



## **PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
TRADISIONAL DALAM RANGKA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN  
BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA**

**BIDANG KEGIATAN:  
GAGASAN TERTULIS**

**Diusulkan oleh :**

<b>Irma Awwaliyah</b>	<b>I24080057</b>	<b>/ 2008</b>
<b>Muhamad Saefrudin</b>	<b>H44080086</b>	<b>/ 2008</b>

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR  
BOGOR  
201I**

## HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1. Judul Kegiatan           | : Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa |
| 2. Bidang Kegiatan          | : ( ) PKM-AI (✓) PKM-GT   |
| 3. Ketua Pelaksana Kegiatan |   |
| a. Nama Lengkap             | : Irma Awwaliyah  |
| b. NIM                      | : I24080057   |
| c. Jurusan                  | : Ilmu Keluarga dan Konsumen  |
| d. Universitas/ Institut    | : Institut Pertanian Bogor  |

Menyetujui,  
Ketua Departemen

Bogor, 7 Maret 2011

## Ketua Pelaksana Kegiatan

Dr. Ir. Hartoyo, M.Sc  
NIP.19630714 198703 1002

Irma Awwaliyah  
NIM. I24080057

## Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

## Dosen Pendamping

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS  
NIP. 19581228 198503 1003

## KATA PENGANTAR

Puja-puji serta syukur, kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan nikmat yang tak terkira jumlah dan hikmahnya sehingga kami dapat menyelesaikan tulisan yang berjudul ***"Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa"*** dengan baik. Sholawat serta salam, senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW, yang dengan perantaraan dan perjuangan beliaulah, manusia kini berada di abad penuh dengan ilmu pengetahuan.

Banyak hikmah yang dapat kami raih dalam upaya menggagas ide tersebut. Tergesernya kebudayaan nasional di sebagian hati masyarakat Indonesia menjadi motivasi tersendiri bagi kami untuk terus bergerak mempertahankannya. Kebudayaan nasional yang terdapat pada permainan tradisional menjadi satu *concern* untuk dilestarikan, tidak hanya bentuk permainannya saja, tetapi juga nilai-nilai positif yang ada di dalamnya.

Program Kreativitas Mahasiswa Gagasan Tertulis ini tidak dapat berjalan dengan baik tanpa dukungan berbagai pihak. Terima kasih sebanyak-banyaknya kami ucapkan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (DIKTI) yang telah kepada orang tua kami yang senantiasa mendoa'akan, mendukung serta memberikan keleluasaan bagi kami untuk berkarya, kepada dosen pembimbing Ir. Melly Latifah, M.Sc. yang telah dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing kami selama jalannya kegiatan, serta seluruh pihak-pihak yang telah membantu program ini, semoga menjadi tabungan di hari kemudian kelak.

Tak ada karya manusia yang benar-benar sempurna, demikian pula dengan tulisan ini. Saran dan kritik yang membangun begitu kami harapkan untuk menjadikan karya tidak hanya sekedar ide yang berujung pada sebuah gagasan tertulis, namun menjadi sebuah kreativitas dan karya nyata yang bermanfaat untuk menuju Indonesia bermartabat.

Bogor, 7 Maret 2011

Tim Penulis

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KREATVITAS MAHASISWA...</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
Tujuan .....	2
Manfaat .....	2
<b>GAGASAN.....</b>	<b>2</b>
Gambaran Permasalahan Budaya dan Karakter Bangsa .....	2
Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa .....	3
Permainan Tradisional dan Perkembangannya .....	6
Media Pembelajaran.....	8
Langkah Strategis Inovasi Media Pembelajaran pada Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dengan Pemanfaatan Permainan Tradisional .....	8
<b>PENUTUP.....</b>	<b>10</b>
Kesimpulan .....	10
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>

## **RINGKASAN**

Persoalan budaya dan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian dari kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Pendidikan merupakan salah satu alternatif yang bersifat preventif dalam rangka mengembangkan kualitas generasi muda bangsa sehingga diharapkan dapat mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa.

Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa menjadi salah satu upaya yang dikembangkan pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan Nasional untuk menanggulangi masalah tersebut. Namun, penerapannya belum terlalu meluas mengingat konsep pendidikan budaya dan karakter yang memang baru lahir, sehingga masih membutuhkan banyak masukan dalam implementasinya.

