

Optimalisasi Sekolah Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter

Ika Widyastuti, Agdya Mayang Savitri, Diar Ayu Prastianing Tyas,
Sinta Nistiana, Zuliyanti

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 26 Juni 2020

Direvisi 11 Juli 2020

Disetujui 1 Agustus 2020

Keywords:

permainan tradisional,
pendidikan karakter

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk memaparkan proses dan hasil penerapan sekolah permainan tradisional di Dusun Kalinongko Desa Karanglangu Kabupaten Grobogan secara daring. Sasaran kegiatan ini adalah remaja karang taruna dan anak-anak di dusun tersebut. Kegiatan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas grup *Whatsapp*, *Zoom Meeting*, dan *google meet*. Metode pelaksanaan ini meliputi tahap: (1) prakegiatan, (2) pelaksanaan kegiatan (meliputi persiapan, pemberian motivasi, pelaksanaan), dan (3) evaluasi kegiatan. Hasil yang dicapai adalah pada tahap prakegiatan dilakukan observasi dan wawancara melalui grup *whatsapp* atau pesan pribadi dengan hasil remaja dan anak-anak jarang sekali bermain dan bahkan sebagian besar belum mengenal permainan tradisional. Tahap pelaksanaan digunakan metode daring yaitu grup *whatsapp*, *zoom meeting*, dan *google meet*. Metode daring terdiri atas empat tahap, yaitu persiapan, pemberian motivasi, pelaksanaan, dan evaluasi pelaksanaan. Tahap persiapan dilakukan koordinasi antara tim dengan peserta serta pembentukan grup *whatsapp*. Pemberian motivasi dilakukan tiap kali kegiatan akan dimulai agar peserta lebih semangat, termotivasi, dan akrab dengan tim. Kegiatan dilaksanakan dalam kegiatan I, II, dan III dengan aplikasi *google meet*. Kegiatan I disampaikan materi filosofi dan manfaat permainan tradisional. Kegiatan II disampaikan materi filosofi, manfaat, dan proses dalam bentuk video permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh anak di rumah. Hasil kegiatan ini adalah anak dapat memahami filosofi permainan tradisional dan bisa menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak-anak tertarik untuk memainkan permainan tradisional di rumah. Kendala pada kegiatan I dan II yaitu koneksi yang kurang baik sehingga peserta keluar masuk forum daring. Ketercapaian luaran kegiatan ini yaitu laporan kemajuan (100%), video pelaksanaan program (85%), buku pedoman pelaksanaan (85%), dan laporan akhir (85%).

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: zuliyanti@mail.unnes.ac.id

p-ISSN 2656-2405

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sebagai proses dan wadah untuk membentuk pribadi anak dan digunakan untuk membangun identitas diri di masyarakat. Pernyataan tersebut sejalan dengan Barnawi & Arifin (2014), Asmani (2015), dan Farida (2016) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa yang ideal seperti menjadi manusia yang berkarakter baik, beriman, atau bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, jujur, tanggung jawab, dan disiplin. Pendidikan karakter dalam hal ini diharapkan dapat membentuk pribadi yang mulia dan membentuk generasi yang positif, sopan, dan santun sehingga dapat mendukung kemajuan negara.

Pendidikan karakter sudah menjadi tujuan utama yang diprioritaskan dalam dunia pendidikan formal selain capaian akademik yang terangkum dan terintegrasi dalam kurikulum di sekolah. Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan anak-anak usia SD dan SMP yang belum berkarakter. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak di Dusun Kalinongko Desa Karanglangu Kabupaten Grobogan yang berjumlah 80 orang terdiri atas anak-anak usia SD berjumlah 47 orang (laki-laki 22 orang dan perempuan 25 orang) dan anak-anak usia SMP berjumlah 33 orang (laki-laki 18 orang dan perempuan 15 orang). Anak-anak di dusun tersebut sebagian besar (75%) masih berperilaku yang tidak sopan. Anak-anak masih berbicara dengan bahasa yang kasar, berani membantah orang tua, belum memiliki tanggung jawab terhadap tugas sekolah, dan belum bisa bersikap disiplin sehingga kegiatan beribadah, kebersihan lingkungan, dan kebersihan diri sendiri masih diabaikan.

Setiap harinya, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan gawai dan mulai meninggalkan permainan-permainan tradisional. Kondisi tersebut ternyata berkorelasi terhadap sikap anak-anak yang kurang dapat bersosialisasi, bekerja sama, kurang sopan, dan kurang santun dalam bertutur kata baik dengan teman-temannya maupun dengan orang tuanya. Tidak heran jika anak-anak di

dusun tersebut banyak yang kurang terkontrol emosinya, malas, dan tidak dapat bekerja sama dengan temannya. Permainan tradisional yang dulu berkembang di desa tersebut pun saat ini mulai tergeser dan bahkan sudah mulai lenyap dari kehidupan anak-anak.

