

Pengenalan *Dolanan* Anak Melalui Video Apresiasi Pada Siswa SD Sebagai Upaya Pelestarian Kearifan Lokal

Sesaria Prima Yudhaningtyas¹⁾, Hartini²⁾

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas PGRI Madiun
sesariaprima@unipma.ac.id, hartini@unipma.ac.id

Abstract

Modern games now dominate the world of children, especially elementary school children. Many elementary school children are not familiar with traditional games. Need to introduce traditional games with interesting media. The research aims to introduce traditional games to elementary school children, find out about children's enthusiasm for traditional games, look for the influence of using video appreciation media in introducing traditional games to student responses, and to participate in efforts to preserve cultural values contained in traditional games. This research was conducted with a descriptive qualitative method with data collection techniques, namely interviews, observation and documentation. The results showed that with the traditional video appreciation game, students were motivated to learn it. The enthusiasm of students towards the media and traditional games themselves is very good, so they can train the development of character in a better direction.

Keywords: traditional games, appreciation videos, local wisdom

Abstrak

Permainan modern era sekarang lebih mendominasi dunia anak-anak, terutama anak SD. Banyak anak SD yang tidak mengenal permainan tradisional. Perlu adanya pengenalan permainan tradisional dengan media yang menarik. Penelitian ini mempunyai tujuan utama yaitu untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak SD, dan mencari tau antusiasme anak terhadap permainan tradisional. Selain itu juga mempunyai tujuan tambahan yaitu mencari pengaruh penggunaan media video apresiasi dalam pengenalan permainan tradisional, serta untuk ikut serta dalam upaya pelestarian nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya video apresiasi permainan tradisional, siswa termotivasi untuk mempelajarinya. Antusiasme siswa terhadap media dan permainan tradisional itu sendiri sangat baik, sehingga dapat melatih perkembangan karakter ke arah yang lebih baik.

Kata Kunci: permainan tradisional, video apresiasi, kearifan lokal

PENDAHULUAN

Masa anak-anak adalah masa yang paling menyenangkan dalam fase tumbuh kembang manusia. Anak-anak mempunyai dunia sendiri yang aktivitas sehari-harinya sesuai dengan usianya. Dunia anak adalah dunia bermain karena bermain adalah aktivitas yang paling digemari anak. Kegiatan bermain dapat memberi pengaruh positif pada perkembangan potensi anak seperti kecerdasan, bakat minat, kreativitas, keterampilan motorik, keterampilan dalam bersosialisasi, keterampilan berkomunikasi serta dapat menjadi media untuk belajar pengetahuan akademik. Bermain adalah aktivitas menyenangkan, akrab, spontan, dan natural sesuai usia anak. Bermain juga menjadi media anak untuk melatih daya imajinasi dan berfikir secara luas. Pada permainan tertentu ada proses anak membangun imajinasi untuk membuat cerita dan menyampaikan kisah cerita itu pada temannya. Melalui bermain anak juga dapat belajar bekerja sama dan sosialisasi dengan teman satu kelompok.

Kegemaran bermain tumbuh dalam diri anak mulai usia 1 hingga 11 tahun bahkan lebih dengan jenis permainan yang sesuai dengan tingkatan usianya. Permainan yang mempunyai banyak manfaat bagi anak pada umumnya adalah permainan yang bersifat edukatif, baik dalam segi skill maupun karakter. Salah satu jenis permainan yang mempunyai sifat tersebut adalah permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai makna simbolis yaitu pengetahuan yang diwariskan secara turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan didalamnya. Permainan tradisional merupakan sebagian gambaran budaya suatu bangsa, maka dengan melestarikan permainan tradisional atau dolanan anak tradisional sama halnya dengan melestarikan kebudayaan bangsa (Andriani, 2012). Menurut Yudiwinata dan Handoyo dalam (Saputra & Ekawati, 2017) dijelaskan bahwa permainan tradisional mengakibatkan berkembangnya kemampuan anak dalam bekerja sama, sportifitas, membangun strategi, serta melatih ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan).

