



PERMAINAN TRADISIONAL BALI *JURU PENCAR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PEMBENTUKAN KARAKTER

Oleh.

Putu Sabda Jayendra

Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional Denpasar

sabda@stpbi.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional Bali *Juru Pencar* merupakan permainan yang dilakukan anak-anak dengan jumlah paling sedikit 10 orang. Dalam permainan ini, anak-anak tersebut dibagi dalam dua kelompok, yakni kelompok yang berperan sebagai *pencar* (jala) dan kelompok yang berperan sebagai *be* (ikan), dan sebelum memainkannya semua anak menyanyikan lagu Bali *Juru Pencar* secara bersama-sama. Permainan ini merupakan hasil budaya masyarakat Bali yang berperan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak yang sedang berada pada masa tumbuh kembang (masa bermain). Implikasinya dari permainan ini adalah membentuk karakter anak, baik sebagai individu yang cerdas, pembentukan jiwa sosial yang berwawasan integratif, dan berperan membentuk individu yang cakap dan berwawasan budaya.

Kata kunci: permainan tradisional, *juru pencar*, pembentukan karakter

I. PENDAHULUAN

Aktivitas bermain merupakan aktivitas yang umum dilakukan anak-anak yang sedang dalam masa tumbuh kembang. Para pakar pendidikan menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok berwarna-warni, atau menirukan sesuatu yang dilihat (Montolulu, 2005:68). Sujiono (2005:1) menyatakan bahwa semakin kuat dan terampilnya seorang anak, membuat anak senang bermain, yang mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek kemampuan anak seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak.

Permainan tradisional pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk kebudayaan daerah yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat dan diwariskan secara bergenerasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Permainan tradisional Bali merupakan salah satu bentuk hasil budaya yang menjadi media pembelajaran bagi anak-anak, khususnya di Bali. Ada beragam permainan tradisional Bali, salah satunya adalah permainan tradisional "*Juru Pencar*". Permainan tradisional Bali *Juru Pencar* merupakan sebuah permainan yang telah ada sejak zaman lampau dan diwarisi secara bergenerasi di Bali. Permainan ini dimainkan oleh sekelompok anak-anak yang bermain sambil menyanyikan lagu berjudul *Juru Pencar* yang berbahasa Bali dan



pada puncaknya terjadi saling kejar mengejar antara kelompok anak yang berperan sebagai *pencar* (jaring atau jala) dengan kelompok anak yang berperan sebagai *be* (*ikan*). Dalam permainan ini dituntut kekompakan dan kerjasama yang solid antar-anak.

Masa bermain sangat penting bagi pembentukan karakter dan pola pikir anak peserta didik. Menurut Piaget (dalam Syah, 2002:69-70), pola pemikiran anak dalam masa bermain ada dalam usia Pra-Operasional dan Operasional Konkrit. Usia Pra-Operasional berada pada rentang 2 – 7 tahun dengan ciri-ciri kemampuan berbahasa lebih meningkat, berpikir egosentrik, berpikir simbolik, penalaran didominasi oleh persepsi, pemecahan masalah lebih intuitif daripada logis. Sedangkan usia Operasional Konkrit dalam rentang usia 7 – 11 tahun dengan ciri-ciri mampu berkonservasi, logika, penggolongan dan relasi, pengertian akan angka, berkembangnya asas kebalikan dalam berpikir. Oleh sebab itu, dianjurkan dalam masa berpikir dengan karakteristik tersebut, anak-anak peserta didik sebaiknya diberikan pola-pola permainan yang sifatnya menstimulasi kemajuan karakteristik berpikir tersebut, dan tidak terlalu dibebankan materi-materi pembelajaran yang berkarakteristik berpikir abstrak yang belum lazim pada masanya.

