



INTERNALISASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANAK SEKOLAH DASAR

Ni Nyoman Mariani

Staf Pengajar Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IHDN Denpasar

nmariansi82@gmail.com

Abstract

As a formal educational institution, schools are responsible for the character education of children. Children are the generation that will become the successor of the nation. For that children need to be prepared as early as possible education that builds the character of children such as slipping a traditional game in subjects, especially subjects of Cultural Arts and Workshops. In the traditional game tucked many messages that should be conveyed by teachers to foster children's character, so that children have provisions to face real life in the community.

Basically the world of children is a world of play. Playing is a very important and fun activity in children's learning process. Through child play will be encouraged to experiment and grow well in life. Traditional games have so many different forms and variations. Traditional games tend to utilize the tools or facilities in our environment without having to buy it so it needs a high imagination and creativity. The traditional dominant game involves a relatively large number of players, so it is not surprising to see almost all the popular games of so many of its members. Besides giving priority to the common pleasure factor, this game also has more intention to deepening interaction ability among players.

Besides traditional games are also loaded with noble values and certain moral messages such as values of togetherness, honesty, responsibility, attitude field of chest (if lost), encouragement of achievement, and obedience to the rules. All that is obtained if the player really enjoy, enjoy, and understand the essence of the game.

Keywords: Traditional Games, Child Character

I. PENDAHULUAN

Pada teknologi *mobile gadget*, masyarakat khususnya anak-anak maupun remaja bisa memainkan *game* yang bisa dibawa kemana-mana. Dengan keberadaan *gadget*, anak-anak menjadi lebih mudah dalam menikmati sensasi bermain, sebab bermain sudah menjadi kebutuhan dasar bagi anak-anak di sela-sela kegiatan belajarnya, karena bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Sebelum kehadiran *gadget* sebagai media permainan, anak-anak telah lebih dulu mengenal permainan tradisional, namun dengan adanya teknologi *gadget*, anak-anak mendapat

alternatif media permainan yang baru. Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional seiring dengan perubahan zaman.

Di era globalisasi ini justru pelestarian permainan tradisional khususnya permainan tradisional di Bali merupakan sebuah problem, karena kenikmatan bermain dan menikmati permainan tradisional sudah semakin berkurang walaupun pemerintah sudah



menganjurkan agar warisan leluhur tetap dilestarikan. Salah satu sebabnya adalah akibat bergesernya nilai sosial budaya masyarakat Bali, yang disebabkan karena pesatnya perkembangan teknologi dalam berbagai segi kehidupan, seperti: media, televisi, video, internet dan lain sebagainya yang kesemuanya itu mengarah pada kebutuhan pribadi. Dengan demikian, perhatian anak dan orang tua terhadap permainan tradisional Bali dapat dikatakan semakin berkurang. Agar hal ini tidak terus berlanjut, maka harus ada upaya untuk menjaga, agar permainan tradisional itu sendiri sebagai bagian dari kebudayaan Bali dapat dilestarikan. Ada beberapa usaha yang telah dilakukan oleh pemerintah daerah maupun lembaga-lembaga pendidikan, telah melakukan kegiatan ini melalui lomba permainan tradisional seperti porseni PAUD, pertunjukan Gong Kebyar Anak-anak dan lainlain.

Permainan tradisional perlahan-lahan mulai dilupakan oleh anak-anak. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan dan juga permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak akan dirangsang untuk berkeaktifitas, tangkas, memiliki jiwa kepemimpinan, cerdas, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern berbentuk permainan individual dimana anak dapat

bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada dihadapannya.

Permainan digital tidak selamanya berdampak positif bagi anak-anak karena permainan ini menyebabkan anak lupa pada waktu, cenderung mengurung diri di kamar dan kurang memiliki nilai kebersamaan untuk bermain dengan teman-temannya. Hal ini berbeda jika dibandingkan dengan permainan tradisional yang membutuhkan kerjasama antara teman yang satu dengan teman yang lainnya, tentu dengan permainan ini memberikan nilai-nilai kebersamaan, kerja sama dengan teman, tidak merasa egois selalu ingin menang sendiri dan mengajarkan kepada anak untuk mudah bergaul dengan teman-temannya.

