JIUBJ

Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 22(1), Februari 2022, 46-49
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat universitas Batanghari Jambi
ISSN 1411-8939 (Online), ISSN 2549-4236 (Print)
DOI 10.33087/jiubj.v22i1.2021

Revitalisasi Permainan Tradisional: Sebuah Upaya Pembentukan Mental Anti Korupsi Anak Sejak Dini

Sriwati[1]*, Herry Porda Nugroho Putro[2]
[1,2]Universistas Lambung Mangkurat dan Jalan Brigjen H. Hasan Basri, Kayu Tangi, Banjarmasin, Indonesia
*Correspondence email: sriwati@ulm.ac.id, pordabanjar@ulm.ac.id

Abstrak. Era teknologi membuat makna bermain mengalami pergeseran yang signifikan. Bermain cenderung diartikan sebagai aktivitas bersenang-senang untuk menghilangkan kebosanan semata. Permainan berbasis *online* di dunia maya akhirnya melumpuhkan permainan di dunia nyata, sehingga anak-anak seringkali terjebak dalam permainan semu tanpa makna. Permainan yang baik untuk anak adalah yang dapat memenuhi perkembangan fisik, intelektual, emosional dan sosial sebagaimana yang ditemukan dalam permainan tradisional. Oleh sebab itu, menjaga eksistensi permainan tradisional tidak sekedar persoalan menyambung tradisi, tetapi sebuah kebutuhan untuk menyelamatkan anak-anak agar tidak terjebak dalam kesenangan semu tanpa makna. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek siswa-siswi kelas III dan IV SD Negeri Anjir Pasar Lama 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi wawancara, tes dan angket. Selanjutnya data yang sudah dihimpun dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional cukup rendah, bahkan sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional, tetapi tidak pernah memainkannya. Permainan tradisional mengandung pembelajaran dan pengalaman bermakna sehingga akan menuntun anak-anak untuk terus mencoba memperbaiki diri, serta menjadi lebih bijak agar dapat diterima oleh lingkungan bermainnya. Oleh sebab itu, revitalisasi permainan tradisional penting dilakukan sebagai upaya pembentukan mental anti korupsi anak sejak dini.

Kata kunci: Anak-anak; mental anti korupsi; permainan tradisional; revitalisasi

Abstract. *The era of technology has made the meaning of playing experience a significant shift. Play tends to be interpreted as a fun activity to relieve boredom.-based games Online in cyberspace eventually paralyze games in the real world, so that children are often trapped in meaningless pseudo games. Good games for children are those that can meet physical, intellectual, emotional and social development as found in traditional games. Therefore, maintaining the existence of traditional games is not just a matter of continuing the tradition, but a need to save children from being trapped in meaningless pseudo fun. This research was conducted using qualitative research methods. The type of research used is descriptive qualitative with the subjects of class III and IV SD Negeri Anjir Pasar Lama 1. Data collection techniques used in this study include interviews, tests and questionnaires. Furthermore, the data that has been collected is analyzed by data reduction, data presentation, and verification. The results showed that children's knowledge of traditional games was quite low, even most students only had knowledge of traditional games, but never played them. Traditional games contain meaningful learning and experiences that will lead children to keep trying to improve themselves, and become wiser so that they can be accepted by their playing environment. Therefore, revitalization Traditional games are important to do as an effort to form children's anti-corruption mentality from an early age*

Keywords**:** *Anti-corruption mentality; children; revitalization; traditional games*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kebutuhan mendasar bagi anak-anak, bahkan bisa dikatakan salah satu hak hakiki anak. Sebagaimana diungkapkan dalam Konvensi Hak Anak (*Convention of Right of The Child*) yang telah disahkan oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada Tanggal 20 November 1989, dan mulai mempunyai kekuatan memaksa pada tanggal 2 September 1990. Konvensi hak anak ini merupakan instrumen yang merumuskan prinsip-prinsip yang universal dan norma hukum mengenai kedudukan anak. Mengacu pada KHA tersebut, hak-hak anak di Indonesia secara umum ditentukan dalam Pasal 4 s.d. Pasal 18 UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, yang salah satunya menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berekreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri (Amaliah, 2017).

