



Pelestarian Dolanan Bocah sebagai Sarana Konservasi Budaya

Ramadhanti Putri Margayani^{1✉}, Siti Aminatun², Arifah Nur Fauzi³,
M. Burhan Rubai Wijaya⁴

^{1,2,3}Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

⁴Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

Abstrak. Arus globalisasi dan modernisasi teknologi sangat cepat merambat ke seluruh penjuru termasuk daerah pedesaan. Hal ini menjadikan iklim desa ikut berubah terutama dengan adanya alat komunikasi yang bernama handphone. Banyak kelebihan dan kekurangan yang didapatkan dengan adanya handphone ini, salah satu kekurangannya yaitu interaksi anak terhadap orang lain mulai berkurang karena berbagai aplikasi yang ditawarkan sangat menarik minat anak-anak seperti game online. Minat anak yang mulai bergeser ke permainan-permainan online menjadikan anak-anak meninggalkan budaya permainan tradisional. Maka dari itu untuk menjaga permainan tradisional, LINCAH (Pelestarian Dolanan Bocah) dijadikan sebagai salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain untuk melestarikan budaya, LINCAH juga memiliki tujuan mengenalkan kearifan lokal kepada anak-anak. Upaya yang telah dilakukan tersebut menjadikan anak mengalihkan pandangan dari handphone meski beberapa saat. Anak mulai berinteraksi dengan teman-teman melalui permainan tradisional yang mereka mainkan secara bersama-sama seperti permainan congklak, cublak-cublak suweng, jamur dan permainan tradisional lainnya. Permainan tradisional yang diberikan memiliki ciri khas dan makna masing-masing. Jadi anak tidak hanya bermain saja melainkan juga mendapatkan makna yang terkandung didalam permainan yang dilakukan.

Abstract. The flow of globalization and technological modernization is very fast spreading to all corners, including rural areas. This makes the village climate change, especially with the existence of a communication tool called handphone. Many advantages and disadvantages are obtained with this cellphone, one of the drawbacks is that the interaction of children with other people begins to decrease because the various applications offered are very attractive to children, such as online games. Children's interest that began to shift to online games made children leave the traditional game culture. Therefore, to maintain traditional games, LINCAH (Preservation of Dolanan Bocah) is used as an effort to overcome these problems. In addition to preserving culture, LINCAH also aims to introduce local wisdom to children. The efforts that have been made have made the child look away from the cellphone even for a while. Children begin to interact with friends through traditional games they play together such as congklak, cublak-cublak suweng, mushroom and other traditional games. The traditional games given have their own characteristics and meanings. So children don't just play but also get the meaning contained in the games they play.

Keywords: traditional games; local wisdom; cultural preservation.

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara kepulauan dengan berbagai macam suku di dalamnya memiliki budaya yang beraneka ragam. Kebudayaan ini meliputi hampir pada seluruh aspek kehidupan. Setiap daerah memiliki potensi budaya yang mampu menjadikan suatu identitas daerah tersebut untuk dikenal oleh daerah lain. salah satu dari sekian banyak macam budaya yang ada adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu aktifitas permainan yang tanpa tersentuh teknologi modern dan biasanya dilakukan secara berpasangan atau berkelompok untuk membentuk kepekaan sosial. Dharmamulya (dalam Siagawati, 2007:84) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Menurut Suyami (2006) permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran dan gotong royong. Permainan

tradisional sebenarnya tidak bisa semata hanya dipandang sebagai salah satu bentuk permainan, lebih dari itu banyak nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal juga merupakan salah satu bentuk ketahanan budaya.

