

HASIL

CEK_60160944_PENGUATAN

PERMAINAN TRADISIONAL

by Suyitno 60160944

Submission date: 26-Aug-2021 06:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 1636229113

File name: 60160944_PGSD_PROSIDING.docx (20.06K)

Word count: 2255

Character count: 15516

PENGUATAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SD MUHAMMADIYAH SE-KECAMATAN DEPOK

Suyitno

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

suyitno@pgsd.uad.ac.id

Feri Budi Setyawan

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

feri.setyawan@pgsd.uad.ac.id

3

Abstract

This study aims to determine the strengthening of traditional games in shaping the character of students at Muhammadiyah Elementary School in Depok, Sleman. Traditional games are very important to be taught in elementary schools as an effort to build children's character from an early age. Primary school education is an institution in shaping children's character. This research is a field research or field research, with the type of qualitative research. The data presentation was carried out descriptively with the method of observation, interview and documentation. Data analysis refers to Miles and Huberman's model by collecting data, reducing data and presenting data. The result of this research is that the strengthening of traditional games in shaping the character of students at SD Muhammadiyah throughout Depok is carried out in local content lessons contained in the RPP. The character values contained in traditional games are honesty, sportsmanship, cooperation, discipline and responsibility

Keywords: *Traditional Games, Character, Elementary School*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguatan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok Sleman. Permainan tradisional sangat penting diajarkan di sekolah dasar sebagai upaya untuk membangun karakter anak sejak dini. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan satu lembaga dalam membentuk karakter anak. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau *field research*, dengan jenis penelitian kualitatif. Penyajian data dilakukan secara deskriptif dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yaitu dengan cara mengumpulkan data, mereduksi data dan menyajikan data. Hasil penelitian ini adalah penguatan permainan tradisional dalam

membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok dilakukan dalam pelajaran muatan lokal yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu kejujuran, sportivitas, kerjasama, disiplin dan tanggungjawab

Kata kunci: Permainan Tradisional, Karakter, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Permainan tradisional sangat penting diajarkan di sekolah dasar sebagai upaya untuk membangun karakter anak sejak dini. Sekolah dasar merupakan satu lembaga dalam membentuk karakter anak. Karakter sangat penting bagi anak usia dini untuk membekali mereka menyongsong kehidupan masa depan yang lebih baik. Anak usia sekolah dasar akan mudah menerima penguatan karakter jika ada unsur yang menyenangkan misalnya dengan permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan hasil Hasil penelitian Kurniati (2011: 13) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan nilai-nilai karakter kerjasama, mandiri, saling berinteraksi, sikap peduli dengan sesama dan menghargai orang lain. Sehingga permainan tradisional berdampak positif terhadap pendidikan karakter anak usia sekolah dasar.

Selain itu, Menurut Hurlock (1998: 325) dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah diterima dalam kelompok dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Ditambahkan oleh Sumantri (2009: 17) permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut "main" wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang sangat terlihat dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

Permainan tradisional sangat penting diajarkan di sekolah dasar sebagai upaya untuk membangun karakter anak sejak dini. Sekolah dasar merupakan satu lembaga dalam membentuk karakter anak. Karakter sangat penting bagi anak usia dini untuk membekali mereka menyongsong kehidupan masa depan yang lebih baik. Anak usia sekolah dasar akan mudah menerima penguatan karakter jika ada unsur yang menyenangkan misalnya dengan permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan hasil Hasil penelitian Kurniati (2011: 13) menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan nilai-nilai karakter kerjasama, mandiri, saling berinteraksi, sikap peduli dengan sesama dan menghargai orang lain. Sehingga permainan tradisional berdampak positif terhadap pendidikan karakter anak usia sekolah dasar.