Anak-anak adalah generasi yang nantinya akan menjadi penerus bangsa. Untuk itu anak perlu dipersiapkan sedini mungkin. Salah satu cara untuk membentuk karakter anak adalah dengan memberikan pendidikan baik formal, informal dan non formal di sekolah maupun di luar sekolah. Pendidikan karakter anak secara informal dapat dilakukan di dalam keluarga dan lingkungan sekitar. Perkembangan karakter anak harus seimbang yang didapat dari pendidikan formal dan nonformal. Untuk membentuk karakter anak yang baik maka harus diperhatikan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Perkembangan kognitif adalah tumbuh kembangnya kecerdasan dan kemampuan intelektual akademik dan pada perkembangan afektif adalah pada tumbuh kembangnya karakter dan kepribadian, sedangkan perkembangan psikomotorik adalah perkembangan keterampilan dan perilaku anak, karakter anak yang juga sangat penting untuk dikembangkan adalah kemampuan dalam memperoleh informasi atau data, memahami, mengelola, dan memanfaatkannya agar dapat menjawab tantangan dan memecahkan persoalan



yang dihadapi dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini termasuk perkembangan kreatifitas anak.

Proses perkembangan kreatif pada anak dapat dilatih baik dari pendidikan formal disekolah maupun pada pendidikan nonformal diluar sekolah melalui keluarga ataupun pada lingkungan sekitarnya. Proses kreatifitas yang ada dilingkungan sekitar antara lain adalah dari kegiatan bermain, kegiatan rekreasi, kegiatan seni dan kegiatan lainnya. Proses perkembangan anak yang dilakukan dengan proses belajar dan bermain dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Menurut Made Taro permainan tradisional merupakan suatu aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur- unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Sebagai aktivitas budaya, permainan tradisional memperkokoh nilai-nilai budaya yang dapat merangsang kearah pembaharuan yang kreatif. Permainan tradisional yaitu permainan yang diciptakan bersama-sama dan juga diwariskan secara bersama-sama.

Permainan tradisional yang sudah ada dari sejak dulu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat menusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara ilmiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.

Ber macam-macam permainan tradisional yang ada di pulau Bali antara lain, meong-meong, megoak-goakan, curik-curik, juru pencar dan banyak lagi permainan lainnya. Arikunto mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut

berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

II. PEMBAHASAN

2.1 Internalisasi

Internalisasi adalah penghayatan terhadap suatu ajaran, doktrin, atau nilai sehingga merupakan keyakinan dan kesadaran akan kebenaran doktrin atau nilai yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku. Internalisasi (*internalization*) adalah suatu proses memasukkan nilai atau memasukkan sikap ideal yang sebelumnya dianggap berada di luar, agar tergabung dalam pemikiran seseorang dalam pemikiran, keterampilan dan sikap pandang hidup seseorang. Internalisasi dalam pengertian dimaksud, dapat pula diterjemahkan dengan pengumpulan nilai atau pengumpulan sikap tertentu agar terbentuk menjadi kepribadian yang utuh. Internalisasi pada hakikatnya adalah upaya berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*). Internalisasi dengan demikian, dapat pula diterjemahkan sebagai salah satu metode, prosedur dan teknik dalam siklus manajemen pengetahuan yang digunakan para pendidik untuk memberikan kesempatan kepada anggota suatu kelompok, organisasi, instansi, perusahaan atau anak didik agar berbagi pengetahuan yang mereka miliki kepada anggota lainnya atau kepada orang lain.

2.2 Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBDP ini adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 dan berlaku untuk Sekolah Dasar. Pada Seni Budaya dan Prakarya peserta didik akan mempelajari hal-hal yang mengenai budaya dan juga berkarya seni. Mata pelajaran ini terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Matematika, dan lain sebagainya. Hal ini



dikarenakan kurikulum 2013 tersusun dalam tema-tema yang didalamnya ada beberapa pembelajaran. Setiap pembelajaran yang berlangsung, akan disampaikan untuk satu hari efektif kegiatan belajar mengajar. Dalam satu pembelajaran terdapat beberapa macam mata pelajaran yang terintegrasi satu dengan lainnya. Sehingga mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini dilakukan oleh guru kelas.

