

PERAN PERMAINAN TRADISIONAL YANG BERMUATAN EDUKATIF DALAM MENYUMBANG PEMBENTUKAN KARAKTER DAN IDENTITAS BANGSA



Ifa H. Misbach, S.Psi, Psi.

JURUSAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2006



PERAN PERMAINAN TRADISIONAL YANG BERMUATAN EDUKATIF DALAM MENYUMBANG PEMBENTUKAN KARAKTER DAN IDENTITAS BANGSA

ABSTRAK (Kajian Teoritik)

Ketahanan nasional suatu bangsa tidaklah semata-mata berorientasi pada kemampuan bangsa itu mempertahankan negaranya secara fisik, namun dilihat juga dari penilaian bagaimana kemampuan bangsa itu mempertahankan dan mengembangkan nilai-nilai budaya aslinya. Nilai-nilai budaya itu perlu dipelihara dan dikembangkan untuk memperkuat identitas bangsa. Bangsa Indonesia dianugerahi kawasan geografis ribuan pulau yang memiliki beraneka suku bangsa yang menggambarkan kekayaan budayanya. Manusia adalah makhluk yang tidak saja dikondisikan oleh alam sebagai makhluk alam, tetapi juga berfungsi sebagai makhluk kebudayaan. Sebagai makhluk kebudayaan, manusia dapat memberdayakan potensi diri untuk mengoptimalkan aspek-aspek rasio, emosi, sosial, bahasa, intuitif, etika, ekologi dan spiritual, sehingga mampu membentuk norma dan tatanan kehidupan yang didasari nilai-nilai budaya luhur, baik untuk diimplementasikan secara individu maupun untuk kehidupan masyarakat.

Salah satu aspek kebudayaan yang merupakan salah satu perwujudan dari potensi yang dimiliki manusia adalah permainan. Permainan adalah kegiatan spontan, tanpa beban yang dilakukan manusia dengan atau tanpa alat permainan untuk mendapatkan kegembiraan. Aktivitas bermain bersifat esensial bagi kesehatan mental anak-anak, karena melalui panca indera dan pengalaman sensorimotornya, anak-anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang akan diperlukan mereka dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan kognitif, motorik, emosi, bahasa, dan sosial.

Dari sekian banyak permainan terdapat jenis permainan yang bersifat edukatif yang mengandung unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Media pembelajaran edukatif yang bersifat alamiah, justru telah hadir ribuan tahun yang lalu, yang berangkat dari akar tradisi dan alam secara sinergis yang dinamakan **permainan tradisional**. Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk *folklore* berupa permainan yang beredar secara lisan di antara anggota tradisi budaya tertentu, berbentuk tradisional, terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui interaksi dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah berusia tua, tidak diketahui lagi asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya, dan adalaknya mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Dalam permainan tradisional yang segala sesuatunya bersifat alamiah, dimana tidak ada *setting* yang dipersiapkan, anak menjadi lebih banyak mendapat kesempatan mengeksplorasi berbagai media yang tersedia alami sebagai dasar berpikir kreatif. Keanekaragaman jenis permainan tradisional yang menggunakan bahan alami (bambu, kertas, kayu, tanah, batang tanaman, daun-daunan, jerami, batu, dll), mampu memberikan rangsangan sensorimotor yang kaya, baik dari tekstur, ukuran berat dan bentuknya yang beragam. Lain halnya dengan alat-alat permainan sekarang yang ditawarkan industri pabrik mainan, yang tidak mendorong anak menjadi seorang kreator tetapi lebih menggiring anak menjadi operator, yang memanfaatkan kehadiran teknologi canggih seperti komputer, internet atau *play stations*, yang membuat banyak anak minim melakukan kontak dengan dunia luar. Sedangkan dalam permainan tradisional, anak lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok. Di dalam interaksi kelompok terjadi proses sosialisasi yang mengajarkan pendidikan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan main, yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari. Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai salah satu sumbangan bagi pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya.

1. PENDAHULUAN

Salah satu anugerah terbesar kehidupan yang hadir di tengah-tengah kita adalah hadirnya seorang anak. Mereka memiliki dunia tersendiri yang menawarkan kepolosan yang menggugah, rasa ingin tahu yang besar, kegembiraan, kedamaian, tantangan untuk menjelajah serta lumbung kreativitas yang kaya. Karena itulah, secara alamiah dunia anak memiliki pesona tersendiri yang mengundang ketertarikan banyak kalangan. Salah satu pihak yang jeli melihat peluang untuk memanfaatkan momentum masa kanak-kanak adalah para pedagang yang menghadirkan permainan yang bernuansa konsumtif. Sayangnya, alat-alat permainan dewasa ini ditawarkan tidak mendorong anak menjadi seorang kreator tetapi lebih menggiring anak menjadi operator. Alat-alat permainan yang memanfaatkan kehadiran teknologi canggih seperti komputer, internet, video games atau *play stations*, membuat banyak anak sulit melepaskan diri dari keasyikan untuk memasuki petualangan di dunia maya.

Permainan *video game* ini, dipersubur dengan maraknya rental penyewaan *play station*, juga tempat-tempat semacam *timezone* di mal-mal kota besar. Permainan *video game* memang menghibur, tetapi bisa membuat kecanduan berupa unsur *thrill*, suasana tegang. Para peneliti berpendapat *video game* menawarkan agresi yang lebih kuat dibandingkan tontonan TV pada anak-anak, Karena jauh lebih hidup dan bersifat interaktif. Di sana ada target entah untuk menjatuhkan atau mematikan lawan. Pada kasus yang menghebohkan pada 20 April 1999 dua orang anak Eric Haris (18) dan Dylan Klebod (17), dua pelajar Columbine High School di Littleton, Colorado, USA, yang menewaskan 11 rekan dan seorang gurunya. Keterangan yang diperoleh dari kawan-kawan Eric dan Dylan, kedua anak itu bisa berjam-jam main *game* yang tergolong kekerasan seperti "Doom", "Quake", dan "Redneck Rampage". Dengan alasan itu, anggota senat AS melakukan dengar pendapat dengan Profesor Craig A. Anderson dari Iowa State University, yang memaparkan fakta berdasarkan serangkaian penelitian bahwa anak-anak dan remaja yang banyak memainkan *game* komputer bertema kekerasan, akan cenderung berespon secara agresif dibandingkan dengan anak-anak yang tidak memainkan *game* tersebut. Gelombang kekhawatiran serupa juga terjadi di Cina dimana pemerintah Cina secara selektif telah melarang sekitar 50 *game* bertema kekerasan.

Di Indonesia memang belum muncul kasus yang ekstrem seperti di atas, tetapi bagaimana pun keasyikan menatap layar komputer dengan duduk berjam-jam, secara lambat laun dapat menggiring anak menjadi terasing secara emosional karena minimnya kontak dengan dunia nyata. Kehadiran teknologi memang penting. Menutup diri dari perkembangan teknologi akan membuat kita seperti katak dalam tempurung. Tetapi yang jauh lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara arif. Fenomena yang banyak terjadi sekarang adalah teknologi telah membuat orang dewasa mengkerdikan kemampuan anak dengan menyempitkan keleluasaan kreatifitasnya. Seperti halnya menuntut anak untuk diprogram memberikan respon cepat yang bersifat kompetitif di dalam suatu kerangka sempit yang menekankan pada mekanisasi, standarisasi, kontrol, tekanan pada format yang seragam pada tombol yang sama. Di sisi lain, kesemuanya itu tanpa disadari akan menggiring anak menjadi lemah secara spiritual, tidak bergairah, terasing secara emosional dan sulit berpikir sebagai seorang kreator di luar kotak atau menciptakan peluang baru bagi diri sendiri.

Penggunaan komputer juga telah meluas ke sekolah-sekolah sebagai salah satu *requirement* untuk menguasai teknologi. Hanya sayangnya, banyak yang telah tergiring pada suatu pemahaman bahwa rasio menjadi fokus pendidikan sedangkan tubuh sama sekali tidak dianggap relevan dengan proses belajar untuk menjadi cerdas. Kita telah terfokus pada pembelajaran yang menekankan rasio, abstrak, verbal dengan cara duduk terus-menerus sehingga gerakan fisik tidak hanya dianggap kurang penting tetapi juga mengganggu dan sering diwarnai pemahaman sebagai tanda kecerdasan yang rendah. "*Duduk diam, jangan bergoyang-goyang dan belajarlah!*", merupakan situasi yang masih cukup banyak mewarnai cara anak-anak kita belajar di sekolah. Padahal masa kanak-kanak merupakan saat ideal untuk mengembangkan keterampilan motorik dalam rangka mematangkan otot dan syaraf dengan mengerahkan seluruh kemampuan panca indera mereka. Kesemuanya itu merupakan dasar visual motorik untuk menstimulasi keterampilan emosi dan kehidupan sosialnya. Kita juga telah mengetahui secara instingtif ketika masih kanak-kanak, karena kita terjun langsung untuk mempraktekannya sehari-hari dalam kehidupan kita, bukan dengan cara dipaksa duduk di ruang kelas berjam-jam, membaca buku atau menatap layar komputer seharian melainkan dengan cara berinteraksi dengan orang lain. Kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain itulah, yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari.

Kita lupa bagaimana caranya memanusuiawikan kembali dan menyadari bahwa **belajar** bukan lagi suatu proses kognitif yang terpisah, yang terus menerus berperan sebagai penerima (*receiver*) banjir informasi di era komputer ini, melainkan perlu media yang lebih manusiawi untuk melibatkan eksplorasi seluruh tubuh, pikiran, sistem emosi dan jiwa secara utuh sebagai satu kesatuan yang saling bersinergi. Secara mendasar, media pembelajaran yang bersifat alamiah ternyata dapat memberdayakan seluruh aspek pada diri manusia, yang tidak saja melibatkan aspek rasio, emosi, fisik, sosial, intuitif, tetapi juga ekologis, spiritual serta etika.

