

# JURNAL HAM

## VOLUME 7 NOMOR 2, DESEMBER 2016

Jurnal HAM merupakan majalah Ilmiah yang memuat naskah-naskah di bidang Hak Asasi Manusia (HAM) yang berupa hasil penelitian, kajian dan pemikiran di bidang HAM. Jurnal HAM terbit secara berkala 2 (dua) nomor dalam setahun yakni pada bulan Juli dan Desember.

- 1. Pembina dan Penanggung Jawab** : **Y. Ambeg Paramarta, S.H., M.Si.**  
Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan  
Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I.
- 2. Pemimpin Redaksi** : **1. T. Daniel L. Tobing, S.H.**  
Kepala Pusat Pengembangan Data dan Informasi  
Penelitian Hukum dan Hak Asasi Manusia  
**2. Djoko Pudjirahardjo, S.H., M.Hum.**  
Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan  
Hak Asasi Manusia
- 3. Dewan Redaksi** :
  1. Akhyar Ari Gayo, S.H., M.H., APU
  2. Taufik H. Simatupang, S.H., M.H.
  3. Firdaus, S.Sos., M.H.
  4. Oki Wahyu Budijanto, S.E., M.M.
  5. Harison Citrawan Damanik, S.H., LL.M.
- 4. Redaksi Pelaksana** :
  1. Okky Cahyo Nugroho, S.H., M.H.
  2. Rahjanto, S.IP., M.Si.
  3. Donny Michael, S.H., M.H.
  4. Tony Yuri Rahmanto, S.H., M.H.
  5. Denny Zainuddin, S.H.
  6. Josefhin Mareta, S.H., M.Si.
- 5. Sekretaris** :
  1. Yatun, S.Sos.
  2. Agustinus Pardede, S.H.
  3. Asmadi, S.H.
  4. M. Virsyah Jayadilaga, S.Si., M.P.
- 6. Tata Usaha** :
  1. Galuh Hadiningrum, S.H.
  2. Junaidi Abdillah, S.Sos.
  3. Suwartono
- 7. Teknologi Informasi dan Desain Grafis** :
  1. Risma Sari, S.Kom., M.Si.
  2. Machyudhie, S.T.
  3. Saefullah, S.ST., M.Si.
  4. Agus Priyatna, S.Kom.
- 8. Mitra Bestari** :
  1. Prof. DR. Hafid Abbas (Universitas Negeri Jakarta/ Komnas HAM)
  2. Prof. DR. Rianto Adi, M.A. (Universitas Katolik Indonesia Atmajaya/Sosiologi)
  3. DR. Lilik Mulyadi, S.H., M.H. (Universitas Jayabaya/ Hukum)
  4. Marulak Pardede, S.H., M.H., APU. (Balitbang Hukum dan HAM/ Hukum)
  5. DR. Alie Humaedi, S. Ag., M.Hum. (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia/Kajian Budaya)



### **Alamat Redaksi**

Gedung Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia  
Jl. HR Rasuna Said Kav. 4-5 Kuningan, Jakarta Selatan (12940)  
Telepon (021) 2525015 (ext. 514); (021) 2522952; Faksimili (021) 2522952  
E-mail: [ejournalham@gmail.com](mailto:ejournalham@gmail.com) / [pusbangdatin@gmail.com](mailto:pusbangdatin@gmail.com)

### **Percetakan**

#### **PT. Pohon Cahaya**

Jl. Gedung Baru Nomor 18 Jakarta Barat (11440)  
Telepon (021) 5600111; Faksimili (021) 5670340

### **Catatan**

Redaksi menerima naskah asli yang aktual dalam bidang Hak Asasi Manusia berupa hasil penelitian dari berbagai kalangan, seperti : Peneliti Hak Asasi Manusia, praktisi dan teoritis serta kalangan lainnya. Tulisan-tulisan yang dimuat merupakan hasil penelitian terbaru yang memuat data dan fakta serta pendapat para ahli maupun pribadi penulisnya, bukan merupakan pendapat redaksi.

Redaksi berhak tidak menerima, menyingkat naskah tulisan yang dikoreksi dari segi teknis penulisan sepanjang tidak mengubah isi tulisan. Naskah tulisan dapat dikirim ke alamat redaksi, maksimum 30 (tiga puluh) halaman A4 dan dikirim melalui E-mail: [ejournalham@gmail.com](mailto:ejournalham@gmail.com) / [pusbangdatin@gmail.com](mailto:pusbangdatin@gmail.com) serta wajib mengupload tulisan tersebut melalui Open Journal System (OJS) pada [ejournal.balitbangham.go.id](http://ejournal.balitbangham.go.id).

## DAFTAR ISI

### DAFTAR ISI

### PENGANTAR REDAKSI

### KUMPULAN ABSTRAK

Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini pada Pendidikan Anak  
melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional

*(Instill Anti-Violence Culture At Early Stage of children Education*

*Through Local Wisdom Of Traditional Games) ..... 111 - 124*

Oksimana Darmawan

## PENGANTAR REDAKSI

Jurnal HAM merupakan jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan Hak Asasi Manusia, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Terbitan ini merupakan elemen penting dalam upaya penyebarluasan hasil penelitian dan pemikiran ilmiah yang berkaitan dengan isu Hak Asasi Manusia aktual yang sesuai dengan perkembangan terkini kebutuhan masyarakat, baik yang dilakukan oleh para peneliti internal di lingkungan Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan Hak Asasi Manusia maupun pihak-pihak yang terkait lainnya.

Pada Volume 7 Nomor 2, Desember 2016, Jurnal HAM menyajikan 6 (enam) tulisan, dengan masing-masing judul: (1) Alternatif Penjatuhan Hukuman Mati di Indonesia Dilihat dari Perspektif HAM, (2) Pemenuhan Hak atas Perumahan yang Layak bagi Masyarakat Miskin Kota dalam Perspektif HAM, (3) Aspek Hak Sipil dalam Kesetaraan Gender di Sektor Kerja Formal di Ternate, (4) Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional pada Pendidikan Anak, (5) Pemenuhan Hak atas Layanan Bantuan Hukum bagi Masyarakat Miskin, (6) Penegakkan Hukum Kelompok Rentan (Anak dan Perempuan). Akhir kata, Dewan Redaksi menyampaikan selamat membaca dan semoga beberapa topik yang diangkat oleh redaksi dalam terbitan Jurnal HAM Volume 7 Nomor 2, Desember 2016 ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat berkontribusi positif bagi upaya perlindungan dan penegakan Hak Asasi Manusia di Indonesia.

Kami menyampaikan terima kasih kepada Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan Hak Asasi Manusia Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Kepala Pusat Pengembangan Data dan Informasi Penelitian Hukum dan Hak Asasi Manusia serta kepada Prof. DR. Hafid Abbas, Prof. DR. Rianto Adi, M.A., DR. Lilik Mulyadi, S.H., M.H., Marulak Pardede, S.H., M.H., APU., DR. Alie Humaedi, S. Ag., M.Hum., selaku Mitra Bestari yang telah bersedia membantu memeriksa dan mengoreksi substansi tulisan dari para penulis.

