

Belajar Berhukum Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini

Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia
(*Indonesian Journal of Legal Community
Engagement*) JPHI, 02(2) (2020) 141-159.

© Ubaidillah Kamal, Tri Andari Dahlan



This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-ShareAlike 4.0
International License.

ISSN Print 2654-8305
ISSN Online 2654-8313

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JPHI/index>

Ubaidillah Kamal, Tri Andari Dahlan

Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang

Diterima: 20 November 2019;; Diterima: 4 Desember 2020;; Dipublikasi: 30 April 2020

Abstrak

Hukum diwujudkan dan digunakan oleh masyarakat dengan anggota masyarakat di dalamnya untuk mencapai tujuan hidup bersama dalam masyarakat. Dalam Kajian antropologi, hukum mengandung tiga hal besar/pokok, yaitu: (1) Tata Laku; (2) Tata Sosial; dan (3) Nilai. Dari kajian basis sosial hukum, hukum yang baik adalah hukum yang berasal dari nilai dan kebutuhan dalam berinteraksi masyarakat itu sendiri. Kesadaran hukum merupakan salah satu faktor sukses tidaknya penegakan hukum di Indonesia. Kesadaran Hukum yang sejati harus dibangun dari kesadaran mengapa orang/manusia perlu “berhukum” di dalam kehidupannya. Sehingga dengan bekal pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran akan mengapa dan pentingnya berhukum dalam masyarakat akan melahirkan ketaatan yang lebih nyata. Pengetahuan, keterampilan dan kesadaran berhukum tersebut sangat perlu di kenalkan, dilatihkan sejak kecil/dini. Mengajak anak-anak untuk membangun nilai sebagai komitmen bersama dalam hidup berkelompok atau bermasyarakat untuk mencapai tujuan bersama dengan konsekuensi-konsekuensi bila taat atau melanggar atau memenuhi dan atau tidak memenuhi aturan tersebut bisa dibangun, didekati dengan menggunakan jiwa dan dunia “bermain” anak-anak melalui permainan anak diantaranya permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah *Learning by playing*, dilaksanakan di Roudlotul Athfal (RA) dan Kelompok Bermain (KB) “AL-WARDAH” Yayasan Al WARDAH Muslimat NU ANCAB Kalinyamatan Jepara”. Simpulan yang diambil adalah ; (1) Bahwa anak sebagai anggota masyarakat sejak dini harus dikenalkan keterampilan berhukum dengan hidup bersama, membuat kesepakatan bersama, menghormati kesepakatan tersebut dan mentaatinya untuk kepentingan bersama dan menerima konsekuensinya termasuk bila melakukan pelanggaran atas kesepakatan tersebut; (2) Belajar berhukum melalui permainan tradisional sangat tepat digunakan untuk mengenalkan anak akan hidup bersama, berhukum dan konsekuensinya; (3) Belajar berhukum melalui permainan tradisional dapat mencapai banyak tujuan termasuk melestarikan budaya bangsa yang luhur yang sesungguhnya sudah

Korespondensi Penulis

Fakultas Hukum UNNES, Kampus UNNES
Sekaran, Gunungpati, Semarang.

Surel

ubaidillahkamal@mail.unnes.ac.id

mengajarkan generasi bangsa sejak dini mengenai hidup bersama, berhukum dan kesadaran untuk mentaatinya demi tujuan bersama, sekaligus melatih motorik

Kata kunci:

Belajar Berhukum, Permainan Tradisional, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Marcus Tullius Cicero berpendapat *ubi societas ibi ius* (dimana ada masyarakat di situ ada hukum), hukum merupakan bagian tidak terpisahkan dari kesatuan manusia yang disebut masyarakat. Masyarakat membutuhkan dan membentuk hukum/norma untuk mengatur interaksi sosial di dalamnya. Hukum yang baik adalah hukum yang berasal dari nilai dasar dan kebutuhan masyarakat itu sendiri. Dalam kajian anthropologi hukum ada tiga hal pokok dalam hukum dalam kaitannya dengan hukum sebagai institusi sosial, yaitu: (1) Tata sosial, (2) Tata Laku dan (3) Nilai. Tiga hal tersebut harus senantiasa dikenalkan dan disampaikan kepada anggota masyarakat untuk memastikan agar proses transformasi atau proses pewarisan dari satu generasi ke generasi bisa senantiasa terjadi, Sehingga generasi selanjutnya tidak hanya memahami hukum sebagai aturan tetapi memahami hukum

sebagai nilai yang dibutuhkan bersama untuk mencapai tujuan yang diharapkan bersama. Tujuan “berhukum” dalam masyarakat selalu tersampaikan ke generasi berikutnya. Sarana yang sangat tepat dan strategis adalah melalui pendidikan.

Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya sadar dari suatu masyarakat dan pemerintah suatu negara untuk menjamin kelangsungan hidup dan peradaban generasi penerus, selaku warga masyarakat, bangsa dan negara, secara berguna dan bermakna serta mampu mengantisipasi hari depan mereka yang senantiasa berubah dan selalu terkait dengan konteks dinamika budaya, bangsa, negara serta dalam konteks lebih luas terkait hubungan internasionalnya.

Melalui pendidikan secara bertahap dan berkelanjutan akan dapat dilahirkan generasi yang sadar dan terdidik. Pendidikan dimaksud mengarah pada 2 (dua) aspek. Pertama, pendidikan untuk memberi

bekal pengetahuan dan pengalaman akademis, keterampilan profesional, ketajaman dan kedalaman intelektual, kepatuhan pada nilai-nilai atau kaidah-kaidah ilmu (*it is matter of having*). Kedua, pendidikan untuk membentuk kepribadian atau jati diri menjadi sarjana atau ilmuwan yang selalu komited kepada kepentingan bangsa (*it is matter of being*).

Mengacu pada apa yang dinyatakan oleh *The Internasional Commision on Education for 21 st century*, bahwa pendidikan hendaknya memasukkan 4 (empat) pilar yaitu: (a) *learning to know*, (*belajat untuk tahu*); (b) *learning to do*, (*belajar untuk mengerjakan/melaksanakan*); (c) *learning to be*, (*belajar menjadi*); (d) *learning to live together*. (*belajar hidu bersama*) (Sunarto dkk, 2012 :2)

Keempat pilar tersebut harus lengkap tersampaikan termasuk pilar keempat *learning to live together*, karena pada akhirnya keberhasilan belajar seseorang akan dapat terlihat dari bagaimana dia bisa mensikapi dan memposisikan diri dalam hidup bersama (bermasyarakat/menjadi anggota masyarakat). Sukses bermasyarakat berarti sukses berhukum. Oleh sebab itu setiap orang

anggota masyarakat sejak dini harus dikenalkan dengan apa saja yang terkait dengan hidup bermasyarakat dengan pengetahuan dan keterampilan berhukum agar tumbuh kesadaran hukum yang lebih nyata.

Kesadaran hukum merupakan salah satu faktor sukses tidaknya penegakan hukum di Indonesia. Kesadaran Hukum sangat dekat kaitannya dengan budaya hukum (*legal culture*) dimana tiap-tiap individu dan anggota masyarakat secara sukarela dan sadar untuk patuh terhadap hukum. Pembangunan kesadaran hukum merupakan proyek jangka panjang dan berkesinambungan, yang dimulai dari lingkup yang paling bawah, kecil dan paling sederhana. Anak-anak menjadi kelompok penting bagi pembangunan kesadaran hukum sejak dini. Berbagai permainan tradisional di Indonesia yang ada, menekankan kepada berbagai kemampuan motorik bagi anak, termasuk berbagai penganalan akan peran. Permainan tradisional tersebut banyak sekali memberlakukan aturan main, mulai dari yang sederhana sampai yang sedikit rumit, sehingga seharusnya

anak mampu memahami perannya dan mampu patuh terhadap aturan

Indonesia mempunyai banyak warisan-warisan budaya yang bernilai luhur, yang adi luhung dan dapat diangkat kepermukaan sebagai suatu kekayaan intelektual yang merupakan potensi bangsa yang dapat memberi nilai tambah sehingga sangat perlu dilindungi berdasarkan hukum yang berlaku, baik secara nasional maupun universal (Purba, 2012:7-8). Indonesia adalah negara dengan kekayaan dan keragaman budaya serta tradisi yang luar biasa. Jika kekayaan keragaman budaya dan tradisi itu dapat dikelola dengan baik dan benar, maka bukan tidak mungkin kebangkitan ekonomi Indonesia justru dipicu bukan karena kecanggihan teknologi, melainkan karena keindahan tradisi dan keragaman warisan budaya itu sendiri. Bagi masyarakat Indonesia pada umumnya, pengetahuan tradisional dan ekspresi kebudayaan adalah bagian *integral* dari kehidupan sosial masyarakat yang bersangkutan (Sardjono, 2009:160).