Di era milenial ini, kegiatan bermain dengan media permainan tradisional sangat jarang dijumpai di dunia anak-anak, terutama anak-anak usia sekolah dasar. Dalam perkembangan fisik, usia sekolah dasar (7-12 tahun) merupakan periode peralihan dari pertumbuhan cepat masa anak awal ke suatu fase perkembangan yang lebih lambat. Ukuran tubuh anak relatif kecil perubahannya selama tahun-tahun di SD. Hanya pertumbuhan-pertumbuhan kecil yang terlihat seperti perubahan dari gigi susu ke gigi permanen, perkembangan otot semakin kuat, dan perubahan warna kulit. Menurut Piaget dalam (Suparno, 2001:24-25) perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun dapat mempresentasikan obyek dengan kata-kata, pemikirannya lebih simbolis dan egosentris, sedangkan anak usia 8-11 dapat menggunakan logika, memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit. Sedangkan perkembangan psikis ditandai berkembangnya kemampuan berfikir, mulai percaya diri dan berani tampil di depan, serta senang belajar dengan media interaktif.

Masa pertumbuhan dan perkembangan tersebut menjadi fase paling berbahaya jika ada pengaruh-pengaruh negatif yang masuk, karena anak akan cepat menangkap, menirukan, dan akhirnya terpengaruh. Pengaruh dari luar yang sifatnya kekinian menjadi salah satu penyebab jauhnya anak-anak dari kebiasaan bermain yang seharusnya dilakukan di usianya yaitu bermain dengan permainan tradisional. Permainan modern seperti Fidget Spinner, Uno Stacko Tower, Gadget, dan Game Online sekarang banyak digunakan oleh anak-anak SD mengingat dampak perkembangan teknologi yang banyak disalah gunakan untuk merusak jiwa anak-anak dan generasi muda. Sepulang sekolah anak-anak cenderung gemar bermain game,

menonton tv dan melihat youtube. Berbeda dengan era sebelum teknologi berkembang pesat, sepulang sekolah anak-anak lebih senang bermain di luar rumah dengan permainan tradisional seperti petak umpet, cublek-cublek suweng, jamuran, bermain rumah pasir, lompat tali, engklek, bongkar pasang kertas dan lain-lain. Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini mengingat pentingnya upaya pengenalan permainan tradisional di lingkungan anak SD untuk membentuk karakter anak dan melestarikan budaya.

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan beberapa fokus penelitian yaitu, 1) proses pengenalan permainan tradisional dengan media video apresiasi, 2) antusiasme anak SD terhadap video dan permainan tradisional itu sendiri. Selain untuk mendeskripsikan hasil fokus penelitian tersebut, penelitian ini juga mempunyai tujuan khusus yaitu ,1) untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak SD, 2) mencari tau antusiasme anak terhadap permainan tradisional, 3) mencari pengaruh penggunaan media video apresiasi dalam pengenalan permainan tradisional terhadap respon siswa 5) untuk ikut serta dalam upaya pelestarian nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional. Banyak peneliti yang sudah melakukan penelitian tentang permainan tradisional, tetapi keorisinilan penelitian ini terletak pada media pengemas materi dolanan yaitu video apresiasi dan objek penelitian yaitu di SDN Sukowinangun Kabupaten Magetan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Menurut (Kaelan, 2012:4) metode kualitatif lebih menekankan kualitas alamiah karena menyangkut pengertian, konsep, nilai dan ciri-ciri yang melekat pada objek penelitian. Jenis metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengenalan permainan tradisional pada anak SD dan antusiasme anak terhadap media belajar dan permainan tradisional itu sendiri. Penelitian ini diadopsi dari penelitian utama peneliti yaitu Peningkatan Kreativitas siswa SD Melalui Pembelajaran Seni Tari dengan Media Video Apresiasi dan Tutorial Gerak Dasar yang dilakukan bulan Juli sampai September 2019. Dalam video terdapat materi apresiasi yang salah satunya adalah *dolanan* anak. Peneliti melihat fenomena dolanan tradisional era sekarang sudah tidak digemari anak-anak. Apresiasi *dolanan* anak dimaksudkan untuk menambah wawasan anak tentang *dolanan/* permainan tradisional sebelum siswa belajar gerak dasar tari. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukowinangun 2 Kabupaten Magetan, Jalan Kunti No. 41 RT 05 RW 02 Sukowinangun Kecamatan Magetan, Kabupaten Magetan. Obyek penelitian adalah siswa siswi kelas 3 dan 4.