Jakarta, Desember 2016

**Redaksi**



**PENANAMAN BUDAYA ANTI KEKERASAN SEJAK DINI PADA PENDIDIKAN ANAK MELALUI KEARIFAN LOKAL PERMAINAN TRADISIONAL**

*(Instill Anti-Violence Culture At Early Stage of children Education Through Local Wisdom Of Traditional Games)*

Oksimana Darmawan

Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan HAM

Kementerian Hukum dan HAM RI

Jl. H.R. Rasuna Said Kav. 4-5, Kuningan, Jakarta Selatan 12940

Email : Oksimana7@gmail.com

Tulisan Diterima, 24-10-2016; Direvisi, 01-11-2016; Disetujui diterbitkan, 01-12-2016

**ABSTRACT**

*Implementation of Jokowi-Jusuf Kalla's administration Nawacita program as nation character revolution, so it is necessary to build a positive and applicative character to children, early through the local wisdom of traditional games. This purpose of this research is to assess local wisdom potencies in traditional games can make benefits at early childhood education programs and primary education to establish idea and attitude of anti-violence culture. This research is qualitative with an explorative method and inductive approach. It concludes that local wisdom potencies can be useful to recognize anti-violence culture by reflecting and interpreting values of traditional games in learning process and child playing activities. It suggested that it is important to regulate rule of traditional games both local regulation and governor regulation of early childhood education programs and primary education.*

**Keywords:** *traditional game, capacity of child character.*

**ABSTRAK**

Implementasi Program Nawacita Pemerintahan Jokowi-Jusuf Kalla sebagai revolusi karakter bangsa, maka diperlukan aplikatif pembentukan karakter positif anak sejak dini melalui kearifan lokal permainan tradisional. Permasalahannya adalah bagaimana potensi kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan di satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar untuk menanamkan budaya anti kekerasan. Tujuan penelitian ini adalah menilai potensi kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan di satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar untuk menanamkan budaya anti kekerasan. Jenis penelitian adalah kualitatif melalui metode eksploratif dengan pendekatan induktif. Kesimpulan penelitian adalah potensi kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan budaya anti kekerasan, yaitu dengan merefleksikan dan memaknai kandungan nilai permainan tradisional dalam proses pembelajaran dan aktivitas bermain anak. Untuk itu disarankan, perlu peraturan daerah sampai peraturan gubernur sebagai peraturan pelaksana permainan tradisional agar bisa diterapkan di satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar.

**Kata kunci:** Permainan tradisional, pembentukan karakter anak.

## PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara majemuk, yaitu multi etnis, ras dan agama dengan beragam kebudayaan yang mengandung warisan nilai-nilai kearifan lokal yang kaya akan wawasan dan bernilai estetika tinggi. Kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia ini perlu dilestarikan dan diinternalisasi pada generasi muda, agar generasi muda lebih mengenal dan mencintai kebudayaan dan produk lokal dari dalam negeri.

Warisan budaya ini termasuk dalam permainan tradisional (permadi) anak berbasis pada potensi kearifan lokal di dalamnya terkandung nilai-nilai karakter yang bermanfaat untuk pembentukan karakter anak. Dalam permainan tradisional yang dimainkan oleh anak secara tidak langsung akan menumbuhkembangkan semangat persatuan dan kebersamaan anak pada masa proses tumbuh-kembang anak.

Potensi kearifan lokal ini seyogyanya diadopsi dalam pendidikan yang merupakan suatu aspek penting yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan manusia. Aktivitas pendidikan digeluti memiliki kontribusi sangat besar dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Pada dasarnya, proses pendidikan merupakan salah satu upaya dilakukan manusia dalam membentuk pribadi yang berkompeten dan memiliki daya saing secara global sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Ketentuan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menentukan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peran negara *cq.* pemerintah merupakan faktor utama menyangkut kewajiban menghormati, melindungi, dan memenuhi hak asasi manusia. Khusus hak anak, diamanahkan dalam instrumen nasional, seperti Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 jo Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Undang-Undang No. 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan

Anak. Sedangkan dalam instrumen internasional ada Konvensi Hak Anak Tahun 1989, terdapat 31 hak yang harus dipenuhi dan dilindungi oleh pihak-pihak yang bertanggungjawab, yaitu negara dan pemerintah, dan masyarakat serta keluarga.

Pemerintah sebagai pihak pembuat regulasi, semestinya menyiapkan langkah antisipatif untuk mencegah kasus kekerasan terhadap anak, karena data kasus pengaduan anak tentang kekerasan yang diterima KPAI sejak tahun 2011 sampai dengan 2014 mengalami kenaikan. Pada tahun 2011 kasus pengaduan ke KPAI sebanyak 2178 kasus dan naik menjadi 3512 kasus pada tahun 2012, selanjutnya pada tahun 2013 kasus pengaduan ke KPAI menjadi 4311 kasus dan naik menjadi 5066 kasus pada tahun 2014.

Seiring kasus kekerasan terhadap anak, pemerintahan Jokowi dan Jusuf Kalla mengusung program Nawacita, salah satunya melakukan revolusi karakter bangsa. Revolusi karakter bangsa dinilai lebih baik apabila dimulai pada anak usia dini atau usia emas (*Golden Age*), khususnya nilai dan norma yang ditanamkan untuk membentuk karakter anak dalam pendidikan di sekolah. Namun, pendidikan dalam membentuk karakter cenderung bersifat normatif, yang kalau dibiarkan saja mungkin hanya menjadi se-normatif gagasan-gagasan tentang Pancasila yang terkesan teoretis.

Oleh karena itu, diperlukan implementasi pendidikan pembentukan karakter anak yang disesuaikan kebutuhan dan masa atau usia anak, sehingga nilai dan norma yang ditanamkan dapat membuka kesadaran anak atau minimal terekam dalam alam bawah sadar anak. Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional (permadi) memiliki potensi dapat dimanfaatkan dunia pendidikan untuk membentuk budaya anti kekerasan. Dengan demikian diperlukan upaya menanamkan budaya anti kekerasan pada anak melalui permadi agar anak memiliki pengalaman *rill* tentang budaya Bangsa Indonesia dan menghindari tindakan kekerasan, meminimalkan pornoaksi dan pornografi, seperti yang banyak ditunjukkan pada tayangan televisi, dan permainan modern berbasis teknologi Informasi seperti *Game Online* dan *Game Offline*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas, yaitu *pertama*, bagaimana perspektif akademisi, budayawan dan tenaga pendidik menyangkut permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak



sejak dini. *Kedua*, bagaimana potensi kearifan lokal (*local wisdom*) yang terdapat dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan di satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar untuk menanamkan budaya anti kekerasan. *Ketiga*, bagaimana upaya yang telah dilakukan oleh pendidik anak usia dini dan pendidik pendidikan dasar dalam menanamkan budaya anti kekerasan melalui permainan tradisional.

Adapun tujuan penelitian ini, adalah *pertama*, menggali perspektif akademisi, budayawan, dan tenaga pendidik menyangkut permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak sejak dini. *Kedua*, menilai potensi kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan di satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar untuk menanamkan budaya anti kekerasan. *Ketiga*, mengetahui upaya yang telah dilakukan oleh pendidik anak usia dini dan pendidik pendidikan dasar dalam menanamkan budaya anti kekerasan melalui permadi.