Konservasi budaya diibaratkan *semprong*, suatu alat dari bambu yang memiliki lubang di kedua ujungnya. Ibu-ibu biasa meniupkan angin

melalui *semprong* agar bara bisa menyala. Tujuannya untuk menjaga nyala api perapian agar stabil saat memasak. Simpulannya, meniup api bukan untuk mematikan, melainkan memberikan aliran oksigen untuk tetap menjaga nyalanya. Layaknya *semprong*, konservasi budaya bekerja dengan cara yang hampir sama. Konservasi budaya bekerja dengan menjaga capaian dan proses kreatif di dalam budaya secara bersama-sama. Konservasi dapat bekerja dalam dinamisnya budaya. Ia berperan menjaga budaya agar tetap eksis dan dinamis tanpa melupakan pondasi yang telah dibangun sebelumnya. Hal ini penting karena, masyarakat kita (Indonesia) sering dan tengah gampang terserang oleh penyakit lupa bahkan menganggap bahwa budaya dari luar lebih baik atau modern dibanding dengan budaya sendiri. Hal ini menjadi salah satu dasar bahwa upaya untuk menransformasikannya kepada generasi penerus bahkan sejak dini menjadi sangat penting dan strategis.

Anak-anak menjadi kelompok penting bagi Pembangunan kesadaran hukum sejak dini. Berbagai permainan tradisional di Indonesia yang ada,

menekankan kepada berbagai kemampuan motorik bagi anak, termasuk berbagai penganalan akan peran. Permainan tradisional tersebut banyak sekali memberlakukan aturan main, mulai dari yang sederhana sampai yang sedikit rumit, sehingga seharusnya anak mampu memahami perannya dan mampu patuh terhadap aturan. Melalui media permainan tradisional diterapkan sebagai salah satu cara membangun kesadaran hukum bagi anak di usia produktif.

Pengabdian ini memiliki dua keunggulan sekaligus, satu sisi, pengabdian ini memilih permainan tradisional yang artinya pengabdian ini menjadi salah satu cara pelestarian permainan-permainan asli Indonesia, dan di sisi lain, permainan ini mengkombinasikan bentuk permainan dengan pengenalan tata cara aturan, sikap kepatuhan yang luarannya akan membentuk kesadaran hukum secara kolektif di masyarakat.

Banyak permainan tradisional yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia, antara lain: Gobak Sodor, Rok Umpet, petak umpet, ularnaga, egrang, Rok Tahunan, Undang Klutung, Aburan, Simbar, Magatre,

Jago-jagoan, dan lain-lain. Semua permainan ini adalah suatu budaya yang merupakan warisan turun temurun dari generasi ke generasi di masyarakat Indonesia yang sebagian besar dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok.

Permainan-permainan tradisional tersebut kini mulai terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit dan mungkin untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tradisional tersebut adalah warisan dari nenek moyang. Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan modern yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak sekarang ini dan kesemua permainan tersebut adalah murni produk impor dari luar Indonesia. Permainan modern yang lebih inovatif dan canggih seperti Handphone, Laptop, Playstation, Nintendo dan sebagainya lebih menarik dan populer dibandingkan dengan permainan tradisional yang dinilai sudah kuno dan ketinggalan zaman

Berbagai permainan tersebut, secara langsung maupun tidak

langsung memberikan dampak positif bagi anak baik dalam bentuk psikomotorik anak maupun sosial anak. Berbagai permainan tradisional yang ada juga memiliki berbagai aturan main, yang secara tidak langsung, melalui permainan tersebut, mengajarkan anak untuk bertingkah laku adil, jujur, baik dan bertanggungjawab. Kesadaran hukum yang merupakan salah satu bentuk budaya hukum (*legal culture*) menjadi penting untuk ditanamkan sejak dini, terutama di usia produktif. Melalui permainan tradisional Indonesia, kesadaran hukum akan lebih bisa dimaknai dalam bentuk berbagai permainan peran dan aturan dalam berbagai permainan tersebut.

Selama ini, anak-anak di usia produktif justru mengalami berbagai permasalahan, diantaranya:

1. Kurang atau bahkan tidak mengenal permainan asli Indonesia, dengan berbagai permainan modern yang ada
2. Anak usia produktif menjadi cenderung anti-sosial karena tidak banyak berkomunikasi dengan teman sebayanya dan lingkungan (nyata) di sekitarnya

3. Pengetahuan hukum, kesadaran hukum dan budaya hukum anak di usia produktif saat ini menjadi perhatian khusus, banyaknya anak yang berlaku kasar, suka berbohong, merugikan orang lain, melanggar tata tertib, berperangai tidak baik adalah persoalan tersendiri.