Proses pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, salah satunya dapat ditunjang oleh permainan tradisional. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya dan karakter bangsa seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Oleh karena itu, perlu dioptimalkan fungsinya sebagai media pendidikan, khususnya di institusi formal seperti sekolah. Selain itu, penerapannya sebagai media pembelajaran, sekaligus dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia, sehingga diharapkan, pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat membangun karakter anak-anak bangsa yang lebih baik, sekaligus memelihara budaya bangsa.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Persoalan budaya dan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian dari kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Fenomena tersebut adalah sebagian kecil dari sekian banyak indikasi menurunnya kualitas karakter bangsa. Masyarakat luas telah mengajukan berbagai alternatif penyelesaian, seperti pembuatan peraturan, perundang-undangan, peningkatan upaya pelaksanaan hukum yang lebih mantap.

Alternatif lain yang kerap diangkat ke permukaan untuk mengatasi, atau minimal mengurangi masalah di atas, adalah melalui pendidikan. Usaha yang bersifat preventif ini diharapkan mampu mengembangkan kualitas generasi muda bangsa sehingga dapat mengurangi berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan membutuhkan waktu yang lama dan proses yang tidak sederhana untuk dapat dilihat dampaknya, namun demikian, pendidikan memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat.

Salah satu upaya preventif yang dilakukan pemerintah di bidang pendidikan, khususnya oleh Badan Penelitian dan Pengembangan dan beberapa unit utama di lingkungan Kementerian Pendidikan Nasional serta kantor Menteri Koordinator Kesejahteraan Rakyat adalah mengembangkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Sebagaimana tercantum dalam Naskah Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa tahun 2010, kebijakan ini dicanangkan berdasarkan masukan yang disampaikan oleh masyarakat, sebagai respon atas semakin maraknya kasus dan fenomena yang bertentangan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan dalam memerlukan berbagai perubahan dalam proses pendidikan. Perubahan yang diperlukan tidak mengubah kurikulum yang berlaku, tetapi menghendaki sikap dan keterampilan baru dari para guru, kepala sekolah dan konselor sekolah. Sikap dan keterampilan yang baru tersebut merupakan persyaratan yang harus dipenuhi (*condito sine qua non*) untuk keberhasilan implementasi Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.

Salah satu perubahan yang bisa dikehendaki adalah inovasi pada media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, dimana hal tersebut menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai atau muatan tersampaikan pada siswa. Saat ini begitu banyak inovasi dan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran, dari yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang murah hingga yang membutuhkan dana yang besar. Semuanya itu tidak lain adalah sebagai harapan dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran.

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Oleh karena itu, seyogyanya media pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan jati diri dan budaya bangsa.

Permainan tradisional telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu, hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai

kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006). Dengan kata lain, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa, salah satunya dapat ditunjang oleh permainan tradisional. Selanjutnya, tulisan ini akan menganalisis potensi permainan tradisional sebagai salah satu media pembelajaran dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, serta langkah-langkah konkret pengaplikasiannya. Dengan demikian pada ada akhirnya upaya ini sekaligus berdampak positif bagi kelestarian budaya bangsa.

### **Tujuan**

Menganalisis potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, sekaligus sebagai upaya melestarikan budaya bangsa.

### **Manfaat**

Tergalinya potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa yang inovatif, namun tetap sesuai dengan jati diri dan budaya bangsa, serta terjaganya kelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia

## **GAGASAN**

### **Gambaran Permasalahan Budaya dan Karakter Bangsa**

Permasalahan budaya dan karakter bangsa semakin hari semakin menjadi sorotan tajam masyarakat. Hal tersebut dapat terlihat dari maraknya isu terkait karakter yang diangkat di media massa, serta menjadi topik yang hangat dibicarakan oleh para pemuka masyarakat, para ahli, pengamat sosial dan kalangan lainnya di berbagai kesempatan baik itu forum resmi maupun tidak. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian dari kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Hal ini dibuktikan dengan fakta berikut: Kejaksaan Tinggi seluruh Indonesia sampai dengan bulan September 2006 telah mengungkap 265 kasus korupsi DPRD dengan jumlah tersangka/terdakwa/terpidana sebanyak 967 orang anggota DPRD. Berdasarkan Catatan Akhir Tahun 2010 Komnas Perlindungan anak, di tahun 2009 lalu, terungkap bahwa 21,22% remaja SMA mengaku pernah melakukan aborsi, dengan berbagai alasan setelah diadakan diskusi terarah (*Focus Group Discussion*) dengan 4.726 anak-anak pelajar Sekolah Menengah Atas di 12 kota besar. Angka itu tak mengejutkan mengingat tak kurang dari 93,73% responden mengaku pernah berhubungan

seksual dengan teman sebaya, pacar, atau orang lain. Pada September di tahun yang sama, Kementerian Sosial Republik Indonesia merilis kabar bahwa ada 464 anak Indonesia yang berusia di bawah 15 tahun mengidap HIV/AIDS dan masih banyak lagi fakta kemerosotan karakter bangsa.