Kenyataan yang terjadi dalam masyarakat Bali dewasa ini adalah adanya fenomena bahwa banyak orang tua yang tidak lagi mengajarkan permainan tradisional pada anak-anaknya. Aktivitas bermain sering disepelkan dan disebut-sebut sebagai faktor utama yang menyebabkan kebodohan pada anak karena menyebabkan

berkurangnya jam belajar. Berkurangnya aktivitas bermain pada anak juga disebabkan oleh adanya persepsi yang keliru oleh para orang tua bahwa daripada bermain, sebaiknya waktu-waktu senggang diisi dengan aktivitas belajar seperti kursus atau les mata pelajaran. Sesungguhnya hal ini merupakan pola pembelajaran yang tidak seimbang karena akan berdampak pada munculnya kejenuhan belajar pada anak. Anak diporsir terus menerus hampir sepanjang hari hanya melatih otak kirinya tanpa diimbangi dengan melatih otak kanannya. Menurut Goldman (dalam Erman, 2008:5) mengemukakan bahwa struktur otak, sebagai instrumen kecerdasan, terbagi dua menjadi kecerdasan intelektual pada otak kiri dan kecerdasan emosional pada otak kanan. Kecerdasan intelektual mengalir bergerak (*flow*) antara kebosanan bila tuntutan pemikiran rendah dan kecemasan bila terjadi tuntutan banyak.

Kenyataan lain yang turut andil dalam menggosur eksistensi permainan tradisional Bali adalah maraknya permainan-permainan berbasis teknologi, seperti *video game*, *play station*, atau *game online*. Hal ini berdampak pada munculnya sikap individualistis dan anti sosial pada anak. Disamping itu juga turut melunturkan pemahaman anak-anak akan warisan budayanya. Dalam hal ini perlu disadari bahwa permainan-permainan tradisional Bali merupakan sistem pembelajaran yang memiliki kompleksitas aspek yang dilatih, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Hal yang tidak kalah pentingnya dalam praktik pemberian pengalaman belajar melalui permainan tradisional Bali, khususnya *Juru Pencar* ini adalah



banyaknya penekanan pada konstruksi kecerdasan emosional. Oleh sebab itulah perlu adanya upaya untuk menggali pola-pola serta nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan-permainan tradisional Bali agar dapat dipahami fungsinya sebagai media pembelajaran bagi anak, sehingga dapat diimplementasikan dan eksistensinya dapat dipertahankan secara berkelanjutan.

II. PEMBAHASAN

2.1 Bentuk Permainan *Juru Pencar*

Istilah *Juru Pencar* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Bali yang artinya penebar jala atau penangkap ikan (nelayan). Permainan tradisional *Juru Pencar* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Jumlah anak yang memainkannya paling sedikit 10 orang. Untuk lapangan bermain umumnya dibatasi luasnya menurut kesepakatan anak-anak tersebut. Semakin banyak anak yang turut bermain maka semakin luas pula lapangan yang dibutuhkan.

Permainan dibagi dalam dua kelompok. Ada kelompok yang berperan sebagai *pencar* (jala) dan ada yang berperan sebagai *be* (ikan). Besarnya sebuah kelompok umumnya dibagi dua sama rata dengan keseluruhan anak yang bermain, atau tergantung kesepakatan mereka serta untuk lebih adilnya dapat dipertukarkan atau bergiliran.

Kelompok *pencar* bermain dengan saling berpegangan tangan satu sama lainnya. Awalnya mereka akan membentuk formasi berupa satu garis lurus, namun ketika tiba saatnya mengejar anggota kelompok yang menjadi ikan, bentuk

formasinya bisa berubah melengkung, bergelombang, atau melingkar tergantung keadaan, sehingga ikan-ikan dapat terperangkap. Dalam hal ini dituntut kekompakan satu dengan yang lain agar *pencar* tidak sampai putus. Sedangkan kelompok yang menjadi ikan tidak perlu berpegangan tangan atau membentuk formasi, karena mereka akan berlarian ke segala arah menghindari *pencar* yang berusaha menangkap mereka.

Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu berjudul *Juru Pencar* terlebih dahulu sambil bertepuk tangan. Adapun syairnya sebagai berikut.

Juru Pencar, Juru Pencar
Jalan luas, memencar ngejuk
be
Be gede-gede, be gede-gede
Di sowane ajaka liu (Taro, 2000:12).

Maksud lirik lagu tersebut adalah dimana nelayan mengajak teman-temannya segera berangkat menangkap ikan dengan *pencar*. Ikan-ikan itu berkumpul dalam jumlah yang besar di muara sungai (Raka dan Rai, 2009:16). Setelah bait lirik terakhir dinyanyikan, maka anak-anak yang tergabung dalam kelompok *pencar* dengan segera bergandengan tangan membentuk formasi untuk mengepung dan menjebak anak-anak dari kelompok ikan yang berlarian kesana kemari. Anak-anak yang tergabung dalam kelompok ikan diperbolehkan untuk lari ke segala arah, berkumpul, atau berpencar kembali dengan kelompoknya untuk menghindari tangkapan *pencar* sepanjang tidak keluar dari batas wilayah permainan yang telah disepakati sebelumnya. Selama kejar-mengejar berlangsung,