Sebagai negara kepulauan Indonesia memiliki letak geografis yang sangat strategis dengan berada diantara dua samudra dan dua benua. Letak strategis ini membuat arus globalisasi yang dewasa ini semakin berkembang pesat dengan mudah masuk ke Indonesia. Semakin majunya dan mudahnya akses serta keterbukaan masyarakat akan teknologi membuat modernisasi teknologi hingga kini sudah merambah sampai ke daerah. Adanya perkembangan zaman di bidang media informasi menjadi salah satu penyebab meredupnya keberadaan permainan tradisional. Hanya dengan mengakses di media internet, media jejaring sosial dan televisi, saat ini anak-anak di beberapa kota-kota besar di Indonesia bahkan juga di pedesaan, sudah dapat menikmati permainan-permainan budaya modern, seperti dalam contoh kecil: game online, jejaring sosial, video streaming, dan masih banyak lagi yang lainnya (Hidayat, 2013:157). Dengan kecanggihan yang dimiliki dari modernisasi pada akhirnya akan menciptakan suatu permainan baru yang berbasis pada teknologi yang mana pada hari ini anak-anak cenderung lebih tertarik pada hal tersebut.

Desa Munding merupakan salah satu desa di dalam lingkup Kecamatan Bergas. Letak desa munding sendiri sebenarnya dapat dikatakan cukup jauh dari pusat kota karena letak desa yang berada pada daerah kaki gunung ungaran. Namun karena pesatnya arus globalisasi dan modernisasi teknologi, pada daerah desa munding yang berada di kaki gunung ungaran dewasa ini modernisasi sudah menjamah desa tersebut hampir dalam setiap segi kehidupan masyarakat disana terutama pada penggunaan handphone. Tidak dapat dipungkiri bahwa handphone sekarang sudah selayaknya barang pokok yang sangat membantu kehidupan. Pada umumnya masyarakat di daerah kaki gunung seperti desa munding masyarakatnya bekerja sebagai petani di ladang dari mulai pagi hari sampai sore. Selama mereka bekerja di ladang anak-anak mereka berada di rumah dan diberikan handphone sebagai sarana komunikasi dengan orang tua dan bermain. Kebanyakan orang tua menganggap bahwa hal tersebut paling praktis dilakukan untuk menjaga anak mereka tetap berada dirumah dan bermain dengan handphone. padahal dari handphone dengan adanya internet informasi dan konten-konten didalamnya sangat mudah diakses dan nyaris tanpa filter. Jika orang tua tidak memberikan arahan dalam memberikan handphone ke anak akan sangat berbahaya. Walaupun orang tua sudah mengarahkan dan memberi arahan dalam menggunakan handphone dan berselancar di internet namun rasa penasaran anak yang tinggi kadang tidak terbenyung sehingga anak akan secara sembunyi-sembunyi mengakses hal-hal negatif.

Desa Munding yang terletak di daerah kaki gunung ungaran sebenarnya memiliki budaya yang masih di lestarikan oleh sebagian masyarakat desa. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan modernisasi teknologi, budaya sebagai bentuk kearifan lokal mulai tersisih dalam kehidupan masyarakat desa. Salah satu yang mulai jarang ditemui adalah permainan tradisional. Permainan tradisional umumnya dahulu dilakukan anak-anak desa munding dalam mengisi waktu luang mereka sepulang sekolah. Namun karena kebanyakan anak sudah diberikan handphone oleh orang tuanya menjadikan anak lebih sering bermain dengan handphone mereka daripada bermain permainan tradisional. Beberapa anak beranggapan bermain dengan handphone akan terlihat lebih canggih daripada bermain permainan tradisional, sehingga semakin minat mereka untuk melakukan permainan tradisional. Dengan semakin berkurangnya minat anak untuk

memainkan permainan tradisional maka pada akhirnya akan semakin tergerus zaman keberadaan permainan tradisional.