Pendidikan di Indonesia yang dibangun sejak puluhan tahun yang lalu, ternyata belum mampu memperlihatkan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter, kreatif dan mumpuni di bidangnya. Bahkan bisa dikatakan, kualitas karakter SDM yang lahir dari proses pendidikan, justru saat ini cenderung menurun. Hal ini dibuktikan oleh salah satu hasil survei yang dikeluarkan oleh *Political and Economic Risk Consultancy* (PERC) pada tahun 2010, yaitu bahwa Indonesia merupakan pelanggar HKI (Hak Kepemilikan Intelektual) tertinggi di Asia, yaitu dengan skor 8.5 dari skala 0 hingga 10. Meskipun trennya menurun dari tahun 2002 hingga tahun 2006, namun kemudian naik kembali pada rentang tahun 2006 hingga 2010, bahkan melonjak drastis dari tahun 2009 ke 2010 dengan selisih skor mencapai 0.95.

Fenomena memburuknya kualitas SDM seperti yang telah dipaparkan menjadi salah satu pemicu munculnya kebijakan pemerintah (Kementerian Pendidikan Nasional) berupa Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa yang diharapkan mampu memenuhi tuntutan untuk menghasilkan SDM yang kreatif, mempunyai daya saing serta berakhhlak mulia. Oleh karena itu, sangat tepat jika kurikulum, yang merupakan jantung pendidikan, memberi perhatian lebih pada pendidikan budaya dan karakter bangsa dibandingkan sebelumnya.

## **Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa**

Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif, sebagaimana tercantum dalam Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa 2010.

Dasar pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa ini adalah rumusan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan 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, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, jelas bahwa pendidikan karakter merupakan pesan yang diamatkan oleh UU Sisdiknas kepada para pemegang kebijakan pendidikan dan para pelaksana pendidikan di Indonesia.

Adapun tujuan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa adalah:

1. mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;

2. mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
3. menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa;
4. mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
5. mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Adapun fungsi Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa adalah

1. pengembangan: pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa;
2. perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat; dan
3. penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Pada prinsipnya, Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa ini tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tetapi terintegrasi ke dalam tiga hal, yaitu: mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Berikut ini adalah prinsip-prinsip yang digunakan dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa:

1. Berkelanjutan: bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan proses panjang, mulai dari saat peserta didik masuk hingga selesai dari suatu satuan pendidikan.
2. Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah: bahwa proses pengembangan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran dan setiap kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler
3. Nilai tidak diajarkan, tetapi dikembangkan; bahwa nilai-nilai tersebut tidak dijadikan pokok bahasan seperti halnya teori, konsep, prosedur, atau fakta yang diajarkan pada mata pelajaran seperti IPA, IPS dan sebagainya. Bahkan justru materi pelajaranlah yang menjadi media pengembangan budaya dan karakter bangsa pada peserta didik.
4. Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan; suasana belajar menimbulkan kesan senang dan tidak indoktrinatif.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa berdasarkan Naskah Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa 2010 antara lain:

<b>No.</b>	<b>Nilai</b>	<b>Deskripsi</b>
1.	<b>Religius</b>	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	<b>Jujur</b>	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya

		sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3.	<b>Toleransi</b>	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	<b>Disiplin</b>	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	<b>Kerja Keras</b>	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	<b>Kreatif</b>	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7.	<b>Mandiri</b>	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8.	<b>Demokratis</b>	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	<b>Rasa Ingin Tahu</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10.	<b>Semangat Kebangsaan</b>	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11.	<b>Cinta Tanah Air</b>	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	<b>Menghargai Prestasi</b>	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.	<b>Bersahabat/ Komunitif</b>	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	<b>Cinta Damai</b>	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	<b>Gemar Membaca</b>	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16.	<b>Peduli Lingkungan</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17.	<b>Peduli Sosial</b>	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18.	<b>Tanggung-jawab</b>	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa baru dicanangkan pada tahun 2010, sehingga dapat dimaklumi jika masih banyak sekolah yang belum mengetahui bagaimana mengaplikasikannya bagi para peserta didik di sekolah. Dalam hal ini, penulis menilai bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajarannya berdasarkan pada beberapa alasan yang akan dipaparkan selanjutnya.