para pemain tidak perlu lagi bernyanyi, karena suasana dihidupkan dengan riuh tepuk tangan dan sorak sorai. Ikan yang tertangkap keluar tidak boleh bermain lagi, dan harus menunggu sampai semua ikan habis tertangkap. Apabila semua ikan habis tertangkap maka permainan dapat diulang kembali. Adakalanya permainan diulang dengan bertukar peran, dimana yang tadinya berperan sebagai *pencar* berganti peran menjadi ikan, demikian pula sebaliknya.

2.2 Peranan Permainan Tradisional Bali *Juru Pencar* Sebagai Media Pembentukan Karakter

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, dan sikapnya (Arsyad, 2007:1). Belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar tidak saja dalam upaya untuk menumbuhkembangkan kecerdasan intelegensi, namun juga yang tidak kalah pentingnya adalah sebagai proses pembentukan karakter (*character building*). Melalui proses belajar, diharapkan dapat membentuk anak didik yang berkarakter religius, akhlak mulia, beretika dan berbudi pekerti luhur, bermoral, dan berbudaya sesuai budaya yang dimiliki dalam komunitasnya.

Dewey (dalam Montolulu, 2005:157) menyatakan bahwa permainan yang bentuknya sederhana dan disukai oleh anak-anak juga orang dewasa ternyata mengandung suatu nilai yang penting artinya bagi kehidupan bermasyarakat, serta diakui memiliki fungsi yang sangat penting dalam perkembangan jiwa maupun dalam pendidikan. Dinyatakan pula bahwa anak belajar tentang dirinya melalui bermain. Permainan tradisional *Juru Pencar* merupakan bentuk pembelajaran melalui praktek-praktek tindakan yang secara tidak langsung berimplikasi pada pola pembentukan karakter yang dibangun sejak dini. Melalui aktivitas bermain, diharapkan akan tertanam dalam jiwa anak-anak yang memainkannya untuk dapat memahami bahwa dalam kehidupan dan dalam mencari kebahagiaan tidak bisa dilakukan sendiri tanpa kehadiran orang lain.

Menurut Kimble (dalam Matthew dan Hergenahn, 2009:2-3) yang mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen didalam *behavior potentiality* (potensi behavior) yang terjadi sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Pertama belajar dapat diukur dari perubahan tingkah laku, dengan kata lain hasil dari belajar selalu diterjemahkan kedalam perilaku atau tindakan yang dapat diamati. Setelah menjalani proses belajar, pembelajar (*learner*) akan mampu melakukan sesuatu yang tidak bisa mereka lakukan sebelum mereka belajar. Kedua, perubahan behavior ini relatif permanen; artinya, hanya sementara dan tidak tetap. Ketiga, perubahan tingkah laku itu tidak terjadi secara langsung setelah proses belajar



selasai. Kendati ada potensi untuk bertindak secara berbeda, potensi untuk bertindak itu mungkin tidak akan diterjemahkan kedalam bentuk perilaku secara langsung. Keempat, perubahan tingkah laku atau potensi (*behavior*) berasal dari pengalaman atau praktik (latihan). Kelima, pengalaman atau praktik, harus diperkuat; artinya hanya respons-respons yang menyebabkan penguatanlah yang akan dipelajari.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka melalui praktik permainan tradisional *Juru Pencar*, implikasi yang didapatkan secara tidak langsung, yaitu pertama untuk membentuk individu yang cerdas. Cerdas dalam arti seimbang dalam pembentukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Afektif meliputi perasaan, nilai, sikap, sehingga sasaran pelatihan dalam kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai sikap tertentu (Rivai dan Murni 2009:5). Ciri khas belajar afektif adalah belajar menghayati nilai dari suatu objek yang dihadapi melalui alam perasaan, entah objek tersebut berupa orang, benda, maupun kejadian atau peristiwa (Winkel, 2004:71). Pada hakikatnya, afektif menekankan adanya perubahan sebagai hasil pembelajaran dengan penekanannya ada pada kepribadian, sikap, dan perilaku.

Pola konstruksi afektif dalam permainan *Juru Pencar* ini mengikuti pola yang dikemukakan Krathwohl (dalam Indriati, 2010:5) sebagai berikut.