Berdasar pada masalah berkurangnya minat anak pada permainan tradisional dan dalam rangka melestarikan kembali permainan tradisional tim KKN desa munding berencana melaksanakan program kerja LINCAH (pelestarian dolanan bocah). Program kerja ini diadakan dengan mengajak anak-anak di desa untuk kembali mengenal dan memainkan permainan tradisional. Sasaran dari program kerja ini adalah anak-anak pada bangku sekolah dasar dengan alasan anak-anak sekolah lebih memiliki waktu luang dan masih semangat untuk bermain. Pelaksanaan program dilakukan dengan memberikan fasilitas alat permainan tradisional dan membimbing serta mengajarkan anak-anak cara bermain serta peraturan permainan. Program kerja ini dilaksanakan dengan mitra dua sekolah dasar di wilayah desa munding yaitu SD Negeri Munding dan MI Cemanggal. Pelaksanaan program kerja dilakukan setelah selesai jam sekolah sehingga tidak mengganggu jam pelajaran anak. Pelaksanaan pada jam tersebut juga untuk mengisi waktu luang anak setelah pulang sekolah sekaligus untuk mengurangi intensitas anak untuk bermain handphone. Selain mengajak anak bermain untuk melestarikan kembali permainan tradisional dari program kerja ini tim kkn juga memberikan pembelajaran tentang arti dan makna yang terkandung dari setiap permainan tradisional yang diberikan tim kkn untuk dimainkan bersama anak-anak Desa Munding.

Pelaksanaan program kerja lincah (pelestarian dolanan bocah) tim kkn berupaya untuk memberikan suatu luaran yang seterusnya dapat bermanfaat untuk anak-anak desa munding untuk tetap bisa melestarikan dan memainkan permainan tradisional. Tim kkn memberikan fasilitas perangkat permainan tradisional dan ilmu tentang permainan tradisional dengan harapan anak-anak desa munding dapat terus bermain dan mengajak anak-anak lain untuk ikut bermain sehingga harapannya permainan tradisional di desa munding tetap lestari. Perangkat dan alat-alat permainan tradisional ini diberikan ke perpustakaan desa munding sebagai fasilitas tambahan pada perpustakaan. Hal ini untuk menjadikan anak-anak di desa munding mempunyai minat untuk datang ke perpustakaan desa. Dengan semakin ramainya perpustakaan desa dengan kegiatan anak-anak untuk belajar dan bermain maka dapat menghindarkan dan mengurangi intensitas anak-anak desa munding untuk bermain handphone dan mengurangi kemungkinan anak-anak desa munding untuk terjerumus pada hal-hal negatif yang timbul dari kecanduan bermain handphone.

Metode

Seiring berkembangnya zaman di bidang media informasi menjadi salah satu penyebab meredupnya keberadaan permainan tradisional. Hanya dengan mengakses di media internet, media jejaring sosial dan televisi. Saat ini anak-anak di beberapa kota-kota besar di Indonesia bahkan juga di pedesaan, sudah dapat menikmati permainan-permainan modern, seperti game online, jejaring sosial, dan masih banyak lagi yang lainnya. LINCAH (Pelestarian Dolanan Bocah) merupakan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu tujuan dari kegiatan LINCAH yaitu untuk melestarikan serta mengenalkan kearifan lokal khususnya pada anak-anak. Program LINCAH dilaksanakan oleh Tim KKN Desa Munding setiap hari Sabtu, setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Kegiatan tersebut dilaksanakan di SD dan MI yang ada di Desa Munding. Adapun permainan tradisional yang dikenalkan pada anak-anak di SD dan MI Desa Munding seperti: Congklak, Jamuran, Cublak-Cublak Suweng, dan Ular Naga.



Gambar 1. Permainan Congklak/Dakon



Gambar 2. Permainan Cublak-Cublak Suweng



Gambar 3. Permainan Ular Naga



Gambar 4. Permainan Jamuran

Permainan Congklak/Dakon

Aturan Permainan:

- Dimainkan oleh dua anak
- Menggunakan papan congklak (dakon) dan biji-bijian

Cara Bermain:

- 1) Anak-anak terlebih dahulu menentukan wilayah lubang penyimpanan (lumbung) dan duduk di depannya,
- 2) Anak yang akan bermain terlebih dahulu ditentukan dengan suit,
- 3) Anak yang ikut bermain kemudian mengisi semua lubang di wilayahnya masing-masing dengan biji/kerang/batu sejumlah 7 buah disetiap lubangnya kecuali lubang penyimpanan (lumbung),
- 4) Permainan dimulai setelah anak-anak selesai mengisi biji ke dalam lubang,
- 5) Anak yang terpilih untuk melakukan permainan terlebih dahulu (atau anak 1) secara bebas menentukan lubang yang akan diambil biji untuk diletakkan dilubang berikutnya,
- 6) Setiap lubang diisi dengan 1 buah biji sampai biji yang diambil habis,
- 7) Apabila biji terakhir jatuh di lubang kosong miliknya dan lubang milik lawan di depannya terisi maka pemain dapat mengambil semua isi di lubang milik lawan tersebut sambil mengucapkan kata “boom”,
- 8) Pemain akan berganti apabila biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong baik pada wilayah sendiri atau wilayah lawan,
- 9) Permainan dianggap selesai apabila seluruh biji/kerang/batu di lubang telah kosong,
- 10) Lubang penyimpanan dengan jumlah biji terbanyak berhak menjadi pemenang

Permainan Cublak-Cublak Suweng

Aturan permainan Cublak-cublak suweng:

- Permainan Cublak-Cublak Suweng dimainkan oleh 3-7 anak,
- Pemain menentukan jumlah ronde yang akan dimainkan,
- Pemain melakukan penentuan anak "dadi" dan anak "mentas" dengan cara hompimpah atau suit.

Cara Bermain:

- 1) Setelah menentukan anak "dadi" dan anak "mentas", siapkan satu benda kecil yang akan disembunyikan (kerikil atau benda lainnya),
- 2) Anak "dadi" telungkup ditengah lingkaran, memposisikan diri seolah menjadi meja,
- 3) Anak lainnya (anak mentas) duduk melingkar mengelilingi anak "dadi",
- 4) Anak lainnya (anak mentas) hanya boleh meletakkan salah satu tangan dengan posisi melintang, dipunggung anak "dadi" yang sedang telungkup,
- 5) Permainan dimulai ketika semua pemain menyanyikan lagu pengiring (syair lagu cublak- cublak suweng,
- 6) Semua anak lainnya akan berpura-pura menggenggam tangannya seolah-olah didalamnya juga terdapat kerikil, tujuannya adalah mengecoh anak "dadi" yang akan menebak,
- 7) Setelah kerikil digenggam, anak "dadi" bangun dan duduk bersimpuh kemudian menebak keberadaan kerikil yang disembunyikan,
- 8) Sementara anak lainnya (anak mentas), menyanyikan lagu "sir-sir pong dele kopong" berulang kali hingga anak yang memegang kerikil telah tertebak dengan benar,
- 9) Apabila anak "dadi" mampu menebak dengan benar keberadaan kerikil, maka anak "dadi" dapat berganti peran dengan anak yang menggenggam kerikil. Namun jika ia salah menebak, maka ia akan menjadi anak "dadi" lagi dan berada di tengah untuk menebak kembali pada permainan.

Ular Naga

Aturan permainan ular naga

- a) Permainan terdiri dari 5 sampai 15 anak
- b) Anak yang berperan sebagai terowongan menentukan nama kelompok
- c) Dua anak yang berperan sebagai terowongan menangkap barisan anak yang membentuk barisan
- d) Anak yang menjadi anggota barisan memegang pundak anak didepannya
- e) Permainan dimulai siring dengan dinyanyikannya lagu pengiring
- f) Anak-anak menyanyikan lagu ular naga
- g) 5. Dua anak yang menjadi terowongan tersebut akan membawa pemain yang tertangkap sedikit menjauh dari barisan untuk menanyakan anak tersebut ingin memilih pihak yang mana. Pertanyaan yang digunakan adalah kata kunci yang telah didiskusikan sebelumnya.
- h) 6. Setelah pemain yang tertangkap menentukan jawabannya kata kunci yang dia sukai, maka dia akan berbaris dibelakang salah satu anak yang menjadi terowongan yang merupakan perwakilan dari kata kunci pilihannya.
- i) 7. Hal ini dilakukan begitu seterusnya sampai semua pemain dibarisan telah tertangkap atau habis dan tidak ada lagi.
- j) 8. Setelah semua pemain habis maka akan terbentuk dua kelompok.

