

Mainan Tradisional: Media Aktivitas Fisik dan Penanaman Nilai Pancasila Kepada Anak

Mohamad Zaini Alif, Muhammad Shidiq

Program Studi Kriya Seni

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

Jl. Buahbatu no. 212, Cijagra, Kec Lekong, Kota Bandung, (40265)

¹mohamadzainialif@gmail.com , ²shidiq_muhammad17@yahoo.com

ABSTRACT

The development of Indonesian education has now reached the point where the concept of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) is being promoted. For this development, it needs to be accompanied by developments in the body of education, one of which is the development of learning media. However, the development of education is still based on concepts and has not yet led to the development of educational media. Therefore, this research is aimed at being the beginning in the development of educational media. This research uses traditional toys as the object of research. This is because traditional toys have been widely researched and are considered capable of being a medium for physical activity and instilling values in players. This research used qualitative research methods. The research location was carried out in Subang Regency where children in the area still play many traditional games. From the research conducted, it was found that traditional toys are media that are very suitable to be developed into Pancasila education media. Apart from that, traditional toys are also an excellent medium for children's physical development.

Keywords: *traditional-toys, pancasila-values, educational-media*

ABSTRAK

Perkembangan Pendidikan Indonesia kini mencapai titik diusungnya konsep Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Atas perkembangan tersebut, perlu disertai dengan perkembangan tubuh pendidikan, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Namun demikian, pengembangan pendidikan tersebut masih berkulat pada konsep belum mengarah pada pengembangan media pendidikannya. Maka demikian, penelitian ini diarahkan untuk menjadi awal dalam pengembangan media pendidikan. Adapun penelitian ini menjadikan mainan tradisional sebagai objek penelitiannya. Hal ini karena mainan tradisional telah banyak diteliti dan dianggap mampu menjadi media aktivitas fisik dan penanaman nilai pada pemainnya. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di Kabupaten Subang, tempat anak-anak di daerah tersebut masih banyak memainkan permainan tradisional. Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa mainan tradisional adalah media yang sangat cocok untuk dikembangkan menjadi media Pendidikan Pancasila. Selain itu, mainan tradisional juga merupakan media yang sangat baik untuk pengembangan fisik anak.

Kata Kunci: *mainan-tradisional, nilai-pancasila, media-pendidikan*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah satu aspek kehidupan yang selalu dicoba dan diusahakan untuk menjadi sempurna oleh manusia. Seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Pristiwanti dkk., hlm. 7912) yang menjabarkan pendidikan sebagai tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota Masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Hal ini karena pendidikan berkaitan dengan kebaikan hidup manusia itu sendiri. Maka dari itu, banyak usaha penyempurnaan yang dilakukan untuk terus meningkatkan aspek kehidupan ini. Dewasa ini, pengembangan pendidikan diarahkan ke pembangunan karakter anak. Pendidikan karakter sendiri adalah sistem penanaman nilai karakter yang mencakup pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan Tindakan untuk mengaplikasikan nilai tersebut terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan lainnya (Omeri, 2015, hlm. 465). Setidaknya di Indonesia, pendidikan karakter merupakan menu utama yang selalu dimajukan oleh pemerintah Indonesia untuk diaplikasikan di sekolah formal.

Namun demikian, pembangunan karakter melalui pendidikan selalu menjadi tantangan sendiri bagi praktisi pendidikan. Pasalnya, membangun karakter harus dilandasi dengan dasar yang kuat. Terutama jika sasarannya adalah penanaman nilai moral dan budaya pada anak. Penanaman nilai merupakan usaha yang nantinya diharapkan bisa mengubah tingkah laku anak di kemudian hari. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan masyarakat berbudi

luhur di Indonesia, serta mampu bersaing di manapun ia berada.

Namun demikian, penanaman nilai tidak bisa hanya dilakukan dengan penyampaian teori saja. Contohnya dalam mata pelajaran Pancasila atau Kewarganegaraan. Perubahan tingkah laku tidak akan terjadi hanya dengan memberikan pemahaman teori. Pengetahuan tentang teori hanya akan menjadi ingatan manusia jika tidak bisa diinternalisasi oleh orang-orang tersebut. Maka dari itu, pendidikan tentang Pancasila dan nilai luhur budaya bangsa haruslah diinternalisasikan melalui kegiatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat teori. Internalisasi nilai Pancasila baiknya dilakukan dengan melibatkan kegiatan fisik anak agar nilai-nilai tersebut teraplikasikan juga pada dirinya secara langsung.