Permainan tradisional berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter dengan mengajarkan nilai tanggung jawab, disiplin, jujur, dan saling menghormati. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Hapidin (2016); Ridwan (2016); Saputra (2017); dan Ngazizah (2019) yang menyatakan permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi, dan berekspres, baik secara fisik, mental serta emosi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Oleh karena itu, permainan tradisional berperan penting untuk mewariskan kebudayaan bangsa kepada generasi penerusnya agar berkarakter dan berbudaya.

Krisis moral yang terjadi pada anak-anak di dusun tersebut sangat urgen untuk diberikan solusi mengingat peran anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Permasalahan tersebut tidak dapat dipandang sebelah mata. Oleh karena itu, permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menghidupkan kembali permainan tradisional di tengah-tengah masyarakat dengan menyelenggarakan sekolah permainan tradisional yang akan dilaksanakan setiap minggu sekali dan rutin setiap bulannya. Kegiatan ini akan dilakukan dengan bekerja sama dengan Karang Taruna Dusun Kalinongko Desa Karanglangu Kabupaten Grobogan. Kegiatan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana pembentukan karakter bagi anak-anak sehingga terbentuk pribadi yang berkarakter dan berbudaya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Kalinongko RT 04 RW 04 Desa Karanglangu, Kabupaten Grobogan. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas grup Whatsapp, Zoom Meeting, dan Google Meet. Sasaran dari penelitian ini yakni anak-anak dan perwakilan remaja karang taruna yang berjumlah 15 orang. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yakni prakegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi pelaksanaan.

Pada tahap prakegiatan diawali dengan adanya observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dilakukan terhadap kegiatan sehari-hari anak-anak dan kegiatan rutin remaja karang taruna di Dusun Kalinongko yang dilakukan secara daring. Teknik observasi tersebut dilakukan dengan membuat grup *Whatsapp* yang beranggotakan peserta pengabdian, perwakilan remaja karang taruna, dan anak-anak di Dusun Kalinongko.

Metode dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa tahapan yang berkelanjutan atau sistematis. Metode tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional pada karakter anak-anak di Dusun Kalinongko. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode daring yaitu grup *whatsapp*, *zoom meeting*, dan *google meet*. Metode daring terdiri atas empat tahap, yaitu persiapan, pemberian motivasi, pelaksanaan, dan evaluasi pelaksanaan.

Metode yang terakhir yakni evaluasi pelaksanaan yang dilaksanakan pada pertemuan terakhir secara daring. Kegiatan ini untuk menilai dan mengetahui sejauh mana perkembangan sekolah permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

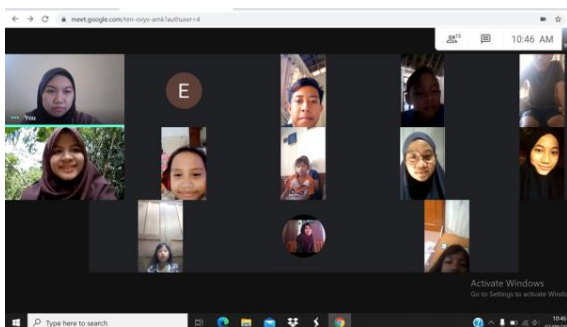
Kegiatan pengabdian sekolah permainan tradisional dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas grup *whatsapp*, *zoom meeting*, dan *google meet*. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan kegiatan observasi dan

wawancara kepada anak-anak, orang tua, dan remaja karang taruna di Dusun Kalinongko secara daring melalui grup *whatsapp* atau pesan pribadi. Kegiatan observasi dilakukan kepada 14 orang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut diketahui bahwa remaja dan anak-anak terutama selama masa pandemi merasa bosan dan sering bermain gawai di rumah. Banyak orang tua yang mengeluh karena anaknya sering bermain gawai dan perilaku anak-anak pun terpengaruh dengan permainan tersebut. Anak-anak bersikap kurang sopan terhadap orang tuanya.