- k) 9. Orang yang berada di barisan paling depan disebut induk naga dan berada di belakangnya adalah anak-anak naga.
- l) 10. Tugas induk naga adalah mengejar anak naga lawan sekaligus menjaga anak naganya sendiri dari serangan rebutan induk naga lawan.
- m) 11. Apabila anak naga itu tersentuh oleh induk naga lawan maka anak tersebut harus berpindah kelompok.
- n) 12. Kelompok yang menang adalah yang
- o) memiliki jumlah anak naga paling banyak sekaligus menandai berakhirnya permainan

Jamuran

Aturan permainan jamuran

- Anak yang ikut permainan ini berkisar 4 sampai 12 anak.
- Anak yang ikut bermain berkumpul untuk menentukan jumlah ronde yang akan dimainkan.
- Nantinya akan ada anak “dadi” dan anak “mentas” dengan suit dan hompimpa atau cara lain.
- Permainan menggunakan lagu pengiring.
- Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu pengiring. Satu kali ronde permainan dilakukan selama satu kali lagu pengiring dinyanyikan.

Cara bermain:

- 1) Mengumpulkan anak yang ikut permainan kemudian melakukan undian untuk menentukan anak “dadi” dan “mentas”
- 2) Anak “mentas” bergandengan membentuk lingkaran mengelilingi anak “dadi”
- 3) Permainan simulasi seiring dinyanyikannya lagu pengiring yang dilakukan oleh seluruh anak “mentas”
- 4) Anak “mentas” yang membentuk lingkaran bergerak memutar searah jarum jam seiring dengan lagu pengiring
- 5) Pada saat bait terakhir “semprat semprit jamur apa?” maka gerakan berputar berhenti dan,
- 6) Anak “dadi” kemudian menjawab pertanyaan di dalam lagu tersebut dan anak “mentas” harus segera melaksanakan instruksi tersebut
- 7) Anak “mentas” yang tidak mampu melakukan instruksi akan berganti peran dengan anak “dadi” demikian sebaliknya
- 8) Permainan kembali dimulai setelah seluruh anak “mentas” selesai melakukan instruksi.
- 9) Permainan akan berakhir apabila seluruh ronde permainan telah dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Makna Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang di dalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana (BP-PLSP, 2006). Permainan tradisional akan mengembangkan potensi setiap anak yang ditunjukkan

dalam perilaku penyesuaian sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Atmadibrata mengemukakan permainan tradisional Jawa Barat disinyalir memiliki keterampilan prestatif yang bersifat entertainment yang dapat dijumpai dimana-mana. Bila permainan tradisional Jawa Barat dikaji, ternyata bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani (gymnastic), kecermatan, kelincahan, daya fikir, apresiasi terhadap unsur seni yang ada, dan menyegarkan pikiran (Kurniati, 2006).

Permainan tradisional anak-anak merupakan bentuk folklor dimana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan. Terkadang, permainan tradisional ini mengalami perubahan nama atau bentuk walaupun dasarnya sama. Contohnya permainan congklak di Jawa Barat dengan permainan dakon di Jawa Tengah yang memiliki peraturan dan cara bermain yang sama, namun berbeda cara penyebutannya. Permainan tradisional yang merupakan pewarisan secara turun-menurun ini dilakukan untuk memperoleh kegembiraan. (James Danandjaja, 1987).