Pasalnya, pendidikan mengenai nilai-nilai Pancasila bukanlah ilmu yang hanya perlu disampaikan secara teoretis. Terlebih lagi, nilai Pancasila bukanlah ilmu pengetahuan yang sifatnya "cukup tahu", melainkan nilai-nilai ini harus menjadi pegangan teguh masyarakat Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat. Maka dari itu, kurang tepat jika nilai-nilai Pancasila hanya berupa pelajaran teoretis yang tidak disertai dengan internalisasinya jika tujuannya adalah menciptakan masyarakat dengan budi luhur berdasarkan nilai Pancasila.

Sekait dengan hal tersebut, penanaman nilai Pancasila kini menjadi konsentrasi utama pemerintah Indonesia di dalam pendidikan formal di sekolah. Hal ini tercermin dari konsep Profil Pelajar Pancasila yang kini tengah diusung. Pada Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 tercantum tentang Profil Pelajar Pancasila. Inti dari keseluruhan konsep tersebut adalah pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan masyarakat yang berdaya saing global dengan kearifan nilai-nilai lokal. Tentu saja, nilai kearifan lokal ini merujuk kepada nilai Pancasila.

Sejak tahun 2020, banyak praktisi dan banyak usaha yang dilakukan untuk mewujudkan dan merealisasikan konsep Profil Pelajar Pancasila ini. Usaha-usaha ini dilakukan tidak hanya dilakukan oleh pendidik-pendidik di tingkat sekolah dasar, melainkan dilakukan juga oleh praktisi-praktisi yang berkompeten untuk mencipta karya penyokong pendidikan. Salah satunya adalah dengan membuat media-media pembelajaran yang dibuat khusus untuk menanamkan nilai Pancasila.

Salah satu produk yang dijadikan media untuk penanaman nilai Pancasila adalah mainan tradisional. Bila ditelisik, mainan tradisional merupakan produk budaya yang lahir, berkembang, dan menyebar di masyarakat. Maka dari itu, mainan tradisional bukanlah produk hiburan semata melainkan juga merupakan cerminan keadaan masyarakat pada saat itu. Meskipun bentuknya adalah mainan yang umumnya hanya dimainkan oleh anak-anak, namun pembuatan dan ide penciptaan mainan tradisional tentulah berasal, atau setidaknya ada campur tangan, dari orang dewasa. Seperti layaknya penelitian permainan tradisional yang dilakukan di Suku Baduy Dalam yang menyebutkan bahwa nilai

moral *pagawean barudak* (istilah permainan anak di suku Baduy Dalam) itu disampaikan melalui aturan benar dan salah dalam permainan (Zaini Alif dkk., 2015, hlm. 403).

Produk budaya mainan tradisional inilah salah satu media yang tengah diusung untuk menanamkan nilai Pancasila. Tujuannya untuk menyokong program Profil Pelajar Pancasila tersebut. Maka dari itu, penelitian ini mencoba mengupas bagaimana mainan tradisional menjadi media untuk menanamkan nilai Pancasila bagi pemainnya.

Dengan kata lain, batas permasalahan dalam penelitian ini mencakup (1) Bagaimana mainan tradisional yang menjadi media penanaman nilai Pancasila? (2) Bagaimana aktivitas fisik dalam bermain mainan tradisional? (3) Bagaimana penanaman nilai Pancasila melalui mainan tradisional?

Berdasarkan rumusan tersebut, maka dapat diperjelas bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang mainan tradisional yang bisa dijadikan media penanaman nilai Pancasila; bagaimana proses bermain mainan tradisional untuk penanaman nilai Pancasila; dan bagaimana efek dari mainan tradisional terhadap pemainnya terkait dengan nilai Pancasila.

METODE

Berdasarkan objek penelitian serta hasil yang diharapkan, maka penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Cresswell (2017, hlm. 246) menyatakan "...pendekatan kualitatif mencakup komentar-komentar oleh peneliti tentang perannya, dan jenis khusus strategi kualitatif yang digunakan".