### **Permainan Tradisional dan Perkembangannya**

Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk *folklore* yang berupa yang beredar secara lisan di antara 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. Permainan tradisional biasanya disebarluaskan 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 dalam Misbach, 2007).

Menurut Sukirman (2004), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia. (Depdikbud, 1996).

Keberadaan permainan tradisional, semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video game dan virtual game lainnya. Kehadiran teknologi pada permainan, di satu pihak mungkin dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, namun di sisi lain, permainan ini dapat mengerdilkan potensi anak untuk berkembang pada aspek lain, dan mungkin tidak disadari hal tersebut justru menggiring anak untuk mengasingkan diri dari lingkungannya, bahkan cenderung bertindak kekerasan. Kasus mengejutkan terjadi pada tahun 1999 di 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 tersebut bisa berjam-jam main *video game* yang tergolong kekerasan seperti “*Doom*”, “*Quake*”, dan “*Redneck Rampage*”. Kekhawatiran serupa juga terjadi di Cina, sehingga pemerintah Cina secara selektif telah melarang sekitar 50 *game* bertema kekerasan. Akan tetapi perkembangan teknologi di industri permainan anak tidak melulu bisa dijadikan alasan penyebab tergesernya permainan tradisional, karena kadang masyarakat sendiri yang kurang peduli dengan adanya permainan tradisional. Terlebih, penguasaan teknologi di era globalisasi ini menjadi tuntutan bagi semua orang, tak terkecuali anak-anak.

Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

1. **Aspek motorik:** Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
2. **Aspek kognitif:** Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
3. **Aspek emosi:** Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
4. **Aspek bahasa:** Pemahaman konsep-konsep nilai
5. **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.
6. **Aspek spiritual:** Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
7. **Aspek ekologis:** Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. **Aspek nilai-nilai/moral :** Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

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 tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia.

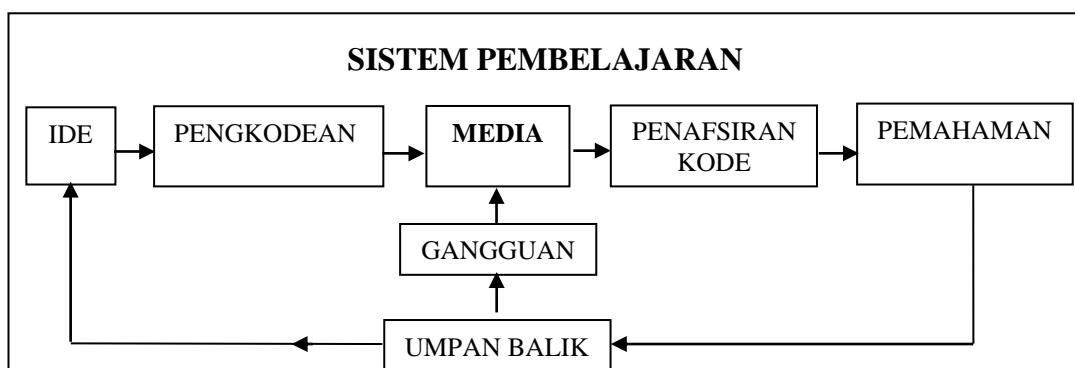
Kurniati (2006) mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah Anjang-anjangan, Sonlah, Congkak, Oray-orayan, Tetemute, dan Sepdur”. Permainan tradisional tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

## Media Pembelajaran

Konstruktivisme merupakan paradigma pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa. Menurut paham ini, belajar merupakan hasil konstruksi pelajar sendiri sebagai hasil interaksi dengan lingkungan belajarnya. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing yang membantu siswanya menjalani proses pembelajaran serta mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar anak (Ibrahim, dkk., 2001).