Berdasar beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan oleh nenek moyang untuk diteruskan atau diwariskan kepada generasi penerus. Permainan tradisional ini memiliki banyak manfaat baik dari segi fisik, motorik, maupun psikomotorik. Dari segi fisik, permainan tradisional membuat anak-anak menjadi aktif bergerak dan mengeluarkan keringat hal ini dapat membuat badan menjadi sehat. Dari segi motorik, anak-anak akan lebih peka terhadap lingkungan sekitar dan lebih menghargai orang lain karena dalam bermain anak-anak bermain dengan orang lain dan terbiasa untuk bersikap sabar dalam menanti kesempatan dia bermain. Dan dari segi psikomotorik, permainan tradisional ini bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan anak-anak.

Tujuan Pelaksanaan Permainan

Permainan tradisional mengajarkan anak mengenai banyak hal, diantaranya :

1. Melatih anak menjadi pribadi yang aktif
2. Melatih anak menerima kekalahan dan menerima konsekuensinyapada saat kalah bermain
3. Melatih anak menjadi pribadi yang kreatif.
4. Melatih interaksi sosial anak, dengan melalui permainan tradisional anak akan belajar berinteraksi sosial dengan teman-temannya, hal ini tentunya sangat baik bagi perkembangan anak.
5. Melatih anak untuk belajar kerjasama
6. Melatih emosi anak, hampir setiap permainan tradisional dilakukan secara kelompok, sehingga dalam hal ini dapat mmbangunn emosi anak timbul toleransi, empati, terhadap orang lain, sikap sportif, dan lain- lain.

Beberapa cara yang dapat kita lakukan untuk melestarikan permainan tradisional adalah:

- Dengan cara mengenalkan permainan tradisional kembali kepada anak, melalui kegiatan- kegiatan praktek langsung baik dilingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal
- Membangun komunitas. Melalui komunitas, dapat mempermudah pendekatan terhadap anak dalam melestarikan permainan tradisional. Dengan adanya komunitas

di lingkungan masyarakat dapat dijadikan sebagai wadah untuk saling bertukar informasi dan pengetahuan

- Mengadakan workshop permainan tradisional.

Respon

Kegiatan Dolanan Bocah (LINCAH) ini ditujukan untuk siswa kelas IV dan V SDN Munding dan MI Cemanggal. Berbagai macam permainan diberikan dalam kegiatan ini seperti congklak, jamuran, cublak-cublak suweng, dan ular naga. Permainan tersebut diberikan dikarenakan permainan-permainan tersebut memiliki makna arti mendalam yang bermanfaat bagi manusia. Permainan-permainan tersebut dilakukan dengan menggabungkan aktivitas fisik dan psikomotorik anak.

Manfaat Permainan

Permainan tradisional anak selain mempunyai unsur-unsur nilai budaya yang sedemikian banyak, juga mempunyai manfaat atau guna. Seperti apa yang dikatakan Ki Hajar Dewantara dalam tulisannya di majalah Pusara bahwa: Mudahlah bagi kita untuk menetapkan guna dan faedah permainan kanak-kanak itu bagi kemajuan jasmani dan rohani kanakkanak. Tubuh badannya menjadi sehat dan kuat, serta hilanglah kekakuan bagian-bagian tubuh, hingga gampang dan lancar anak-anak melakukan segala sepak terjang atau langkah laku dengan segala tubuh badannya. Seluruh pancainderanya dapat dipergunakannya dengan sebaik-baiknya, lancar, lembut dan cekatan. Selain itu permainan anak juga berpengaruh pada timbulnya ketajaman berpikir, kehalusan rasa serta kekuatan kemauan.

Permainan anak melatih anak-anak untuk bisa menguasai diri sendiri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk bersiasat atau bersikap yang tepat dan bijaksana. Dengan demikian, permainan anak sungguh bermanfaat untuk mendidik perasaan diri dan sosial, berdisiplin, tertib, bersikap awas dan waspada serta siap menghadapi semua keadaan. Permainan anak yang secara langsung akan diterima dengan senang hati bagi anak itu sendiri. Mereka dapat bermain, berekspresi dan bebas merdeka. Jadi anak-anak bermain dengan rasa kemerdekaan tanpa ada paksaan dan ini akan menjadikan anak-anak mempunyai rasa percaya diri.