1. Tahap Menyimak (*receiving*). Sebelum aktivitas bermain dilakukan, maka anak-anak didik selaku pemain akan mendapatkan sosialisasi

mengenai aturan-aturan permainan, sistem point atau pemberian nilai, dan hal-hal apa saja yang menyebabkan suatu kelompok bisa dinyatakan menang atau kalah. Pada tahapan ini, anak-anak peserta didik dapat mengidentifikasi, memilih, dan mampu memahami aturan-aturan permainan serta boleh atau tidaknya suatu tindakan tertentu dilakukan.

2. Tahap Menanggapi (*responding*). Pada tahapan ini, anak-anak peserta didik merespon segala aturan yang disepakati bersama dengan pelaksanaan yang penuh tanggung jawab, dan mendiskusikan hal-hal yang dirasa perlu untuk disesuaikan secara demokratis. Tahapan ini biasanya terdapat penawaran atau negosiasi dari para peserta. Misalnya bagi kelompok *be* (ikan) yang melanggar atau keluar dari wilayah permainan apakah perlu didiskualifikasi secara perorangan atau dinyatakan kalah secara kelompok, serta bagi kelompok *pencar* apabila sampai putus atau rusak formasinya apakah dapat dinyatakan kalah dan lain sebagainya.
3. Tahap Menilai (*valuing*). Pada tahapan ini, anak-anak peserta didik tidak saja mampu membedakan sikap dan tindakan benar atau salah dalam konteks permainan, namun mampu



menilai suatu sikap atau tindakan secara fleksibel berdasarkan ruang, waktu, dan situasi.

4. Tahap Mengorganisasikan (*organizing*). Pada tahapan ini, anak-anak peserta didik mulai mengorganisasikan, menyusun, dan mengkombinasikan, serta menggeneralisasikan nilai-nilai sikap dan tindakan dengan aspek kepribadian dan karakter dalam ranah yang berbeda, yakni kecerdasan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor).
5. Tahap Karakterisasi (*characterization*). Pada tahapan ini, anak-anak peserta didik sudah mampu bekerjasama dalam satu kesatuan nilai, sikap, dan tindakan, serta menampilkan kepercayaan diri, dalam artian tidak takut salah karena yakin tindakannya sudah benar dan sesuai dengan konteks.

Berlandaskan tahapan-tahapan tersebut, ranah afektif yang dikonstruksi terorientasi pada pembiasaan-pembiasaan untuk bertindak sesuai aturan-aturan dalam kehidupan bersama, serta kebebasan dalam bersikap selama ada dalam koridor ruang dan waktu yang disepakati bersama. Pola-pola pembiasaan dan konstruksi sikap yang diterapkan dalam permainan ini dilakukan bukan melalui paksaan, namun justru dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan. Implikasinya dalam tinjauan ranah afektif, permainan ini dapat dikatakan sangat berperan dalam menumbuhkan nilai kebersamaan, dan menumbuhkan perasaan saling

memiliki satu dengan yang lain, dan bersikap sportif baik menang maupun kalah.

Kognitif meliputi proses intelektual seperti mengingat, memahami, menganalisis, sehingga sasaran pada kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai pengetahuan dan keterampilan berpikir (Rivai dan Murni 2009:5). Ciri khas belajar kognitif terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan suatu bentuk representasi yang mewakili semua objek yang dihadapi, baik orang, benda, maupun kejadian atau peristiwa (Winkel, 2004:72). Prinsip utama dalam pembelajaran kognitif adalah pertama, pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh struktur kognitif pembelajar. Kedua, fungsi kognisi bersifat adaptif dan membantu pengorganisasian melalui pengalaman nyata yang dimiliki individu pembelajar (Wheatley dalam Yudhawati dan Haryanto, 2011:73).