Media pembelajaran yang alamiah tersebut, justru telah hadir ribuan tahun yang lalu, yang diangkat dari sinergisitas antara tradisi budaya dan alam. **Permainan Tradisional** (misalnya, *Kaulinan Murangkali*, dari suku Sunda sebagai salah satu contoh budaya di Indonesia), merupakan salah satu cerminan dari identitas nilai-nilai yang mewarnai kehidupan masyarakat. Permainan tradisional merefleksikan hasil karya cipta manusia yang membawa unsur budaya, yang secara nyata tidak pernah terlepas dari interaksinya dengan alam sebagai makrokosmos yang sangat mereka hormati. Alam selalu menjadi inspirasi yang tak pernah kering, yang selalu menantang akal dan kreatifitas anak untuk memiliki kemampuan sebagai kreator. Kehadiran permainan tradisional yang sarat makna ini, justru kehadirannya terabaikan dan mulai tenggelam dengan maraknya permainan anak yang berteknologi canggih dan serba instan dan cenderung dapat menyuburkan jiwa konsumtif pada anak-anak. Pembelajaran alamiah dari permainan tradisional ini adalah bangkitnya suatu energi untuk **me-manusiawi-kan** kembali seluruh proses belajar, karena kita belajar langsung melakukan permainan itu sendiri sehingga merasakan energi yang mempengaruhi seluruh sel-sel dalam sistem tubuh untuk merangsang proses-proses sensorimotorik yang kaya. Dalam kaitan itu juga, kita belajar meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan bersosialisasi, karena kita terlibat dalam dinamika kelompok yang mempersyaratkan adanya interaksi alamiah untuk melakukan proses belajar dengan orang lain.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang kurang peduli karena minimnya bahan bacaan atau metode praktis untuk mengajarkan nilai-nilai yang diangkat dari khasanah keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Sekalipun berbeda bahasa dan dipisahkan oleh letak geografis, ternyata hampir sebagian pandangan hidup suku bangsa di Indonesia mengutamakan nilai-nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan. Tetapi yang menarik perhatian ternyata nilai-nilai budaya yang ditanamkan dari contoh suku-suku yang bertikai seperti meletusnya kerusuhan antar etnik di di lima wilayah, yakni : Sambas (Kalimantan Barat), Sampit (Kalimantan Tengah), Poso (Sulawesi Tengah), Ambon (Maluku), dan Ternate (Maluku Utara) pada tahun 2001, ternyata semuanya menanamkan nilai-nilai yang sama seperti yang disebutkan di atas. Salah satu contoh tradisi *Pela Gandong* di Ambon, Maluku, yang memiliki nilai cinta persaudaraan dan perdamaian. (sumber : Direktorat Jendral Pendidikan & Kebudayaan). Tetapi apa yang menyebabkan nilai-nilai budaya itu menjadi tidak terhayati sehingga terjadi kerusuhan yang begitu hebat?. Hal ini dapat menyiratkan bahwa bangsa kita belum tahu bagaimana seharusnya memandang perbedaan yang ada, bagaimana menghormati, dan bagaimana mengatasi konflik yang akan timbul, karena tidak pernah ada mekanisme untuk belajar menghadapinya di dunia nyata (Ratna Megawangi, 1999)

Memang sulit untuk menghilangkan rasa kebencian atas dasar ras, suku dan agama, apalagi jika telah berlangsung secara turun-temurun. Upaya rehabilitasi pasca-konflik selalu memakan *cost* sosial yang sangat mahal. Tampaknya perlu satu generasi untuk menghilangkannya, itu pun memerlukan upaya serius. Jika hal ini tidak diantisipasi sejak dini, maka generasi penerus yang masih usia belia akan mewarisi dampak kekerasan yang berpotensi menggerus persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan penelitian perkembangan anak yang dimulai pada tahun 1987 secara *long-term* yang dilakukan oleh tim University of Otago di Dunedin, New Zealand, yang diikuti 1000 anak into adulthood, menunjukkan bahwa sejak usia 3 tahun, seorang anak sudah dapat diprediksi memiliki kecenderungan seperti apa dewasa kelak. Menurut Clark & Milner, sejak usia 4 tahun seorang anak sudah dapat mengekspresikan sikap diskriminatif terhadap orang yang berbeda.

Karena itu, dalam rangka membangun dan bertindak positif untuk Indonesia yang lebih baik ke depan, maka ada baiknya dilakukan upaya preventif pada generasi muda sejak usia dini. Karena itu, sangat diperlukan penanaman nilai-nilai moral yang menjunjung tinggi harkat kemanusiaan. Pengenalan permainan tradisional di berbagai suku di Indonesia di samping dapat mendekatkan anak sebagai bagian alam sekitar untuk memanusuiawikan aspek-aspek perkembangan pada anak. Di sisi lain, dapat menjadi alternatif untuk menanamkan nilai dan moral sebagai dasar yang

membentuk karakter di samping untuk mengenalkan keanekaragaman budaya pada anak-anak sebagai perekat identitas bangsa

Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai stimulasi dasar untuk menyumbang pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Bermain dan Anak

Sebelum kita membahas lebih jauh tentang bermain dan anak ini, kita akan menelaah dan membedakan istilah-istilah yang akan muncul dalam pembahasan ini seperti bermain (*play*), mainan (*toys*), dan permainan (*games*).

- ✘ Beberapa ahli mendefinisikan makna **bermain** sebagai pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak dengan atau tanpa alat, (Olson, Bruner, Heinich et al, 1996). Bermain merupakan kegiatan spontan, tanpa beban, dan tanpa aturan yang mengikat. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakannya. Hal ini menjadi sarana yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan diri, baik perkembangan emosi, sosial, fisik maupun intelektualnya. (Dockett, 1996) . Menurut Piaget dan Smilanky (1968), ketika bermain, anak akan berinteraksi secara fisik dengan lingkungan mereka dan mengaktifkan semua panca inderanya. Melalui indera ini, anak belajar berbagai hal.
- ✘ Sedangkan yang dimaksud **mainan (toys)** adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan atau mainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya.
- ✘ Terdapat juga alat bermain untuk tujuan pendidikan, yang biasa disebut APE (alat permainan edukatif). Biasanya alat-alat ini bersifat multiguna sekalipun masing-masing memiliki kekhususan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Alat-bermain ini dirancang khusus sehingga memiliki nilai dan nuansa pembentukan konsep pola pikir anak dan bermanfaat membantu tumbuh kembang potensi anak secara optimal.
- ✘ Sementara **permainan** atau yang lebih populer disebut **games**, adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Ada *rule of games* yang disepakati bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. (Bettelheim, dalam Hurlock, 1978). Mayke S. Tedjasaputra (2001), mengelompokan permainan ini dalam kelompok kegiatan **bermain aktif**, dimana kegiatan ini memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan ini banyak melibatkan aktifitas tubuh atau gerak-gerakan tubuh.
- ✘ Sejalan berkembangannya zaman, terdapat jenis-jenis mainan dengan alat bantu alat-alat elektronik seperti komputer, *video games* atau *play station* dan mesin-mesin simulator. Dalam kamus bahasa Inggris Echols (1997) kata **video game** berasal dari kata **video** dan **game**. Sedangkan *video* adalah penampilan gambar (visual) dengan bantuan alat elektronik. Menurut Mifflin (2004) *Video game* adalah permainan yang dimainkan melawan komputer. Menurut Mayke dalam bukunya "*Bermain, mainan dan permainan*", sebenarnya yang dipicu alat permainan elektronik adalah kemampuan anak yang bereaksi dengan cepat dan dengan latihan yang terus-menerus (*drilling*) anak menjadi tangkas, tetapi belum tentu anak dapat belajar dari kesalahan yang dibuatnya.

2.2 Permainan Tradisional

- ✘ Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah

kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987),

✠ Sedangkan menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi **permainan tradisional** adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional adalah salah satu wujud atau bentuk kebudayaan. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, yang juga memuat segala pernyataan intelektual dan seni yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Sementara definisi budaya sendiri berasal dari akar kata *buddhaya*, yang diambil dari bahasa Sansekerta, yang berdasarkan kata *bud* yang kita kenal pula sebagai kata budi dalam bahasa Indonesia. Jadi budaya merupakan semua aspek ungkapan ekspresif insan manusia yang diwujudkan pada alam sekitarnya. Hal ini bisa secara fisik maupun mental. Kata budaya bisa berarti :

- Pikiran, akal budi, konsep
- Adat istiadat
- Segala sesuatu ungkapan manusia
- Sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sulit diubah
- Manifestasi tradisi seni, pakaian daerah, bahasa daerah

Wujud atau bentuk kebudayaan sebagai pendukung nilai hidup/kehidupan itu paling sedikit ada tiga macam, yaitu: (a) Sebagai suatu kompleks dari ide-ide, pemikiran-pemikiran, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan dan sebagainya yang semua itu mencerminkan alam pikiran yang memancarkan nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakat pendukungnya; (b) Sebagai suatu kompleks aktivitas/perilaku manusia dalam masyarakat yang sudah berpola, yang semua itu menunjukkan adanya suatu nilai yang dipegangnya; (c) Benda-benda hasil karya manusia dari suatu masyarakat yang bersangkutan.

Sedangkan kebudayaan Indonesia secara sempit dapat didefinisikan sebagai seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya *nation* Indonesia pada tahun 1945. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari kebudayaan beraneka ragam suku-suku di Indonesia adalah merupakan bagian integral daripada kebudayaan Indonesia.

✠ Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. **Permainan tradisional yang bersifat rekreatif** pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. **Permainan tradisional yang bersifat kompetitif**, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan **permainan tradisional yang bersifat edukatif**, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Dari data-data yang berhasil dihimpun dari Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, di tiap daerah (wilayah propinsi & kabupaten), terdapat 20 hingga 30 jenis permainan tradisional yang berhasil terdata.

✠ Peran Permainan Tradisional

Permainan Tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- **Aspek motorik** → Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- **Aspek kognitif** → Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- **Aspek emosi** → Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- **Aspek bahasa** → Pemahaman konsep-konsep nilai
- **Aspek sosial** → Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- **Aspek spiritual** → Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental)
- **Aspek ekologis** → Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
- **Aspek nilai-nilai/moral** → Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya

✠ Perspektif Edukatif dalam Permainan Tradisional

Jika ditinjau dari sudut pandang dan batasan teori *Experiential Learning*, Claxon (1987) mengemukakan bahwa *EL* adalah proses belajar dimana subyek melakukan sesuatu, bukan hanya memikirkan sesuatu. Gibbon (1990) mendefinisikan elemen dari dari pengalaman ini sebagai “*the things that make the experience happen*”, termasuk di dalamnya terdapat aktifitas alami, keterampilan untuk menerapkan pemikiran dalam aktifitas dan cara aktivitas itu dijalankan. Ditinjau dari pengertian ini, maka apa yang dilakukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional dapat dikategorikan dalam *experiential learning*.

Sejalan dengan metode *experiential learning*, terdapat pendekatan pembelajaran informal yang juga sejalan dengan peran permainan tradisional, yaitu bentuk pembelajaran *outdoor education*. Menurut Lund (2002), *outdoor education* didefinisikan sebagai suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan seluruh indera, metode ini memperoleh tempat khusus yang utama tetapi tidak eksklusif, untuk menyingkap seluruh lingkungan yang alami. Yang menjadi penekanan dalam *outdoor education*, bagaimana relasi antara manusia dengan sumber-sumber alam yang ada. Simon Priest (1986) menyatakan *outdoor education* merupakan suatu metode ‘*learning by doing*’, yaitu suatu situasi belajar dimana pesertanya akan memperoleh pengalaman lebih untuk mengembangkan keterampilan diri maupun keterampilan sosial. Sasaran utama yang dipelajari dalam *outdoor education* adalah pada relasi. Yang dimaksud dengan relasi disini, tidak hanya sebatas relasi dengan sumber-sumber alam, tetapi juga berkaitan dengan relasi antara manusia dan lingkungan sosialnya.

