IES : JOURNAL ISLAMIC ELEMENTAARY SCHOOL

VOLUME.1 NO.1, JUNI 2021

CHILDREN'S GAMES IN EDUCATION: KI HADJAR DEWANTARA'S PERSPECTIVE AND ITS RELEVANCE IN LEARNING

Author: Iflahathul Chasanah

Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin ,Ponorogo

Email: iflahathul.chasanah10@gmail.com

Abstract

Education for children must be formed following the characteristics of students. One of the characteristics of children is to play games. Games for children are an educational process. Along with the development of the times, education no longer accommodates the characteristics of students, it has a tendency to develop one of the three potentials. The impact is the dehumanization process. One alternative to bridge this gap is to re-introduce and re-implement traditional games that have been formalized by Ki Hadjar Dewantara through the Taman Siswa's curriculum. Ki Hadjar Dewantara argued that the game is an education for children. The game can be done through Panca Indera exercises, children can develop their natural potential in a balanced manner. These potentials include the potential of cognitive (cipta), affective (rasa), psychomotor (karsa) so that it accommodates all the potential of his soul. Various studies have proven the fact that traditional games have many benefits for students' personal development and the development of learning's curriculum. Therefore, traditional games can be used in the learning process at this time.

Keywords: Ki Hadjar Dewantara, Education, Children's Games, Traditional Games

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang selalu dibutuhkan manusia sepanjang rentang kehidupannya. Dalam pepatah Arab dikatakan "*uthlubul 'ilma minal mahdi ila allahdi*", maksudnya adalah mencari ilmu itu mulai dari buaian hingga liang lahat. Melalui pepatah tersebut terkandung makna sebagai motivasi manusia untuk selalu belajar (berpendidikan) sejak ia dilahirkan hingga maut menjemput. Oleh sebab itu, tidak berlebihan jika kita mengatakan bahwa pendidikan adalah kehidupan manusia itu sendiri. Setiap pengalaman yang manusia lewati merupakan sebuah pembelajaran, suatu pendidikan dan suatu hikmah. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) nomor 20 Tahun 2003 dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Pendidikan harus berorientasi pada masa depan anak dalam arti sesuai perkembangan zaman. Namun demikian, pendidikan juga tidak boleh sampai mencabut akar kemanusiaan. Mendidik berarti memaksimalkan potensi[2] (fitrah) yang dimiliki oleh anak. Potensi yang dimiliki anak harus dikembangkan secara seimbang. Pendidikan untuk anak, perlu memperhatikan perkembangan psikologisnya. Dalam merencanakan suatu pendidikan, pendidik perlu berusaha menyesuaikan dengan karakteristik anak. Tanpa mempertimbangkan hal ini, pendidikan untuk anak, dirasa tidak bisa berjalan optimal. Oleh sebab itu, penting kiranya dalam sebuah perencanaan pendidikan untuk anak, benar-benar mempertimbangkan bagaimana karakteristik anak serta kebutuhan-kebutuhannya. Inilah yang dalam pemikiran Ki Hadjar Dewantara disebut sebagai konsep pendidikan humanis, yang artinya pendidikan sebagai sarana menuntun kodrat alami (potensi, fitrah) anak didik[3], yang bertujuan untuk menjadikan manusia merdeka lahir dan batin, mandiri dan bermanfaat bagi bangsanya.[4]

Anak-anak memahami dunianya melalui permainan, setiap hari dan setiap saat yang ia lakukan adalah bermain. Melalui permainan, anak-anak mendapatkan simulasi dari kehidupannya. Mereka akan menemukan makna, menemukan pembelajaran dari apa yang telah mereka lakukan. Bagi anak-anak, bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan, mereka mampu belajar sambil bermain. Karena melalui proses inilah mereka mendapatkan banyak keuntungan, selain pada aspek jasmaninya, intelektualitas anak juga berkembang.[5] Menurut Piaget, permainan positif mampu mengembangkan jiwa anak-anak. Karena bermain, bagi anak adalah berdasarkan motivasi intrinsik (*intrinsic motivation*). Motivasi ini menjadikan anak mampu berfikir abstrak dan logis.[6] Jika hal ini mampu diadaptasi dalam

[1] *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Tentang Pendidikan* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2006), 5.