Beberapa masalah tersebut makin mengkhawatirkan karena tidak hanya terjadi di perkotaan tetapi juga di wilayah pedesaan bahkan termasuk di lingkungan sekolah sekalipun.

Raudlatul Atfal (RA) dan Kelompok Bermain (KB) "AL WARDAH" Yayasan AL-WARDAH Muslimat NU Ancab Kalinyamatan Jepara adalah salah satu institusi pendidikan Anak Usia Dini yang ada di Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Letaknya ada di Desa Margoyoso sebagai ibu kota kecamatan. Sebagai salah satu sekolah yang terletak dipertanian siswanya juga berasal dari penduduk sekitar sekolah di Margoyoso yang nota bene adalah warga kota baru yang kesehariannya banyak mendapat pengaruh dari pergaulan, tontonan, bacaan dan lainnya di luar sekolah sebagai anak di

wilayah perkotaan baru. Informasi dan media massa menunjukkan bahwa data anak-anak yang mulai melakukan perbuatan-perbuatan melanggar atau melawan hukum semakin memprihatinkan. Oleh sebab itu anak-anak sejak dini sangat penting diberikan pengetahuan, kemampuan keterampilan “berhukum” dengan “Belajar Berhukum”. Perlu satu pendekatan dan metode yang menarik dan mudah dengan permainan tradisional untuk mengenalkan anak-anak tentang konsep hukum, berhukum, dan mengapa berhukum. Sehingga sejak awal anak-anak sudah mulai mengenal berhukum dengan belajar praktik “berhukum” dalam tingkatan yang paling sederhana yaitu “berkelompok“, “berkomitmen”, dan “melaksanakan komitmen” tersebut. Dan semua keterampilan tersebut tergambar dalam dunia mereka “yaitu bermain”, sehingga cara yang sangat tepat yang digunakan sesuai dengan dunia mereka yaitu “bermain” dengan “permainan tradisional”.

LUARAN

Data terkait penyimpangan (disorder) perilaku dan tindakan anggota masyarakat terhadap tatanan

masyarakat termasuk hukum semakin meningkat, bahkan anak-anak mulai banyak yang melakukan atau terlibat di dalamnya. Lembaga Pendidikan harus berkontribusi dalam upaya menyiapkan anak didik untuk siap hidup secara baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Raudlatul Atfal (RA) dan Kelompok Bermain (KB) “AL WARDAH” Yayasan AL-WARDAH Muslimat NU Ancab Kalinyamatan Jepara adalah salah satu institusi pendidikan Anak Usia Dini yang ada di Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Berkedudukan di Desa Margoyoso Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Sampai pada periode Maret 2019 jumlah peserta didik (siswa) RA dan KB Alwardah sebanyak 77 siswa, dengan jumlah guru 6 orang. Dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Siswa dan Guru RA dan KB Al Wardah

No	Kelas	Siswa	Guru
1	RA	61	4
2	TK	16	2
	Jumlah	77	6

Sumber: Data Alwardah 2019

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah: (1) Sekolah dan guru belum pernah memberikan

secara sengaja pembelajaran hidup bersama dengan “berhukum” kepada siswa; (2) Guru belum mempunyai metode pembelajaran untuk keterampilan hidup bersama dengan “berhukum” untuk siswa; (3) bahwa siswa-siswinya yang merupakan anak perkotaan sangat rentan dengan pengaruh lingkungan dan zaman yang menunjukkan anak dapat berlaku sebagai pelaku tindak melawan hukum atau bahkan korban kejahatan; (4) Anak masih asing dengan hukum dalam pergaulan hidup dan memahaminya termasuk pentingnya hukum dan taat hukum, (5) Siswa dikhawatirkan lupa dengan permainan-permainan tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia sebagai budaya luhur yang dapat melatih anak bersosialisasi dan memutuskan permasalahan. Maka melalui pengabdian ini mampu memberikan beberapa solusi terkait, diantaranya:

1. Memberikan pembelajaran dan keterampilan “berhukum” kepada guru siswa RA dan KB melalui permainan tradisional dengan konsep (*learning to know, learning to do, learning to be dan learning to life togrther*)