Filsuf pendidikan John Amos Comenius (1592–1670) dan John Dewey (1859-1952), sangat mendukung *sensory learning* yang meyakini bahwa anak harus memiliki *first experience* yang bersifat nyata terhadap obyek-obyek yang sebenarnya, sebelum mereka membaca tentang objek-objek tersebut. Anak berpikir menggunakan indera (melihat, mendengar, merasa dan meraba/menyentuh, dimana anak-anak memperoleh kesempatan untuk bersentuhan langsung dengan dunia alamiahnya. Contohnya, sebelum mempelajari ilmu pengetahuan alam, pertama-tama anak-anak harus ‘berkenalan’ dulu dengan objek-objek seperti air, tanah, api, hujan, aneka tanaman dan batu-batuan. Sejalan dengan yang diungkapkan filsuf pendidikan lain yaitu Jean-Jacques Rousseou (1712–1778), ia yakin bahwa aktifitas fisik sangat penting dalam pendidikan anak-anak. Menurutnya, pendidikan anak-anak itu harus lebih banyak menstimulasi sensori dan rasio sebelum melalui buku dan bahasa. Anak harus belajar dari pengalaman langsung seperti yang ia gambarkan dalam ungkapan “*...our first teachers are our feet, our hands and our eyes, ...to substitute books for all these...is but to teach us to use the reasons of others...*”. Sejalan dengan itu, Carl Rogers (1973), juga menekankan pentingnya faktor pengalaman dalam proses belajar di samping pengetahuan yang diperoleh anak dalam pembelajaran kognitif. Ia menyatakan bahwa dalam

experiential learning akan ada keterlibatan individu (*personal involvement*), dimulai dari diri sendiri (*self-initiated*), dievaluasi sendiri (*evaluated by learner*), dan pengaruh-pengaruhnya diserap oleh pelajar (*pervasive effects on learner*).

2.3 Pendidikan Nilai, Moral, dan Karakter Dalam Permainan Tradisional

✦ Nilai

Nilai adalah suatu pengertian yang mengandung sifat baik atau buruk untuk memberikan penghargaan terhadap barang atau benda. Manusia meyakini sesuatu bernilai, karena ia merasa memerlukannya atau menghargainya. Dengan akal dan budinya manusia menilai dunia dan alam sekitarnya untuk memperoleh kepuasan diri baik dalam arti memperoleh apa yang diperlukannya, apa yang menguntungkannya, atau apa yang menimbulkan kepuasan batinnya. (James Danandjaya, 1987). Manusia sebagai mahluk budaya, memiliki aspek kognitif untuk mencipta; aspek emosi untuk mengolah rasa, aspek perilaku untuk berkehendak; aspek spiritual untuk berhubungan dengan transendental. Dan dengan kesemuanya itu, manusia mampu berkarya dengan menghasilkan bentuk-bentuk budaya di dalam masyarakat, yang membuktikan keberadaan manusia dalam kebersamaan dan semua bentuk budaya itu mengandung nilai.

Secara garis besar nilai yang bersifat baik (*virtues*) dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai memberi adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati (Linda, 1995:28-29). Nilai-nilai itu semua telah diajarkan pada anak-anak di sekolah dasar sebab nilai-nilai tersebut menjadi pokok-pokok bahasan dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jadi, sebenarnya perilaku-perilaku yang diinginkan dan dimanifestasikan dalam kehidupan sehari-hari bagi generasi muda ini, telah cukup tertampung dalam pokok-pokok bahasan dalam pendidikan nilai yang sekarang berlangsung. Persoalannya ialah bagaimana cara mengajarkannya agar mereka terbiasa berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dimaksud.

✦ *World-View* Sebagai Salah Satu Yang Membangun Nilai

World-View bisa dikatakan sebagai pandangan hidup. Biasanya setiap suku bangsa memiliki pandangan hidup yang menggambarkan nilai-nilai yang mereka yakini. Suatu nilai dihidupkan melalui transformasi nyata sebagai norma perilaku dalam masyarakat (Teasdale, 1997). Menurut Bailey (1991), faktor kunci utama untuk memahami manusia dengan pandangan hidupnya adalah jika manusia merasa memiliki hubungan sebagai bagian dari masyarakat dimana ia berada di dalamnya. Sejalan dengan itu, Skolimowski (1993) mempersyaratkan prinsip bahwa keterlibatan individu untuk berpartisipasi ditentukan oleh empati. Secara tersirat, empati ini secara tidak langsung mengarah pada rasa tanggung jawab.

Jadi kunci keterkaitan manusia dengan pandangan hidupnya adalah empati-yang akan mengarahkan pada prespektif pemikiran “*apa yang baik untuk semua adalah merupakan tanggung jawab saya juga*”. Artinya, dalam kaitannya dengan dunia luar. Individu sebagai “saya” tidak semata-mata hanya mengamati individu lain secara pasif dan membuat keputusan yang bersifat mementingkan diri sendiri terhadap apa yang “saya” perbuat terhadap orang lain. Akan tetapi, saya bergabung dengan mereka melalui suatu keterhubungan pandangan hidup yang sama, yang biasanya juga terkait dengan nilai-nilai spiritual. Jadi nilai terbangun dalam kaitan yang bersifat dinamis dimana individu adalah termasuk bagian di dalam keseluruhan relasi dengan orang lain karena memiliki pandangan hidup yang sama.

- Menurut Isabel Clark (1991), penanaman dalam relasi keterhubungan ini mencakup :
- ✚ Relasi dengan orang yang penting bagi kita sendiri
 - ✚ Relasi terhadap nenek moyang; terhadap yang datang setelah kita; terhadap suku bangsa kita.
 - ✚ Relasi terhadap seluruh ras manusia
 - ✚ Relasi terhadap spesies non-manusia
 - ✚ Relasi terhadap lingkungan alam sekitar
 - ✚ Relasi terhadap hal yang Agung- terhadap Tuhan. Termasuk dalam hal ini bagaimana cara kita memahami relasi ini secara sungguh-sungguh yang didasari suatu pemahaman keterhubungan. Dengan demikian, keterhubungan yang baik dapat membantu keterbukaan terhadap kesempurnaan relasi dengan seluruh bagian lain di dunia luar kita. Perasaan cinta dan keterbukaan membawa terhadap perasaan bertanggungjawab sebagaimana kita mengambil tanggung jawab terhadap sesuatu yang dekat dengan kita, misalnya cinta kita terhadap anak. Dalam skala yang lebih luas, hal ini bisa diartikan sebagai rasa terhadap keadilan.

✚ Moral

Moral berasal dari kata bahasa latin *mores* yang berarti adat kebiasaan. Kata *mores* ini mempunyai sinonim; *mos, moris, manner mores* atau *manners, morals*. Dalam bahasa Indonesia kata moral berarti akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib batin atau tata tertib hati nurani yang menjadi pembimbing tingkah laku batin dalam hidup. Kata moral ini dalam bahasa Yunani sama dengan *ethos* yang menjadi etika. Secara etimologis, etika adalah ajaran tentang baik-buruk, yang diterima umum tentang sikap, perbuatan, kewajiban, dan sebagainya. Pada hakikatnya moral menunjuk pada ukuran-ukuran yang telah diterima oleh sesuatu komunitas, sementara etika umumnya lebih dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan di pelbagai wacana etika, atau dalam aturan-aturan yang diberlakukan bagi suatu profesi. Akhir-akhir ini istilah etika mulai digunakan secara bergantian dengan filsafat moral sebab dalam banyak hal filsafat moral juga mengkaji secara cermat prinsip-prinsip etika (Haricahyono,1995:221-222).

✚ Karakter

Karakter adalah kualitas moral yang akan mengarahkan cara seseorang yang mengambil keputusan dan bertingkah laku. Dalam hal ini, karakter mengacu pada perbuatan yang relevan dengan nilai-nilai moral (Wynne & Walberg, 1984).

Sejalan dengan itu, menurut Thomas Lickona (1991) *character building* adalah suatu usaha proaktif yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk mengembangkan karakter yang baik sesuai yang diharapkan. *Character building* dapat dijelaskan secara lebih sederhana sebagai upaya untuk mengajarkan pada anak mana yang baik dan buruk, yang di dalamnya terdapat standar moral objektif terhadap eksisnya suatu nilai baik dan buruk, yang melebihi standar pilihan individu seperti : *respect, responsibility, honesty, and fairness*, yang seharusnya kita ajarkan secara langsung kepada generasi muda.

Lebih lanjut, menurut Thomas Lickona (1992) terdapat sepuluh tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu :

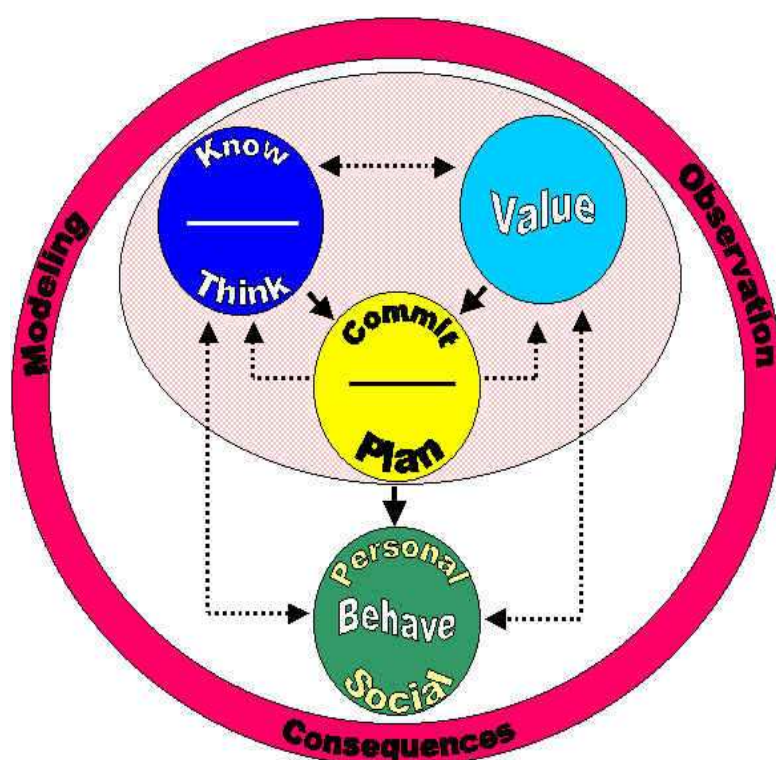
1. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja
2. Ketidakjujuran yang membudaya
3. Semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan figur pimpinan
4. Pengaruh *peer-group* terhadap tindakan kekerasan
5. Meningkatnya kecurigaan dan kebencian
6. Penggunaan bahasa yang memburuk
7. Penurunan etos kerja
8. Menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara
9. Semakin tingginya perilaku merusak diri dan lingkungan
10. Semakin kaburnya pedoman moral

❖ Proses pembentukan Nilai, Moral dan Karakter

Bull (1969:18) menyatakan ada empat tahap perkembangan nilai yang dilalui seseorang :

1. Tahap anatomi yaitu tahap nilai baru merupakan potensi yang siap dikembangkan.
2. Tahap heteronomi yaitu tahap nilai berpotensi yang dikembangkan melalui aturan dan pendisiplinan.
3. Tahap sosionomi yaitu tahap nilai berkembang di tengah-tengah teman sebaya dan masyarakatnya.
4. Tahap otonomi yaitu tahap nilai mengisi dan mengendalikan kata hati dan kemauan bebasnya tanpa tekanan lingkungannya.