[2] Ki Hadjar Dewantara menyebut ini sebagai kodrat, yang mana meliputi potensi cipta, rasa dan karsa. Lihat,Ki Hadjar Dewantara, *Pendidikan* (Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa, 2013), 21.

[3] Azmi Mustaqim, "Konsep Pendidikan Humanisme Ki hadjar Dewantara Perspektif Pendidikan Islam," Skripsi (Ponorogo: STAIN Ponorogo, 2014).

[4] Azmi Mustaqim, "Konsep Pendidikan Humanisme Ki Hadjar Dewantara (Tinjauan dari Sudut Pandang Pendidikan Islam)," *Jurnal Tafhim al Ilmi* 9, no. 2 (2017).

[5] Prasetyono, *Metode Membuat Anak Cerdas Sejak Dini* (Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2008). 23.

[6] Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000). 96.

setiap pembelajaran, maka pendidik mendapatkan banyak keuntungan dan kemudahan dalam mentrasfer pengetahuan.

Melihat urgensitas dan kebermanfaatan permainan bagi anak-anak, nampaknya dalam pendidikan perlu adanya upaya yang mengarah pada implementasi permainan. Akan tetapi perlu kiranya benar-benar memperhatikan permainan apa yang sesuai dengan taraf perkembangan anak. Permainan juga harus disesuaikan dengan karakteristik anak, fitrah anak dan tentunya sejalan dengan kurikulum pendidikan. Implementasi dari permainan ini nampaknya mendapat angin segar dengan berlakunya kurikulum K-13 di Indonesia yang juga salah satunya adalah mengakomodir permainan anak sebagai budaya sebagai materi dan metode belajar dan mengajar bagi anak.

Selain itu, ditengah-tengah era digitalisasi, pendidikan mendapatkan tantangan berkaitan dengan bentuk-bentuk permainan. Hari ini banyak permainan yang bisa ditemukan oleh anak didik yang jauh dari nilai pendidikan. Permainan ini memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri. Namun pendidik perlu benar-benar memperhatikan kualitas permainan yang layak untuk digunakan.

Berkaitan dengan permainan sebagai budaya, tentu kita tidak bisa lepas dari hasil-hasil pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Ia menuangkan berbagai gagasan permainan anak yang mendidik dalam bukunya. Berbagai macam permainan tradisional dimunculkan sebagai salah satu kurikulum di Taman Siswa. Bagi Ki Hadjar Dewantara, permainan anak-anak memiliki peran tersendiri dalam membentuk karakteristik anak didik. Melalui permainan ia memandang anak dapat mengembangkan daya kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Berdasarkan latarbelakang di atas, penulis tertarik mendiskusikan berbagai permainan anak yang mendidik yang ada dalam buku Pendidikan karya Ki Hadjar Dewantara. Penulis menganggap uraian singkat terkait permainan anak ini memiliki manfaat sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Terlebih, hari ini permainan tradisional mulai ditinggalkan akibat tergeser oleh permainan modern (digital). Tujuan dari kajian ini adalah pertama, mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai basis pendidikan bagi anak, kedua, sebagai upaya pengembangan materi maupun metode pembelajaran bagi anak, ketiga sebagai tindakan preventif dari upaya adiksi *game* digital.

Metodologi

Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian berbasis studi pustaka atau studi literatur yang dilakukan dengan mengkaji dan menggali berbagai macam teori dan praksis dengan menelusuri literatur buku-buku, penelitian-penelitian, jurnal ilmiah, e-book, internet dan berbagai data dan fakta yang berbentuk teks. Buku-buku primer yang digunakan antara lain buku Pendidikan dan Kebudayaan, yang keduanya merupakan buku rangkuman atas tulisan-tulisan sendiri oleh Ki Hadjar Dewantara.