Konstruksi kognitif yang ideal tercermin dari permainan ini yang mengajarkan bagaimana mengingat secara cermat siapa teman dan siapa lawan, bagaimana cerdas mengatur formasi *pencar*, dan pengetahuan akan hakikat filosofi permainan itu sendiri, baik melalui nyanyian maupun dari skema permainannya. Dalam hal ini terjadi oprimalisasi dari kinerja otak kiri dan otak kanan dari anak-anak peserta didik. Chamidah (2009:4-5) menyatakan bahwa otak kanan dan otak kiri masing-masing mempunyai spesialisasi kemampuan tertentu, namun terkadang terdapat persilangan fungsi di antara keduanya. Dalam melakukan tugasnya kedua otak ini juga saling



bekerja sama. Otak kiri mempunyai kemampuan dalam mengatur proses berpikir analitis dan logis, fungsi bahasa serta kemampuan sains dan matematika. Di belahan otak kanan mengambil peran dalam mengatur proses berpikir global dan lebih mengutamakan intuisi. Selain itu, kemampuan seni, musik, dan kreativitas juga dikendalikan oleh otak kanan. Kedua belahan otak ini mempunyai peran yang sama pentingnya. Oleh karena itu, seseorang akan dapat seimbang dalam setiap aspek kehidupannya apabila dapat mengoptimalkan kemampuan kedua belahan otak ini. Seseorang yang mempunyai kecenderungan untuk berpikir dengan otak kiri hendaknya mengimbangi dengan proses berpikir menggunakan otak kanan untuk mencegah terjadinya stress, kejenuhan belajar, dan penurunan kesehatan fisik. Sebaliknya, orang yang cenderung menggunakan otak kanannya, sebaiknya berusaha mengimbangi dengan menggunakan pula otak kiri dalam aktivitas berpikirnya.

Kombinasi kinerja kedua belahan otak tersebut, akan menciptakan proses berpikir yang kreatif pada anak-anak peserta didik. Menurut Irham dan Wiyani (2013:47-48), tahapan-tahapan berpikir kreatif adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan, yaitu ketika bahan-bahan atau pengetahuan dikumpulkan dan disusun terus-menerus dalam memori individu.
2. Tahap Inkubasi, yaitu ketika atas dasar bahan-bahan yang terkumpul lama kemudian memunculkan aspek-aspek

pernyataan yang berbeda dan kreatif, tetapi masih samar-samar.

3. Tahap *Insight* (pemahaman), yaitu ketika pemahaman dan penemuan hal yang berbeda dan terjadi sangat tiba-tiba.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Juru Pencar* ini mampu mengkonstruksi aspek kognitif atau kecerdasan melalui optimalisasi kinerja otak kiri dan kanan. Hal ini dapat dipastikan karena dalam memainkannya dituntut kecermatan dalam membedakan dan menghitung jumlah kawan dan lawan, menghitung jumlah kawan dan lawan yang sudah tertangkap atau masih bebas berkeliaran, serta mampu mencipta (*create*) berbagai macam alternatif tindakan dalam upaya untuk membawa kemenangan bagi kelompoknya. Implikasi ke depannya adalah anak-anak peserta didik akan tertanam dalam pola pikirnya masing-masing tentang filosofi dari permainan ini sehingga cerdas pula dalam memahami dan memecahkan setiap persoalan-persoalan dalam kehidupan nyata.

Psikomotor meliputi pengontrolan otot-otot sehingga orang dapat melakukan gerakan-gerakan yang tepat, sehingga sasarannya adalah agar orang tersebut memiliki keterampilan fisik tertentu (Rivai dan Murni 2009:5). Ciri khasnya terletak dalam belajar menghadapi dan menangani aneka objek secara fisik, termasuk kejasmanian manusia itu sendiri, misalnya memindahkan jari-jari tangan, memberikan tekanan pada tombol-tombol mesin bila mengetik, mengatur lajunya kendaraan dengan menggunakan gerakan lengan dan



kaki, dan sebagainya (Winkel, 2004:78). Perilaku psikomotorik memerlukan adanya koordinasi fungsional antara *neuronmuscular system* (persyarafan dan otot) dan fungsi psikis (Makmun, 2003:97).

Berkenaan dengan hal tersebut, permainan ini mengajarkan untuk mengontrol dan menyelaraskan gerakan antara satu dan lainnya agar tetap berada dalam keseimbangan dan tidak tercerai-berai. Dalam hal ini ketangkasan dan koordinasi diperlukan sehingga menjadi salah satu aspek yang dilatih. Pembentukan karakter dalam ranah psikomotorik yang diperoleh anak-anak peserta didik yang terlibat dalam permainan ini terjadi secara bertahap sesuai dengan cakupan ranah psikomotorik yang dikonsepsikan oleh Winkel (2004:278-279) sebagai berikut.