Maksudnya, penelitian ini dilakukan dengan cara mengupas objek melalui sudut pandang dan keahlian peneliti. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan menganalisis data yang didapat dari berbagai sumber dan pemerolehan data.

“Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi)...” (Sugiyono, 2020, hlm. 485).

Penelitian kualitatif dipilih karena pada dasarnya penelitian ini mengamati perubahan tingkah laku dari objek melalui cara yang alamiah (tanpa rekayasa keadaan dsb.). Sehingga posisi peneliti di sini adalah sebagai pengamat dan instrumen utama dengan dibantu instrumen-instrumen lain untuk mendapatkan data dan mengklasifikasi data yang diperoleh.

Penelitian ini dilakukan di Kampung Bolang, tepatnya di Kelurahan Cibuluh, Kecamatan Tanjung Siang, Kabupaten Subang. Lokasi penelitian dipilih karena di daerah ini masih banyak mainan tradisional yang hidup di dalam masyarakatnya. Penelitian dilakukan kepada anak-anak dengan usia yang masih senang bermain dan kepada orang-orang dewasa yang pada masa lalunya sering memainkan mainan tradisional.

Dalam penelitian kualitatif, tentu saja melibatkan triangulasi data. Triangulasi data di penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket/kuisisioner. Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti terhadap pihak-pihak yang bermain mainan tradisional. Namun demikian, observasi dilakukan

dengan fokus pada tingkah laku objek terkait dengan pengamalan nilai Pancasila.

Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak tertentu terkait dengan kesadarannya akan nilai Pancasila yang mereka dapatkan melalui mainan tradisional. Terakhir mengenai kuisisioner/angket, diberikan kepada anak-anak dan masyarakat sekitar tentang kesadaran mereka akan nilai Pancasila yang tersampaikan melalui proses bermain dan mainan tradisional itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari sudut pandang bahasa yang terangkum di dalam KBBI, mainan berarti alat untuk bermain atau barang yang dipergunakan. Kegiatan yang melibatkan mainan bisa diistilahkan dengan permainan. Meskipun demikian, permainan tidak selalu harus melibatkan mainan dalam bentuk benda. Permainan bisa dilakukan dengan hanya mengandalkan sistem dan aturan-aturan tertentu.

Selanjutnya masih dalam lingkup KBBI, tradisional berarti menurut tradisi. Tradisi sendiri berarti adat kebiasaan turun-temurun yang masih dijalankan masyarakat. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa mainan dan permainan tradisional merupakan alat dan kegiatan bermain yang dilakukan dengan mengacu pada sistem-sistem tradisi tertentu. Kegiatan ini dilakukan atas dasar hiburan dan kesenangan namun tetap mencerminkan nilai budaya yang telah lama diwariskan turun temurun.

Dapat disimpulkan bahwa ada dua

istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Istilah tersebut adalah “mainan” dan “permainan”. Meskipun demikian, penelitian ini lebih menyoroti mainan tradisional sebagai objek penelitian. Dengan kata lain, hal yang menjadi fokus penelitian adalah benda yang menjadi inti dari permainan.

Permainan tradisional (kegiatan dan olahraga) adalah kegiatan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat (budaya). Kemudian permainan tradisional sering dijadikan ciri khas daerah tertentu dengan menyesuaikan budaya hingga bahasanya. Kegiatan bermain tersebut dilakukan dengan tujuan sebagai media hiburan atau mengisi waktu luang di luar rutinitas seperti sekolah atau bekerja.

Berbagai ragam mainan tradisional Indonesia, umumnya berasal dari kekayaan alam yang di sekitarnya. Kemudian manusia melahirkan ragam bentuk-bentuk mainan tradisional berdasarkan kekayaan alam tersebut. Maka dari itu, mainan yang ada di berbagai daerah merupakan cerminan dari kebudayaan dan kekayaan alam di sekitarnya. Hal ini termasuk pada bentuk dan ragamnya (aspek visual) yang umumnya merupakan bentuk peniruan dari alam dengan membawa makna dan simbol tertentu. Berikut ini beberapa contoh mainan tradisional dan manfaatnya bagi anak atau pemainnya:

a. Gasing

Gasing memiliki istilah yang beragam seperti panggaj, pukang, atau begasing. Bahan baku yang digunakan untuk membuat mainan ini pun beragam, mulai dari kayu, bambu, atau tanah liat. Inti dari mainan ini adalah keseimbangan agar ketika diputar, mainan ini



Gambar 1. Gasing

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2022)

bisa seimbang.

