuai dengan

karakter bangsa Indonesia (Elissa, 2017). Untuk pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa metode yang digunakan;

1. Sosialisasi

Metode sosialisasi dilakukan untuk mengenalkan kembali bahaya kecanduan gawai/permainan modern bagi anak, manfaat permainan tradisional. Materi-materi sosialisasi dalam pengabdian disampaikan dengan metode diskusi tanya jawab dan didukung media visual, yaitu menampilkan vidio animasi bermuatan edukasi secara santai dan menarik. Sosialisasi permainan tradisional dapat dilakukan melalui media massa, media sosial/elektronik, poster dan kegiatan bersifat edukatif sosial budaya seperti penyusunan buku saku permainan tradisional (Saputra & Ekawati, 2017). Metode sosialisasi dengan diskusi tanya jawab menggunakan media elektronik bertujuan untuk menarik minat dan mengedukasi anak. Jenis permainan permainan tradisional diantaranya balap karung, hulahop, dakon dan bakiak.

2. Pendampingan

Metode pendampingan dilakukan untuk mengarahkan, mengawasi, dan mengatur anak saat memainkan permainan tradisional yaitu balap karung, hulahop, dakon dan bakiak. Memberikan penjelasan prosedur permainan, sehingga anak dapat melakukan permainan dengan baik dan benar. Dalam proses pendampingan ini, tim pengabdi melibatkan guru kelas juga menjelaskan aturan-aturan permainan manakala anak melakukan pelanggaran.

3. Monitoring

Metode monitoring dilakukan untuk mengevaluasi keberlanjutan pelaksanaan permainan tradisional oleh anak. Selain itu melakukan wawancara kepada pihak mitra terkait peran permainan tradisional dalam aktivitas anak di sekolah sebagai wahana edukasi pembentukan karakter.

4. Fasilitasi Peralatan Permainan Tradisional

Metode fasilitasi peralatan permainan dilakukan untuk memberikan sarana alat bahan permainan tradisional kepada mitra sebagai salah satu upaya untuk mendukung kegiatan bermain permainan tradisional siswa-siswi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang di dalamnya mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi (Akbari et al., 2009). Permainan yang menggunakan peralatan sederhana berasal dari lingkungan sekitar. Permainan tradisional memiliki nilai dan dapat menstimulus perkembangan anak. Permainan tradisional menjadi ciri khas dan warisan bangsa yang perlu dilestarikan, diwariskan ke generasi berikutnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yudiwinata & Handoyo, 2014) menunjukkan bahwa anak yang melakukkan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan dan karakternya.

Karakter merupakan nilai dasar yang membangun pribadi individu. Katakter terbentuk baik karena pengaruh herediter maupun pengaruh lingkungan, yang membedakan dengan orang

lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Samani, 2013). Pendidikan karakter menekankan pada keteladanan, penciptaan lingkungan, dan pembiasaan melalui berbagai tugas keilmuan dan kegiatan kondisif. Selain menjadikan keteladanan dan pembiasaan sebagai metode pendidikan utama, penciptaan iklim dan budaya, serta lingkungan yang kondisif juga sangat penting dan turut membentuk karakter peserta didik (Mulyasa, 2013).

Pembentukan karakter dapat dilakukan melalui peran permainan tradisional sebagai alat pembelajaran yang sangat manusiawi (Hendrowibowo, 2018). Pengembangan dari permainan tradisional dapat mengasah beberapa aspek perkembangan anak diantaranya sosial, emosi, spiritual, bahasa, moral dan sebagainya. Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata kerama, budaya, dan adat istiadat

Revitalisasi permainan tradisional dilakukan dengan beberapa upaya diantaranya melalui sosialisasi, pendampingan dan demonstrasi, serta monitoring ke “ajegan” permainan tradisional.

1. Sosialisasi

Mengenalkan kembali keberadaan permainan tradisional dan bahaya ketergantungan *game online* kepada anak-anak, menjadi langkah awal untuk memberikan informasi dan pengetahuan aneka ragam jenis permainan tradisional. Permainan yang syarat akan nilai budaya, mampu digunakan sebagai media edukasi pembentukan karakter pada anak. Sosialisasi menggunakan media LCD, Laptop dengan materi dikemas dalam bentuk video, agar lebih mudah dipahami oleh siswa-siswi.

Tujuan sosialisasi ini agar siswa-siswi lebih memahami dan melihat secara nyata bahaya *game online*. Mengingatkan kembali jenis dan cara permainan tradisional yang pernah dimainkan, sehingga anak termemori dan muncul keinginan untuk bermain permainan tradisional. Dokumentasi kegiatan sosialisasi bahaya game online, manfaat serta jenis permainan tradisional disajikan pada Gambar 1



Gambar 1.
Sosialisasi Permainan Tradisional

2. Pendampingan

Kegiatan memberikan pendampingan, pengawasan dan mengatur anak saat melakukan permainan. Pendampingan ini meliputi penjelasan cara permainan dan aturan yang perlu ditaati. Tujuan pendampingan ini agar anak dapat melakukan permainan dengan prosedur dan aturan yang benar, sehingga nantinya dapat menjelaskan kepada anggota baru. Dokumentasi kegiatan pendampingan kegiatan bermain permainan tradisional hulahop, balap karung, dakon, dan bakiak yang disajikan pada gambar 2, 3, 4 dan 5.