Sebagaimana pendapat beberapa ahli psikologi bahwa bermain merupakan salah satu upaya untuk mendorong perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial anak. Diantaranya Moeslichatoen (1999) yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang disenangi oleh manusia dan berpengaruh terhadap kehidupan. Bermain akan memuaskan tuntutan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Namun, di era teknologi sekarang istilah bermain mengalami pergeseran yang signifikan. Bermain cenderung diartikan sebagai aktivitas bersenang-senang untuk menghilangkan kebosanan semata. Di samping itu meningkatnya eksistensi permainan berbasis *online* yang bersifat maya akhirnya melumpuhkan permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun.

Sebagaimana diungkapkan sebelumnya bahwa permainan yang baik untuk anak adalah yang dapat memenuhi perkembangan fisik (menggunakan gerakan), perkembangan intelektual (menggunakan pikiran), perkembangan emosi (melibatkan perasaan), serta perkembangan sosial (adanya interaksi dengan teman sebaya dan kelompok). Ada berbagai macam permainan yang memenuhi kriteria tersebut, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Namun, permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, dan berolah raga. Selain itu juga sarana untuk membangun kecerdasan sosial. Permainan tradisional yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia sarat dengan makna karena tidak hanya melatih fisik tetapi juga mental anak.

Namun, seiring perkembangan zaman, eksistensi permainan tradisional seakan mengalami kemandulan. Saat ini, permainan tradisional menjadi memandangan yang langka di tengah masyarakat. Berangkat dari situasi ini, permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa perlu mendapat perhatian agar tidak mengalami kepunahan. Oleh sebab itu, diperlukan revitalisasi dalam permainan tradisional agar mampu bersaing dan terjaga eksistensinya.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku dari orang-orang yang diamati (Bogdan & Biklen, 1992). Metode penelitian ini dipilih oleh peneliti untuk memperoleh data dan informasi tentang eksistensi permainan tradisional dalam dunia bermain anak-anak. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III dan IV SD Negeri Anjir Pasar Lama 1. Teknik pengambilan informasi yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik ini adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2016). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi wawancara, tes dan angket. Proses wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara dalam bentuk pertanyaan *open ended question* (terbuka). Setiap anak diberikan pertanyaan yang sama untuk mendapatkan keterangan tentang pengaruh permainan tradisional terhadap kehidupan sosial anak. Kemudian tes dan angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman dan minat anak terhadap permainan tradisional yang berkembang di masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permahaman Anak Terhadap Permainan Tradisional

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 berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi (Hapidin & Yenina, 2016). Dalam hal ini, permainan tradisional merupakan aset budaya bangsa yang mengandung kekhasan daerah masing-masing. Selain itu, permainan tradisional sebagai bagian dari tradisi masyarakat juga menjadi estafet dalam mengajarkan nilai dan norma kepada anak-anak guna terbentuknya karakter positif. Hurlock (1997) mengungkapkan bahwa salah satu karakteristik permainan pada masa anak-anak sangat dipengaruhi tradisi. Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan kegenerasi selanjutnya. Namun, di era teknologi sekarang ini pengetahuan dan minat anak-anak terhadap permainan tradisional kian mereduop. Permainan tradisional lambat laun menjadi asing dalam dunia permainan anak-anak. Sebagaimana hasil tes pemahaman anak terhadap beberapa permainan tradisional yang dilaksanakan di SD Negeri Anjir Pasar Lama 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Pengetahuan dan Keterampilan Anak dalam Permainan Tradisional

No.	Permainan Tradisional	Pengetahuan (tes)	Keterampilan (angket)
1.	Ular Tangga Panjang	50,00%	18,75%
2.	Ketapel	81,25%	68,75%
3.	Dakon	37,50%	56,25%
4.	Petak Umpet	87,50%	100,00%
5.	Inting	93,75%	93,75%
6.	Lompat Tali	31,25%	68,75%
7.	Kelereng	87,50%	75,00%
8.	Sodor	43,75%	37,50%
9.	Balogo	50,00%	43,75%

Sumber: Hasil Tes dan Angket

Berdasarkan hasil tes tersebut diketahui bahwa pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional yang hampir ditemukan di seluruh daerah di Indonesia seperti ular tangga panjang, dakon, lompat tali, sodor dan balogo cukup rendah hanya mencapai ≤50%. Bahkan dari beberapa permainan tradisional tersebut tidak ada pengetahuan anak yang mencapai angka 100%. Begitu juga dengan kemampuan (keterampilan) dalam memainkan permainan tradisional juga masih tergolong rendah. Beberapa kasus menunjukan, ada anak yang tidak mengenal permainan tersebut sehingga tidak bisa

memainkannya, namun ada juga yang ternyata tidak tau nama permainannya tetapi pernah atau mampu memainkannya. Pengetahuan yang rendah terhadap permainan tradisional tentu berakibat juga pada rendahnya minat untuk memainkan permainan tersebut. Berdasarkan hasil angket dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak yang menjadi subjek penelitian hanya memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional, tetapi tidak pernah memainkannya. Hal ini, tentu perlu menjadi pemikiran bersama agar permainan tradisional yang telah berkiprah sejak lama dalam dunia permainan anak-anak tetap eksis dan diminati.