❖ Berdasarkan perspektif sistem model perilaku Huiitt (1996), maka pembentukan nilai, moral dan karakter pada individu dapat digambarkan sebagai berikut :



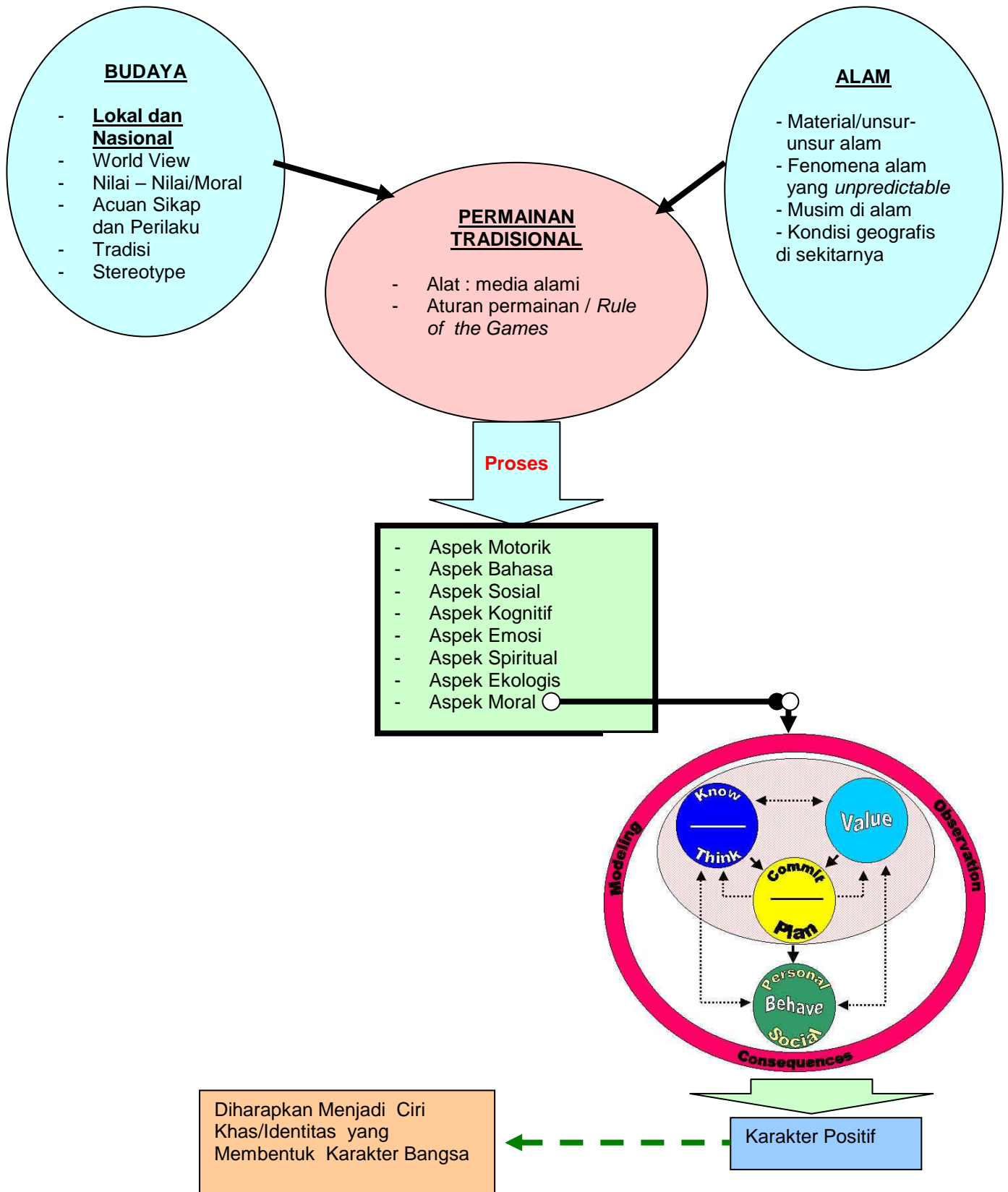
[systems model of human behavior \(Huiitt, 1996\).](#)

Berdasarkan perspektif sistem model perilaku Huiitt (1996), kita perlu memahami bahwa perkembangan karakter individu meliputi 4 komponen yaitu kognitif, afektif, kemauan (*volition*) dan perilaku (*behavior*). Komponen kognitif meliputi pengetahuan mengenai yang baik dan buruk dengan dasar rasional yang akan memproses secara kreatif sebagai bahan keputusan moral. Selanjutnya, pengetahuan yang sudah tersimpan itu akan mempengaruhi nilai apa yang akan tertanam pada komponen afektif, untuk menghasilkan *judgment* moral/etika. Kedua komponen ini selanjutnya akan mempengaruhi komponen kemauan (*volition*) berupa komitmen untuk memunculkan perilaku baik dan buruk. Dasar komitmen ini didasari pengetahuan untuk mengetahui nilai apa yang dipelajari berdasarkan pengetahuan yang telah tersimpan sebelumnya. Artinya, kedua komponen ini mempengaruhi kemauan untuk melakukan komitmen; tujuan; rencana; dan kekuatan untuk mencapainya. Selanjutnya, ketiga komponen ini mempengaruhi komponen terakhir, yaitu perilaku yang *overt* muncul ke permukaan. Perilaku *overt* ini memiliki dua aspek, *personal virtues* dan *social virtues*. Yang termasuk *personal virtues* adalah keberanian, disiplin diri sedangkan yang termasuk *social*

virtues adalah sopan santun, dapat dipercaya, memiliki perasaan iba pada orang lain. Pada saat individu berhasil merefleksikan pengetahuan, nilai, kemauan komitmennya ke dalam perilaku aktualnya, maka hal tersebut akan semakin menambah dasar pengetahuannya, memperkuat kemampuannya di dalam menganalisa nilai serta dampak nilai yang mereka yakini. Jika hal ini terus berlangsung secara terus menerus, maka akan terbentuk kebiasaan yang akan menjadi karakter yang menetap. Dalam kaitan ini, perilaku individu secara langsung dapat dipengaruhi akibat dari operant conditioning theory (Huitt & Hummel, 1997a) and melalui observasi and modeling yang juga digambarkan dalam social learning theory (Huitt & Hummel, 1997b). Prinsip dasar model ini adalah semakin banyak pengetahuan dan nilai yang diperoleh individu secara mutlak melalui observasi, modeling dan aplikasi terhadap dampak. Maka hal ini adalah sama pentingnya untuk menekankan moral dalam perilaku aktual yang pada dasarnya dapat membantu individu memahami secara jernih dasar pengetahuan, sistem nilai dan proses melakukan komitmen dan rencana agar menjadi perilaku yang intensif.

✠ **Kerangka Konseptual**

Kerangka berpikir untuk menjelaskan konsep-konsep diatas dituangkan ke dalam kerangka konseptual sebagai berikut :



3. Hasil Analisa Teoritis

3.1 Memperkenalkan Nilai-nilai Budaya pada Anak-anak

Memperkenalkan nilai-nilai budaya pada anak-anak dapat melalui banyak cara, yang penting menyenangkan dan dinikmati mereka. Memang metode terbaik untuk mengajarkan nilai kepada anak-anak adalah contoh atau teladan. Keteladanan yang dimaksud adalah keteladanan dari semua unsur yaitu orang tua, pendidik/guru, para pemimpin, dan masyarakat. Di samping keteladanan sebagai guru yang utama, pengajaran nilai di sekolah perlu juga menggunakan metode pembelajaran yang menyentuh emosi dan keterlibatan para siswa seperti metode cerita, permainan, simulasi, dan imajinasi. Dengan metode seperti itu, para siswa akan mudah menangkap konsep nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini bisa dilakukan melalui membaca buku cerita, mendongeng, teater, drama, musik, pantun, peribahasa sampai permainan tradisional. Kesemuanya itu bisa diangkat dari beraneka lingkungan khasanah budaya di Indonesia, khususnya yang mengunggulkan nilai-nilai moral.

3.2 Mengundang Kembali Permainan Tradisional

Mendengar kata permainan tradisional dalam era modern yang serba diwarnai teknologi, seperti mengundang kenangan masa kanak-kanak kita. Pikiran kita akan langsung membayangkan berbagai jenis permainan anak-anak yang dulu pernah kita mainkan. Ada petak umpet, yoyo, gasing, engklek dan masih banyak lagi. Dewasa ini kita sangat jarang menemui anak-anak memainkan berbagai permainan tradisional. Mungkin kita hanya akan menemukan anak-anak yang memainkannya di daerah pedesaan, atau di pinggiran kota. Anak-anak di kota cenderung lebih memilih memainkan permainan modern yang serba elektronik, dan bahkan sama sekali tidak mengenal permainan tradisional, apalagi memainkannya.

Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Menurut James Danandjaja (1987), permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.

Sedangkan menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi **permainan tradisional** adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Seiring dengan perubahan teknologi, permainan tradisional pun mengalami perubahan. Satu dari unsurnya yang berubah adalah peralatannya. Perubahan dalam hal bentuk, warna atau ragam hiasnya, tetapi pada umumnya yang berubah adalah bahan dasarnya. Meski berubah, pada dasarnya prinsip memainkannya tetap sama.

Pada akhir-akhir ini, keberadaan permainan tradisional berangsur-angsur mengalami kepunahan. Ada diantaranya yang benar-benar sudah tidak dikenal lagi oleh masyarakat pendukungnya. Ada pula yang masih tetap bertahan karena jauh dari jangkauan pengaruh permainan baru yang mengandalkan konsep-konsep baru yang lebih canggih. Padahal, jika ditelaah lebih dalam, permainan tradisional ini mengandung nilai-nilai yang sangat bermanfaat sebagai sarana pendidikan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, **permainan untuk bermain (rekreatif)**, **permainan untuk bertanding (kompetitif)** dan **permainan yang bersifat edukatif**. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Persoalan menang kalah bukan hal utama. Yang terpenting ialah dengan melakukan permainan itu tercapai kegembiraan bersama untuk mengisi waktu

senggang, bukan untuk menjatuhkan dan menyerang lawan sebagai target. Dengan demikian, diharapkan diperoleh kesegaran baik secara jasmaniah, maupun rohaniyah. **Permainan tradisional yang bersifat kompetitif**, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Untuk mencapai kemenangan, biasanya disertai dengan imbalan-imbalan tertentu bagi pemenangnya, maka pihak-pihak yang bertanding sudah seharusnya berusaha keras untuk mencapai kemenangan. Untuk itu maka diperlukan ketangkasan, kecepatan, kepandaian bersiasat, ketajaman pikiran dan sebagainya. Permainan untuk bertanding ini terdiri dari 3 kelompok, yaitu : (1) permainan strategi (*game of strategy*), seperti permainan bebentengan, perang-perangan, *gala asin* (2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan *siki doka*, *hae bikase*, dan permainan *bakiak* (3) permainan yang bersifat untung-untungan (*game of chance*), seperti adu gambar, *hahayaman*, *mnoma fatu*. Sedangkan **permainan tradisional yang bersifat edukatif**, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Walaupun permainan-permainan ini dibeda-bedakan dalam 3 kategori, namun tidak berarti sifat yang ada pada satu macam permainan tidak terdapat dalam permainan jenis lainnya. Ada percampuran-percampuran diantara unsur-unsur permainan tersebut. Yang mendasar, semua jenis permainan ini kental dengan nilai-nilai kerjasama; kebersamaan; kedisiplinan; kejujuran; yang merupakan nilai-nilai pandangan hidup (*world-view*) dari berbagai suku bangsa di Indonesia, yang mendasari filosofi terbentuknya permainan tradisional ini.