Mengenai ruang lingkup Penelitian, terkait penanaman budaya anti kekerasan melalui permadi dengan memanfaatkan potensi kearifan lokal pada anak usia dini (usia tiga sampai dengan enam tahun) dan pendidikan dasar (usia tujuh sampai dengan 12 tahun), karena pada usia tersebut merupakan usia emas dari seorang anak, dimana pada usia ini adalah masa imitasi (meniru) perilaku apa yang anak lihat, dengar dan alami. Pada usia tujuh sampai dengan 12 adalah masa awal membangun karakter anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mempergunakan metode eksploratif dengan pendekatan induktif. Penelitian eksploratif dilakukan untuk menggali potensi nilai-nilai anti kekerasan yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat diinternalisasi dalam satuan pendidikan usia dini dan pendidikan dasar. Adapun pendekatan penelitian pendekatan induktif, yaitu suatu pendekatan dengan mengambil suatu kesimpulan secara umum dari fakta-fakta nyata yang ada di lapangan. Pendekatan induktif merupakan cara berpikir, dimana ditarik kesimpulan yang bersifat umum dari berbagai kasus yang bersifat individual. Penarikan kesimpulan secara induktif dimulai dengan menyatukan pernyataan-pernyataan yang bersifat umum.

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumber data pertama di lokasi penelitian melalui studi lapangan (*field research*). Terkait data sekunder, adalah data yang diperoleh dari sumber kedua dari data yang dibutuhkan melalui studi kepustakaan (*library research*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan peneliti dengan mendatangi lokasi untuk melakukan pengamatan tentang objek penelitian. Sedangkan wawancara dilakukan dengan informan yang terkait dan mengetahui permasalahan penelitian, yaitu budayawan yang memahami permainan tradisional, dinas pendidikan provinsi/kabupaten/kota, akademisi di bidang pendidikan dan budaya, dan pendidik anak usia dini dan sekolah dasar.

Lokasi penelitian di empat provinsi, yaitu Provinsi Sulawesi Tenggara, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kalimantan Selatan, dan Bangka Belitung dengan mengambil sampel di kabupaten/kota terdekat di provinsi tersebut. Pemilihan lokasi dilakukan secara *purposive sampling*, didasari alasan Sulawesi Tenggara dipilih karena adanya inisiatif Dinas Pendidikan Sultra untuk memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan, yaitu pada mata pelajaran muatan lokal (Mulok). Sedangkan Daerah Istimewa Yogyakarta dipilih karena tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan permainan tradisional (permadi) semakin tergeserkan posisinya, karena mudah dan cepatnya pengaruh budaya modern yang masuk, sehingga menyebabkan tingkat kekerasan yang dilakukan oleh anak di kota tersebut, yang diindikasikan akibat pengaruh budaya modern seperti tayangan televisi dan *game online/offline* cukup tinggi. Selanjutnya, Bangka Belitung dan Kalimantan Selatan dipilih sebagai pembanding, karena tingkat konflik kekerasan rendah dan masih ditemuinya pemanfaatan permadi.

## PEMBAHASAN

### A. Kewajiban Negara dalam Pembentukan Karakter Positif Anak

Kewajiban negara *cq.* pemerintah untuk menghormati, melindungi, dan memenuhi, masing-masing mengandung unsur kewajiban untuk bertindak (*obligation to*

*conduct*), yaitu mensyaratkan negara untuk melakukan langkah-langkah tertentu untuk melaksanakan pemenuhan suatu hak anak; dan kewajiban untuk berdampak (*obligation of result*) mengharuskan negara untuk mencapai sasaran tertentu guna memenuhi standar substantif yang terukur. Apabila dikaitkan dengan penelitian ini, menyangkut kasus kekerasan anak (fenomena yang ada), hak anak, dan kewajiban negara, maka kewajiban untuk bertindak, yaitu mensyaratkan negara untuk memenuhi hak anak, seperti anak berhak mendapatkan pembimbingan dalam tumbuh-kembang dan

proses belajarnya, menerima nilai dan norma budaya lokal serta melakukan permainan dari warisan budaya lokal dalam kesehariannya sesuai dengan usianya. Sedangkan kewajiban untuk berdampak, yaitu mengharuskan negara untuk membentuk karakter positif anak, sehingga meminimalkan kasus kekerasan terhadap anak. Untuk meminimalkan kasus kekerasan terhadap anak diperlukan pencegahan konflik kekerasan yang secara tidak langsung merupakan amanah UU No. 7 Tahun 2012 tentang Penanganan Konflik Sosial (UU PKS), sebagaimana tabel di bawah ini.

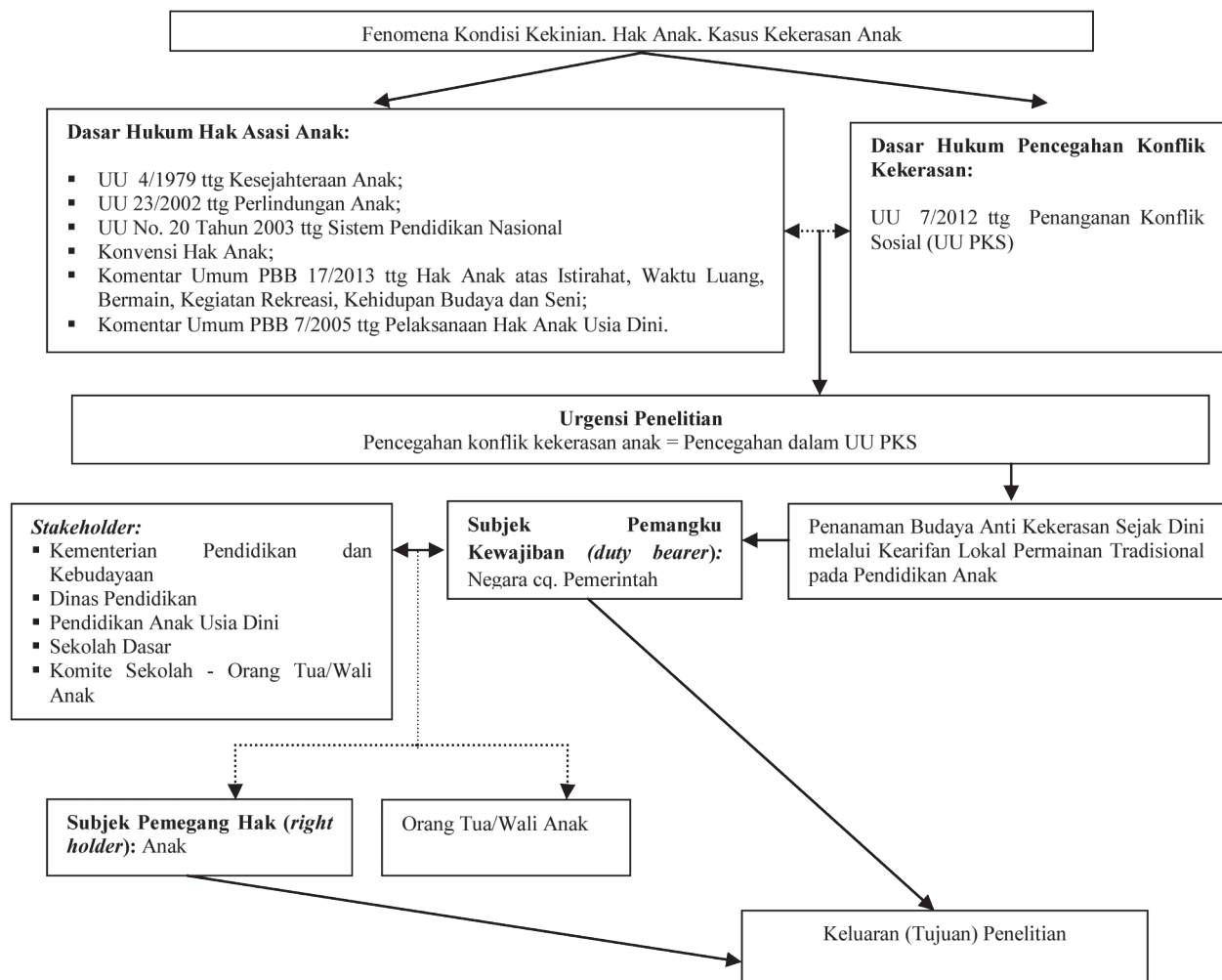
**Tabel**  
**Upaya Pencegahan Konflik Sosial dalam UU PKS dan**  
**Pencegahan Konflik Kekerasan Anak**