Sketsa Biografi Ki Hadjar Dewantara

Ki Hadjar Dewantara (2 Mei 1889 - 26 April 1959) adalah salah satu pahlawan kemerdekaan Indonesia sekaligus sebagai tokoh pendidikan. Terlahir dengan nama Raden Mas Suwardi Suryaningrat, menghabiskan masa kecilnya hidup di lingkungan Keraton, yakni Pakualaman. Sebagai keluarga Keraton, Suwardi kecil hidup dengan layak sebagaimana kehidupan bangsawan pada umumnya. Suwardi mendapatkan pendidikan yang cukup dari orang-orang terdekatnya. Gelar Raden Mas merupakan gelar bangsawan Jawa pewaris keturunan Mataram.[7] Ayahnya adalah Kanjeng Pengeran Haryo Suryaningrat, putera dari Kanjeng Gusti Pangeran Hadipatti Haryo Suryosasningrat yang bergelar Sri Paku Alam III.[8] Suwardi merupakan cucu dari Paku Alam III.

Sebagai keturunan bangsawan, Suwardi mendapatkan pendidikan yang cukup dibanding rakyat pada umumnya. Ia mempelajari ilmu tentang kebudayaan Jawa yang khas keraton, ilmu Agama dan tidak ketinggalan pendidikan sekolah umum (baca: pendidikan dasar). Suwardi mengenyam pendidikan dasar di *Europeesche Lagere School* (ELS) yang merupakan sekolah dasar milik pemerintah Belanda khusus untuk bangsawan dan warga Belanda.[9] Konon, menurut cerita Suwardi kecil juga pernah nyantri di Kalasan di bawah asuhan K.H Abdurrahman. Di sana ia mendapatkan julukan sebagai "*jemblung trunogati"* yang berarti anak kecil berperut buncit, tetapi memiliki kemampuan menghimpun pengetahuan yang luas.[10] Pendidikan menengahnya adalah di *Kwekscholl* atau sekolah guru.

[7] Suparto Rahardjo, *Ki Hadjar Dewantara Biografi Singkat 1889-1959*, 2 ed. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media Group, 2010), 9.

[8] Darsiti Soeratman, *Ki Hadjar Dewantara*, 2 ed. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989), 8.

[9] Rahardjo, *Ki Hadjar Dewantara Biografi Singkat 1889-1959*., 10.

[10] Rahardjo., 11.

Kemudian ia melanjutkan di STOVIA (sekolah kedokteran), namun ia tidak menyelesaikan studinya karena latar belakang politis dengan pemerintah Belanda.

Putus sekolah, ia merintis karir dengan bekerja di dunia jurnalistik dan sebelumnya ia pernah bekerja pada pabrik Gula dan sebagai pegawai salah satu apotik di Yogyakarta. Ia menjadi wartawan di beberapa surat kabar antara lain *Sedyotomo, Midden Java, De Express, Oetoesan Hindia, Kaoem Moeda, Tjahaja Timur,* dan *Poesara.* Melalui jalan jurnalistik, karir Suwardi semakin melejit yang membuatnya memiliki jiwa nasionalisme. Selain itu ia juga berperan aktif menjadi aktivis Budi Utomo yang bergerak membawa semangat perjuangan pembebasan bangsa Indonesia.

Karir politiknya semakin lengkap ketika ia bersama Douwes Dekker dan Dr. Ciptomangunkusumo mendirikan *Indische partij* pada 25 Desember 1912. *Indische Partij* merupakan partai politik pertama beraliran nasionalisme Indonesia yang berjuang mewujudkan kemerdekaan Indonesia. Ketiganya dikenal sebagai "tiga serangkai".[11] Akibat aktifitas politiknya yang mengancam Belanda, Suwardi mendapatkan hukuman *internering* (hukuman buang). Karena kecerdikannya, Suwardi memanfaatkan hukuman itu dengan meminta opsi hukuman buang ke negeri Belanda. Hukuman buang ke negeri Belanda dimanfaatkan oleh Suwardi untuk memperdalam karir jurnalis serta mengenyam pendidikan. Di sanalah Suwardi tertarik pada bidang pendidikan dan pengajaran dengan berhasil mendapatkan akte guru (*Europeesche Akte).* [12]