Dari data-data yang berhasil dihimpun dari Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, di tiap daerah (wilayah propinsi & kabupaten), terdapat 20 hingga 30 jenis permainan tradisional yang berhasil terdata. Yang menarik, ada beberapa permainan tradisional yang sama, namun berbeda dalam **nama** permainan (karena dinamai dengan bahasa daerah masing-masing). Namun ada juga beberapa permainan tradisional yang hanya muncul diwilayah tertentu. Sesuai kondisi alam (letak geografis, dan sumber bahan/media yang dijadikan alat permainan, misalnya permainan anak-anak di daerah pegunungan akan berbeda dengan anak-anak yang tinggal di daerah tepi pantai) yang ada di wilayah tersebut. Seperti permainan **Lalavoar** (Maluku) misalnya, permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak yang tinggal di daerah pantai. Karena mereka menggunakan media pantai dan bagian pohon kelapa sebagai alat permainan mereka. Berbeda dengan permainan **Kekuriken** (Aceh) yang hanya dimainkan ketika musim turun mencangkul sawah datang. Anak-anak menggunakan media sawah dan Lumpur sawah sebagai alat-alat permainan mereka.

Jika ditelaah dan dibandingkan, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara permainan modern dan permainan tradisional, baik dari sisi media yang digunakan maupun manfaat yang dihasilkan ketika memainkannya. Dari sisi alat permainan yang digunakan misalnya, permainan tradisional pada umumnya menggunakan alat-alat yang dibuat sendiri oleh anak-anak dengan menggunakan bahan-bahan alami, seperti kayu, bambu, batang kelapa, batang pisang, daun-daunan, pelepah kelapa/pinang, ranting-ranting pohon, batok kelapa, rumput-rumputan, batu, pecahan genteng, gumpalan tanah, tanah liat, getah karet, kertas, aneka biji, akar tanaman, rotan dan lain-lain, yang relatif mudah didaur ulang oleh alam. Sementara itu, permainan modern, meski beberapa diantaranya merupakan mainan yang sama dengan mainan tradisional (*gasing, yoyo* dll), namun mainan-mainan modern pada umumnya dibuat oleh pabrik mainan. Anak-anak yang ingin memainkannya cukup mudah membelinya di toko. Bahan yang digunakan pun sudah beralih pada bahan-bahan plastik, akrilik, logam dan lain sebagainya, yang sulit didaur oleh alam. Oleh karenanya, ketika mainan-mainan ini rusak, maka benda-benda ini akan menjadi sampah yang merusak tanah dan meracuni alam.

Di sisi lain, bagaimana anak memainkan permainan pun berbeda. Sebagian besar permainan tradisional dimainkan dalam kelompok, melibatkan lebih dari satu orang, dan bersifat kompetitif. Selain mengandalkan ketangkasan fisik dan kelihaihan mengatur strategi, permainan-permainan tradisional ini menuntut kerjasama, kekompakan dan sportifitas dari para pemainnya. Jika ada pemain yang melakukan kecurangan, maka secara otomatis ia akan mendapat *punishment* sosial. Pemain tersebut akan dikucilkan dan tidak dilibatkan kembali dalam permainan. Sementara itu, dalam permainan modern, sebagian besar dimainkan secara individual dengan komputer sebagai lawan mainnya. Jika mereka menang atau kalah, *reward* atau *punishment* yang dirasakan oleh para pemainnya adalah semu karena hasil rekayasa mesin. Adapun *reward* berupa *point* tinggi atau bonus, akan membuat anak-anak kecanduan untuk terus memainkannya, yang bisa menyuburkan sifat konsumtif ke arah *materialisme*. Sementara *punishment* yang mereka terima, tampak tidak membuat jera, karena tidak berdampak langsung pada diri anak-anak.

Adapun dampak yang akan ditimbulkan dari berbagai permainan ini pun berbeda. Menurut penelitian yang dilakukan Alfon Sius Pas (2003), dari Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma tentang "*Bagaimana video game dapat menyebabkan perilaku agresif pada anak yang hobi bermain video game*", diperoleh kesimpulan bahwa ada kecenderungan berkembang perilaku agresi akibat hobi memainkan *video game*, antara lain perilaku memukul, menghina lawan mainnya dan menolak melakukan tugas yang seharusnya dilakukan serta menolak menjawab pertanyaan dari orang lain. Perilaku ini muncul karena proses belajar yang diperoleh anak melalui tokoh-tokoh dalam video game yang ia mainkan. Perilaku agresi ini terbentuk akibat adanya penguatan (*reinforcement*) yang ia peroleh ketika melakukan aksi kekerasan. Seperti halnya aturan main yang ada dalam *video game* itu sendiri, anak akan memperoleh poin tinggi jika anak aktif mengendalikan permainan dan melakukan tindakan kekerasan yang sistematis. Selain itu, imitasi atau proses meniru perilaku tokoh (pencuri, teroris, pembunuh bayaran, berbagai peran antagonis lainnya) dalam *video game*, jika dilakukan sering akan terekam ke alam bawah sadar sehingga berpotensi memunculkan respon perilaku agresi yang sebenarnya pada saat pelaku tertekan.

3.3 Perspektif Edukatif dalam Permainan Tradisional

Pada masa kanak-kanak, kita belajar menyerap pengetahuan dengan mengerahkan seluruh indera, seperti layaknya sebuah mangkuk bermulut lebar yang siap menerima apapun yang diletakkan di dalamnya. Begitu banyak hal yang menantang anak untuk belajar secara simultan dalam satu waktu yang bersamaan. Kita lupa bagaimana caranya memanusuiawikan kembali dan menyadari bahwa **belajar** bukan lagi suatu proses kognitif yang terpisah, melainkan sesuatu yang melibatkan eksplorasi seluruh tubuh, pikiran, sistem emosi dan jiwa secara utuh sebagai satu kesatuan yang saling bersinergi. Media pembelajaran yang alamiah tersebut, justru telah hadir ribuan tahun yang lalu, yang diangkat dari sinergisitas antara tradisi dan alam. Implementasi dari permainan tradisional merefleksikan hasil karya cipta manusia yang membawa unsur budaya, yang secara nyata tidak pernah terlepas dari interaksinya dengan alam sebagai makrokosmos yang sangat mereka hormati. Alam selalu menjadi inspirasi yang tak pernah kering, yang selalu menantang akal dan kreatifitas anak untuk memiliki kemampuan sebagai kreator.

Menurut Lund (2002), *Outdoor education*, didefinisikan sebagai suatu metode *experiential learning* yang menggunakan seluruh indera, metode ini memperoleh tempat khusus yang utama tetapi tidak eksklusif, untuk menyingkap seluruh lingkungan yang alami. Yang menjadi penekanan dalam *outdoor education*, adalah bagaimana hubungan antara manusia dengan sumber-sumber alam yang ada. Simon Priest (1986) menyatakan bahwa relasi/hubungan itu tidak terbatas pada manusia dengan sumber-sumber alamnya, tetapi juga pada apa yang disebut lingkungan sosial. Ia juga menekankan bahwa *outdoor education* merupakan suatu metode '*learning by doing*'. Suatu situasi belajar dimana pesertanya akan memperoleh pengalaman lebih untuk mengembangkan keterampilan diri dan keterampilan sosial.

Filsuf pendidikan John Amos Comenius (1592–1670) sangat mendukung *sensory learning* yang meyakini bahwa anak harus memiliki *first experience* yang bersifat nyata terhadap obyek-obyek yang sebenarnya, sebelum mereka membaca tentang objek-objek tersebut. Ia berpikir menggunakan indera (melihat, mendengar, merasa dan

meraba/menyentuh, dimana anak-anak memperoleh kesempatan untuk bersentuhan dengan dunia alamiahnya. Sebelum mempelajari ilmu pengetahuan alam, pertama-tama anak-anak harus 'berkenalan' dengan obyek-obyek seperti air, tanah, api, hujan, aneka tanaman dan batu-batuan. Sejalan dengan yang diungkapkan filsuf pendidikan lain yaitu Jean-Jacques Rousseau (1712–1778), ia yakin bahwa aktifitas fisik sangat penting dalam pendidikan anak-anak. Menurutnya, pendidikan anak-anak itu harus lebih banyak menstimulasi sensori dan rasio sebelum melalui buku dan bahasa. Anak harus belajar dari pengalaman langsung seperti yang ia gambarkan dalam ungkapan “ ..our first teachers are our feet, our hands and our eyes, ...to substitute books for all these...is but to teach us to use the reasons of others...”. Sejalan dengan itu, Carl Rogers (1973) juga menekankan pentingnya faktor pengalaman dalam proses belajar disamping pengetahuan yang diperoleh anak dalam pembelajaran kognitif. Ia menyatakan bahwa dalam *experiential learning* akan ada keterlibatan individu (*personal involvement*), dimulai dari diri sendiri (*self-initiated*), dievaluasi oleh pelajar sendiri (*evaluated by learner*), dan pengaruh-pengaruhnya diserap oleh pelajar (*pervasive effects on learner*).

Namun sayangnya, kehadiran permainan tradisional yang sarat makna ini, justru sudah terabaikan dan mulai tenggelam dengan maraknya permainan anak yang berteknologi canggih dan serba instan dibandingkan dengan permainan anak modern seperti *video game* yang cenderung memanjakan serta menyuburkan jiwa konsumtif pada anak-anak. Keindahan dan keunikan dari pembelajaran alamiah dari permainan tradisional ini adalah bangkitnya suatu energi untuk **me-manusiawi-kan** kembali seluruh proses belajar, karena kita melakukan belajar dengan cara mengerjakan permainan itu sendiri sehingga merasakan energi yang mempengaruhi seluruh sel-sel dalam sistem tubuh. Dalam kaitan itu juga, kita belajar meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan bersosialisasi, karena kita terlibat dalam dinamika kelompok yang mempersyaratkan adanya interaksi alamiah untuk melakukan proses belajar dengan orang lain. Melalui permainan tradisional banyak pengalaman langsung yang diperoleh anak. Pengalaman-pengalaman ini yang tanpa disadari membentuk berbagai aspek perkembangan pada diri anak-anak yang memainkannya, terutama mengajarkan nilai-nilai positif.