No.	Pencegahan Konflik Sosial dalam UU PKS	Pencegahan Konflik Kekerasan Anak
1.	<p><i>Memelihara kondisi damai:</i></p> <p>a. Mengembangkan sikap toleransi. b. Menghormati perbedaan suku, bahasa, dan adat istiadat orang lain. c. Mengembangkan persatuan Indonesia atas dasar <i>khebineka-tunggal-ikaan</i>.</p>	<p>a. Ditanamkan sikap saling mengasihi. b. Menghormati/menerima kekalahan (<i>kebiasaan lapang dada/legowo</i>). c. Ditanamkan sikap kebersamaan, <i>solider</i>, menerima perbedaan</p>
2.	<p><i>Meredam potensi konflik:</i></p> <p>a. Melestarikan nilai Pancasila dan kearifan lokal. b. Melakukan program perdamaian di daerah potensi Konflik.</p>	<p>a. Potensi nilai Pancasila dan kearifan lokal pada permainan tradisional merupakan metode yang aplikatif untuk diimplementasikan sehari-hari. b. Program pembentukan karakter anti kekerasan pada anak yang aplikatif.</p>
3.	<p>Membangun sistem peringatan dini:</p> <p>a. Konflik di daerah yang diidentifikasi sebagai daerah potensi Konflik b. Perluasan Konflik di daerah yang sedang terjadi Konflik c. Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan</p>	<p>a. Diidentifikasi di sekolah dan lingkungan tempat tinggalnya sebagai daerah potensi konflik kekerasan. b. Perluasan konflik kekerasan (<i>masif</i>) dengan cara pemberitaan yang dilakukan media (terutama TV) yang bisa ditiru dan dikembangkan oleh anak. c. Potensi nilai kearifan lokal pada permainan tradisional diinternalisasi ke dalam pendidikan formal</p>

Dalam meminimalkan kasus kekerasan terhadap anak, tindakan pencegahan yang dilakukan adalah pembentukan karakter positif yang bertujuan agar anak mempunyai budaya anti kekerasan. Pembentukan karakter positif bisa melalui permainan tradisional yang akan ditanamkan nilai dan

norma termasuk kearifan lokal. Permainan tradisional ini akan digali potensi nilai dan norma kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembentukan karakter positif atau budaya anti kekerasan bagi anak. Adapun pola pikir penelitian ada di bawah ini.

Gambar 1 Pola Pikir Penelitian



## B. Permainan Tradisional dalam Perspektif Informan

Menurut perspektif informan dari akademisi, budayawan, dan tenaga pendidik menyangkut potensi kearifan lokal permainan tradisional (permedi) anti kekerasan terhadap anak sejak dini di keempat lokasi penelitian (Provinsi Sulawesi Tenggara, Daerah Istimewa Yogyakarta, Bangka Belitung, dan Provinsi Kalimantan Selatan), mereka menyatakan, secara garis besar, antara lain, *pertama*, permedi sangat dibutuhkan bagi anak usia dini untuk meningkatkan kecerdasan ganda<sup>1</sup>; *kedua* walaupun ada sekolah dasar yang berbasis agama, tetapi permainan tradisional memberikan nilai-

nilai edukatif yang mendorong siswa bersikap kerjasama, jujur dan toleran karena memiliki nilai-nilai yang sangat mendidik dalam bermain maupun belajar;<sup>2</sup> *ketiga*, permedi sangat relevan dengan peningkatan sikap sopan santun dan saling menghormati kepada orang tua serta guru-guru;<sup>3</sup> *keempat*, permainan tradisional mengandung enam aspek yaitu *wicoro* (bunyi-bunyian dari mulut dan tembang), *wirogo* (olah-tubuh anak), *wiromo* (dengan irama meningkatkan kecerdasan musikal anak), *wirosa* (menata hati untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak), *dempuiwa ewo* (meningkatkan kecerdasan verbal anak karena terdapat kata-kata yang diulang pengucapannya),

<sup>1</sup> Wawancara dengan 'ST' Pendidik di Sekolah Taman Kanak-kanak di Kendari, Sulawesi Tenggara.

<sup>2</sup> Wawancara dengan Madhani sebagai Pendidik di Sekolah Muhammadiyah 8-10, Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

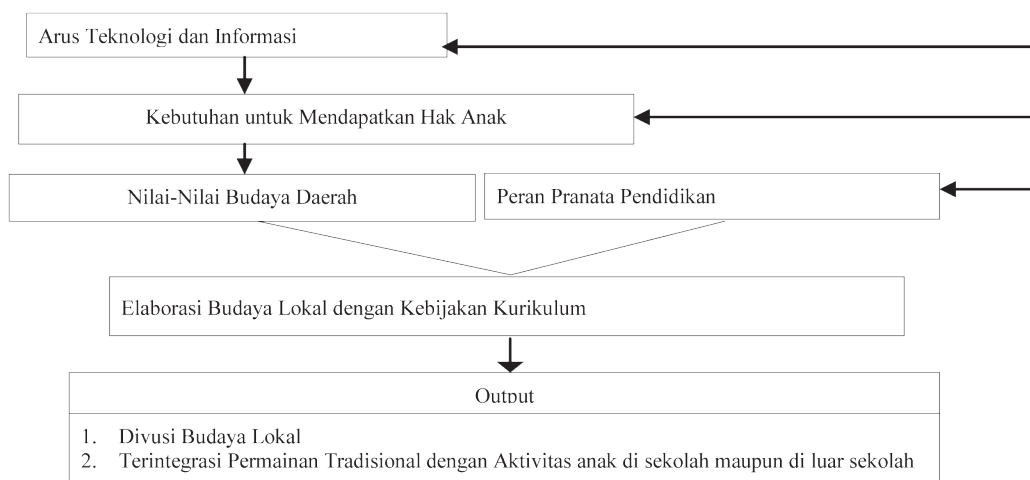
<sup>3</sup> Wawancara dengan 'TR' Pendidik di Sekolah Dasar 01 Poasia, Kendari, Sulawesi Tenggara.