1. Tahap Persepsi. Persepsi adalah proses dimana pembelajar mengorganisasi dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan (Atkinson dan Atkinson, 2011:201). Tahap persepsi yang mencakup kemampuan mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas dari masing-masing rangsangan. Dalam tahapan ini, anak-anak peserta didik mulai mencoba menafsirkan apa yang akan dikerjakan dengan dominan dibantu oleh kemampuan kognitif.
2. Tahap Kesiapan. Tahapan ini mencakup kemampuan

menempatkan diri dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Dalam tahapan ini, anak-anak peserta didik mulai mencari teman, membentuk kelompok, tempat yang dibutuhkan dan siap memulai permainan.

3. Tahap Gerakan Terbimbing. Tahap ini mencakup kemampuan melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, sesuai dengan contoh yang diberikan. Tahapan ini dilakukan oleh anak-anak peserta didik dengan mengimitasi secara perlahan dari contoh yang dilakukan oleh guru pembimbing atau anak-anak yang lebih senior yang lebih mahir dan berpengalaman.
4. Tahap Gerakan Terbiasa. Tahap ini mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerakan dengan lancar karena sudah dilatih secukupnya. Pada tahapan ini, anak-anak peserta didik dalam mengerjakan segala sesuatunya tidak lagi memperhatikan contoh yang diberikan.
5. Tahap Gerakan Kompleks. Tahapan ini mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan dengan tepat, lancar, dan efisien. Dalam tahapan ini, anak-anak peserta didik tidak lagi sekedar melakukan



kegiatan-kegiatan yang ditugaskan dengan lancar, melainkan mulai melatih kecepatan, ketangkasan, dan keselarasan gerakannya.

6. Tahap Penyesuaian Pola Gerakan. Tahapan ini mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran. Dalam tahapan ini, anak-anak peserta didik tidak saja hanya mahir, namun mampu menyelaraskan gerak irama permainannya sesuai dengan gaya, corak, atau ciri yang berlaku atau yang diinginkan oleh kesatuan kelompok.
7. Tahap Kreativitas. Tahapan ini merupakan tahapan akhir keterampilan psikomotorik yang mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerak baru, yang seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri. Dalam tahapan ini, anak-anak peserta didik mampu melahirkan inovasi yang berbeda dalam bentuk formasi gerakan, revisi aturan permainan, dan hasil kerjanya.

Melalui konstruksi kecakapan psikomotorik, akan berimplikasi pula pada pembentukan keterampilan kinestetik pada masing-masing individu. Keterampilan kinestetik merupakan kemampuan individu

dalam menggunakan badannya secara optimal (Kwartolo, 2012:69). Menurut Rohman (2013:139), kemampuan kinestetik mencakup keahlian-keahlian fisik khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Keterampilan dalam kategori kinestetik penekanannya adalah melatih keahlian gerak jasmaniah dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Keterampilan kinestetik yang dalam hal ini dilatih adalah keterampilan gerak, koordinasi otot-otot, serta kekuatan fisik agar tidak cepat lelah. Secara jangka pendek, memang tujuan dari permainan ini adalah mampu memainkannya secara terampil. Namun pada hakikatnya yang terpenting adalah tujuan jangka panjangnya, yakni mampu memotivasi setiap individu anak-anak peserta didik untuk aktif mengembangkan kemampuannya dalam berbagai bidang ketangkasan. Menurut Rohman (2013:139), keterampilan kinestetik dapat membuat peserta didik unggul dalam ketangkasan berolahraga, maupun menari dan akrobatik. Melalui keterampilan kinestetik pula diharapkan mampu menjadikan seorang individu peserta didik juga memiliki ketahanan fisik yang kuat.

Kedua, permainan ini berimplikasi pada pembentukan solidaritas sosial dan berwawasan integratif. Solidaritas sosial menunjuk pada suatu keadaan hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok di masyarakat berdasarkan pada kuatnya ikatan perasaan dan kepercayaan yang dianut bersama yang diperkuat oleh pengalaman emosional bersama (Sa'diyah,



2016:14). Solidaritas sosial sangat penting untuk mencapai tujuan bersama. Dalam menjaga kelangsungan dari eksistensi suatu kelompok atau komunitas, solidaritas sosial wajib dibangun di antara anggota-anggotanya secara keseluruhan.