3.4 Mengapa nilai perlu diajarkan?

Dalam beberapa kajian dinyatakan bahwa negara atau suatu bangsa akan runtuh karena pejabat dan sebagian rakyatnya berperilaku tidak bermoral. Mereka tidak memiliki pegangan dalam kehidupan bernegara dan berbangsa. Oleh karena itu, nilai diajarkan agar generasi sekarang dan yang akan datang mampu berperilaku sesuai dengan moral yang diharapkan. Moralitas dan perilaku yang didasarkan pada nilai yang dimiliki sebuah generasi akan dapat mengembangkan kemandirian, kebebasan, dan percaya diri dari generasi tersebut. Menurut Thomas Lickona (1992) terdapat sepuluh tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu :

- Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja
- Ketidakjujuran yang membudaya
- Semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan figur pimpinan
- Pengaruh *peer-group* terhadap tindakan kekerasan
- Meningkatnya kecurigaan dan kebencian
- Penggunaan bahasa yang memburuk
- Penurunan etos kerja
- Menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara
- Semakin tingginya perilaku merusak diri dan lingkungan
- Semakin kaburnya pedoman moral

Jika melihat fenomena yang dekat dengan kehidupan kota besar, terutama Jakarta, beberapa ciri ini sudah tampak, dimana angka kekerasan tawuran remaja di Indonesia juga sudah mengkhawatirkan. Pusat Pengendalian Gangguan Sosial di DKI Jakarta mencatat, pelajar yang terlibat tawuran sekitar 1.369 atau sekitar 0,08 persen dari seluruh jumlah siswa yang mencapai 1.685.084 orang. Tetapi dari segi isu, korban dan dampaknya, tawuran tidak

bisa dianggap enteng. Terdapat 137 sekolah bermasalah dan ditemukan 50 simpul yang menjadi ajang tawuran.

Oleh karena itu, adalah tugas generasi tua mewariskan nilai kepada generasi muda dan generasi muda untuk mempelajari nilai yang diwariskan generasi terdahulu yang berfungsi sebagai jembatan generasi yang menghubungkan masa kini, masa lalu dan masa depan, serta hubungan-hubungan sebab-akibatnya. Refleksi kita adalah sudahkah generasi terdahulu menyampaikan dan generasi muda sekarang mengetahui secara mendalam tentang mengapa mengajar dan belajar nilai?

3.5 Pendidikan Nilai, Moral, dan Karakter Dalam Permainan Tradisional

Jika kita kupas dan cermati lebih detil, setiap permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini memiliki nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) sebagai landasan filosofis berupa “*word-view*”, sebagai pandangan hidup yang menjadi acuan berperilaku suku bangsa tersebut. Secara garis besar, world view dari berbagai suku bangsa di Indonesia mencakup gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan, cinta persaudaraan dan perdamaian. Nilai-nilai inilah yang selanjutnya berkembang menjadi acuan moral atau akhlak yang mengandung makna tata tertib hati nurani yang menjadi pembimbing tingkah laku batin dalam hidup. Pada hakikatnya moral menunjuk pada ukuran-ukuran yang telah diterima oleh sesuatu komunitas.

Menurut penelitian Bambang Mulyono (1993) mengenai “*Konflik dan Modal Kedamaian Sosial Dalam Konsepsi Kalangan Masyarakat di Tanah Air*”, beberapa contoh pandangan hidup dari suku-suku bangsa di Indonesia, adalah sebagai berikut :

- ✚ Suku Melayu di Sumatera : “*Seudik serangkuh dayaung, dimane bumi diinjak di situ langit dijunjung, dimane ranting di patah di situ air disauh dan lain lubuk lain ikannye*”. Ungkapan ini menuntut setiap orang memahami lingkungan yang didatanginya dan menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut
- ✚ Suku Dayak di Kalimantan : “*Ngelakin Lejau Te’ aang sa ang te aang liray*”. Ungkapan ini bermakna perlu saling membimbing agar berusaha berprestasi untuk menjadi unggul di antara sesama.
- ✚ Suku Sunda di Jawa Barat : “*Silih asah, silih asuh, silih asih*”. Silih asah bermakna saling mencerdaskan, saling memperluas wawasan dan pengalaman lahir batin. Silih asuh mengandung makna membimbing, mengayomi, membina, menjaga, mengarahkan dengan seksama agar selamat lahir dan batin. Silih asih bermakna tingkah laku yang memperlihatkan kasih sayang yang tulus (H.R Hidayat Suryalaga, 2003)
- ✚ Suku Banjar di Kalimantan : “*Waja sampai ka putting, olah babaya*”. Ungkapan ini bermakna bekerja sampai tuntas dan bahu membahu maju bersama. Jadi sifat kerjasama dituntut disini.
- ✚ Suku Bugis di Sulawesi Selatan : “*Rebba Sipatokang Mali Si Parappe, Malilu Si Pakainge*”. Ungkapan ini bermakna jatuh saling angkat, hidup saling memuliakan, lupa saling mengingatkan.
- ✚ Suku-suku bangsa di Sulawesi Tengah : “*Roso, risi, rasa, Nosimpotabe*”. Ungkapan ini bermakna hendaklah kekuatan kita mempertebal rasa sayang untuk saling menopang.
- ✚ Suku-suku bangsa di Manado : “*Sitou Timou Tumou Tou*”. Ungkapan ini bermakna saling menyokong demi saling menadaikan.
- ✚ Suku bangsa Ambon di Maluku : “*Gandongge mari beta, Gandong ose Jua. Lawa mena Haulala*”. Ungkapan ini bermakna saudara marilah pelukmu jua. Maju terus pantang mundur. Ada juga “*Pela Gandong*”, yang bermakna ikatan persaudaraan baik berdasarkan marga, suku, maupun wilayah teritorial tertentu untuk saling menolong.
- ✚ Suku-suku bangsa di Maluku Utara : “*Marimoi Ngonefututui*”. Ungkapan ini bermakna “Bersatu Kita Teguh”.

Tetapi yang menarik perhatian ternyata nilai-nilai budaya yang ditanamkan dari contoh suku-suku yang bertikai seperti meletusnya kerusuhan antar etnik di di lima wilayah, yakni : Sambas (Kalimantan Barat), Sampit (Kalimantan Tengah), Poso (Sulawesi Tengah), Ambon (Maluku), dan Ternate (Maluku Utara), ternyata semuanya menanamkan nilai-nilai yang sama seperti yang disebutkan di atas. Salah satu contoh tradisi *Pela Gandong* di Ambon,

Maluku, yang memiliki nilai cinta persaudaraan dan perdamaian. (sumber : Direktorat Jendral Pendidikan & Kebudayaan). Tetapi apa yang menyebabkan nilai-nilai budaya itu menjadi tidak terhayati sehingga terjadi kerusuhan yang begitu hebat?. Hal ini dapat menyiratkan bahwa bangsa kita belum tahu bagaimana seharusnya memandang perbedaan yang ada, bagaimana menghormati, dan bagaimana mengatasi konflik yang akan timbul, karena tidak pernah ada mekanisme untuk belajar menghadapinya di dunia nyata (Ratna Megawangi, 1999).

3.6 Proses pembentukan Nilai, Moral dan Karakter

Bull (1969:18) menyatakan ada empat tahap perkembangan nilai yang dilalui seseorang :

1. Tahap anatomi yaitu tahap nilai baru merupakan potensi yang siap dikembangkan. Pada tahap ini nilai-nilai budaya, baru dikenalkan sebagai tahap *knowledge* dimana anak-anak diajarkan untuk memahami perbedaan *core value* apa di tiap-tiap suku bangsa. Dengan cara tersebut, anak-anak akan mengenal adanya perbedaan, dimana perbedaan itu dapat dijadikan ajang saling mengenal, bekerja sama, bahkan untuk menyayangi dengan mengembangkan *intellectual empathy*. Di lain pihak, ditumbuhkan pada anak-anak kebanggaan akan identitas etniknya. Karena apabila seseorang tidak dapat menghargai identitas dirinya sendiri, bagaimana ia bisa menghargai identitas orang lain?.
2. Tahap heteronomi yaitu tahap nilai berpotensi yang dikembangkan melalui aturan dan pendisiplinan. Pada tahap ini, nilai-nilai budaya sudah dikenalkan melalui aturan-permainan dimana anak diarahkan untuk mematuhi aturan permainan jika ingin terlibat di dalamnya.
3. Tahap sosionomi yaitu tahap nilai berkembang di tengah-tengah teman sebaya dan masyarakatnya. Pada tahap ini, proses nilai-nilai budaya sudah dilakukan melalui aturan permainan dimana anak sudah dapat berbagi aturan dengan teman sebaya sebagai *role model* yang mengikuti permainan yang sama. Jika proses ini terus berulang (*repetitive*) dan berkesinambungan, maka anak akan terbiasa menghormati aturan main yang akan membantunya kelak untuk beradaptasi dengan aturan masyarakat. Dalam permainan tradisional, penanaman nilai-nilai moral tidak hanya berupa nilai-nilai sebagai slogan hapalan, melainkan secara langsung anak mengembangkan ketaatan serta keterampilan dalam perilaku bermoral melalui aturan bermain. Dalam aturan bermain, anak-anak diperkenalkan syarat-syarat untuk mengikuti permainan berupa pedoman perilaku tertentu yang telah disepakati bersama dan tidak lepas dari pesan-pesan moral yang dikemas dengan warna budaya nenek moyang yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Melalui aturan permainan ini, anak-anak sejak dini diperkenalkan untuk memasuki dunia nilai yang ditandai dengan dapat membedakan antara yang baik dan yang buruk. Sebagai ilustrasi dapat disimak contoh mengembangkan nilai kejujuran dan tenggang rasa berikut ini:

- Kejujuran, strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat melalui permainan sebab akibat, perjanjian untuk berbuat jujur, dan penghargaan atas kejujuran.
- Tenggang rasa, strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat melalui penghayatan si menang untuk tidak mengejek si kalah. Karena sewaktu-waktu mereka bisa berganti posisi dimana si kalah bisa jadi pemenang, demikian juga sebaliknya.
- Penghargaan terhadap alam, strategi pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan untuk memperhatikan sesuatu (pemandangan).
- Konsep diri, strategi pembelajaran yang dikembangkan memperhatikan bentuk muka dan tubuh
- Mengasah empati, strategi pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan memperhatikan kebutuhan orang lain.

4. Tahap otonomi yaitu tahap nilai mengisi dan mengendalikan kata hati dan kemauan bebasnya tanpa tekanan lingkungannya. Pada tahap ini, seiring dengan proses yang berlangsung berkesinambungan dan menetap, maka nilai-nilai moral dalam permainan tradisional akan terinternalisasi sehingga individu sudah terbiasa mengendalikan diri tanpa tertekan oleh aturan otoritas, tetapi kemampuan mengendalikan diri lebih disebabkan karena anak mampu mematuhi aturan berdasarkan pengalaman menyenangkan saat bermain yang telah terekam dalam memori di alam bawah sadarnya.