dan edukatif;<sup>4</sup> *kelima*, banyak orang tua tidak mampu memfasilitasi anak dengan permainan tradisional, anak diberi kesibukan dengan *gadget*, padahal anak pada usia dini mempunyai kesempatan bermain dan bersosialisasi dengan temannya, sehingga sebagai guru senang sekali berkesempatan bisa memfasilitasi anak bermain permainan tradisional, daripada dengan permainan elektronik yang bisa menyebabkan kepedulian anak kurang;<sup>5</sup> *keenam*, generasi muda dapat mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya dapat menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana;<sup>6</sup> *ketujuh*, kebijakan

yang perlu diaktualisasikan adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional pada aspek pembelajaran dan atau melakukan integrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga secara tidak langsung anak akan mendapatkan pengalaman memainkan permainan tradisional dan berpengaruh pada perubahan perilaku anak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional.<sup>7</sup>

Menurut pandangan pendidik dan budayawan sebagai responden penelitian ini, maka penulis simpulkan sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 2 tentang pandangan pendidik mengenai potensi kearifan lokal permainan tradisional.

**Gambar 2**  
**Pandangan Pendidik Mengenai Potensi Kearifan Lokal Permainan Tradisional**



Pandangan informan mengenai kearifan lokal, mempunyai kesamaan dengan pendapat Rahyono (2009) yang mengemukakan, bahwa:

“Kearifan merupakan sesuatu yang dihasilkan dari sebuah kecerdasan manusia yang dapat digunakan oleh sesamanya sebagai sarana pencerdasan. Kearifan dihasilkan dari proses pemikiran dan pengambilan keputusan yang

bijaksana, tidak merugikan semua pihak, serta bermanfaat bagi siapa pun yang tersapa oleh kearifan itu.”<sup>8</sup>

Selanjutnya, Sutarno berpendapat Pendidikan karakter dengan pendekatan kearifan lokal yang terdapat di sekolah dapat dilakukan melalui tiga macam model pembelajaran berbasis budaya, yaitu: melalui permainan tradisional dan lagu-lagu daerah, cerita rakyat, dan melalui penggunaan alat-alat tradisional.<sup>9</sup>

4 Wawancara dengan Wahyudi Anggoro, seorang budayawan dari Desa Panggung Harjo yang juga Lurah di Desa Panggung Harjo, Kabupaten Bantuk, Daerah Istimewa Yogyakarta.  
5 Wawancara dengan Arjuna, Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina I, Pangkalpinang, Bangka Belitung.  
6 Wawancara dengan Basrin Malemba, Akademisi dan Budayawan Universitas Haluuleo, Kendari, Sulawesi Tenggara.

7 Wawancara dengan Sakerani, Kepala Sekolah SDN Pasar Lama 1, Banjarmasin, Kalimantan Selatan.  
8 Rahyono, Kearifan Budaya Dalam Kata (Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2009), hlm. 3  
9 Sutarno, Pendidikan Multikultural, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm.7

Secara garis besar perspektif informan di atas, menyatakan permainan tradisional dapat membentuk kecerdasan ganda anak, pandangan ini juga mempunyai kesamaan dengan pendapat Howard Gardner, bahwa kecerdasan ganda atau majemuk merupakan aspek kecerdasan yang terkandung dalam permainan tradisional yang terdiri dari kecerdasan verbal-linguistik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik, musik, interpersonal, intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.<sup>10</sup>

### C. Pemanfaatan Potensi Kearifan Lokal Permainan Tradisional dalam Pendidikan

Potensi kearifan lokal yang dimanfaatkan untuk mengenalkan budaya anti kekerasan yaitu merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional (permadi), seperti *pertama*, nilai kejujuran; *kedua*, sportivitas, menerima kekalahan dengan suka-rela dan melaksanakan hukuman dengan sukacita, kalah dan menang tidak masalah; *ketiga*, kebersamaan, tidak ada permainan tradisional yang dilakukan secara sendiri, biasanya permainan tradisional dilakukan minimal berdua atau berkelompok, sehingga menumbuhkan semangat kebersamaan (sosialisasi antar teman), sehingga terjalin semangat kebersamaan; *keempat*, kerjasama, untuk bisa memenangkan dalam permainan tradisional dibutuhkan kerjasama yang baik; dan *kelima*, rasa komitmen, dibutuhkan kedisiplinan dalam regu/kelompok untuk memenangkan permainan tradisional. Potensi nilai karakter dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran pembentukan perilaku anak agar anak terhindar dari kekerasan, hal ini dapat dilakukan dengan cara memaknai kandungan nilai permainan tradisional dalam proses pembelajaran dan aktivitas bermain anak.

Secara tidak langsung permainan tradisional dapat membentuk karakter positif anak, karena di dalam permadi mengandung

nilai karakter positif, sehingga bisa digunakan dalam proses pendidikan anak. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Khan, bahwa pendidikan karakter adalah proses kegiatan yang dilakukan dengan segala daya dan upaya secara sadar dan terencana untuk mengarahkan anak didik. Pendidikan karakter juga merupakan proses kegiatan yang mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan budi harmoni yang selalu mengajarkan, membimbing, dan membina setiap menusia untuk memiliki kompetensi intelektual, karakter, dan keterampilan menarik. Nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dihayati dalam penelitian ini adalah religius, nasionalis, cerdas, tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, dan arif, hormat dan santun, dermawan, suka menolong, gotong-royong, percaya diri, kerja keras, tangguh, kreatif, kepemimpinan, demokratis, rendah hati, toleransi, solidaritas dan peduli.<sup>11</sup>

Dalam permainan tradisional mengandung kearifan lokal. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai kebijaksanaan atau nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kekayaan-kekayaan budaya lokal berupa tradisi, petatah-petitih dan semboyan hidup. Pengertian Kearifan Lokal dilihat dari kamus Inggris Indonesia, terdiri dari 2 kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Local berarti setempat dan wisdom sama dengan kebijaksanaan. Dengan kata lain maka *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.<sup>12</sup> Oleh karenanya, pengenalan permainan tradisional di sekolah melalui kearifan lokal sangatlah tepat. Hal ini dikarenakan permainan tradisional berbasis kearifan lokal adalah permainan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari dan juga anak berhak untuk mendapat nilai luhur yang terdapat

<sup>10</sup> Armstrong, *Multiple Intelligences in The Classroom*, (Alexandria, Virginia: ASCD, 1994). hlm. 121.

<sup>11</sup> Yahya Khan, *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*, (Yogyakarta : Pelangi Publishing, 2010), hlm. 34.

<sup>12</sup> Sedyawati, Edi. *Keindonesiaan dalam Budaya: Buku 1 Kebutuhan Membangun Bangsa yang Kuat*. (Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2007 ). hlm. 49.



dalam permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun (*folklore games*).