2.3 Permainan Tradisional

Dalam Psikologi Perkembangan (Ahmadi, 2005: 105-106) permainan adalah suatu perbuatan yang megandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memproleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Karakteristik bermain yaitu : (a) sifatnya bebas (tidak terlalu terikat oleh syarat), (b) tidak berorientasi hasil, tujuannya hanya kesenangan dan bermain, (c) hasilnya (kesenangan) ada dalam kegiatan itu, (d) hakikatnya untuk anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara terutama pada masyarakat pedesaan yang sulit untuk menemukan permainan modern. Permainan tradisional sudah hampir punah terlupakan dan terganti dengan permainan modern. Sebaiknya ada upaya dari orang tua atau dewasa yang pernah mengalami fase bermain, untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tersebut, karena permainan tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anak.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan

tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.

Oka (dalam Taro, 2002:3) mengatakan bahwa permaian tradisional Bali adalah aktifitas budaya dalam bentuk permainan yang terdiri dari unsur-unsur gerak, seni, nilai lokal dan budaya yang tersebar dalam masyarakat, hal ini sejalan dengan tujuan permainan tradisional Bali pada pendidikan yakni memacing pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial budaya yang selaras dalam upaya membentuk serta mengembangkan kemampuan dan kepribadian yang berwawasan lingkungan.

Taro (2002:2) menyatakan bahwa sementara ini di Bali tercatat memiliki lebih dari 150 jenis permainan tradisional Bali. Jika jenis-jenis permainan itu diperbandingkan dengan permainan-permainan lain yang tersebar dikawasan Asia Tenggara, maka terdapat banyak persamaan dan perbedaan-perbedaan. Perbedaan-perbedaan itu merupakan variasi, terutama dalam aspek fisik dan perilaku. Jangankan perbedaan-perbedaan variasi antara permainan tradisional Bali dengan Thailand atau Jawa, permainan antara desa dengan desa yang lainnya di Bali pun sering ditemukan perbedaan variasi tersebut. Hal itu mencerminkan adanya kreasi lokal yang dapat memperkaya khasanah budaya Nasional maupun budaya daerah khususnya Bali. Adapun ciri-ciri permainan tradisional di Bali adalah (1) mudah dimainkan, (2) memiliki seperangkat aturan, (3) kadang-kadang diiringi lagu, (4) sarana dan prasarana tidak terlalu mengikat, (5) kaya variasi dan (6) fleksibel.

2.4 Nilai Pendidikan Karakter

Dalam Kampus Besar Bahasa Indonesia (2008: 963) Nilai adalah harga (dalam arti taksiran harga) : harga sesuatu, angka kedalaman, kadar mutu : banyak sedikitnya isi, sifat-sifat (hal-hal) yang



penting atau berguna bagi manusia, Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya : etika yang berhubungan erat dengan budaya konsep *abtrak* mengenai masalah dasar yang sangat penting dan bernilai dalam kehidupan manusia; etik bernilai yang berhubungan dengan akhlak; nilai yang berkaitan dengan benar dan salah yang dianut oleh golongan atau masyarakat. Dalam keagamaan konsep mengenai penghargaan tinggi yang diberikan oleh warga masyarakat pada beberapa masalah pokok dalam kehidupan keagamaan yang bersifat suci sehingga menjadi pedoman bagi tingkah laku keagamaan warga masyarakat bersangkutan. Nilai juga memiliki fungsi sebagai pedoman dan pendorong perilaku individu di dalam hidupnya. Jika di hubungkan dalam suatu objek nilai memiliki penafsiran yang bermacam-macam. Namun nilai yang di maksud Port (1964) keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pikirannya. Keyakinan ditempatkan sebagai wilayah psikologi yang lebih tinggi dari wilayah lainnya.

Secara *Etimologi* kata 'pendidikan' berasal dari kata dasar 'didik' yang mendapat imbuhan awalan dan akiran pe-an. Menjadi kata kerja 'mendidik' yang berarti membantu anak untuk menguasai aneka pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai yang diwarisi dari keluarga dan masyarakat. Dalam kamus bahasa inggris, *Oxford Learner's Pocket Dictionary* kata pendidikan diartikan sebagai pelatihan dan pembelajaran (*Education is training and instruction*). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pendidikan (2008: 326) pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional pada pasal 3, yang menyebutkan: "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan

dan membentuk karakter serta mencerdaskan kehidupan bangsa"

Secara etimologi istilah karakter berasal dari bahasa latin *kharakter*, *kharassaein*, dan *kharax*, dalam bahasa Yunani *character* dari kata *charassein*, yang berarti membuat tajam dan membuat dalam. Sementara itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata karakter berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan lainnya, atau makna bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, watak. Karakter merupakan 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 krama, budaya, dan adat istiadat.