Kegiatan wawancara dilakukan dua kali yaitu pada tanggal 22 dan 26 Agustus 2020. Wawancara ini dilakukan kepada tokoh masyarakat, karang taruna, dan anak-anak usia SD secara daring. Hasil wawancara diketahui bahwa anak-anak jarang sekali bermain permainan tradisional dan bahkan sebagian dari anak-anak menjawab jika kurang mengetahui atau belum pernah mendengar permainan tradisional tersebut. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap melemahnya perkembangan budaya pada generasi bangsa. Dengan demikian, permainan tradisional urgen untuk dikenalkan dan dikembangkan pada anak-anak di Dusun Kalinongko sehingga terbentuk generasi yang berkarakter dan berbudaya.

Terdapat 3 tahapan dalam kegiatan ini, kegiatan I telah dilaksanakan pada hari Senin, 7 September 2020 pukul 10.00 WIB menggunakan Google Meet. Kegiatan berlangsung selama 1 jam. Pertama dilakukan pengondisian peserta terlebih dahulu kemudian susunan acara kegiatan tersebut diawali dengan pembukaan oleh MC yaitu saudara Agdia Mayang Savitri mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNNES pada pukul 10.15 WIB. Peserta yang mengikuti terdiri atas 6 anak SD dan 3 anak SMP serta 5 anggota perwakilan karang taruna dan 4 Tim PKM Unnes 2020. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan awal mengenalkan kembali apa itu permainan tradisional, manfaat dan beberapa contoh permainan tradisional melalui salindia yang telah disusun oleh saudara Ika Widyastuti mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia UNNES dan saudara Sinta Nistiana

mahasiswa Bimbingan Konseling UNNES kepada peserta pelatihan. Pemateri dalam kegiatan tersebut adalah saudara Sinta Nistiana mahasiswa Bimbingan Konseling UNNES pada pukul 10.20 hingga 10.45. Materi yang disampaikan berupa 3 permainan tradisional yang bisa dilakukan khususnya ketika masa pandemi yaitu bola bekel, setinan dan sudamanda. Pembahasan dari sejarahnya, cara bermain hingga filosofi atau makna yang mengandung pendidikan karakter disampaikan. Diselipi dengan Tanya jawab dan diskusi ringan antara pemateri dan peserta saat berlangsungnya kegiatan. Kegiatan tersebut kemudian diakhiri oleh MC pada pukul 11.00 dan dilanjutkan dengan presensi melalui Google form yang dibagikan saudara Diar Ayu Prastianing Tyas mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa UNNES di grub peserta. Berikut dokumentasi kegiatan I.

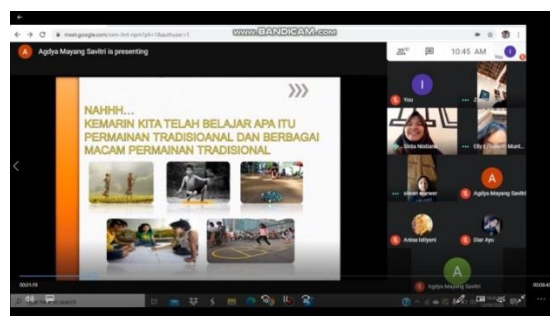


Gambar 1. Kegiatan I Sekolah Permainan Tradisional

Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat bahwa peserta mengikuti dengan antusias dan memperhatikan pemaparan dengan seksama. Pada kegiatan I, peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan beberapa peserta pun memanfaatkan kesempatan tersebut dengan baik.

Kegiatan sekolah permainan tradisional tahap 2 telah dilaksanakan pada hari Minggu, 13 September 2020 pukul 10.00 WIB menggunakan Google Meet. Kegiatan berlangsung selama 60 menit. Pertama dilakukan pengondisian peserta terlebih dahulu kemudian susunan acara kegiatan tersebut diawali dengan pembukaan oleh MC yaitu saudara Agdia Mayang Savitri mahasiswa

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNNES pada pukul 10.15 WIB. Peserta yang mengikuti terdiri atas 6 anak SD dan 3 anak SMP serta 2 anggota perwakilan karang taruna dan 4 Tim PKM Unnes 2020. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan lanjutan dari tahap 1 yaitu mengenalkan kembali apa itu permainan tradisional, manfaat dan beberapa contoh permainan tradisional melalui salindia dan cuplikan video permainan tradisional dari youtube yang telah disiapkan oleh saudara Ika Widyastuti mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia UNNES dan saudara Sinta Nistiana mahasiswa Bimbingan Konseling UNNES kepada peserta pelatihan agar memberikan gambaran nyata. Pemateri dalam kegiatan tersebut adalah saudara Sinta Nistiana mahasiswa Bimbingan Konseling UNNES pada pukul 10.20 hingga 10.45. Pembahasan dari cara bermain dan manfaat nyata setelah memainkan permainan tradisional disampaikan setelah video diputar. Diselipi dengan Tanya jawab dan diskusi ringan antara pemateri dan peserta saat berlangsungnya kegiatan. Kegiatan tersebut kemudian diakhiri oleh MC pada pukul 11.00 dan dilanjutkan dengan presensi melalui Google form yang dibagikan saudara Diar Ayu Prastianing Tyas mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa UNNES di grub peserta. Berikut dokumentasi kegiatan tersebut.