Memainkan Gasing dilakukan dengan berbagai cara. Namun demikian, permainan gang melibatkan aktivitas fisik dari permainan ini, kala dilakukan dengan cara *diadu* atau mengadu satu gasing dengan gasing lainnya dalam hal daya tahan putaran dan kekuatannya.

Sistem permainan ini memerlukan kekuatan tangan dan ketepatan pemain dalam melempar sekaligus memutar gasing. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh putaran yang kuat serta benturan yang tepat terhadap gasing lawan yang sudah terlebih dahulu diputar di arena. Bila kekuatan putaran gasing tidak cukup kuat, maka gasing pemain akan kalah durasi putarannya. Hal ini juga berlaku jika ketepatan lemparan gasing tidak memenuhi standar, maka lemparan gasing akan meleset dan gasing bisa terlontar ke luar arena. Hal tersebut juga bisa dinyatakan sebagai kekalahan pemain.

Terkait dengan nilai Pancasila yang ada

di dalam permainan ini, perlu dikupas dari berbagai sudut pandang. Pertama dalam proses sebelum permainan dimulai. Para pemain yang akan ikut serta, tentu melakukan sosialisasi dengan rekan-rekannya. Hal ini mencerminkan sila keempat yang berbunyi “Kemanusiaan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”. Proses diskusi dan musyawarah yang dilakukan bisa terkait dengan berbagai hal, salah satunya sistem permainan, giliran bermain, hukuman dan hadiah, serta berbagai hal lainnya.

Memasuki permainan, menentukan giliran permainan yang dilakukan merupakan cerminan sederhana dari sila kelima yaitu “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”. Peralannya, meskipun akan ada salah satu orang yang memulai (mendapat giliran pertama) permainan, tentu keuntungan lain didapatkan pemain lain. Contohnya giliran pemutar gasing akan bertukar di pertandingan pertama dan berikutnya atau keuntungan-keuntungan lainnya. Artinya di sini anak belajar untuk membagi sama rata keuntungan yang mungkin didapat pemain dan membagi rata kesempatan anak dalam memenangkan permainan.

Kembali mengupas pada sebelum bermain, pembuatan mainan ini pun merupakan cerminan nyata dari sila pertama yaitu “Ketuhanan yang maha esa”. Hal ini dapat ditemukan pada proses pencarian bahan yang terbaik untuk membuat Gasing. Pada proses tersebut, anak akan berusaha untuk menemukan bahan yang terbaik dengan mengenali semua jenis bahan yang ada. Dengan melakukan itu, anak akan terbiasa



Gambar 2. Congklak
(Sumber: Kompasiana.com, 2022)

untuk mengapresiasi keagungan Tuhan dan segala ciptaannya.

b. Congklak

Congklak dikenal juga dengan nama Dakon, Dhakon, atau Dhakonan. Ada dua komponen utama di mainan ini yaitu papan permainan dan biji.

Ada banyak versi sistem permainan yang bisa dilakukan dengan mainan ini. Namun demikian, pada umumnya permainan ini dilakukan dengan menyebar biji yang digunakan pada lubang-lubang di papan permainan. Jumlah lubang permainan di papan pun jumlahnya beragam. Namun selalu ada dua lubang utama (induk) di bagian ujung kanan dan kiri sebagai induk lubang masing-masing pemain. Pemain yang mendapatkan biji paling banyak di lubang induknya merupakan pemenang.

Seperti pada mainan tradisional lainnya, musyawarah dan diskusi untuk menentukan banyak hal, merupakan bagian dari persiapan permainan. Tentu saja itu merupakan cerminan nilai dari sila keempat. Nilai Pancasila lain yang dapat ditemukan di permainan ini adalah sila kedua yaitu “Kemanusiaan yang adil dan beradab”. Dengan sistem permainan tersebut, anak diajarkan untuk mampu membagikan biji



Gambar 3. Papancakan
(Sumber: lampusatu.com, 2022)

ke lubang di papan permainan secara adil dan strategis hingga ia mampu mengumpulkan biji di lubang induknya lebih banyak.