Karakter sebuah kata yang tidak ada artinya jika tidak dihubungkan dengan manusia. Gordon Allport mendefinisikan karakter manusia sebagai kumpulan atau kristalisasi dari kebiasaan-kebiasaan seorang individu. Sedangkan chaplin mendefinisikannya sebagai kualitas kepribadian yang berulang secara tetap dalam seorang individu. Dari sudut proses pembentukannya, ada ahli yang mengatakan bahwa karakter manusia itu adalah turunan (hereditas). Sebagian lain lagi mengatakan lingkungan yang membentuk karakter kepribadian seseorang.

Menurut T. Ramli (dalam Endah Sulistyowati, 2012: 23) pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia, masyarakat, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, pengembangan karakter



bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter seseorang. akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan anak dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan bangsa.

Kemendiknas (2011) telah diidentifikasi delapan belas nilai karakter yang perlu di tanamkan kepada peserta didik/anak-anak yang bersumber dari Agama, Pancasila, Budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Kedelapan belas nilai tersebut adalah: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab.

Berdasarkan Uraian di atas, maka dapat disimpulkan nilai pendidikan karakter adalah upaya penanaman kecerdasan dalam berpikiran penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk tingkah laku pada anak yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dan berpegang pada prinsip moral sehingga terbentuk watak yang lebih baik serta memiliki suatu ketrampilan.

III. PENUTUP

Makna permainan yang dapat dilihat dari permainan tradisional diantaranya; makna kebersamaan, bahwa permainan mengajarkan anak agar bisa beradaptasi dengan lingkungan, bertindak menurut bentuk tindakan sosial yang sudah terpolakan dan menciptakan kesepakatan

bersama yang dibuat untuk memberi makna bagi tindakan bersama. Makna etika dan moral yang disampaikan ialah Tri Hita Karana, Asih Punia Bhakti, Sabriuk Sapanggul (bekerja bersama), Paras Paros (serasi dan selaras), Pakedek pakenyung (bahagia bersama) menjadi dalam hubungan dengan orang lain (tenggang rasa). Makna pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebar secara umum lebih berorientasi pada pendidikan nonformal karena sistem pendidikannya diajarkan di luar bangku sekolah. Melalui aktivitas bermain yang berada di lingkungan anak secara langsung diberikan pendidikan keterampilan (*skill*) serta nilai-nilai pendidikan yang lain. Makna rekreasi (hiburan) dan olahraga dalam permainan tradisional ini lebih banyak dari segi fisiknya, Nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan tradisional diantaranya: disiplin, nilai karakter bersahabat/komunikatif, nilai karakter bersifat kreatif, nilai karakter Peduli lingkungan, nilai karakter bekerja keras, nilai karakter bersifat demokratis dan nilai karakter peduli sosial.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Acmad Sanusi. *Pendidikan Alternatif: Menyentuh Aras Dasar Persoalan Pendidikan dan Kemasyarakatan*. Bandung: Grafindo Media Pratama, 1998. hlm. 78-79
- Adisusilo J.R., Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai-Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodelogi Penelitian Sosial, Format-Format Kuantitatif dan*



- Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Gautama, Wayan Budha. 2009. *Kamus Bahasa Bali (Bali-Indonesia)*. Surabaya: Paramita
- Handayani, Dewi, Dantes, N, Lasmawan, W. 2013. *Penerapan Permainan Tradisional Meong-meong untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar*. e-Journal: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar (Vol.3).
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Esensi
- M. Ray Loree. *Psychology od Education*. Second Edition. New York: The Rolland Press Company. hlm. 41
- Noor, Rohinah M. 2012. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: PT Insan Madani, Anggota IKAPI
- P. Berger dan Luckmann T. *The Social Construction of Knowledge*. London: Penguin, 1966. hlm. 23
- Purnaningsih, Ni Kadek. 2014. *Permainan Tradisional Jaran-jaranan Sebagai Media Pembelajaran Agama Hindu dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas III di SD Negeri Cempaga*. Skripsi . IHDN Denpsar.
- Primayoga Arya, Putu Adiya. 2015. *Revitalisasi Permainan Tradisional Bali Sebagai Bagian dari Atraksi Wisata Budaya di Kota Denpasar*. Jumpa Vol. 1 No. 2

<https://kbbi.web.id/internalisasi>