Gambar 2. Kegiatan II Sekolah Permainan Tradisional

Kegiatan sekolah permainan tradisional tahap 3 telah dilaksanakan pada hari Senin, 21 September 2020 pukul 10.00 WIB menggunakan Google Meet. Kegiatan berlangsung selama 1 jam. Pertama dilakukan pengondisian peserta

terlebih dahulu kemudian susunan acara kegiatan tersebut diawali dengan pembukaan oleh MC yaitu saudara Diar Ayu Prastianing Tyas mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa UNNES pada pukul 10.15 WIB. Peserta yang mengikuti terdiri atas 6 anak SD dan 3 anak SMP serta 5 anggota perwakilan karang taruna dan 4 Tim PKM Unnes 2020. Kegiatan tersebut merupakan salah satu bagian dari akhir kegiatan berupa evaluasi dan mengukur daya serap muatan saat pelatihan sebelumnya oleh peserta. Materi disusun oleh saudara Ika Widyastuti mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia UNNES dan saudara Sinta Nistiana mahasiswa Bimbingan Konseling UNNES. Pemateri dalam kegiatan tersebut adalah saudara Sinta Nistiana mahasiswa Bimbingan Konseling UNNES pada

pukul 10.20 hingga 10.45. Materi yang disampaikan berupa tayangan beberapa video amatir kiriman orang tua peserta saat memainkan permainan tradisional dirumah dan salindia untuk mengukur daya serap pada pelatihan sebelumnya oleh peserta. Sebelum itu telah dilakukan wawancara melalui WA kepada orang tua peserta mengenai tanggapan peserta tentang kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan. Kegiatan tersebut kemudian diakhiri oleh MC pada pukul 11.00 dan dilanjutkan dengan presensi melalui Google form yang dibagikan saudara saudara Agdya Mayang Savitri mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNNES di grub peserta. Pada hari Senin, 22 September dibagikan angket evaluasi melalui Google form di grup peserta.



Gambar 3. Kegiatan III Sekolah Permainan Tradisional

SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai karakter pada anak khususnya di Dusun Kalinongko agar mempunyai moral yang baik dalam kehidupannya karena mengingat anak-anak sebagai generasi penerus bangsa.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa adanya sosialisasi dan pelatihan ini dapat memperkuat nilai moral anak agar dapat berperilaku yang baik dan bersikap sopan. Pasalnya anak-anak di Dusun Kalinongko ini masih banyak sekali yang berkata kasar dan bermain gawai dalam kesehariannya. Hal ini tentu menjadi masalah besar jika dibiarkan begitu saja. Maka dari itu, diadakannya sekolah permainan tradisional ini, supaya anak-anak khususnya di Dusun Kalinongko mengetahui

berbagai macam permainan tradisional dan diharapkan bisa mengurangi kebiasaannya bermain gawai sepanjang hari.

Keterbatasan dalam penelitian ini yakni tidak adanya hubungan atau interaksi secara langsung kepada masyarakat khususnya anak-anak karena penelitian ini dilakukan secara daring mengingat masih dalam kondisi pandemi. Pentingnya permainan tradisional ini selain untuk mengurangi anak-anak bermain gawai dalam kesehariannya, juga menjadi salah satu terobosan untuk melestarikan berbagai macam permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

Asmani, Jamal Ma'rif. (2014). Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Jogjakarta: DIVA Press.

- Barnawi & M. Arifin. (2015). Strategi & Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter. Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA.
- Farida, S. (2016). Pendidikan karakter dalam prespektif islam. *KABILAH: Journal of Social Community*, 1(1), 198-207.
- Hapidin, H. & Yenina, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10 (2), 201-212
- Ngazizah, N., Linda, R. F. C., & Fakhрина, A. (2019). PENDAMPINGAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA UNTUK. *The 9th University Research Colloquium (Urecol)*, 9(2).
- Ridwan, M., & Ridwan, M. (2016, March). Pendidikan karakter berbasis permainan tradisional siswa sekolah dasar di sumenep madura. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)"* (pp. 131-135). Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prodi Bimbingan dan Konseling.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).