2. Memberikan metode baru kepada guru RA dan KB dalam pembelajaran “berhukum” kepada siswa
3. Menjadikan anak usia produktif mulai memiliki keterampilan dan kesadaran hidup bersama, membuat aturan bersama, melaksanakan aturan dan menegakkan aturan tersebut, termasuk keterampilan menyelesaikan masalah, melalui berbagai permainan tradisional yang diterapkan.
4. Sebagai sarana alternatif pendidikan karakter bagi anak usia produktif.
5. Sebagai sarana konservasi budaya bangsa

Adapun manfaat sekaligus sebagai luaran yang dihasilkan dalam pengabdian ini adalah:

1. Tumbuhnya pengetahuan dan keterampilan “berhukum” pada siswa.
2. Tumbuhnya kesadaran “berhukum” siswa.
3. Metode pembelajaran dalam pendidikan hukum untuk anak dini usia
4. Menumbuhkan kecintaan anak pada permainan tradisional dan membentuk kepribadian anak yang

- unggul dan santun sesuai dengan prinsip pendidikan karakter yang ada
5. Menghasilkan artikel yang dimuat di jurnal nasional
 6. Menghasilkan modul pendidikan karakter melalui permainan tradisional, karakter kesadaran hukum, yang ber-ISBN.

Menghasilkan usulan dan rekomendasi bagi pemangku kebijakan dan kepentingan, baik untuk sekolah maupun kelompok masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini fokus pada penerapan nilai-nilai kesadaran hukum dan budaya hukum pada anak usia produktif di Kota Semarang. Pengabdian ini akan mengajak dan membentuk anak-anak usia produktif, terutama anak-anak sekolah dasar. Pengabdian ini akan berlokasi di Kecamatan Gunungpati, dan sekitarnya.

Secara Garis Besar kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 (empat) tahapan pokok, yaitu:

1. **Persiapan dan Permantapan Perencanaan:** Kegiatan ini meliputi semua persiapan sarana dan prasarana serta penentuan waktu pelaksanaan kegiatan misalnya

dalam bentuk koordinasi dengan pihak sekolah termasuk dengan guru serta pihak-pihak lain yang terkait dengan kegiatan.

2. **Pelaksanaan Kegiatan:** Kegiatan ini meliputi pelaksanaan kegiatan dengan setiap prosesnya.
3. **Evaluasi:** Kegiatan ini meliputi evaluasi setiap tahapan proses pembelajaran dan hasil belajar serta evaluasi teknis kegiatan secara keseluruhan
4. **Tindak Lanjut:** Kegiatan ini meliputi kegiatan penentuan tahapan lebih lanjut untuk meneruskan dan memaksimalkan hasil capaian kegiatan baik untuk sekolah yang sama maupun sekolah yang lain.

Kemudian dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah “Model Belajar sambil Bermain” (*Learning by playing*). Model ini dilaksanakan dalam 10 (sepuluh) tahap atau langkah, yaitu:

1. *Need Assesment* (Mempetakan kebutuhan permainan tradisional apa yang disukai oleh siswa RA dan TK) dengan sudah menyediakan 4 pilihan permainan tradisional kemudian siswa memilih dua

- permainan yang diinginkan. Sambil perkenalan antara tutor/instruktur dengan siswa dan guru
2. Pemantapan Pilihan. (Siswa bermusyawarah memilih permainan mana yang lebih dulu dimainkan dari dua opsi yang dipilih)
 3. Membuat Kelompok Permainan (siswa didampingi guru dan instruktur membentuk kelompok permainan)
 4. Membuat dan Mesepakati aturan permainan. (Disampaikan pokok permainan dan membuat kesepakatan aturan permainan)
 5. Praktik Bermain (anak-anak praktek bermain permainan tradisional dan sekaligus keterampilan menegakkan aturan sekaligus belajar menyelesaikan konflik bila terjadi) terus sampai kelompok semua praktik
 6. Evaluasi (dilaksanakan evaluasi melalui observasi dan pertanyaan langsung) sambil diberikan hadiah bagi individu dan kelompok yang tampil bagus.
 7. Perbaikan (yang kurang diperbaiki)
 8. Kembali lagi ke awal (kembali ke awal dengan satu permainan yang lain)
 9. Evaluasi akhir (dilaksanakan dengan meminta tanggapan atau pendapat dari siswa terkait apa yang telah dilakukan, dan juga guru dan kepala sekolah)
 10. Tindak lanjut (berupa perbaikan dan pengembangan teknis dan model serta pelaksanaan yang lebih luas)
- Sepuluh tahapan dilaksanakan untuk memastikan bahwa pelaksanaan kegiatan dapat semaksimal mungkin mencapai tujuan dan luaran yang ditetapkan dengan tetap berbasis kepada kebutuhan dan kepentingan terbaik bagi anak dan upaya pengembangan lebih lanjut.
- Sasaran kegiatan ini adalah semua siswa RA dan KB AL-WARDAH sejumlah 77 orang dan 6 Guru. Kegiatan secara sengaja melibatkan dan memberdayakan guru kelas bahkan mensertakan orang tua siswa yang berkenan untuk ikut secara aktif, sehingga tidak hanya bisa dilakukan di sekolah tetapi juga di rumah setelah anak pulang dari