Selain itu, Menurut Hurlock (1998: 325) dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah diterima dalam kelompok dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Ditambahkan oleh Sumantri (2009: 17) permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut "main" wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang sangat terlihat dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

Pada dasarnya dari berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak dalam suatu permainan. Permainan tradisional sangat mudah diajarkan pada anak usia sekolah dasar. Sekolah merupakan sarana untuk menguatkan karakter anak melalui permainan tradisional. Sekolah Dasar Muhammadiyah se- Kecamatan Depok Sleman berupaya membentuk karakter anak melalui permainan tradisional dengan tujuan untuk menguatkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguatan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok Sleman. Hal ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam mengembangkan keilmuan untuk semua elemen dalam pemahaman pendidikan karakter.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data disajikan secara deskriptif melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yaitu dengan cara mengumpulkan data, mereduksi data dan menyajikan data. Penelitian ini mengambil lokasi di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta dengan responden guru. Pemilihan lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa Yogyakarta merupakan salah satu basis muhammadiyah terbesar di Indonesia. Data dikumpulkan menggunakan melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati penguatan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah. Metode wawancara digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumber yang berkaitan dengan implementasi penguatan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah.

Instrumen penelitian berupa item-item pertanyaan dan pedoman wawancara disusun untuk mendapatkan validitas logis, yakni peneliti membuat kisi-kisi. Secara kritis memerinci obyek menjadi bagian-bagian, dan indikator-indikator penelitian. Instrumen yang diperlukan berupa kuesioner yang disampaikan kepada responden, yakni kepala sekolah, waka kurikulum dan Guru SD Muhammadiyah se-Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di SD Muhammadiyah yang berupa dokumen silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), di masing-masing sekolah. Kegiatan analisis data dilakukan setelah data yang diperlukan terkumpul. Dengan demikian, pada tahap ini, peneliti berusaha mengorganisasikan data yang diperoleh dalam bentuk catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data kualitatif yang akan digunakan peneliti adalah berdasarkan pada model Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga aktivitas, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

3. Hasil dan Pembahasan

Kajian umum tentang permainan tradisional

Menurut Emiliyana (2010: 48) permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Ditambahkan oleh Husain (2013:22) bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari satu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut juga diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional ini merupakan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Pada perkembangannya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan serta disesuaikan dengan budaya setempat. Pada pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur permainan seperti yang lazim disebut sebagai permainan tradisional (Dini, 2013).

Penelitian lain yang mengungkap mengenai permainan tradisional Irman (2017: 1). Dalam penelitiannya Irman mengungkap; (1) Permainan tradisional pada umumnya menggunakan alat permainan yang bersifat alamiah dan tempat permainan dilakukan di alam terbuka, sedangkan permainan modern menggunakan alat elektronik, dan pada umumnya dilakukan di ruangan tertutup, (2) permainan tradisional dan permainan modern memiliki nilai-nilai karakter pada aspek kognitif, sosial, emosi dan identitas, dan (3) permainan tradisional menonjolkan nilai-nilai karakter sosial, sedangkan permainan modern menonjolkan nilai-nilai karakter individual.

Permainan tradisional disini identik dengan istilah olah raga tradisional. Supaya suatu kegiatan dapat di kategorikan sebagai permainan tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut Adriani (2012:132) menjelaskan aspek-aspek permainan tradisional di antaranya: a) aspek jasmani, yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tumbuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berpikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas, c) aspek sosial, meliputi unsur kerja sama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu. Diperkuat oleh Astuti (2015: 46) bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun". Di samping itu kegiatan harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata-nyata melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur bermain yang melandasi maksud dan tujuan dari kegiatan itu. Maksudnya, suatu kegiatan dikatakan permainan tradisional jika kegiatan itu masih diakui memiliki ciri tradisi tertentu. Melibatkan otot-otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya (Dini, 2013).