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996 dalam Santyasa, 2007). Jika proses pembelajaran diartikan sebagai proses komunikasi, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang minat, perhatian, pikiran serta perasaan dan digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga tujuan belajar dapat tercapai. (Santyasa, 2007)

Media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) sehingga proses pembelajaran akan berjalan optimal jika media menjalankan fungsinya dengan baik. Dengan demikian, media memiliki posisi yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1: Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

## Langkah Strategis Inovasi Media Pembelajaran pada Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dengan Pemanfaatan Permainan Tradisional

Telah dijelaskan bahwa Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa terintegrasi dalam tiga hal, yaitu pengajaran seluruh mata pelajaran, program pengembangan diri dan budaya sekolah, maka melalui ketiga hal itu pula permainan tradisional dapat mengambil peranan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

### 1. Pengintegrasian Mata Pelajaran

Pengembangan nilai budaya dan karakter bangsa diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan pada masing-masing mata pelajaran. Permainan tradisional yang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang akan dikembangkan kemudian digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah contoh penerapan permainan tradisional dalam mata pelajaran untuk anak sekolah dasar kelas 1-3.

Tabel 1. Contoh Implementasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Mata Pelajaran	Nilai	Teknik Implementasi Permainan Tradisional
Pendidikan Kewarganegaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demokratis: Terwujud dalam pemilihan yang akan menjadi “kucing” dengan suit</li> <li>• Kerja Keras: Keuletan peserta yang bertindak sebagai kucing dikembangka</li> <li>• Gotong Royong: Kerjasama pemain untuk mengelabui si “kucing” agar temannya tidak tertangkap</li> </ul>	<p>Nama Permainan: Kucing-kucingan</p> <p>Peserta: lebih dari 3 orang, ada yang bertindak sebagai kucing, ada yang bertindak sebagai musuh.</p> <p>Alat yang digunakan: Sapu tangan (untuk menutup mata)</p> <p>Cara bermain: Seluruh peserta membuat lingkaran, sambil berdiri merentangkan tangan dan saling bergandengan, kecuali “kucing” berdiri di tengah dengan mata tertutup. Seluruh peserta yang membuat lingkaran terus berputar atau bergerak hingga salah seorang tertangkap. “Kucing” yang berhasil menangkap lawannya harus menerka siapa nama lawannya.</p>

## 2. Program Pengembangan Diri

Program pengembangan diri siswa salah satunya melalui kegiatan ekstrakurikuler. Bengkel permainan tradisional bisa menjadi salah satu model kegiatan ekstrakurikuler bagi peserta didik dengan memfokuskan rasa ingin tahu, kreatif, cinta tanah air sebagai nilai-nilai yang akan dikembangkan. Di bengkel ini anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi ide dan berkreativitas dengan permainan tradisional. Memodifikasi alat-alat permainan tradisional sesuai dengan kreativitas menjadi salah satu pilihan kegiatan yang dapat mendorong pengembangan nilai rasa ingin tahu dan kreatif. Namun demikian, pelaksanaan program ini tetap membutuhkan pendampingan dari guru secara agar proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang terkandung dalam permainan tradisional dapat berjalan optimal pada diri peserta didik dan nilai tersebut dapat berkembang secara optimal dalam diri peserta didik.

## 3. Budaya Sekolah

Waktu istirahat senggang di sekolah menjadi salah satu sarana berkembangnya suatu budaya sekolah. Dalam rangka pengembangan budaya dan karakter bangsa, waktu istirahat di sela-sela jam belajar bisa dijadikan wahana sosialisasi permainan tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa, sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Melalui permainan, anak akan belajar lebih santai, tanpa terbebani oleh hal-hal yang condong kearah kognitif sehingga tak jarang memberatkan anak.

Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa dapat dilakukan pula dengan berbagai kegiatan yang bersifat kondisional, misalnya Festival Permainan Tradisional. Kegiatan ini sebaiknya melibatkan seluruh

elemen sekolah, baik kepala sekolah, guru, peserta didik, tenaga kependidikan bahkan orang tua peserta didik. Masing-masing hendaknya memaknai Namun, hal yang perlu digarisbawahi adalah walaupun bersifat kondisional, kegiatan ini harus tetap memberikan kesan sepanjang proses pembelajaran anak.

Gagasan untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa ini, sulit untuk diimplementasikan tanpa peran dari pihak-pihak berikut, antara lain:

- **Pemerintah**

Pemerintah bertugas menggali potensi permainan tradisional melalui berbagai studi atau penelitian oleh berbagai instansinya, terutama yang bergerak di bidang pendidikan dan kebudayaan. Hasil-hasil studi tersebut kemudian disosialisasikan kepada bagian pengembangan kurikulum Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa untuk bekal pengembangan media pembelajaran yang kemudian dapat diterjemahkan ke kurikulum sehingga selanjutnya bisa menjadi acuan yang digunakan oleh guru.