Selain itu, mainan ini juga merupakan cerminan dari sila ketiga yaitu “Persatuan Indonesia”. Hal ini berdasarkan sistem permainan yang meskipun secara konsep bersaing satu pemain dengan yang lainnya, namun persaingan ini tidak memerlukan gesekan yang berpotensi konflik. Bahkan jika ditelaah lebih jauh, permainan ini mampu meningkatkan kualitas komunikasi anak agar mampu menghasilkan keputusan yang adil dan tidak memihak hingga melahirkan ikatan yang kuat dan menumbuhkan persatuan yang kokoh.

c. Papancakan

Papancakan adalah permainan tumpuk batu. Umumnya Papancakan dilakukan dengan memanfaatkan batu-batu yang ada di sungai. Meskipun Papancakan merupakan mainan yang tidak dibuat atau bisa disimpan oleh anak, namun pada prosesnya, permainan ini berpusat pada batu-batu pilihan.

Papancakan bisa dimainkan secara perorang maupun berkelompok. Inti dari

permainan ini adalah pemain mampu menumpuk batu dengan bentuk yang abstrak setinggi mungkin atau pada batas ketinggian yang ditentukan bersama. Batu-batu sungai yang digunakan umumnya berbentuk abstrak atau tidak beraturan namun pipih. Hal ini untuk memudahkan pemain dalam menumpuk batu yang dipilih.

Pada proses bermain Papancakan, anak perlu memutuskan apa pada saat itu sungai yang dijadikan arena permainan aman atau tidak. Hal ini merupakan cerminan dari sila pertama yaitu “Ketuhanan yang Maha Esa” di mana anak mengapresiasi keagungan Tuhan melalui pengamatannya terhadap alam (sungai). Hal ini juga terjadi pada proses pemilihan batu oleh anak, di mana mereka sekali lagi mengapresiasi keagungan Tuhan melalui pengamatannya terhadap batu-batu alam yang tersebar di sungai. Dengan demikian, permainan ini merupakan media yang sangat baik untuk anak belajar dan mengamalkan sila pertama di Pancasila.

d. Kelom Awi/Batok

Dari sudut pandang konsep, mainan ini memiliki porsi yang seimbang antara fungsi mainan dan kegiatan fisik. Mainan ini dibuat dari bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar dan alamiah. Untuk anak-anak yang tinggal di sekitar pesisir atau di daerah yang banyak tumbuh pohon kelapa, mereka umumnya menggunakan batok kelapa. Maka dari itu, lahirlah nama Kelom Batok.

Anak yang tidak tinggal di daerah pesisir atau jauh dari pohon kelapa, mereka menggunakan pohon bambu yang dipotong seukuran yang diperlukan untuk bisa



Gambar 4. Kelom Batok
(Sumber: infopublik.id, 2022)

dijadikan pijakan pemain. Maka itu lahirlah nama Kelom Awi yang berasal dari kata *awi* yang berarti bambu.

Bermula dari proses pembuatannya, pemain diajarkan untuk mampu memahami dan mempelajari lingkungannya dalam bentuk memilih bahan yang paling cocok dijadikan mainan. Dengan demikian, mereka juga mengapresiasi keragaman ciptaan Tuhan yang ada di bumi. Hal ini merupakan cerminan dari sila pertama yaitu “Ketuhanan Yang Maha Esa”.

e. Egrang

Ragam mainan ini di berbagai daerah sangat banyak. Penamaannya pun bisa beragam tergantung tempat mainan itu dimainkan. Namun demikian, konsep bermain egrang tetaplah sama.

Dasarnya mainan ini dimainkan dengan menggunakan bambu atau kayu. Seorang pemain kemudian berjalan menggunakan alat bantu atau mainan egrang ini. Egrang membuat pemainnya bertambah tinggi dari permukaan tanah. Tantangan dari permainan ini adalah menjaga keseimbangan pemain agar tetap bisa berdiri dan bergerak di atas

egrang.