Melalui saling bergandengan tangan, dan kejar-mengejar dengan riang gembira akan menimbulkan pemahaman dalam diri setiap anak bahwa dalam mencari kebahagiaan dan kesenangan, tidak terlepas dari peran orang lain, dimana hakikat dalam hidup adalah saling membutuhkan dalam mencapai keharmonisan bersama. Seiring pertambahan usia dan berkembangnya tingkat kematangan intelektualnya, sikap-sikap individualistis dan mementingkan diri sendiri akan dapat dicegah. Dalam hal ini permainan *Juru Pencar* mampu melatih sikap dan kecakapan antar-personal dan intra-personal pada masing-masing individu anak peserta didik. Kecakapan antar-personal yakni kecakapan untuk memahami dan bekerja dalam kelompok, kemampuan memimpin dan mengorganisir orang lain. Kecakapan ini juga melibatkan emosional, karena dalam mengorganisir orang lain dituntut peka dalam menangkap dan memahami *mood*, motivasi, dan perasaan-perasaan orang lain, menangani perselisihan antar-anggota kelompok. Sedangkan kecakapan intra-personal, yakni kecakapan untuk peka memahami diri sendiri, introspeksi diri (*mulat sarira*) dalam mengenali kelebihan dan kelemahan diri sendiri dan kemudian mengoreksinya, serta membentuk disiplin diri bagi dirinya sendiri.

Setiap anak akan mengingat dengan baik para sahabat sepermainannya, sehingga di masa depan, hubungan persahabatan dan solidaritas akan tetap terjalin dengan erat. Dengan adanya kesadaran akan pentingnya solidaritas sosial, maka secara tidak langsung, secara tidak langsung atau dengan sendirinya akan mengurangi potensi-potensi konflik yang dapat terjadi di masyarakat. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah jiwa sosial dalam diri anak sehingga nantinya tidak saja menjadi manusia yang terpelajar, namun juga memiliki semangat persatuan yang tinggi.

Ketiga, yaitu permainan ini sebagai media pembelajaran yang berlandaskan budaya berperan membentuk manusia yang cakap dan berwawasan budaya. Ki Hajar Dewantara (Nuraeni, 2014:286) secara tegas menyatakan bahwa kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari pendidikan, bahkan kebudayaan merupakan alas atau dasar pendidikan. Tidak ada pendidikan yang tidak dimasuki unsur budaya. Oleh karena itu praktek budaya tidak bisa lepas dari proses pendidikan (Lestawi, 2014:86). Dalam praktek tradisi budaya terjadi proses pendidikan, begitu pula pendidikan tidak dapat dilepaskan dari penanaman nilai-nilai budaya.

Widja (2009:7) menyatakan bahwa melalui proses belajar mengajar atau secara lebih luas proses pendidikan, manusia mampu mengembangkan berbagai potensi atau daya cipta, rasa, karsa, dan karya yang menjadi inti proses budaya. Oleh sebab itu melalui permainan tradisional yang salah satunya adalah permainan *Juru Pencar* berperan sangat penting, tidak saja hanya membelajarkan,



namun juga melalui bermain permainan tradisional telah terjadi proses pewarisan budaya. Terlebih di tengah kepujungan permainan-permainan yang sifatnya berbasis teknologi yang dapat berimplikasi pada tumbuhnya sifat individualistis dan anti sosial pada anak.

Mempertahankan, memelihara, mengembangkan serta menyempurnakan kebudayaan merupakan kewajiban masyarakat baik secara individual, kelompok maupun dalam arti keseluruhan komunitas. Kebudayaan yang secara umum tertuang dalam bentuk kearifan lokal senantiasa mengalami perubahan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta derasnya arus komunikasi dan informasi. Dinamika perubahan zaman akan selalu menghasilkan tantangan tersendiri bagi eksistensi suatu kebudayaan. Dengan demikian, anak-anak sebagai generasi penerus tidak saja mewarisi permainan tradisional ini dalam bentuk aktivitas, namun juga mewarisi nilai-nilai pendidikan di dalamnya.