Pengalaman studi di Belanda membawa pengaruh pada corak pemikiran Suwardi. Ia banyak terpengaruh oleh corak pemikiran Montessori dan Frobel yang ketika itu mereka berdua adalah ahli di bidang pendidikan kanak-kanak. Gagasan-gagasan Suwardi dalam pendidikan – pendidikan anak, banyak dipengaruhi oleh pemikiran baik Montesori maupun Frobel. Namun begitu, Suwardi tidak serta mengadopsi apa yang ia dapatkan dari kedua gurunya tersebut, melainkan dengan kecerdasannya, Suwardi dapat memilih dan memilah sesuai karakteristik budaya bangsa.

Oleh sebab itulah, pemikiran Suwardi dalam pendidikan lebih mengutamakan karakteristik bangsa Indonesia daripada pemikiran-pemikiran produk Barat. Meskipun ia sendiri merupakan sarjana Barat, namun identitas kebangsaan yang melekat pada dirinya

[11] Rahardjo., 13.
[12] Soeratman, *Ki Hadjar Dewantara*. 72.

tidak lepas, hingga mempengaruhi cara berfikir dan menelurkan gagasan pendidikan yang berkarakter kebangsaan. Hasilnya adalah taman siswa yang merupakan perguruan berorientasi terhadap pendidikan untuk menumbuhkan rasa kecintaan peserta didik pada bangsa dan berjuang memperoleh kemerdekaan. Dalam kancah perjuangan bangsa Indonesia, selain dalam dunia politik, Suwardi berfokus pada permasalahan pendidikan. Ia menyatakan bahwa bangsa Indonesia akan lepas dari keterpurukan dan penindasan penjajah jika bangsa Indonesia memiliki cukup pendidikan. Oleh sebab itulah ia mendedikasikan hidupnya berfokus pada dunia kependidikan. Sehingga di dalam puncak karir politiknya, ia menjabat sebagai menteri pendidikan pertama di era Presiden Soekarno.

Permainan Anak dalam Pendidikan

Sebagai tokoh pendidikan, sebagian besar fokus pemikiran Ki Hadjar Dewantara kepada permasalahan pendidikan anak. Menurutnya, pendidikan anak harus mendapatkan perhatian lebih banyak dalam kerangka menyiapkan generasi penerus bangsa. Ia menegaskan bahwa pendidikan adalah tuntunan di dalam kehidupan,pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Maksudnya adalah menuntun apa yang ia sebut sebagai ‘kekuatan kodrati’ – untuk menyebut potensi atau fitrah, yang ada pada anak-anak agar ia sebagai manusia secara pribadi dan masyarakat meraih kemerdekaan dan kebahagiaan.[13] Sebagai tuntunan, artinya pendidikan merupakan suatu bentuk bimbingan (*guidance*) atau arahan (*direction*) terhadap potensi-potensi yang dimiliki oleh anak didik sebagaimana fitrahnya.[14] Maka, Ki Hadjar Dewantara menegaskan jika pendidik harus memiliki kecakapan dan kemampuan dalam membimbing dan mengarahkan potensi anak didik ke arah yang baik.

Dalam memahami terminologi ‘menuntun’ atau membimbing pertumbuhan dan perkembangan potensi anak, maka pendidik harus memiliki kecakapan dalam memahami dan menyelami kehidupan anak-anak. Oleh sebab itu dalam menyelenggarakan pendidikan yang baik dan tanpa mengabaikan potensi alamiah anak, maka Ki Hadjar Dewantara menawarkan gagasan tentang permainan-permainan anak yang dijadikan sebagai kurikulum dalam proses belajar dan mengajar di Taman siswa yang kemudian secara khusus hal ini menjadi suatu ciri

[13] Dewantara, *Pendidikan*. 20.