Pembentukan Mental Antip Korupsi Melalui Permainan Tradisional

Sebagaimana diketahui bersama, istilah korupsi telah dikenal luas, bahkan saat ini menjadi viral dalam berbagai tatanan kehidupan. Selama ini, korupsi seringkali diidentikan dengan penyelewengan atau penggelapan uang negara atau perusahaan untuk kepentingan pribadi atau orang lain. Namun, pengertian korupsi terus berevolusi dari waktu ke waktu. Pada kenyataannya, uang bukan satu-satunya yang menjadi objek dalam praktik korupsi. Dalam hal ini, ada objek lain yang perlu diwaspadai sebagai cikal bakal terjadinya korupsi yaitu degradasi moral. Perlu disadari bahwa degradasi moral merupakan tonggak awal tegaknya korupsi dalam kehidupan.

Sayangnya hal ini seringkali tidak disadari bahkan terabaikan, sehingga tanpa sadar orang tua membiarkan anak-anaknya melakukan tindak korupsi moral. Berbagai kemudahan dalam mengakses teknologi dan informasi membuat perkembangan mental anak menjadi tidak terkendali. Hiburan melalui media digital membuat anak-anak menjadi apatis terhadap orang-orang di sekitarnya. Anak-anak tidak lagi sibuk bermain, berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebayanya, tetapi sibuk dengan *gadget* masing-masing bahkan saat sedang bersama. Seiring waktu, anak-anak akan menjadi lumpuh secara sosial. Tidak memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan. Hal ini akan membuka peluang munculnya generasi individualis yang lebih mengutamakan diri sendiri, keluarga dan kelompoknya di atas kepentingan umum.

Dalam hal ini, permainan tradisional merupakan sebuah alternatif pembentukan mental secara natural bagi anak-anak. Oleh sebab itu, menjaga eksistensi permainan tradisional tidak sekedar persoalan menyambung tradisi, tetapi sebuah kebutuhan untuk menyelamatkan anak-anak agar tidak terjebak dalam kesenangan semu tanpa makna. Menurut Andriani (2012), beberapa manfaat permainan tradisonal dalam membentuk karakter anak diantaranya kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan. Dengan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik. Permainan tradisional bukan hanya tentang gerakan fisik dan pergulatan pikiran, tetapi dalam prosesnya juga melibatkan emosional (perasaan) dan interaksi sosial. Sehingga permainan yang dilakukan tidak hanya berujung pada kesenangan tetapi juga menjadi pembelajaran dan pengalaman hidup bagi anak-anak. Sebuah pengalaman nyata yang akan menuntun anak-anak untuk terus mencoba memperbaiki diri, serta menjadi lebih bijak agar dapat diterima oleh lingkungan bermainnya.

Revitalisasi Permainan Tradisional

Kemajuan teknologi membawa perubahan yang besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bermain anak-anak. Psikologi anak-anak cenderung menyenangi hal-hal yang bersifat baru dan menantang. Maka sangat wajar, ketika anak-anak dengan mudahnya berpindah dari permainan tradisional yang berbasis manual menuju permainan modern yang berbasis digital. Namun, sebagaimana yang diungkapkan sebelumnya bahwa secara manfaat permainan tradisional jauh lebih mendukung perkembangan anak baik fisik, intelektual, emosional maupun sosial bila dibandingkan dengan permainan-permainan modern berbasis digital. Persoalannya, minat anak terhadap permainan tradisional semakin menurun dari waktu ke waktu. Mengingat pentingnya permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa, serta kebutuhan untuk menyelamatkan generasi emas Indonesia agar tidak terbuai dalam kesenangan semu tanpa makna. Dalam hal ini perlu dilakukan revitalisasi atau penghidupan kembali permainan tradisional yang ada di daerah pada khususnya, serta Indonesia pada umumnya.

Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan di kecamatan Anjir Pasar, Barito Kuala (khususnya SD Negeri Pasar Lama 1), revitalisasi permainan tradisional ini dapat dilakukan meliputi 3 (tiga) hal antara lain: (1) membentuk persepsi, (2) pengadaan fasilitas bermain, dan (3) menciptakan permainan tradisional berbasis teknologi. Persepsi masyarakat terhadap permainan tradisional akan sangat mempengaruhi minat anak, karena pada dasarnya orang tua memiliki peran besar dalam mengarahkan anak-anaknya. Orang tua harus disadarkan terlebih dahulu tentang manfaat permainan tradisional bagi perkembangan anak, terutama perkembangan mental. Pembentukan persepsi ini sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman, karena tidak jarang sebagian orang tua beranggapan bahwa ciri anak baik adalah diam dan ciri anak nakal adalah banyak bergerak. Kesadaran bahwa permainan tradisional merupakan sebuah kebutuhan anak tentu harus diiringi dengan fasilitas pendukung agar permainan dapat dilaksanakan baik itu di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Menurut Dari tempat bermain

pula anak belajar sportivitas, disiplin dan mengembangkan kepribadiannya. Keberadaan tempat bermain bagi anak adalah penting, secara naluriah anak dapat menemukan dan menentukan dimana tempat bermain tanpa memperhatikan aspek keamanan. Menurut Putri et al (2015), popularitas permainan anak-anak tradisional umumnya memudar di daerah perkotaan, dan ini tidak hanya disebabkan oleh beberapa kondisi seperti masuknya permainan berbasis digital, tetapi ketiadaan lahan yang cukup luas untuk bermain, membuat beberapa jenis permainan anak tradisional juga tidak lagi dapat dimainkan.

Perkembangan teknologi membawa pengaruh besar dalam dunia bermain anak-anak. Permainan yang diiringi dengan kebaruan dan tantangan akan cenderung mendapat tempat dikalangan anak-anak. Oleh sebab itu, permainan tradisional berbasis teknologi juga perlu dikembangkan sebagai miniatur permainan yang sesungguhnya. Digitalisasi permainan tradisional juga dapat menjadi upaya untuk melestarikan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan atau hampir punah karena keterbatasan lahan. Salah satunya melalui permainan berbasis digital yang mengandung unsur budaya dan edukasi di dalamnya dengan konsep *Serious Game*. *Serious Game* adalah suatu permainan yang dibuat dengan tujuan untuk kepentingan *training, advertising,* simulasi, dan edukasi. Dengan demikian dapat memotivasi anak untuk mengenal aturan permainan dan mempraktekan permainan secara manual di lapangan (Putri et al, 2015).

SIMPULAN

Pengetahuan anak-anak terhadap permainan tradisional cukup rendah, bahkan sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional, tetapi tidak pernah memainkannya. Padahal, permainan tradisional merupakan sebuah alternatif pembentukan mental secara natural bagi anak-anak. Menjaga eksistensi permainan tradisional tidak sekedar persoalan menyambung tradisi, tetapi sebuah kebutuhan untuk menyelamatkan anak-anak agar tidak terjebak dalam kesenangan semu tanpa makna. Permainan tradisional mengandung pembelajaran dan pengalaman nyata yang akan menuntun anak-anak untuk terus mencoba memperbaiki diri, serta menjadi lebih bijak agar dapat diterima oleh lingkungan bermainnya. Mengingat pentingnya permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa, serta kebutuhan untuk menyelamatkan generasi emas Indonesia agar tidak terbuai dalam kesenangan semu tanpa makna. Dalam hal ini perlu dilakukan revitalisasi atau penghidupan kembali permainan tradisional daerah Indonesia. Revitalisasi ini setidaknya dapat dilakukan melalui 3 (tiga) hal diantaranya: membentuk persepsi, pengadaan fasilitas bermain, dan menciptakan permainan tradisional berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliah, N. (2017). *Perlindungan Hak Pendidikan Anak Menurut Hukum dan Perundang-Undangan (Studi Kasus Perkawinan Anak Perempuan Dibawah Umur di Kelurahan Pekkabata Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang Tahun 2015-2016)*. UIN Alauddin.

Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, *9*(1), 121–136.

Bogdan, R., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Allyn and Bacon.

Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *10*(2), 201–212. https://doi.org/10.21009/JPUD.102.01

Hurlock, E. B. (1997). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga.

Moeslichatoen. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta.

Putri, P. H., Suyanto, M., & Al Fatta, H. (2015). Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta. *Seminar Nasional Informatika 2015*, *1*(1), 1–7. http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/SNIf/article/view/232

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.