Selanjutnya untuk **pembentukan karakter** yang mengacu pada perspektif sistem model perilaku Huitt (1996), kita perlu memahami bahwa perkembangan karakter individu meliputi 4 komponen yaitu kognitif, afektif, kemauan (*volition*) dan perilaku (*behavior*). Dalam kaitan ini, nilai masih merupakan orientasi atau disposisi yang berada pada komponen kognitif dan afektif, tetapi belum selalu akan diwujudkan dalam bentuk kemauan atau perilaku. Sedangkan karakter sudah meliputi tindakan atau aplikasi dari knowledge, yang sudah meliputi semua komponen kognitif, afektif, kemauan (*volition*) dan perilaku (*behavior*). Berdasarkan perspektif ini, nilai-nilai pada tahap anatomi, heteronomy serta sosionomi merupakan pondasi dari terbentuknya karakter. Komponen kognitif meliputi pengetahuan mengenai yang baik dan buruk dengan dasar rasional yang akan memproses secara kreatif sebagai bahan keputusan moral. Selanjutnya, pengetahuan yang sudah tersimpan itu akan mempengaruhi nilai apa yang akan tertanam pada komponen afektif, untuk menghasilkan *judgment* moral/etika. Kedua komponen ini selanjutnya akan mempengaruhi komponen kemauan (*volition*) berupa komitmen untuk memunculkan perilaku baik dan buruk. Dasar komitmen ini didasari pengetahuan untuk mengetahui nilai apa yang dipelajari berdasarkan pengetahuan yang telah tersimpan sebelumnya. Artinya, kedua komponen ini mempengaruhi kemauan untuk melakukan komitmen; tujuan; rencana; dan kekuatan untuk mencapainya. Selanjutnya, ketiga komponen ini mempengaruhi komponen terakhir, yaitu perilaku yang *overt* muncul ke permukaan yang sejalan dengan tahap otonomi di atas. Perilaku *overt* ini memiliki dua aspek, *personal virtues* dan *social virtues*. Yang termasuk *personal virtues* adalah keberanian, disiplin diri sedangkan yang termasuk *social virtues* adalah sopan santun, dapat dipercaya, memiliki perasaan iba pada orang lain. Pada saat individu berhasil merefleksikan pengetahuan, nilai, kemauan komitmennya ke dalam perilaku aktualnya, maka hal tersebut akan semakin menambah dasar pengetahuannya, memperkuat kemampuannya di dalam menganalisa nilai serta dampak nilai yang mereka yakini. Jika hal ini terus berlangsung secara terus menerus, maka akan terbentuk kebiasaan yang akan menjadi karakter yang menetap. Dalam kaitan ini, perilaku individu secara langsung dapat dipengaruhi akibat dari *operant conditioning theory* (Huitt & Hummel, 1997a) and melalui observasi and modeling yang juga digambarkan dalam *social learning theory* (Huitt & Hummel, 1997b). Prinsip dasar model ini adalah semakin banyak pengetahuan dan nilai yang diperoleh individu secara mutlak melalui observasi, modeling dan aplikasi terhadap dampak. Maka hal ini adalah sama pentingnya untuk menekankan moral dalam perilaku aktual yang pada dasarnya dapat membantu individu memahami secara jernih dasar pengetahuan, sistem nilai dan proses melakukan komitmen dan rencana agar menjadi perilaku yang intensif. Dengan proses seperti itu, diharapkan apa yang pada awalnya sebagai pengetahuan, kini menjadi sikap, dan kemudian berubah wujud menjelma menjadi perilaku yang dilaksanakan sehari-hari.

Contoh bagaimana proses pembentukan nilai, moral dan karakter, di samping menstimulasi aspek motorik, kognitif, emosi dan sosial, dalam permainan tradisional, dapat dilihat dalam satu contoh permainan tradisional **Tar Bor Mu'u** dari Maluku, yang artinya mencuri pisang. Kita ambil contoh salah satu permainan Menurut data, permainan ini sudah punah karena tidak ada lagi yang memainkannya. Permainan ini dimainkan berkelompok antara 10 sampai 15 orang, dari semua kelas dalam masyarakat. Ada beberapa tokoh dalam permainan ini yang kesemuanya menjadi simbol dari tatanan masyarakat dalam bentuk mikro. Ada raja, dukun, pencuri, pemilik pohon pisang, satu orang bertindak sebagai pohon pisang dan 8-10 orang berfungsi sebagai buah pisangnya. Permainan ini menceritakan tentang seorang pencuri yang berhasil ditangkap oleh pemilik pisang dengan bantuan seorang dukun, lengkap dengan pemberian ganjaran terhadap pencuri tersebut. Dalam permainan ini,

hampir semua aspek perkembangan pada anak terstimulasi. Secara fisik, kemampuan motorik anak terlatih ketika anak-anak yang berperan sebagai pisang dicuri oleh si pencuri. Pencuri harus menarik pisang-pisang (anak-anak) itu dari pangkal pohonnya dan disimpan di tempat persembunyiannya. Kemudian ketika memperoleh ganjaran, si pencuri harus memikul hasil curiannya ke suatu tempat (berjarak kurang lebih 25 m). Ia akan berusaha keras, jatuh bangun menggendong setiap anak yang berperan sebagai pisang. Secara kognitif, si pencuri harus membuat strategi lihai gar gerak-geriknya tidak diketahui pemilik pisang. Demikian pula dengan dukun yang berusaha menyusun strategi untuk menjebak dan menangkap pencuri (*problem solving*). Anak-anak juga belajar untuk menghargai milik orang lain dan mengasah empati tentang bagaimana kecewanya sang pemilik pisang ketika pisang-pisang yang telah ditanam dan dipeliharanya dicuri orang. Tindakan pemilik pisang meminta bantuan dukun dan kesediaan dukun membantu menunjukkan keterikatan sosial mereka yang didasari nilai gotong royong. Mereka berusaha saling menolong untuk menyelesaikan suatu masalah. Simbol dukun dalam permainan ini sebenarnya juga menggambarkan adanya kepercayaan mereka terhadap unsur magis & kekuatan gaib (transendental), dimana hal ini menstimulasi untuk menyadari aspek spiritual dalam kehidupan. Penggunaan unsur alam sebagai bagian dari permainan ini membuat mereka lebih menghormati dan lebih bijak ketika memanfaatkan alam sekitar. Mereka mengetahui proses apa yang terjadi pada pohon pisang, hingga berbuah. Nilai utama yang dapat digali dalam permainan ini adalah nilai-nilai moralnya. Anak akan memahami sanksi seperti apa yang akan diterima oleh seorang pencuri. Figur raja adalah figur pimpinan sebagai pengambil keputusan yang harus bertindak adil dan memberikan hukuman yang setimpal dengan apa yang dilakukan pencuri. Ketika permainan berakhir dan akan diulangi, merekapun melakukan musyawarah untuk menentukan pergantian peran.

Permainan tradisional (meski tidak selalu dilakukan di luar ruangan) yang sangat dekat dengan unsur-unsur alam, baik dalam hal tempat bermain maupun alat-alat permainan yang digunakan, berperan penting dalam mendekatkan manusia dengan dunia alamiahnya dan mendatangkan pengertian yang lebih dalam tentang tempat yang mereka jadikan tempat tinggal ini sebagai pengetahuan ekologi yang bukan hanya sebagai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai jiwa dari kehidupan. Dengan demikian, kedekatan dan keterlibatan dengan alam ini mampu menumbuhkan nilai-nilai positif dalam berinteraksi dengan alam itu sendiri. Bisa dikatakan seluruh permainan tradisional yang ada ini menggunakan unsur-unsur alam sebagai media/alat permainan mereka. Mereka menggunakan berbagai daun-daunan kering, ranting, batang pisang sebagai alat-alat bermain peran, menggunakan sarang laba-laba sebagai pengganti benang, menggunakan bunga kelapa sebagai pelampung, jerami sebagai alat musik, batu-batuan sebagai benteng dan masih banyak lagi unsur alami yang mereka gunakan dalam permainan. Bahan yang mereka gunakan pun pada umumnya adalah bagian tanaman yang sudah mengering atau gugur secara alami, sehingga anak-anak ini sama sekali tidak merusak alam. Melalui ajaran-ajaran yang diperoleh dari orang tua mereka (turun temurun), mereka mampu mengolah limbah alam ini menjadi sesuatu yang baru dan bermanfaat, bahkan mungkin membantu perkembangbiakannya. Beberapa permainan tradisional menggunakan semacam nyanyian atau kidung atau syair-syair yang berisi pesan-pesan moral berupa doa untuk pelestarian alam dan penghormatan masyarakat setempat pada penguasa alam. Pada permainan **kis-kisen** (Aceh) misalnya, sebelum anak-anak masuk ke sungai untuk membantu membersihkan tali air dan membenamkan kepalanya kedalam air untuk bertahan menahan nafasnya, mereka akan melantunkan syair :

**Bismillah, hai raja jin, yang artinya : Bismillah, hal raja jin,
kutoh asal-usulmu Aku tahu asal usulmu,
Nabi khaidir pongjerohku Nabi khaidir kawan akrabku
Pongjegis kite kherine Mari kita berkawan dan jangan ganggu aku**

Dengan cara ini mereka melindungi diri dari hal-hal yang tidak diinginkan dan menghormati adanya alam lain.

Beberapa kalangan, apakah pendidik atau orang tua sebenarnya sudah menyadari dampak negatif yang dimunculkan berbagai permainan modern ini. Sebagian pasrah saja mengikuti perkembangan dan tuntutan anak, sebagian mulai melengkapi pengalaman bermain anak dengan aktifitas *outdoor* yang lebih alami dan sebagian lainnya mulai melirik dan menggali kembali (bernostalgia) permainan-permainan tradisional yang pernah mereka mainkan ketika kecil dulu. Beberapa sekolah bahkan mulai mengaktifkan kembali berbagai permainan tradisional atau permainan rakyat menjadi bagian dalam kurikulum mereka. Para penyedia wahana bermain anak pun mulai menyediakan sarana permainan-permainan yang bersifat alami dan berbau tradisional bahkan dijadikan ajang kompetisi yang menarik, seperti lomba bakiak, lomba gasing, egrang dan beberapa permainan beregu lainnya. Tanpa disadari banyak orang yang merasa kehilangan dan merindukan permainan-permainan ini. Meski masih terbatas, beberapa pemerhati budaya mulai menggali kembali salah satu warisan nenek moyang kita ini dalam berbagai kajian artikel dan wacana. Beberapa pengusaha mulai menawarkan aktifitas-aktifitas *outdoor* yang bersifat kembali ke alam dan muatan lokal sebagai upaya mengembalikan fungsi bermain bagi perkembangan anak-anak. Peluang masih digunakannya peralatan permainan tradisional tidak tertutup sama sekali, karena pada dasarnya kebudayaan itu bagaikan spiral. Ia berjalan dan terus berjalan, seolah-olah akan meninggalkan yang lama. Pada suatu saat nanti ia akan kembali meskipun tidak sama persis. Rindu pada masa lalu akan selalu ada, yang kesemuanya itu menyiratkan adanya keterhubungan kita dengan relasi terhadap nenek moyang; terhadap yang datang setelah kita; terhadap suku bangsa kita sendiri; serta terhadap bangsa kita sendiri dalam memantapkan nilai-nilai budaya sebagai *collective identity* untuk memberi ciri sebagai identitas bangsa. Hal ini merupakan tantangan sekaligus ujian untuk memelihara nilai-nilai budaya Indonesia dalam mengatasi perubahan zaman.