Bagi pemula, permainan ini cukup sulit. Pasalnya, mempertahankan keseimbangan di atas egrang adalah hal yang perlu di latih. Pemain akan mahir bermain egrang, apabila memori ototnya mampu merekam gerak dan teknik bertahan di atas egrang.

Alat untuk membuat egrang bisa berbagai macam, salah satunya adalah bambu dan kayu. Bahan yang paling umum digunakan adalah bambu. Maka dari itu, permainan ini banyak tersebar di seluruh penjuru Nusantara karena bambu merupakan tumbuhan yang tumbuh subur di tanah Indonesia.

Adapun tujuan awal dari egrang adalah sebagai alat transportasi masyarakat untuk melewati hutan atau medan yang sulit dilewati menggunakan kaki telanjang. Dengan menambah tinggi, hewan buas maupun tantangan lain di hutan bisa dilewati dengan mudah.

Mengaitkan dengan masalah nilai, permainan ini secara tidak langsung melatih syaraf motorik anak. Pasalnya, semua bagian tubuh akan terus aktif dalam menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dari egrang. Dengan demikian, otot-otot anak dan syaraf motoriknya terus dilatih dalam bermain egrang. Lebih dari itu, mainan ini bisa dimainkan dengan konsep kompetisi. Sudah umum bila mainan ini dimainkan dengan konsep adu kecepatan. Hal ini menjadi konsep bermain lebih lanjut dari egrang sendiri. Hal ini karena, permainan adu cepat egrang umumnya dilakukan oleh pemain yang telah mahir berjalan di atas egrang.

Pembahasan

Nilai dan cerminan budaya di dalam mainan tradisional selalu memiliki manfaat bagi kehidupan. Hal ini bisa didapatkan melalui proses maupun hasil dari memainkan mainan tradisional. Hal ini juga berkaitan dengan nilai budaya yang tersimpan di dalamnya yang bisa disampaikan untuk kebaikan hidup manusia khususnya bagi tumbuh kembang anak.

Kendati mainan tradisional memiliki keragaman di berbagai daerah, namun selalu ada benang merah penghubung dari berbagai ragam mainan tersebut. Mulai dari kesamaan bentuk dengan istilah yang berbeda, kesamaan sistem permainan, hingga benang merah nilai budaya yang tersimpan di setiap mainan tersebut. Contohnya seperti dhakon, dhakonan, (Jawa), dentuman lamban (Lampung), congkak (Sumatera dengan kebudayaan Melayu), mokaotan, maggaleceng, aggalancang dan nogarata (Sulawesi) yang merupakan permainan yang sama, namun memiliki nama yang berbeda di setiap daerah. Contoh lainnya adalah permainan Ular Naga (Bengkulu, Jawa) sama dengan di wilayah lain seperti, Sleboran (Gresik), Dor Salindor (Madura), Wak-wak Gong (Jakarta), Tam-tam-an, Teng Bungkok (Sumatera Selatan), Lemon Nipis (Irian Jaya), Oray-orayan, Jamuran (Bandung).

Benang merah utama yang perlu diperhatikan adalah mengenai bagaimana mainan tradisional selalu bisa menjadi media bagi anak untuk mengembangkan dirinya. Mulai dari aspek sosial, fisik, hingga psikis merupakan area yang bisa dikembangkan melalui mainan tradisional.

Permainan tradisional dewasa ini

merupakan media penyampai nilai melalui kebiasaan (*habituation*). Nilai-nilai yang disampaikan adalah nilai budaya masyarakat seperti kebersamaan, musyawarah, atau mengambil keputusan bersama. Selanjutnya nilai-nilai ini diinternalisasikan oleh pemainnya. Maka dari itu, mainan tradisional merupakan media yang sangat efektif untuk menanamkan nilai kepada generasi muda karena penyampaian yang dilakukan tidak hanya berbentuk teori, tetapi juga kebiasaan.