Dalam memperoleh data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah Interpretasi (mengungkapkan, menerangkan, menerjemahkan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengertian *Dolanan* Anak

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah *dolanan* memiliki 2 arti yaitu bermain-main (kegiatan) dan mainan (benda). Dalam penelitian ini arti *dolanan* yang dipakai adalah kegiatan bermain. Permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang di daerah tertentu dengan latar belakang budaya daerah tersebut. Dalam permainan tradisional terkandung makna luhur seperti agama, norma, etika, budaya yang kesemuanya itu akan memberi pengaruh positif untuk kehidupan anak kelak. Fase tumbuh kembang anak akan semakin baik dengan seringnya bermain permainan tradisional karena permainan tradisional dapat melatih perkembangan motorik, kognitif, bahasa dan fisik (Nurhayati, 2012). Materi permainan tradisional yang diapresiasi oleh siswa SDN sukowinangun 2 adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah Jawa, maka istilah yang dipakai adalah *dolanan*. Permainan tradisional yang diapresiasi dengan video apresiasi adalah egrang, petak umpet, lompat tali dan *congklak*.



Gambar 1. Permainan Egrang

(sumber: Sesaria Doc, 2019)

Gambar 1 adalah permainan tradisional Egrang. Egrang adalah permainan dengan media tongkat yang diberi pijakan kaki, sehingga orang yang menginjaknya dapat berdiri dan berjalan tanpa menapak pada tanah, Pemain egrang harus bertahan agar dia tidakjatuh dan berhasil melakukan atraksinya.



Gambar 2. Permainan Lompat Tali

(sumber: Sesaria Doc, 2019)

Gambar 2 merupakan permainan tradisional lompat tali. Lompat tali dilakukan oleh paling sedikitnya 3 pemain. Dua pemain bertugas memegang ujung tali. Mereka berdiri secara berhadapan. tinggi ujung tali 1 harus sama lurus dengan ujung tali dua. Kemudian pemain lainnya melompat dimulai dari lompatan rendah sampai lompatan paling tinggi. Siapa yang tidak bisa melompati tali maka akan dinyatakan kalah. Dan siapa yang berhasil melompati tali maka dialah yang dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 3. Permainan Congklak

(sumber: Sesaria Doc, 2019)

Gambar 3 adalah permainan tradisional Congklak. congklak adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang menggunakan papan congklak dan 98 buah biji yang dinamakan biji congklak. Biji tersebut boleh diganti dengan batu kerikil atau biji asam jawa. Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi tujuh buah biji. Dua orang pemain duduk dalam posisi berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu biji ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam. Pemain 1 akan berhenti apabila biji terakhir yang dipegangnya jatuh di lubang yang kosong dan ganti pemain 2. Hal itu dilakukan sampai semua lubang kecil tidak berisi biji. Siapa yang jumlah biji di lubang besarnya lebih banyak maka dialah yang dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 3. Permainan Petak Umpet

(sumber: Sesaria Doc, 2019)

Gambar 3 adalah permainan Petak Umpet. Petak umpet dimulai dengan hompipah untuk menentukan siapa yang menjadi kucing. Kucing disini adalah dia yang mencari teman-temannya yang bersembunyi. Sikucing memejamkan mata sambil menghadap tembok atau pohon. Lalu kucing berhitung 1-10, setelah hitungan ke 10, kucing mulai beraksi mencari teman-temannya. ketika si kucing sibuk mencari tempat persembunyian, teman-teman yang bersembunyi mempunyai peluang untuk memegang tempat si kucing berhitung. Apabila berhasil memegang dia dinyatakan menang. Tetapi apabila kucing berhasil menemukan temannya dan berhasil memegang tempat berhitung sambil berkata “ *gempur/sekong*’ maka kucing dinyatakan menang.

b. Proses Pengenalan Permainan Tradisional dengan Media Video Apresiasi di SDN Sukowinangun 2 Magetan

Berdasarkan implementasi di lapangan, proses pengenalan permainan tradisional melalui media video apresiasi pada siswa kelas 3 dan 4 di SDN Sukowinangun dapat dideskripsikan sebagai berikut; Tahap pertama adalah implementasi video apresiasi dolanan tradisional di dalam kelas. Penggunaan media video dilakukan untuk memotivasi siswa agar memperhatikan dan mengamati materi apresiasi.. Mengingat bahwa media pembelajaran yang komunikatif dan menarik dapat menciptakan stimulus bagi siswa dalam menyerap pelajaran baik ekstrakurikuler maupun non ekstrakurikuler. Seperti pendapat filosof besar Cina, Confucius dalam (Prastowo, 2015: 301) bahwa jika peserta didik hanya menerima materi audio saja, materi akan sulit dipahami, sedangkan jika audio dipadu dengan gambar gerak, kemampuan mengingat materi akan lebih meningkat. Kegiatan ini adalah kegiatan tambahan atau ekstrakurikuler yang tidak masuk dalam kurikulum.