3. PENUTUP

Dalam era modernisasi, kurangnya penguasaan teknologi berakibat pada ketertinggalan yang pada gilirannya dapat mengakibatkan ketertinggalan. Situasi ini membuat orang modern tidak mempunyai pilihan kecuali harus berupaya menguasai teknologi. Salah satu konsekuensi dari kemajuan teknologi ialah makin juga menimbulkan perubahan dalam berbagai pola perilaku, tidak terkecuali kemajuan teknologi juga merambah pola perilaku dalam dunia bermain anak. Contohnya, pertemuan tatap muka (*face to face*) yang dilakukan secara berhadapan dengan teman sebaya dan lingkungannya, kini dapat tergantikan dalam jarak jauh melalui rekayasa *visual*, melalui teknologi komputer.

Betapapun majunya suatu teknologi, manfaatnya harus dapat dikaji untuk tetap menjaga martabat kemanusiaan agar tidak terjadi dehumanisasi dan despiritualisasi karena menggeser nilai-nilai manusiawi yang hakiki. Pendidikan sebagai ikhtisar manusiawi selalu mengacu pada nilai-nilai budaya dimana nilai-nilai budaya tidaklah harus ditafsirkan statis. Tetapi kita harus sanggup memilah antara nilai-nilai mana yang sebenarnya tetap menjadi ciri atau identitas bangsa dan mana yang bisa mengakibatkan kemerosotan nilai.

Pada kenyataannya, kita tidak mungkin hanya mengandalkan pihak sekolah untuk mengembangkan upaya pendidikan dan kebudayaan dalam menanamkan nilai, moral dan karakter pada anak. Di samping pendidikan dapat diselenggarakan melalui pelebagaan, masih terbuka lahan garapan yang dapat mewarnai pelestarian dan pengembangan kebudayaan. Dalam kenyataannya, kurangnya perhatian generasi muda pada nilai-nilai budaya bangsa, terkait dengan masih sedikit sekali bahan bacaan atau metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya pada anak. Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya adalah melalui permainan. Dalam konteks pengenalan budaya, maka dapat ditawarkan permainan tradisional yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral yang didasari kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan *world view* dari suku bangsa masing-masing. Pesan-pesan moral ini diterjemahkan ke dalam aturan permainan untuk membedakan mana perilaku baik-buruk, serta berperan untuk melatih

anak mematuhi aturan. Jika dilakukan terus-menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik untuk menghasilkan karakter yang baik, yang dapat berguna saat kelak ia memasuki masyarakat.

Karena itu, dalam rangka membangun dan bertindak positif untuk Indonesia yang lebih baik ke depan, maka ada baiknya dilakukan upaya preventif pada generasi muda sejak usia dini. Seperti halnya pemberian imunisasi kepada anak-anak untuk mencegah penyakit, ada baiknya kita juga memberikan vaksin untuk mencegah timbulnya rasa *prejudice* dan rasialisme sebelum terlambat. Karena itu, sangat diperlukan penanaman nilai-nilai moral yang menjunjung tinggi harkat kemanusiaan. Jika digarap dengan benar dan diperkenalkan sejak dini, permainan tradisional, di samping dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan pada anak, juga dapat mendekatkan anak sebagai bagian alam sekitar untuk melatih kepekaan ekologi, spiritual dan moral. Dalam kaitan ini juga, yang tak kalah pentingnya permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk mengenalkan keanekaragaman budaya pada anak-anak sebagai perekat identitas bangsa. Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai stimulasi dasar untuk menyumbang pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya.

4. REKOMENDASI

1. Permainan tradisional mampu menstimulasi aspek-aspek perkembangan motorik, kognitif, emosi, bahasa dan social. Tetapi yang tak kalah penting adalah upaya-upaya untuk melestarikan alam dalam rangka mengasah kepekaan anak terhadap aspek ekologi, spiritual dan moral. Saat ini sudah ada upaya yang menggembirakan dari pemerintah melalui Kementerian Lingkungan Hidup dengan membuka hutan anak yang dibuka 15 Maret 2006 yang berlokasi di Cikeas, Bogor. Proyek percontohan ini akan dilakukan di 444 wilayah di Indonesia. Salah satu wahana di dalamnya terdapat bengkel permainan tradisional untuk tetap dilestarikan.
2. Melihat kenyataan semakin terbatasnya lahan di perkotaan, ada baiknya sesekali mengajak anak bermain di alam sekitar sambil memperkenalkan kembali permainan tradisional untuk menstimulasi perkembangan anak melalui media alamiah yang beragam.
3. Perlunya menyeimbangkan pilihan permainan yang berbasis teknologi untuk selektif dalam memilih isi yang tidak mengandung kekerasan dan pornografi. Di samping menyeleksi permainan yang bersifat edukatif dalam permainan tradisional.
4. Perlunya mengenalkan sejak dini pada anak mengenai nilai-nilai budaya yang mengandung pesan-pesan moral yang didasari kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan *world view* dari suku bangsa masing-masing. Pengenalan keanekaragaman tersebut, agar sedini mungkin anak-anak akan mengenal adanya perbedaan, dimana perbedaan itu dapat dijadikan ajang saling mengenal, bekerja sama, bahkan untuk menyayangi dengan mengembangkan *intellectual empathy*. Di lain pihak, ditumbuhkan pada anak-anak kebanggaan akan identitas etniknya dan kebanggaan terhadap etnik lain sebagai bagian bersama dari bangsa Indonesia, yang pada gilirannya akan menjadi perekat sebagai identitas bangsa Indonesia.
5. Penanaman nilai-nilai moral untuk membentuk karakter tidak bisa berlangsung begitu saja tanpa proses yang terus-menerus secara konsisten. Oleh karena itu, pesan-pesan moral di dalam permainan tradisional hanyalah sebagai salah satu sumbangan pengenalan nilai-nilai budaya sebagai lahan garapan di luar lingkungan rumah dan sekolah. Karena itu, perlunya penanaman nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dari setiap suku bangsa di Indonesia melalui media permainan tradisional untuk dimasukkan ke dalam bagian kurikulum nasional.

Pustaka Acuan

- Bambang, Mulyono. 1993. *Konflik dan Modal Kedamaian Sosial Dalam Konsepsi Kalangan Masyarakat di Tanah Air Jakarta*. Penelitian.
- Bull, Norman J. 1969. *Moral Judgement from Childhood to Adolescence*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Djahiri, Kosasaih. 1992. *Menuluri Dunia Afektif untuk Moral dan Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: LPPMP.
- Danandjaya, James. 1987. *Floklora Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Haricahyono, Cheppy. 1995. *Dimensi-dimensi Pendidikan Moral*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Hassan, Fuad. 2001. Cetakan ketiga. *Studium Generale*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Hers. Richard H. et al. 1980. *Model of Moral Education: An Appraisal*. New York: Longman Inc.
- Huitt, W. (1996). Systems model of human behavior. *Educational Psychology Interactive*. Valdosta, GA: Valdosta State University. Retrieved December 1996, from <http://chiron.valdosta.edu/whuitt/materials/sysmdlhb.html>, diakses tgl 27 Maret 2006
- Huitt, W. (1997). *The SCANS report revisited*. Paper delivered at the Fifth Annual Gulf South Business and Vocational Education Conference, Valdosta State University, Valdosta, GA, April 18. Retrieved December 1997, from <http://chiron.valdosta.edu/whuitt/student/scanspap.html>, diakses tgl 29 Maret 2006
- Huitt, W. (2003). *Important values for school-aged children and youth: A preliminary report*. Valdosta, GA: Valdosta State University. Retrieved December 2003, from <http://chiron.valdosta.edu/whuitt/brilstar/valuesreport.html>, diakses tgl 29 Maret 2006
- Joyce, Bruce dan Weil, Marsa. 1992. *Models of Teaching*. Boston: Ellin and Bacon.
- Lickona, T. (1991). *Does character education make a difference?* Salt Lake City: Utah State Office of Education. Retrieved December 1996, from http://www.usoe.k12.ut.us/curr/char_ed/resource/diff.html, diakses tgl 30 Maret 2006
- Linda, N.Eyre, Richard. 1995. *Teaching Your Children Values*. New York: Simon sand Chuster
- Miller, P., & Kim, K. (1988). Human nature and the development of character: The clash of descriptive and normative elements in John Stuart Mill's educational theory. *Journal of Educational Thought*, 22(2), 133-44.
- Nucci, L. (1989a). Challenging conventional wisdom about morality: The domain approach to values education. In L. Nucci (Ed.), *Moral development and character education: A dialogue* (183-203). Berkley, CA: McCutchan.
- Rachman, Maman. 1999. *Values Education Models for Enhancing Good Citizenship in Community Civic Education (Action Research at Elementary School in Central Java*. Makalah pada Conference on Civic Education (CICED). Bandung: CICED Bandung.
- Rath, Louis E., Harmin, Merrill., Simon, Sidney B.1985. *Values and Teaching*. Ohio: Charles E Merrill Publishing Co
- Piaget, J. (1932, 1962). *The moral judgment of the child*. New York: Collier.
- Ryan, K. (1989). In defense of character education. In L. Nucci, *Moral development and character education: A dialogue* (pp. 3-17). Berkley, CA: McCutchan.
- Solomon, D., Schaps, E. Watson, M, & Battistich, V. (1992). Creating caring school and classroom communities for all student. In R. Villa, J. Thousand, W. Stainback, & S. Stainback. *From restructuring for caring and effective education: An administrative guide to creating heterogeneous schools*. Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing Co. Retrieved December 1996, from <http://www.quasar.ualberta.ca/ddc/incl/solomon.htm>, diakses tgl 27 Maret 2006
- Watson, M., Solomon, D., Battistich, V., Schaps, E., & Solomon, J. (1989). The child development project: Combining traditional and developmental approaches to values education. In L. Nucci, *Moral development and character education: A dialogue* (pp. 19-36). Berkeley, CA: McCutchan.

- Wynne, E. (1989). Transmitting traditional values in contemporary schools. In L. Nucci, *Moral development and character education: A dialogue* (pp. 19-36). Berkeley, CA: McCutchan.
- Wynne, E., & Ryan, K. (1997). *Reclaiming our schools: A handbook on teaching character, academics, and discipline* (2nd ed.). New York: Merrill.
- Wynne, E., & Walberg, H. (Eds.). (1984). *Developing character: Transmitting knowledge*. Posen, IL: ARL.
- Wynne, E., & Walberg, H. (1985). The complementary goals of character development and academic excellence. *Educational Leadership*, 43(4), 15-18.