III. SIMPULAN

Permainan Tradisional Bali *Juru Pencar* merupakan suatu permainan yang mengutamakan kebersamaan dan kekompakan serta mengandung nilai-nilai pendidikan yang luhur. Sebagai salah satu hasil budaya masyarakat Bali yang telah diturunkan secara bergenerasi, permainan ini merupakan salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan nilai, sikap, kecerdasan, solidaritas sosial, maupun karakter berlandaskan budaya pada anak-anak. Pelaksanaan permainan ini sesungguhnya merupakan bagian dari memberikan pengalaman belajar dengan cakupan

dasar dari latihan pematangan kecakapan yang kompleks, yang mencakup afektif (sikap), kognitif (kecerdasan/pola pikir), dan psikomotor (keterampilan). Selain cakupan kecerdasan tersebut, latihan permainan ini akan berimplikasi pada terbentuknya karakter pada masa depan anak yang mencakup terbentuknya jiwa sosial kemasyarakatan berlandaskan solidaritas dan menjadi insan yang berpendidikan dengan berlandaskan budaya. Hal ini semakin terbentuk seiring pertambahan usia dan bertambahnya tingkat kematangan intelektual pada anak. Oleh sebab itu, para orang tua maupun insan-insan pendidikan lainnya hendaknya tidak mengecilkan arti bermain pada anak, karena melalui bermain anak dapat mengenal lingkungannya dan menyesuaikan karakternya dengan karakter teman-temannya, sehingga sikap materialistis dan individualistis yang banyak terjadi dewasa ini dapat dihindari sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita L dan Richard C. Atkinson. 2011. *Pengantar Psikologi Edisi Kedelapan*. Jakarta: Erlangga.
- Azhar, Arsyad. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chamidah, Atien Nur. 2009. *Pentingnya Stimulasi Dini Bagi Tumbuh Kembang Otak Anak*.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/atien-nur-chamidah-dr/pentingnya-stimulasi-dini-bagi-tumbuh-kembang-otak-anak.pdf>
(diakses 8 Pebruari 2018).



- Erman. 2008. "Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan dan Budaya Educare*, Volume 5, No. 2, Pebruari 2008, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana Bandung, <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/download/62/62>. (diakses 8 Pebruari 2018).
- Indriati, Noor. 2010. "Ke Arah Nilai Pendidikan Yang Efektif, Evaluasi, dan Memperkuat Dimensi Pendidikan Nilai", dalam *Jurnal Dinamika Ilmu*, Volume 10 No 2, Desember 2010 samarinda.ac.id/ojs/index.php/dinamika_ilmu/article/view/40 (diakses 14 Juni 2017).
- Irham, M. & Wiyani, N. A. 2013. *Psikologi Pendidikan: Teori dan aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Kwartolo, Yuli. 2012. "Multiple Intelligences dan Implementasinya dalam Taksonomi Bloom", dalam *Jurnal Pendidikan Penabur*, Volume 11, No. 18, Juni 2012, Badan Pendidikan Kristen Penabur <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No18-Thn11-Juni2012.pdf> (diakses 12 Juni 2017).
- Lestawi, I Nengah. 2014. "Fungsi Revitalisasi Kearifan Lokal dalam Kehidupan Beragama Bagi Umat Hindu Di Bali" dalam Prosiding Seminar Nasional *Filsafat, Agama, dan Tattwa dalam Bingkai Kehidupan Umat Beragama Hindu*, tanggal 27-28 Oktober 2014, Fakultas Brahma Widya IHDN Denpasar.
- Matthew H, Olson & Hergnhahn B.R. 2009. *Theoris Of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana.
- Montolulu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak Edisi I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nuraeni, Leni Risna. 2014. "Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal Pada Masyarakat Sunda" dalam Prosiding Seminar Nasional *Bahasa dan Budaya dalam Membentuk Karakter Bangsa*, 30 September, Program Pascasarjana IHDN Denpasar.
- Rivai, Veithal dan Sylviana Murni. 2009. *Education Management Analisis Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rohman, Arif. 2013. *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sa'diyah, Durotus Iis. 2016. "Solidaritas Sosial Masyarakat Kuningan di Yogyakarta (Studi Kasus Komunitas Paguyuban Pengusaha Warga Kuningan)". Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sujiono. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taro, I Made. 2000. *Bernyanyi Sambil Bermain*. Denpasar: Dinas Pendidikan Provinsi Bali.
- Widja, I Gde. 2009. *Pendidikan Sebagai Ideologi Budaya*,



Suatu Pengantar ke Arah Pendidikan Kritis. Denpasar: Kerjasama Program Magister (S2) dan Program Doktor (S3) Kajian Budaya Universitas Udayana dengan Sari Kahyangan Indonesia.

Winkel, W.S. 2004. *Psikologi Pengajaran.* Yogyakarta: Media Abadi.

Yudhawati, Ratna dan Dany Haryanto. 2011. *Teori-teori Dasar Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Prestasi Pustaka.