Jika kurikulum sudah terbentuk, pemerintah pun seyogyanya memperlancar implementasi gagasan ini dengan menyediakan fasilitas sarana dan prasarana awal, seperti alat permainan tradisional, buku aturan main permainan, kumpulan metode praktis penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Namun, tidak menutup kemungkinan bagi pihak sekolah atau guru untuk mengembangkannya kemudian sesuai dengan kebutuhan sekolah itu sendiri

- **Kepala Sekolah dan Guru**

Kepala sekolah bertugas mengontrol segala bentuk pemilihan permainan tradisional sebagai media pembelajaran diseusaikan dengan sarana dan prasarana yang ada. Guru bertugas untuk menterjemahkan kurikulum yang sudah ada ke dalam proses belajar, dengan menyesuaikan kemampuan dan kreativitas diri serta sarana dan prasarana di sekolah. Guru juga bertindak sebagai motor penggerak utama jalannya pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, baik melalui mata pelajaran, kegiatan pengembangan diri maupun budaya sekolah.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa merupakan salah satu upaya menjawab tantangan kemerosotan karakter bangsa. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan budaya dalam pendidikan di sekolah. Pemanfaatan permainan tradisional, diterapkan dalam 3 aspek, yaitu penyampaian mata pelajaran, budaya sekolah dan program pengembangan diri. Melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, diharapkan terbangun karakter anak-anak bangsa yang lebih baik, sekaligus terpeliharanya budaya bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.2010. *Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Bahan pelatihan penguatan metodologi pembelajaran berdasarkan nilai-nilai budaya untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa*.: Kementerian Pendidikan Nasional
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1997. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. Jambi: Lazuardi Indah Jambi.
- Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. 2006. *Laporan Pelaksanaan Tugas Panja Penegakan Hukum dan Pemerintahan Daerah*
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP. UM.
- Kurniati, Euis, Yustiana, Y. Reksa.2006. *Implementasi model bimbingan berbasis permainan di sekolah dasar*. Bandung
- Komnas Perlindungan anak.2010.Catatan Akhir Tahun 2010.
- Misbach, Ifah H. 2007. *Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa*. Bandung
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan konseptual media pembelajaran [makalah.]* Dissajikan dalam workshop media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri banjar angkan. 10 januari 2007. Banjar Angkan Klungkung.
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press. Yogyakarta.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Ketua Kelompok**

Nama Lengkap	:	Irma Awwaliyah
NIM	:	I24080057
Jurusan / Fakultas	:	Ilmu Keluarga dan Konsumen / Ekologi Manusia
Tempat, Tanggal Lahir	:	Jakarta, 14 Desember 1989
Alamat	:	Kp. Kekupu No. 19 Rt 06/07 Pasir Putih, Sawangan, Depok.
Nomor Telepon / HP	:	085710480504
Alamat E-mail	:	<a href="mailto:earmaone@yahoo.com">earmaone@yahoo.com</a> <a href="mailto:awwaliyah89@gmail.com">awwaliyah89@gmail.com</a>
Karya Ilmiah	:	
1.		“Sekolah Alam Seni dan Budaya Pertanian”: Model Pengembangan Pertanian dari Aspek Seni dan Budaya kepada Anak-anak di Kampung Budaya Sindang Barang, Kabupaten Bogor.
2.		Pisang Sebagai Solusi Masalah <i>Computer Vision Syndrom (CVS)</i> ( <i>Kajian Surat Al-Waqi’ah</i> : 27-29)

### **Penghargaan**

1. Penghargaan Setara Perak Kategori Presentasi Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Pengabdian Masyarakat pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional 2010, Denpasar, Bali.

(Irma Awwaliyah)

### **B. Anggota Kelompok**

Nama	:	Muhamad Saefrudin
NIM	:	H44080086
Tempat / tanggal lahir	:	Jakarta, 9 April 1990
Jurusan/	:	Ekonomi Sumberdaya dan Lingkungan
Fakultas	:	Ekonomi dan Manajemen
Alamat	:	Jl.Cipinang Muara II Rt.05/03 No. 15 Kelurahan Cipinang Muara, Kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur
Nomor Hp	:	085693376387
Prestasi	:	
1.		Penerima dana bantuan Pogram Kreativitas Mahasiswa, DIKTI (2009)
2.		Penerima dana bantuan CDA IPB (2008)
3.		Masuk IPB melalui jalur USMI (2008)

(Muhamad Saefrudin)