sekolah atau ada dalam keluarga dan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berhukum berarti suatu kemampuan atau keterampilan memilih, mensepakati dan menerapkan satu nilai dalam kegiatan atau kehidupan bersama serta kemampuan untuk menerima segala konsekuensi yang timbul apabila melaksanakan atau tidak melaksanakan kesepakatan tersebut. Kemampuan atau keterampilan berhukum sangat penting untuk mulai dikenalkan dan dimiliki oleh anggota masyarakat sejak usia dini. Anak-anak harus belajar dan dibelajarkan untuk memiliki kemampuan ini.

Kegiatan belajar berkait erat dengan kegiatan disengaja untuk merubah atau membangun satu perilaku tertentu. Hilgard dan Bower dalam bukunya *Theories of Learning* (1975) berpendapat bahwa “belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon

pembawaan, kematangan, atau keadaan – keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya) .” Demikian juga apa yang disampaikan oleh Witherington, dalam bukunya *Educational Psykology* berpendapat bahwa “belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian .”

Dalam upaya mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran tentu harus dilakukan dengan langkah atau tahap yang terukur, sehingga belajar mempunyai urutan langkah-langkah demi memperlancar dan mempermudah proses belajar sesuai dengan kondisi, perkembangan dan kebutuhan anak atau siswa. Langkah-langkah tersebut diantaranya adalah Belajar dan bermain (*Learning by playing*). Bermain dan belajar memiliki kesamaan yaitu sama-sama merubah tingkah laku dari seseorang atau menggerakkan perilaku seseorang pada kondisi tertentu. Antara keduanya juga terdapat pula perbedaan, diantaranya yaitu jika bermain hanya untuk kepuasan/kegembiraan yang cenderung sesaat sedangkan belajar mempunyai

tujuan lebih terukur untuk masa depan. Sehingga kolaborasi atau perpaduan antara belajar dan bermain menjadi satu model atau metode yang sangat tepat untuk diberikan pada anak-anak usia dini. Dan salah satunya penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran anak mengenai hukum dan berhukum.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas terpola yang merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun di dalam masyarakat dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak, termasuk anak-anak yang belajar di TK, RA, dan taman bermain.

Pellegrini dalam Naville Bennet mengemukakan bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut, yaitu: (1) Permainan sebagai kecendrungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. Demikian juga Menurut Mulyadi bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain, yaitu; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Permainan tradisional adalah permainan yang tepat untuk anak-anak Indonesia karena tumbuh dan berkembang dari masyarakat Indonesia. Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan.

Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Fajarwati, 2008: 2).

Hal tersebut diatas menjelaskan bahwa bermain dengan permainan tradisional menjadi cara dan sarana yang tepat bagi anak-anak karena menjadi satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan menyempang mereka belajar mengenai sesuatu yang terukur sehingga pada akhirnya akan didapatkan satu perubahan perilaku dan sikap pada anak. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Lebih lanjut penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran formal adalah bagian nyata dari upaya untuk mengenalkan kembali

anak-anak Indonesia termasuk siswa RA, kelompok bermain Alwardah tentang budaya adi luhung bangsa yaitu permainan tradisional sehingga anak-anak tidak tenggelam dalam permainan modern sekarang.

Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Pellegrini (1991: 241) dalam Naville Bennet (1998: 5-6) bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut; (1) permainan sebagai kecenderungan, (2) permainan sebagai konteks, dan (3) permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. Permainan tidak lepas dari pada adanya kegiatan bermain anak, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas, yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, bermain dilakukan secara suka rela oleh anak tanpa ada pemaksaan atau tekanan dari luar. Menurut Hurlock (2006: 320), secara garis besar dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu aktif dan pasif. Mulyadi (2004: 30) berpendapat bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-

anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
4. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Sukirman D, 2008:19). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Dalam hal ini, permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak

dia ketahui sampai pada yang dia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain yang sesuai dengan taraf kemampuannya. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Menurut Atik Soepandi, Skardkk. (1985-1986), permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu 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 secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan,

yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, diainkan 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 ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar

mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Setiap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional mempunyai jenis kegiatan dan hasil tertentu, dapat dijelaskan sebagai berikut dalam 4 Tahapan besar, yaitu:

- i. Tahap 1: Permantapan dilaksanakan dalam bentuk Perencanaan dan Persiapan Tim melaksanakan koordinasi baik langsung maupun tidak langsung dengan sekolah/yayasan terkait:
 - a. Waktu pelaksanaan
 - b. Bentuk Kegiatan
 - c. Siswa yang dilibatkan
 - d. Guru yang dilibatkan dan pelibatan aktif guru dalam kegiatan
 - e. Bahan-bahan yang diperlukan
 - f. Bentuk Penilaian kegiatan anak
 - g. Biaya kegiatan
 - h. Dan hal-hal lain terkait dengan kesuksesan kegiatan.

Kegiatan pemantapan ini dilaksanakan dalam bulan Agustus Tahun 2019. Langsung ke sekolah di kabupaten jeara dan melalui korespondensi.

2. Tahap 2: Pelaksanaan Kegiatan. Kegiatan dilaksanakan pada bulan september dengan melibatkan semua siswa dan semua guru (sebagai pendamping dan peserta kegiatan)
3. Tahap 3: Evaluasi. (Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu (1) evaluasi proses dan (2) evaluasi hasil.
4. Tahap 4 : Tindak Lanjut. Setelah kegiatan dilaksanakan dan hasil evaluasi, maka dilaksanakan rencana tindak lanjut kegiatan untuk menambah kegiatan yang sama untuk

Secara khusus metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah melalui “Model Belajar sambil Bermain” (*Learning by playing*). Model ini dilaksanakan dalam 10 Tahap, yang pada akhirnya dapat berjalan sebagai siklus, yaitu:

1. *Need Assesment* (Mempetakan kebutuhan permainan tradisional apa yang disukai oleh siswa RA dan TK) dengan sudah menyediakan 7 pilihan permainan tradisional kemudian siswa dan guru memilih 6 permainan yang dimainkan. Sambil perkenalan antara tutor/instruktur dengan siswa dan

guru. Permainan yang dipilih adalah: (1) Bakiak; (2) Petak Umpet; (3) Ularnaga; (4) Dakon; (5) Kelereng; (6) Engkek

2. Pemantapan Pilihan. (Siswa bermusyawarah memilih permainan mana yang ingin lebih dulu dimainkan dengan pendampingan guru dan pembantu lapangan pengabdian)
3. Membuat Kelompok Permainan (siswa didampingi guru dan instruktur membentuk kelompok permainan) dalam proses ini sudah mulai terlihat bagaimana proses hidup berkelompok/bermasyarakat dan sudah mulai membuat kesepakatan bersama secara serthana.
4. Membuat dan Mesepakati aturan permainan. (Disampaikan oleh instruktur dan guru pendamping mengenai pokok atau teknis permainan dan selanjutnya siswa dibiarkan dan dibimbing membuat kesepakatan aturan permainan)
5. Praktik Bermain (anak-anak/siswa melaksanakan praktek bermain permainan tradisional dan sekaligus keterampilan menegakkan aturan sekaligus belajar menyelesaikan konflik bila

- terjadi) terus sampai kelompok semua praktik
6. Evaluasi (evaluasi keberhasilan pencapaian tujuan dilaksanakan melalui observasi dan pertanyaan langsung dari pendamping kepada siswa/anak sambil diberikan hadiah bagi individu dan kelompok yang tampil bagus.
 7. Perbaikan (menyampaikan apresiasi dan penekanan apa yang kurang dan harus diperbaiki terkait kekompakan dan mentatati peraturan)
 8. Kembali lagi ke awal/permainan lain (kembali ke awal dengan satu permainan yang lain)
 9. Evaluasi proses (setiap siswa baik secara sendiri maupun berkelompok mempraktekkan permainan, guru pendamping melakukan penilaian proses dengan menggunakan instrumen check list terkait dengan perilaku yang dilakukan oleh setiap siswa dan kelompok)
 10. Evaluasi akhir (dilaksanakan dengan meminta tanggapan atau pendapat dari siswa terkait apa yang telah dilakukan, dan juga guru dan kepala sekolah)
11. Tindak lanjut (kegiatan tindak lanjut dilaksanakan berupa perbaikan dan pengembangan teknis dan model serta pelaksanaan berikutnya dalam variasi permainan yang lebih banyak dan skup yang lebih luas). Sekolah berpendapat bahwa kegiatan ini harus sering-sering dilakukan dalam upaya melatih anak untuk hidup bersama melakukan satu kegiatan sehingga terbiasa memuat komitmen dan mentaatinya sekaligus merupakan upaya untuk melaksanakan konservasi budaya tradisional/permainan tradisional yang semakin langka dilakukan oleh anak-anak dalam kegiatan sehari-hari. Karena mereka lebih banyak melihat acara di televisi ditambah lagi dengan bermain aplikasi dan game di HP.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Bahwa anak sebagai anggota masyarakat sejak dini harus dikenalkan keterampilan berhuruf dengan hidup bersama, memilih nilai untuk hidup bersama, membuat kesepakatan bersama, menghormati