Bila hal tersebut dilakukan kepada anak (terutama pada usia sangat dini) kebiasaan-kebiasaan tersebut akan terbawa hingga mereka dewasa dan kehidupan mereka akan mencerminkan kemuliaan nilai Pancasila yang merupakan budaya bangsa Indonesia. Meskipun kegiatan yang dilakukan adalah bermain, namun nilai positif akan terus mengalir bagi anak. Bahkan hal ini yang merupakan senjata terkuat untuk mainan tradisional dalam menanamkan nilai Pancasila. Pasalnya, anak tidak akan merasa sedang diajari sesuatu, malah mereka berkegiatan yang konteksnya hiburan bagi mereka.

Dengan demikian, penerimaan mereka terhadap nilai Pancasila akan seperti bermain dan dalam konteks hiburan sebagaimana anak seharusnya berkegiatan. Kegembiraan saat bermain itu yang akan membukakan hati dan pemikiran mereka untuk nilai Pancasila masuk ke dalam kehidupan mereka dan menjadi dasar nilai kehidupan mereka di waktu dewasa nanti.

Terkait dengan nilai Pancasila sendiri, bila merunut pada perjuangan bangsa yang banyak tertuang dalam fakta dan cerita sejarah, Pancasila adalah sebagian kecil

dari hasil yang diperjuangkan pendahulu-pendahulu kita untuk bangsa Indonesia. Bisa dikatakan, Pancasila merupakan hadiah luhur yang diperjuangkan pendahulu bangsa untuk kehidupan panjang bangsa ini.

Pancasila berisi lima dasar yang sepatutnya menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia. Bisa dikatakan hal ini adalah identitas dan cerminan budaya bangsa yang tidak diciptakan dalam sekejap mata melainkan dicipta melalui pemikiran panjang dan diusahakan merangkul semua perbedaan yang hidup di dalam bangsa ini untuk dipersatukan di bawah bendera merah putih.

Namun demikian, Pancasila juga adalah dasar negara yang perlu diurai, diinterpretasi, hingga diterjemahkan untuk bisa menjadi tingkah laku masyarakatnya. Uraian-uraian itulah yang bisa disebut sebagai nilai.

Tingkah laku yang mencerminkan nilai Pancasila merupakan sasaran utama nilai Pancasila itu sendiri. Pancasila harus menjadi kekuatan untuk menjiwai setiap kegiatan yang dilaksanakan dalam membentuk negara (Sari dan Najicha, 2022, hlm. 54). Dengan kata lain, Pancasila bukanlah sekedar konsep yang terpanjang sebagai dasar negara namun juga bisa dilihat dan dirasa oleh masyarakatnya melalui tingkah laku warga negara Indonesia sendiri.

Perlu juga diketahui bahwa aktivitas fisik dibutuhkan dalam permainan tradisional, maka perlu juga dibahas bagaimana mainan modern yang berbasis teknologi terhadap aktivitas fisik itu sendiri. Sebelum teknologi begitu meraja lela dalam setiap aspek kehidupan manusia (termasuk mainan), aspek fisik manusia sangat terlatih. Peralnya,

semua kegiatan manusia selalu membutuhkan kegiatan fisik itu sendiri.

Setelah teknologi mulai berkembang begitu pesat, banyak aktivitas fisik manusia yang terbantu bahkan tergantikan oleh teknologi. Terlepas itu teknologi pada zaman dahulu semacam mesin sederhana, hingga teknologi digital yang kini mulai menguasai. Mainan menjadi salah satu hal yang terkena dampak perkembangan teknologi tersebut. Akibatnya, dewasa ini, anak lebih banyak bermain tanpa sekaligus mengasah kemampuan fisiknya.

Berbeda dengan permainan tradisional, pada masanya, anak bermain harus melibatkan aktivitas fisik. Sebut saja bermain egrang, gasing, hingga congklak, setidaknya anak-anak akan lebih banyak bergerak ketika bermain permainan tersebut. Hal inilah yang menjadi sorot utama permainan tradisional bahwa keunggulan tentang aktivitas fisik ini yang masih belum bisa diimbangi oleh mainan berbasis teknologi digital.

Aktivitas fisik dalam bermain bukan hanya merupakan sistem permainan, tetapi di dalamnya terdapat manfaat yang bisa diambil. Contohnya seperti yang diungkapkan Kusmiati dan Sumarno (2018, hlm. 20) "permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak...". Maka dari itu, bisa disimpulkan, ada manfaat yang bisa diambil dari aktivitas fisik ini.