Selain itu, dalam hal sebelum melakukan permainan tradisional pun, anak secara tidak langsung juga diajari dan dibiasakan menerima nilai demokrasi, yaitu pengundian yang umumnya dilakukan untuk menentukan pihak yang akan memulai permainan. Pengundian ini, antara lain, seperti yang dilakukan di masyarakat Pangkalpinang yang mungkin juga sama dengan daerah lain, mengenal cara-cara pengundian tradisional yang biasanya untuk menentukan giliran atau pemain yang berhak memulai. Pengundian ini merupakan potensi kearifan dan bisa juga satu paket dengan permainan tradisional sendiri. Pengundian tradisional, antara lain, seperti: pengundian suit, wang, tak utit, cang kacang panjang, dan pengundian warna baju, secara garis besar, sebagai berikut:<sup>13</sup>

**Pengundian Suit**, pengundian ini dilakukan memakai media jari tangan dan hanya dilakukan oleh dua orang atau berpasangan. Pengundian ini adalah pengundian yang sering digunakan untuk menentukan giliran dalam permainan ataupun menentukan pemenang. Pengundian ini hanya menggunakan tiga jari tangan, yaitu jempol yang diasumsikan sebagai gajah; telunjuk diasumsikan sebagai orang/manusia; dan kelingking diasumsikan sebagai semut.

**Pengundian Wang**, pengundian ini biasanya digunakan, apabila peserta lebih dari dua orang dan cenderung lebih sering digunakan untuk menentukan pemain yang kalah dan mendapat giliran menjaga. Cara pengundian “Wang” memakai media kedua belah telapak tangan, yaitu punggung tangan disebut hitam/telungkup, dan telapak tangan disebut putih/telentang. Biasanya salah satu pemain ditugaskan memberi aba-aba atau hitungan, ataupun menyebutkan salah satu warna dari

bagian tangan tersebut, dan pemain lain secara serentak meletakkan tangannya pada posisi yang diminta.

Apabila ada satu pemain yang meletakkan tangannya berbeda dengan posisi yang diminta, maka pemain tersebut dianggap kalah dan harus menjalani giliran menjadi yang “jaga” dan pemain lain melakukan permainannya. Penyebutan posisi tangan biasanya memakai lagu/nyanyian tertentu. Contohnya: Tam tam hitam putih, yang putih jadi; atau tam tam hitam putih, yang putih tidak jadi.

**Pengundian Tak Utit**, pengundian dengan cara ini menggunakan media ke arah depan bersusunan. Seorang pemain ditugaskan untuk memberikan aba-aba melalui nyanyian, yaitu ‘*tak utit, kopi susu, siapa menang, nomor satu*’. Sambil menyanyikan lagu tadi, pemain tersebut menepukkan tangannya pada tangan pemain lain satu persatu. Di saat nyanyian habis, maka tangan yang ditepuk terakhir adalah yang kalah.

Jika pemain yang melakukan undian banyak dan lagu yang digunakan terlalu pendek, maka lagu tersebut bisa dinyanyikan beberapa kali sampai semua pemain mendapatkan giliran menepuk tangan atau putaran tepukan tangan melebihi satu putaran, ada juga yang mengganti lagu dengan lagu yang lebih panjang agar pengundian lebih adil. Pengundian akan berakhir, jika pemain yang tersisa satu orang dan urutan pemenang ditentukan dari pemain yang terakhir. Tak utit sering dilakukan hanya sekali untuk menentukan satu pemain yang menang.

**Pengundian Cang Kacang Panjang**, pengundian dengan cara ini menggunakan media tangan yang direntangkan memanjang disebut panjang dan tangan dilipat disebut pendek. Selama pengundian tangan terus-menerus direntangkan dan dilipat sampai lagu selesai dinyanyikan. Seorang pemain ditugaskan menyanyikan lagu, yaitu ‘*Cang cang kacang panjang yang panjang jadi*’ atau ‘*Cang cang kacang*

<sup>13</sup> Taufik Hidayat dan Pupung P Damayanti; Akhmad Elvian ed.; Permainan dan Alat Musik Tradisional Kota Pangkalpinang, (Pangkalpinang: Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Pangkalpinang; 2014)

*panjang yang panjang tidak jadi*'. Pemain yang posisi tangannya berbeda dengan posisi yang disebutkan pada akhir nyayian, maka pemain tersebut kalah. Pengundian Cang kacang panjang berakhir bila pemain yang tersisa tinggal satu orang dan biasanya menjadi pemenang.

**Pengundian Warna Baju**, pengundian ini menggunakan warna baju. Seorang pemain ditugaskan untuk memberikan aba-aba. Aba-aba yang dimaksud, yaitu warna baju salah seorang pemain ataupun warna baju profesi tertentu yang berwarna hitam atau putih, misalnya dokter, dan lain-lain. Para pemain harus meletakkan tangannya sesuai dengan warna yang dimaksud (hitam atau putih), dan apabila ada seorang pemain yang meletakkan tangannya tidak sama dengan warna yang dimaksud, maka ia dianggap kalah.

Dengan cara ini semua peserta akan menerima hasil pengundian, karena pengundian bersifat adil, sehingga permainan akan berjalan dengan baik dan para pemain dapat bermain dengan hati yang riang dan menikmati permainan tanpa ada ganjalan di dalam hati.<sup>14</sup>

Pandangan permainan tradisional mengandung nilai positif termasuk nilai budaya, juga dikuatkan menurut Dharmamulya dalam Purwaningsih (2006), yaitu unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, sebagai berikut:

1. Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
2. Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.

3. Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
4. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
5. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
6. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
7. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.
8. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
9. Melatih cakup dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
10. Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada

<sup>14</sup> Ibid.

skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.

11. Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.<sup>15</sup>

Dari hal di atas, permadi dapat diajarkan di sekolah berbasis budaya. Menurut Sutarno terdapat tiga macam model pembelajaran berbasis budaya, yaitu: Melalui permainan tradisional dan lagu-lagu daerah, melalui cerita rakyat, dan melalui penggunaan alat-alat tradisional.<sup>16</sup> Apabila dielaborasi dengan temuan penelitian, maka permainan tradisional sebagian besar diterapkan dengan mata pelajaran khusus seperti mata pelajaran seni budaya dan mata pelajaran olahraga. Padahal, mengenalkan permainan tradisional kepada anak dapat dilakukan dengan mengintegrasikan mata pelajaran serta kreatifitas guru dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik.

Dapat diambil kesimpulan, permainan tradisional dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran ataupun guru membelajarkan kepada peserta didik melalui kurikulum yang tersembunyi. Oleh karena itu, permainan tradisional dianggap penting untuk diterapkan, baik pada lingkup keluarga, sekolah maupun masyarakat dan tidak dapat dilihat hanya sebagai salah satu bentuk dari permainan saja, melainkan juga mengandung filosofi dari nilai-nilai lokal yang terkandung dalam permainan tradisional.

#### **D. Upaya Pendidik dalam Penanaman Budaya Anti Kekerasan melalui Permainan Tradisional**

<sup>15</sup> Ernita Lusiana, Membangun Pemahaman Kejujuran melalui Permainan Tradisional Jawa pada Anak Usia Dini di Kota Pati, Skripsi, Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Semarang, 2012, hlm. 21-22

<sup>16</sup> Sutarno, Pendidikan Multikultural, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 7

Upaya teknis yang dilakukan oleh pendidik ialah menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, yaitu *modelling* dari guru yang akhirnya dicontoh oleh murid dengan berbagai permainan tradisional dan pembelajaran yang terintegrasi. Misalkan, bermain petak kumpet dapat menstimulasi anak dalam muatan akademik matematika, IPS, PKn dan pendidikan karakter dengan kerjasama serta kejujuran. Selain itu, peran yang dilakukan oleh pendidik dalam menerapkan permainan tradisional yaitu metode lingkaran, menghormati, menyayangi sesama teman dan orang lain.