Gambar 2.
Pendampingan permainan Hulahop



Gambar 3.
Pendampingan permainan Balap Karung



Gambar 4.
Pendampingan permainan Dakon



Gambar 5.
Pendampingan Permainan Bakiaak

3. Monitoring

Kegiatan monitoring dilakukan untuk menindaklanjuti keberlangsungan permainan tradisional di lingkungan sekolah. Kegiatan ini bertujuan sebagai evaluasi kegiatan dari pengabdian yang telah dilakukan. Dalam rangka memeriahkan HUT RI ke 74 Tahun, mitra melakukan berbagai jenis perlombaan salah satunya perlombaan permainan tradisional. kegiatan ini dilanjutkan dengan penyerahan hadiah bagi peserta pemenang perlombaan sebagai bentuk *reward* dari semangat juang tinggi dalam meraih kemenangan. Tujuan penyelenggaraan perlombaan sejalan dengan makna Hari Kemerdekaan RI yaitu SDM Unggul Indonesia Maju (Detiknews, 2019). Dokumentasi penyerahan hadiah perlombaan

permainan tradisional dalam rangka memeriahkan HUT RI ke-74 Tahun, disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6.

Penyerahan Hadiah Lomba Permainan Tradisional dalam Rangka memeriahkan HUT RI ke 74 Tahun

4. Fasilitasi Peralatan Permainan Tradisional

Kegiatan fasilitasi penyerahan peralatan tradisional berupa alat dan bahan permainan terdiri dari 10 pcs karung goni, 10 pasang bakiak, 10 pcs hulahop, dan 10 set dakon. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan fasilitas sarana permainan tradisional bagi mitra, yang dapat dipergunakan sebagai media bantu dalam pembentukan karakter siswa-siswi di lingkungan sekolah. Dokumentasi penyerahan peralatan Permainan Tradisional kepada mitra disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7.

Penyerahan Peralatan Permainan Tradisional kepada Mitra

SIMPULAN

Permainan tradisional hulahop, balap karung, dakon dan bakiak dapat menjadi wahana edukasi pembentukan karakter yang menyenangkan bagi anak. Permainan yang perlu dibudayakan kembali, karena baik bagi perkembangan anak, serta perlu memfasilitasi sarana permainan. Untuk mewujudkan generasi penerus yang memiliki karakter sesuai budaya bangsa Indonesia tersebut telah dilakukan pengabdian, diantaranya mensosialisasi, melakukan pendampingan dan memfasilitasi sarana permainan tradisional. Kedepan diperlukan waktu untuk membudayakan jenis permainan tradisional yang lain, membuat event dilingkungan sekolah maupun di tingkat lokal yang dapat meningkatkan jiwa sportifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziae, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123–129.
- Arifa, F. N. (2019). *13 pencegahan kekerasan melalui pendidikan karakter*.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003. In *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*.
- Detiknews. (2019). *HUT ke-74 kemerdekaan RI Bertema “Menuju Indonesia Unggul”, Begini Logonya*. Retrieved from <https://m.detik.com/news/berita/d-4597919/hut-ke-menuju-indonesia-unggul-begini-logonya>
- Elissa, R. A. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Wadah Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 421–424.
- Hendrowibowo, L. (2018). *Implementasi permainan tradisional sebagai salah satu sarana pendidikan karakter di tk aba, jeruk wudel, gunung kidul*. (0291), 266–271.
- KPAI. (2016). KPAI Dukung Game Online Berbahaya bagi Anak Diblokir. Retrieved from <https://www.kpai.go.id/berita/kpai-dukung-game-online-berbahaya-bagi-anak-diblokir>
- KPAI. (2019). DPR: Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Perlu jadi Isu Nasional. Retrieved from <https://today.line.me/id/pc/article/DPR+Penggunaan+Gadget+oleh+Anak+Usia+Dini+Perlu+Jadi+Isu+Nasional-VgpNBl>
- Luh, N., Asri, M., Suryati, Y., Rudhiati, F., & Mediani, H. S. (2018). *The Effect of Traditional Game of Magoak-Goakan To The prosocial Behavior Among Preschool Children (5-6 Years Old) At Maria Fatima Kindergarten Jembrana Bali*. 7(5), 1–7. <https://doi.org/10.9790/1959-0705020107>
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam

- Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–24.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mulyasa. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*.
- Samani, M. & H. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- SD Muhammadyah 2 Denpasar. (2019). Visi dan Misi. Retrieved from <https://sdm2dps.com/visi-dan-misi/>
- Supriyono, A. (2018). *Olany Agus Widiyani Bacaan untuk Anak Tingkat SD Kelas 4, 5, dan 6* (Suladi, Ed.). Badan Pengembangan dan Pembinan BAhasa.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.