Pelaksanaan Kegiatan

LINCAH (Pelestarian Dolanan Bocah) merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar kegiatan pendidikan formal, yang berupa permainan tradisional beserta pemahaman esensi dari permainan tersebut untuk meningkatkan kepedulian terhadap pelestarian kearifan local. Pelaksanaan LINCAH di SDN Munding dan MI Cemanggal, berlangsung selama empat kali, yaitu dari tanggal 19 Januari 2019 sampai dengan 16 Februari 2019. Dalam setiap pertemuan, permainan yang dimainkan berbeda-beda sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat sebelumnya. Pada pertemuan pertama, dimulai dengan permainan cublak-cublak suweng dan ular naga.

Faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan LINCAH yaitu cuaca yang tidak mendukung. Letak geografis Desa Munding yang berada di lereng Gunung Ungaran menjadikan Desa Munding memiliki curah hujan yang cukup tinggi. Keadaan ini menjadikan kegiatan LINCAH kurang maksimal, karena sebagian besar permainan yang seharusnya dilakukan diluar ruangan harus dilakukan di dalam ruangan. Hal ini menjadi tidak efektif karena jumlah siswa peserta LINCAH yang banyak. Sedangkan faktor

pendorong dalam pelaksanaan kegiatan LINCAH yaitu, antusias siswa peserta LINCAH yang sangat baik. Selain itu peralatan pendukung permainan juga cukup lengkap sehingga siswa dapat bereksplorasi dengan macam-macam permainan tradisional..



Gambar 1. Berdiskusi dengan kelompok PKK



Gambar 2. Pekarangan rumah Ibu Sriyatun



Gambar 3. Pengecatan pagar taman TOGA



Gambar 4. Taman TOGA



Gambar 5. Identitas dan manfaat TOGA

Simpulan

Pelestarian Dolanan Bocah (LINCAH) mengajarkan anak mengenai banyak hal yaitu melatih anak menjadi pribadi yang aktif, melatih anak menerima kekalahan dan menerima konsekuensinyap ada saat kalah bermain, melatih anak menjadi pribadi yang kreatif, melatih interaksi sosial anak, dengan melalui permainan tradisional anak akan belajar berinteraksi sosial dengan teman-temannya, hal ini tentunya sangat baik bagi perkembangan anak, melatih anak untuk belajar kerjasama, dan melatih emosi anak, hampir setiap permainan tradisional dilakukan secara kelompok, sehingga dalam hal ini

dapat mmbangunn emosi anak timbul toleransi, empati, terhadap orang lain, sikap dan sportif. Berbagai faktor penghambat maupun pendorong diantaranya kegiatan diluar ruangan yang terhambat dengan adanya cuaca yang kurang mendukung karena sebagian besar permainan tradisional yang diberikan dimainkan di lapangan terbuka dengan jumlah anak yang banyak. Meskipun begitu anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan LINCAH karena banyak anak-anak yang baru mengenal permainan tradisional yang diajarkan. Selain itu permainan yang diajarkan memiliki peralatan yang cukup lengkap jumlahnya banyak sehingga anak dapat bermain bersama-sama tanpa harus menunggu antrian. Pelestarian Dolanan Bocah dapat dijadikan bahan rujukan untuk kegiatan melestarikan kebudayaan dan menjaga kearifan dalam hal permainan tradisional.

Referensi

- Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut selatan Jawa Barat. *Academica: Majalah Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 5(2).
- Porosbumi.com. Pengertian Permainan Tradisional yang Benar Menurut Para Ahli. <https://porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional/> (diakses pada 19 Maret 2019 pukul 11:47).
- Purwaningsih, Ernita. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. Vol. 1 No. 1: 44.
- Siagawati, M., & Prastiti, W. D. (2007). Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor.
- Suyami. (2006). Kandungan Nilai Dalam Permainan Egtang dan Gobag sodor. Makalah Seminar Tevitalisasi Permainan Tradisional yang diselenggarakan oleh Jarahnitra.