Dalam observasi ditemukan, seperti di UPT Sanggar Kegiatan Belajar PAUD Ceria di Pangkalpinang, anak didik bisa bermain bilun, cam-cam buku rimba, dan cak lingking. Tindak-lanjut dari misi sekolah ini adalah pengembangan pendidikan karakter berbasis budaya lokal melalui permainan tradisional, sehingga sesuai dengan materi kurikulum 2013 dari Kementerian Pendidikan Nasional yang digunakan di sekolah ini, yaitu memberikan kebebasan kepada daerah untuk mengembangkan muatan lokal.

Di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) PAUD Ceria ini, salah satu permainan yang dikembangkan adalah Permainan Bilun. Dalam Permainan Bilun, aspek pengembangan dan indikator kemampuan yang dapat dikembangkan, diantaranya, yaitu:<sup>17</sup>

- a. Moral dan nilai agama
  - 1) Selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar.
  - 2) Mengucapkan kata-kata santun (maaf, tolong)
  - 3) Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak.
- b. Sosial-emosional
  - 1) Mau bermain bersama
  - 2) Mengerti aturan main.
  - 3) Mengerti akibat jika melanggar aturan

<sup>17</sup> Djuariningasih, Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini dengan Pendekatan Permainan Tradisional, (Pangkalpinang: Dinas Pendidikan Kota Pangkalpinang, Sanggar Kegiatan Belajar), hlm. 27.



- 4) Bisa memimpin kelompok kecil
  - 5) Dapat memecahkan masalah sederhana
  - 6) Mengetahui hak dan kewajiban
- c. Bahasa
- 1) Mengerti dan dapat melaksanakan lebih dari tiga perintah
  - 2) Mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan lengkap
  - 3) Memecahkan masalah dengan dialog
- d. Kognitif
- 1) Membedakan garis vertikal dan horisontal
  - 2) Menyebutkan semua benda yang ada disekitar sesuai dengan kemampuannya.
  - 3) Menyebutkan 4-7 bentuk (segi panjang, lingkaran, segitiga, dan lain-lain).
  - 4) Menguasai konsep bilangan.
- e. Fisik
- 1) Berlari dengan berbagai variasi (maju, mundur, ke samping)
  - 2) Berlari di atas garis lurus.
  - 3) Berlari dengan stabil.

Temuan lapangan menunjukkan, bahwa perlu adanya pembiasaan orang tua untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak dan lembaga pendidikan mengembangkan model-model permainan tradisional. Seyogyanya, untuk menginternalisasi budaya anti kekerasan melalui permainan tradisional, yaitu melalui:

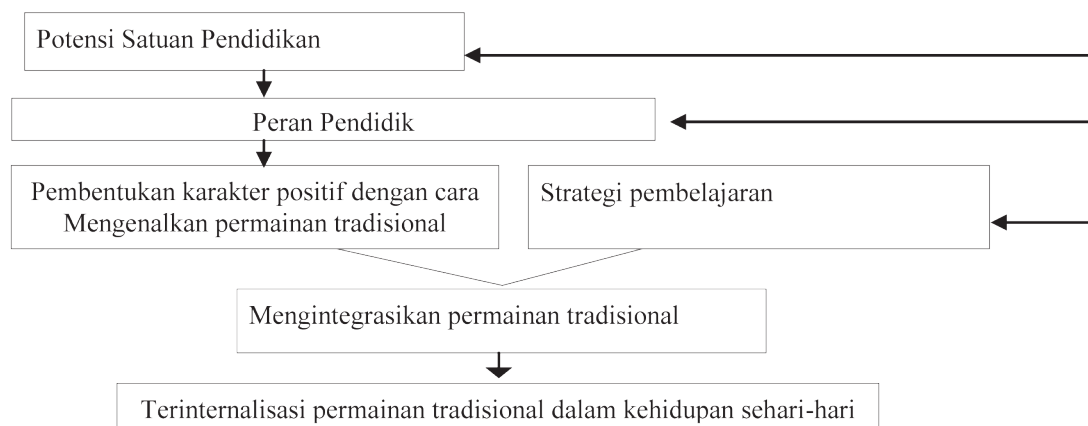
1. Pendekatan terintegrasi dalam semua mata pelajaran,
2. Pengembangan budaya satuan pendidikan,
3. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler, dan
4. Pembiasaan perilaku dalam kehidupan di lingkungan satuan pendidikan.<sup>18</sup>

Pendekatan tersebut senada dengan temuan lapangan bahwa metode yang dilaksanakan dengan pendekatan integrasi, yaitu pada saat praktek disisipkan di dalam setiap mata pelajaran. Di dalam pelajaran seni, dihubungkan ke permainan tradisional, setidaknya langkah konkrit yang dilakukan oleh pendidik, yaitu menginternalisasi permainan tradisional, bukan mengajarkan atau mentransfer permainan tradisional kepada anak untuk mengembangkan sikap positif anak.

Fakta di lapangan menunjukkan untuk menginternalisasi budaya anti kekerasan, peran guru melakukan proses sosialisasi kepada orang tua untuk melakukan preventif, mengenai pencegahan kekerasan serta melakukan pendekatan dalam menumbuhkan budaya anti kekerasan dengan cara melakukan kegiatan bermain, karena bermain sangat diminati oleh anak. Ditegaskan kembali bahwa cara lain yang dilakukan oleh pendidik dalam menginternalisasikan budaya anti kekerasan, yaitu mengembangkan buku teks dari kelas 1 sampai kelas 6 tentang permainan tradisional untuk mengenalkan budaya lokal. Peran yang dilakukan oleh pendidik ini, dapat disimpulkan penulis pada gambar 3.

<sup>18</sup> Kartodirdjo, Sartono. Pembangunan Bangsa tentang Nasionalisme, Kesadaran dan Kebudayaan Nasional. (Yogyakarta: Aditya Media, 1994 ). Hlm 69

**Gambar 3**  
**Peran Pendidik dalam Menginternalisasi Budaya Anti Kekerasan melalui Permainan Tradisional**



Dengan demikian, permainan tradisional sangat tepat sebagai media dalam mengenalkan budaya anti kekerasan terhadap anak. Tetapi peran pendidik tidak hanya sekedar mengajar atau transfer pengetahuan untuk mengenalkan budaya anti kekerasan kepada anak. Pendidik harus mampu menginternalisasi permainan tradisional ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak memiliki kebiasaan dan tertarik dalam memainkan permainan tradisional. Cara yang efektif untuk menginternalisasi permainan tradisional untuk mengenalkan budaya anti kekerasan terhadap anak dapat dilakukan dengan cara mengelaborasi permainan tradisional pada saat pembelajaran, karena anak lebih senang belajar sambil bermain dan anak akan memaknai permainan tradisional untuk berinteraksi pada kehidupan sehari-hari, sehingga akan muncul kebiasaan berkelompok, saling bertoleransi dan berkerjasama, hal ini untuk menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mentransformasi konflik sebagai pemenuhan hak-hak anak secara universal.