- kesepakatan tersebut, melaksanakan kesepakatan bersama, dan mentaatinya untuk kepentingan bersama dan menerima konsekuensinya termasuk bila melakukan pelanggaran atas kesepakatan tersebut.
2. Belajar ber hukum melalui permainan tradisional sangat tepat digunakan untuk mengenalkan anak akan hidup bersama, ber hukum dan konsekuensinya sehingga anak tidak hanya belajar hukum dan menerapkan hukum tetapi sekaligus sadar bahwa hukum itu muncul dari kebutuhan mereka sendiri dan menjadi penting untuk mentaatinya bagi kehidupan bersama dengan cara mereka sebagai anak-anak yang menjadi modal dasar yang penting untuk mereka sampai dewasa nanti
 3. Belajar ber hukum melalui permainan tradisional dapat mencapai banyak tujuan termasuk melestarikan budaya bangsa yang luhur yang sesungguhnya sudah mengajarkan generasi bangsa sejak dini mengenai hidup bersama, ber hukum dan kesadaran untuk mentaatinya demi tujuan bersama, sekaligus melatih motorik.
 4. Belajar ber hukum melalui permainan tradisional nyata membuat guru dan orang tua sadar bahwa selama ini permainan ini sudah mulai tidak dikenal dan dilakukan oleh anak-anak mereka dan menjadi bagian penting dalam melestarikan budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennet., dkk. (1998). *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan: Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practices (DAP)*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation
- Dirdjosisworo, Soedjono, 2013. *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta : PT Raja Graffindo Persada.
- Hurlock, E. B. (1991). *Perkembangan Anak Jilid 1 (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih)*. Jakarta : Erlangga
- Ishaq, 2016. *Dasar-dasar Ilmu Hukum*, Yogyakarta : Sinar Grafika.
- Kansil, C.S.T., 1986. *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- Kurniawati. (2010). *Main Yuk! 30 Permainan Tradisional Jawa Barat*. Bandung: PG PAUD UPI.
- M. Ngalim Purwanto , *Psikology Pendidikan* , (Bandung : Rosdakarya , 2007)
- M Wantu, Fence, 2015. *Pengantar Ilmu Hukum*, Gorontalo : Reviva Cendekia

- Mertokusumo, Sudikno, 2007. *Mengenal Hukum*, Yogyakarta : Liberty.
- Purba, Afrillyanna. 2012. *Pemberdayaan Lingkungan Hukum Pengetahuan Tradisional Dan Ekspresi Budaya Tradisional Sebagai Sarana Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. Bandung: PT.Alumni.
- Rahardjo, Satjipto, 2000. *Hukum dan Masyarakat*. Bandung: Angkasa
- Sardjono, Agus. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual Dan Pengetahuan Tradisional*. Bandung: PT.Alumni
- Sukirman. (2008). *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 tahun*. Jakarta: Erlangga
- Sumadi Suryabrata , *Psikology Pendidikan* , (Jakarta : Raja Grafindo Persada , 2004)
- Santoso, Lukman dan Yahyanto, 2016. *Pengantar Ilmu Hukum*, Malang : Setara Press.
- Soeroso, 2006. *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta : Sinar Grafika
- Sunarto dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan di Pergurua Tinggi*. 2018: Unnes Press
- Utari, S. Indah, 2012. *Masyarakat dan Pilihan Hukum*. Semarang: Sanggar Krida Aditama.
- Widijowati, Dian, 2018. *Pengantar Ilmu Hukum*, Yogyakarta : Andi.