Gambar 4. Apresiasi Video Dolanan Anak

(sumber: Sesaria Doc, 2019)

Berdasarkan gambar 4 dapat dijabarkan sebagai berikut, sampel siswa SD sukowinangun kelas 3 dan 4 berada dalam 1 kelas yang sama. Nara sumber menayangkan video dengan bantuan LCD Proyektor. Nara sumber mengawali pertemuan itu dengan apersepsi seperti proses pembelajaran di dalam kelas. Hal itu dimaksudkan agar siswa fokus dan siap untuk menyaksikan video. Pada saat judul permainan muncul di slide, nara sumber menghentikan video untuk menstimulus siswa dengan pertanyaan “ apakah anak-anak pernah melihat permainan ini?” “apakah kalian pernah bermain permainan ini?”, dari pertanyaan itu muncul berbagai jawaban siswa secara bersautan dan spontan. Siswa yang sudah pernah bermain petak umpet menjawab dengan lantang bahwa dia pernah bermain. Begitu juga dengan 3 permainan lainnya, nara sumber menstimulus siswa dengan pertanyaan-pertanyaan. Bersamaan dengan itu, peneliti melakukan observasi dan mengumpulkan data informasi dari siswa tentang pengalaman mereka terhadap beberapa permainan tradisional. Informasi tersebut disusun dalam bentuk checklist untuk dihitung dan ditarik kesimpulan.

Tabel 1. Hasil Observasi Pengalaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional

NO	NAMA	MELIHAT	BERMAIN	MELIHAT	BERMAIN	MELIHAT	BERMAIN	MELIHAT	BERMAIN
		10	10	10	10	10	10	10	10
1	Alfi Azizah Hartanti	√	√	√	√	√			
2	Alung Fajar Setya	√	√	√				√	
3	Alfha Rezky Fitriano	√	√					√	√
4	Farel Putra Pamungkas	√	√	√	√			√	
5	Faza Aurelya K.	√	√	√	√	√		√	
6	Yu'suf Putra R.	√	√					√	
7	Arvan Aziz Setiawan	√	√					√	√
8	Aditya Arya Nugraha	√	√	√				√	
9	Afan Apriyanto	√	√					√	√
10	Alivia Nurjanah	√	√	√	√	√	√		
11	Fany Trifandita	√	√	√		√	√	√	
12	Triana Wulan Sari	√	√	√	√	√	√		
13	Weni Novitasari	√	√	√	√	√	√		
14	Yoga Eka Prasetya			√				√	
15	Muhammad Khotibul U.	√	√					√	
16	Azahra Hendra Aidinia	√	√	√	√	√	√		
17	Damar Ezar Nurvianto	√	√					√	
18	Aurelia Puspita Devi	√	√	√	√	√	√		
19	Bambang Triatmojo	√	√	√				√	
20	Decha Selviana Mudita	√		√	√	√	√		
21	Dhava Mylan Dyan	√	√	√	√	√	√		
22	Desta Neva D.	√	√	√		√	√		
23	Muhammad Rayhan S.	√	√					√	
24	Widia Ayu Permatasari	√	√	√	√	√	√		
	Rata-Rata	230:24=9,5	220:24=9,1	170:24=7,0	110:24=4,5	120:24= 5	100:24=4,1	140:24=5,8	30:24=1,25
	Permainan	Petak Umpet		Lompat Tali		Congklak		Egrang	

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata 9,5 anak –anak baik putra maupun putri tau permainan petak umpet dan 9,1 anak pernah memainkannya. Berbeda dengan lompat tali, congklak dan egrang. Tidak semua siswa di kelas tau dan pernah memainkannya. Rata-rata siswa yang mengetahui permainan lompat tali sebanyak 7,0, sedangkan yang pernah memainkannya sebanyak 4,5. Rata-rata siswa yang mengetahui permainan congklak sebesar 5, sedangkan yang pernah memainkannya sebesar 4,1. Rata-rata siswa yang mengetahui permainan egrang sebesar 5,8, sedangkan yang pernah memainkan sebesar 1,25. Hal ini membuktikan jika permainan tradisional sudah tidak begitu digemari anak-anak bahkan tidak diketahui.