#### E. Kendala Internalisasi Nilai Permainan Tradisional

Dalam melakukan upaya menginternalisasi nilai karakter permainan tradisional para pendidik mengalami berbagai kendala, antara lain, *pertama*, belum ada payung hukum (dasar hukum) di tingkat daerah, hasil temuan lapangan di keempat

lokasi menunjukkan yang ada adalah kebijakan dinas pendidikan kota mengenai muatan lokal yang hanya terdiri dari bahasa asing dan bahasa daerah; *kedua*, para pendidik mengalami kesulitan untuk mendapatkan referensi permainan tradisional, referensi selama ini adalah dari Dinas Kebudayaan atau buku panduan muatan lokal permainan tradisional untuk satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar; *ketiga*, kurangnya sosialisasi permainan tradisional dari dinas pendidikan, berupa festival dan lomba permainan tradisional antar sekolah, dan pelatihan untuk guru mengenai permainan tradisional dalam rangka penanaman karakter positif kepada anak; *keempat*, minimnya kesadaran masyarakat terutama orang tua/wali asuh anak tentang pentingnya untuk memfasilitasi anak dengan permainan tradisional, hal ini menyangkut pemahaman wali asuh anak bahwa permainan tradisional membentuk karakter positif anak termasuk kecerdasan majemuk.

#### KESIMPULAN

Menurut perspektif informan, disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat relevan dengan peningkatan sikap sopan santun dan saling menghormati kepada orang tua serta guru-guru; dan juga membentuk anak memiliki kecerdasan ganda/majemuk, yaitu kecerdasan matematik logis, spasial, kinestetik, linguistik, intrapersonal, interpersonal, linguistik dan naturalistik.

Potensi kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam pendidikan sebagai sarana mengenalkan budaya anti kekerasan, yaitu dengan merefleksikan dan memaknai kandungan nilai permainan tradisional dalam proses pembelajaran dan aktivitas bermain anak.

Upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam internalisasi budaya anti kekerasan di satuan pendidikan anak usia dini dilakukan dengan cara menerapkan metode pembelajaran sentra dan aktivitas bermain peran dalam permainan tradisional, sedangkan untuk satuan pendidikan dasar dengan metode mengintegrasikan permainan tradisional melalui mata pelajaran seni budaya dan mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjaskes). Pada umumnya pendekatan pembelajaran yang diterapkan pendidik untuk mengenalkan dan menginternalisasi permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual.

Namun, dalam melakukan upaya menginternalisasi nilai karakter permainan tradisional para pendidik mengalami berbagai kendala, antara lain, *pertama*, belum ada payung hukum (dasar hukum) di tingkat daerah; *kedua*, adanya kesulitan mendapatkan referensi permainan tradisional; *ketiga*, kurangnya sosialisasi permainan tradisional dari dinas pendidikan; *keempat*, minimnya kesadaran masyarakat terutama orang tua/wali asuh anak tentang pentingnya untuk memfasilitasi anak dengan permainan tradisional.

## SARAN

Pemerintah daerah, perlu membuat peraturan mengenai muatan lokal, jika sudah ada peraturan mengenai muatan lokal, maka diperlukan tindak lanjut peraturan pelaksana berupa peraturan gubernur mengenai permainan tradisional yang bisa digunakan di satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar.

Di satuan pendidikan, untuk pendidikan anak usia dini (PAUD), diperlukan adanya masukan ke dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mengenai implementasi permainan tradisional menyangkut pembudayaan, pelajaran muatan lokal dalam hal ketersediaan bahan ajar yang isinya nilai dan norma permainan tradisional termasuk memasukkan enam kecerdasan anak, dan pada waktu istirahat di sekolah agar

menyediakan sarana dan prasarana permainan tradisional. Mengenai tingkat sekolah dasar, agar guru pendidikan jasmani dan olahraga, dan guru seni budaya dan keterampilan mengajarkan materi permainan tradisional, baik dalam tataran substansi nilai dan norma maupun dalam pelaksanaan permainannya.

Diharapkan agar memfasilitasi anak didik menyangkut permainan tradisional, baik pengenalan permainan tradisional, penyediaan sarana, maupun penjelasan nilai dan norma yang ada dalam permainan tradisional. Hal ini menyangkut pembuatan bahan ajar mengenai permainan tradisional kepada anak didik serta memasukkan enam kecerdasan anak.

Memberikan pemahaman kepada orang tua melalui program *parenting* yang diselenggarakan secara berkala, yaitu, *pertama*, permainan tradisional berpengaruh untuk pembentukan kecerdasan anak (kecerdasan majemuk) terutama pembentukan karakter positif (kecerdasan emosional); *kedua*, diharapkan pendidik meyakinkan orang tua agar memfasilitasi anak melakukan permainan tradisional sehari-hari di rumah sebagaimana yang diajarkan di sekolah; *ketiga*, pendidik memberikan pemahaman kepada orang tua pada saat memfasilitasi anak melakukan permainan tradisional, apabila ada anak yang berbuat 'nakal' pada teman mainnya, maka orang tua tidak memberi label/stigma negatif 'anak nakal'.

**DAFTAR PUSTAKA**

**Buku**

- Amstrong, *Multiple intelligences in the classroom*. (Alexandria, Virginia: ASCD, 1994).
- Ernita Lusiana, *Membangun Pemahaman Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak usia dini di Kota Pati*, Skripsi Pendidikan Guru PAUD, (Semarang: Universitas Negeri, 2012).
- Kartodirdjo, Sartono. *Pembangunan Bangsa tentang Nasionalisme, Kesadaran dan Kebudayaan Nasional*, (Yogyakarta: Aditya Media, 1994).
- Rahyono, *Kearifan Budaya dalam Kata*, (Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2009).
- Sedyawati, Edi., *Keindonesiaan dalam Budaya: Buku 1 Kebutuhan Membangun Bangsa yang Kuat*. (Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2007).
- Sutarno, *Pendidikan Multikultural*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008).
- Sutarno, *Pendidikan Multikultural*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008)
- Taufik Hidayat dan Pupung P Damayanti; Akhmad Elvian ed.; *Permainan dan Alat Musik Tradisional Kota Pangkalpinang*, (Pangkalpinang: Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Pangkalpinang, 2014).
- Yahya Khan, *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*, (Yogyakarta: Pelangi Publishing, 2010)

**Makalah**

- Djuariningasih, “*Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini dengan Pendekatan Permainan Tradisional*”, Pangkalpinang: Dinas Pendidikan Kota Pangkalpinang, Sanggar Kegiatan Belajar (Bahan Ajar)

**Perundang-Undangan**

- Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2012 tentang Penanganan Konflik Sosial.
- Konvensi Hak Anak.
- Komentar Umum PBB Nomor 17 Tahun 2013 tentang Hak Anak atas Istirahat, Waktu Luang, Bermain, Kegiatan Rekreasi, Kehidupan Budaya dan Seni.
- Komentar Umum PBB Nomor 7 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Hak Anak Usia Dini.