Selain itu, pada permainan tradisional menurut Mulyadiprana (2017) dan Nur (2017) merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat diterapkan dan dijadikan sebagai pengembangan kemampuan mengelola emosi diri anak, pengembangan sikap empati, dan pola gerak dasar anak. Kemampuan anak dalam mengelola emosi dirinya dapat terlihat dari kemampuannya dalam mengendalikan diri saat bermain. Sikap empati dapat dilihat dari kemampuan anak dalam merasakan perasaan orang lain, hal ini harus senantiasa diasah sejak dini. Sedangkan pada pola gerak dasar anak banyak diperoleh dari permainan tradisional karena banyak aktivitas fisik dalam permainannya.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

Kajian umum permainan tradisional dalam membentuk karakter

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok dilakukan dalam pelajaran muatan lokal yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu kejujuran, sportivitas, kerjasama, disiplin dan tanggungjawab. Penanaman karakter melalui permainan tradisional terdapat nilai-nilai karakter dalam diri anak seperti kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, dapat berkembang dengan baik sejak usia dini (Sudrajad dkk, 2015). Hal ini diperkuat dalam penelitian lain bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak. Secara tidak langsung ketika memainkan permainan tradisional anak-anak akan terbentuk karakter. Karakter yang dapat terbentuk antara lain jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya. (Yuli Mahgfiroh, 2020).

Dengan demikian, permainan tradisional berkontribusi dalam pembentukan karakter. Dalam permainan tradisional tidak hanya kesenangan semata yang didapatkan dalam permainan. Namun permainan tradisional mampu memberi manfaat yang besar bagi anak. Tidak kalah pentingnya, permainan tradisional dapat membentuk anak menjadi seseorang yang memiliki karakter luhur. Pentingnya pembentukan karakter sejak dini dapat dilakukan dengan permainan tradisional (Hasiana, 2015).

D. Simpulan

Permainan tradisional merupakan sarana dalam membentuk karakter siswa di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok Sleman. Dalam permainan tersebut mengandung nilai kejujuran, sportivitas, saling menghargai, bersabar untuk saling bergantian. Sehingga tanpa disadari nilai karakter anak dapat terinternalisasi melalui permainan tradisional. Adapun upaya sekolah untuk meningkatkan penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional di SD Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok yaitu dengan memberikan dukungan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan tradisional. Semakin lengkap sarana prasarana yang dimiliki sekolah, maka semakin meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

Adriani Tuti. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya. Vol. 9 No. 1 Januari-Juli 2012. Riau: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Astuti. 2015. "Efektifitas Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal Pada Masa Anak Sekolah". Surakarta: Fakultas Psikologi UMS.

Dini Rosalina. 2013. "Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Prasekolah", Sukarta: UMS

¹⁰
Elizabeth B. Hurlock. 1978. "Perkembangan Anak": Jakarta: Penerbit Erlangga

Emiliyana. 2010. "Peranan Permainan Gobak Sodor Dalam Pengembangan Aspek Motorik dan Kognitif". Surakarta: Fakultas PAUD UMS Skripsi (Tidak diterbitkan).

Haerani Nur. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun III, Nomor 1. Universitas Negeri Makassar: Makassar.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2021

8
Hasiana, I. 2015. Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Buana Pendidikan*, 11 (21), hlm. 21-26.

Husain, F.A. 2013. "Survey pemahaman permainan Tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal". Tesis laporan Penelitian. FIK UNES Semarang

Irman, I. 2017. "Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen". *Konseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89-96.

3
Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan

Mulyadiprana, A. dkk. 2017. Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Kemampuan Mengelola Emosi Diri Sendiri Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 1 (2), hlm. 181-189.

8
Nur, L., Halimah, M., & Nurzaman, I. 2017. Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 1 (2), hlm. 170-180.

1
Sudrajat, dkk. 2015. Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO*, 2(1)

Sumantri. 2005. "Model Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional". Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan perguruan tinggi.

Yuli Maghfiroh. 2020. Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).

HASIL CEK_60160944_PENGUATAN PERMAINAN TRADISIONAL

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	3%
2	ppkn.fkip.uns.ac.id Internet Source	3%
3	es.scribd.com Internet Source	2%
4	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Student Paper	2%
5	www.neliti.com Internet Source	2%
6	repositorii.urindo.ac.id Internet Source	2%
7	semnas.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	2%
8	vm36.upi.edu Internet Source	2%
9	Submitted to Universitas Gunadarma Student Paper	2%

10

adoc.pub
Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On