Implementasi video apresiasi pada siswa ternyata memiliki manfaat diantaranya, 1) siswa termotivasi untuk melihat kembali kearifan local yang hampir punah yaitu dolanan anak, 2) siswa mendapat informasi tentang permainan tradisional yang belum pernah mereka jumpai dan mainkan, 3) siswa termotivasi untuk mencoba. Selain 4 macam permainan yang

ada di video, narasumber juga memberikan apresiasi secara manual tentang permainan engklek. Siswa pun tertarik dan ingin mencoba permainan tersebut.



Gambar 5. Siswa mencoba bermain engklek dan permainan lainnya

(sumber: Sesaria Doc, 2019)

Tahap kedua adalah praktek bermain. Siswa kelas 3 dan 4 mencoba semua permainan dengan suasana hati yang semangat, riang dan gembira. Bagi siswa yang belum pernah memainkan permainan egrang, congklak, engklek, rasa penasaran menambah semangat dalam bermain. Praktik bermain dimulai dari permainan petak umpet. Mayoritas siswa kelas 3 dan 4 sudah bisa melakukan permainan tersebut tanpa diberi contoh. Untuk permainan egrang, perlu keahlian khusus dalam melakukannya. Dari seluruh siswa kelas 3 dan 4 hanya 1 siswa yang dapat memainkan, hal itu juga karena anak tersebut sudah banyak latihan dan mengikuti perlombaan. Tahap selanjutnya, peneliti memberi contoh cara bermain permainan engklek dan congklak. Seluruh siswa kelas 3 dan 4 sangat antusias dalam memperhatikan dan mempraktekkan. Ketika kegiatan berlangsung, peneliti sekaligus melakukan observasi. Observasi itu sendiri merupakan teknik pengambilan data dari sumber data berupa peristiwa, tempat, lokasi, benda dan rekaman gambar (Sutopo, 2002:64). Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati kegiatan siswa baik di dalam maupun diluar kelas. Hasil observasi dapat dipaparkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil observasi antusiasme siswa terhadap media apresiasi

No	Aspek yang Diobservasi	Hasil			
		4	3	2	1
1.	Siswa fokus melihat video apresiasi	√			
2	Siswa aktif bertanya tentang isi video apresiasi		√		

3	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru/narasumber terkait video apresiasi	√			
4	Kemampuan siswa dalam memahami materi video apresiasi yaitu dolanan anak	√			
5	Siswa tidak bicara sendiri ketika video apresiasi ditayangkan		√		
6	Siswa tertarik dengan media video apresiasi karena belum pernah menjumpai sebelumnya	√			

Keterangan: 4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Tabel 3. Hasil observasi antusiasme siswa terhadap permainan tradisional

No	Aspek yang Diobservasi	Hasil			
		4	3	2	1
1.	Siswa memperhatikan contoh permainan tradisional dengan baik		√		
2	Siswa antusias mencoba bermain permainan yang belum pernah dilakukan		√		
3	Siswa bermain dengan suasana yang riang gembira	√			
4	Siswa aktif bertanya tentang permainan tradisional dan cara memainkannya		√		
5	Siswa bersosialisasi dengan teman dalam permainan		√		
6	Siswa membangun kerjasama dengan teman-temannya	√			
7	Siswa saling menghargai teman		√		
8	Siswa memberi kesempatan teman yang belum mencoba permainan	√			

9	Siswa membantu teman yang belum bisa memainkan permainan	√			
10	Siswa mensupport teman yang sedang memainkan permainan	√			

SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan 1) Media pembelajaran Video Apresiasi dolanan anak dapat menstimulus siswa untuk mau memperhatikan, mengamati dan belajar, 2) banyak siswa SD yang belum tau serta belum bisa memainkan beberapa permainan tradisional, 3) melalui pengenalan permainan tradisional dapat memberi wawasan pada siswa tentang dolanan anak sebagai kearifan lokal yang harus dilestarikan, 4) melalui observasi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat membentuk karakter anak untuk dapat menghargai orang lain, bekerjasama, tolong menolong, saling membantu, dan menghormati, 5) permainan tradisional melatih siswa berjiwa social dan dapat mengontrol emosi anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Prastowo, S.Pd.I, M. P. I. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Desy Wijay). Jogjakarta: DIVA Press.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Kaelan, P. D. H. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner bidang Sosial, Budaya, Filsafat, Seni, Agama dan Humaniora* (pertama). Yogyakarta: Paradigma.
- Nurhayati, I. (2012). *peran Permainan Tradisional dalam pembelajaran anak usia dini*. 1(2252), 39–48.
- 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.
- Suparno, D. P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sutopo. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (pertama). Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Typoonline.com/kbbi/dolanan
- Staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/karakteristik siswa sd.pdf