Dalam proses bermain mainan tradisional, pemainnya tentu akan melibatkan teman bermain. Hal ini karena umumnya mainan tradisional membutuhkan teman atau tandem untuk bermain. Tandem atau teman

bermain ini bisa berperan sebagai lawan maupun kawan yang bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan.

Berdasarkan konsep dasar mainan tradisional itu sendiri, bisa dilihat bahwa dalam prosesnya, pemain akan mengalami proses sosialisasi dengan teman-temannya. Terkait dengan proses sosialisasi, tentu saja di salaminya akan terlibat soal musyawarah untuk mendapatkan suatu kesepakatan, kerja sama untuk mendapatkan suatu tujuan, hingga persaingan untuk menumbuhkan daya juang anak tersebut. Salah satu pembiasaan nilai, norma, dan adat melalui permainan tradisional adalah akan membangun masyarakat yang memiliki rasa solidaritas sosial (Rianto dan Yulianingsih, 2021, hlm. 122).

Mainan tradisional juga bukan hanya sebuah hiburan semata. Ada cerminan kebudayaan yang tersimpan di setiap mainan tradisional. Dengan demikian, mainan-mainan ini merupakan metode efektif untuk menyampaikan dan mengenalkan budaya bangsa pada generasi muda. Pengenalan permainan tradisional pada anak merupakan salah satu tahapan awal tentang mengenalkan budaya bangsa (Wulandari dkk., 2022, hlm. 58). Menyimpulkan dari semuanya, Anggita dkk. menyatakan:

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerja sama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin, dan masih banyak lagi, di mana hal tersebut dapat membangun karakter anak. (Anggita dkk., 2018, hlm. 55-56)

Dengan kata lain, mainan tradisional Akan semata media hiburan, namun tertuang di sana banyak nilai dan akumulasi budaya yang telah lama diwariskan turun temurun dan disampaikan melalui cara yang menyenangkan.

SIMPULAN

Pendidikan dan mainan tradisional pada kenyataannya merupakan dua hal yang bisa saling berkait dan mendukung. Hal ini didukung dengan bagaimana mainan tradisional tidak semata-mata dirancang untuk menghibur tanpa memikirkan aspek positif lainnya. Mainan tradisional dirancang sedemikian rupa untuk menjadi bahan bermain dan mengajarkan anak tentang banyak hal.

Hal ini bisa dilihat dari mulai proses pembuatan hingga bermain. Umumnya, mainan tradisional dibuat dari bahan-bahan yang ada di sekitarnya. Hal ini menjadi media ajar yang baik bagi anak untuk mengenali lingkungan sekitarnya. Kemudian, kesadaran akan lingkungan hidup nantinya akan tumbuh dengan sendirinya, seiring dengan terbangunnya kebiasaan untuk mengapresiasi ciptaan Tuhan yang maha esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Gustiana Mega, dkk. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport science and Education (JOSSAE)*. 3 (2). 55-59.
- Creswell, John W. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024*. Diakses pada 7 Oktober 2022 dari <https://peraturan.bpk.go.id>.
- Kusmiati, Ai Melis & Sumarno, Gano. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *Tegar: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. 1(2). 17-23.
- Omeri, Nopan. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*. Volume 9(3). Hlm. 464-468.
- Pristiwanti, D. dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 4(6), hlm. 7911-7915.
- Pusdatin. (2021). *Profil Pelajar Pancasila Dirumuskan oleh Kemendikbud*. Diakses pada 8 Oktober 2022 dari <https://bpip.go.id>.
- Rianto, Hadi & Yulianingsih. (2022). Menggali Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. 19 (1). 120-134.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Masyarakat. *Harmony Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(1), 53– 58. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/56445/21678>
- Wulandari, Wahyu. Dkk. (2022). Penanaman Nilai-nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “Gempuran”. *Jurnal AUDHI*. 4(2). 56-63.
- Zaini Alid, M., dkk. (2015). Konsep Desain Vernakular dalam Bentuk *Pagaewan Barudak* di Baduy-Dalam. *Jurnal Panggung*. Vol. 25(3). Hlm. 391-404.