[14] Iflahathul Chasanah, “Integrasi Budaya Dalam Pendidikan Sains: Kajian Etnosains Pada Permainan Tradisional Anak dalam Buku Pendidikan Karya Ki Hadjar Dewantara,” Tesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018). 47.

khas pemikiran pendidikannya. Karena menurutnya, melalui permainan-permainan itulah, anak-anak akan berkembang secara alami sesuai kodratnya.

Dalam memandang permainan anak-anak, dengan tegas Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa permainan anak adalah pendidikan.[15] Permainan memiliki keududukan yang sangat penting bagi kehidupan anak-anak. Ia juga menyebut permainan anak-anak merupakan suatu kesenian yang meskipun bentuk dan isinya sangat sederhana, namun memenuhi syarat-syarat ethis dan esthetis, dengan semboyan : dari natur ke arah kultur[16]. Permainan anak merupakan bakat alami yang di sebut sebagai "natur" di dalam semboyannya. Kemudian bakat alami tersebut terus dikembangkan sehingga menjadi sebuah kebiasaan (budaya) atau "kultur". Kultur atau yang biasa disebut sebagai budaya[17] merupakan hasil dari cipta, karya dan karsa manusia yang berasal dari naluri alaminya sendiri. Permainan tradisional anak-anak merupakan produk asli masyarakat Indonesia yang lahir dari kebiasaan-kebiasaan masyarakat yang dikembangkan oleh masyarakat itu secara turun-temurun. Tidak heran jika Ki Hadjar menyebutnya sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat.

Dalam memberikan suatu bentuk pendidikan, Ki Hadjar Dewantara mempertimbangkan nilai etika dan estetika. Hal ini didasarkan pada kemampuannya dalam memahami dan mengolah rasa, berempati dan bersimpati terhadap kehidupan anak-anak. Ki Hadjar Dewantara mengamati setiap sisi perkembangan anak secara cermat untuk menciptakan pendidikan yang bebas, merdeka dan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh anak. Gagasan ini yang menempatkannya sebagai pemikir yang bersifat humanis[18]. Dalam pandangan Ki Hadjar, dalam mendidik anak harus mengupayakan keseimbangan pengembangan potensi

[15] Dewantara, *Pendidikan*., 242.

[16] Dewantara., 262.

[17] Koentjoroningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, rasa dan karsa. Sementara kebudayaan dimaknai sebagai hasil cipta, rasa dan karsa. Lihat Koentjoroningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993). 93; sementara itu Clifford Geerts dalam Tasmuji, mendefinisikan budaya sebagai sistem makna dan simbol yang disusun dalam pengertian di mana masing-masing individu mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian-penilaian. Suatu pola makna yang ditransmisikan secara historis, diwujudkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui sarana di mana orang-orang mengkomunikasikan, mengabdikan dan mengembangkan pengetahuan. Lihat Tasmuji, *Ilmu Dasar Alamiah Ilmu Sosial Dasar dan Ilmu Budaya Dasar* (Surabaya: IAIN Surabaya Press, 2011). 154.

[18] Mustaqim, "Konsep Pendidikan Humanisme Ki Hadjar Dewantara (Tinjauan dari Sudut Pandang Pendidikan Islam)."

yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga potensi ini dapat dikembangkan melalui latihan panca indera yang dalam pandangannya ialah dengan permainan-permainan.

Permainan anak-anak merupakan sarana melatih dan menyalurkan kemampuan indera anak, di mana dalam permainan ini anak-anak dapat melatih daya pikir, kepekaan perasaan, kehendak (perilaku) atau yang dikenal sebagai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga melalui permainan ini dapat menumbuhkan kepribadiannya, jiwa sosial, bahasa serta nilai-nilai kehidupan yang dikandung oleh masyarakat.[19] Menurutnya di dalam permainan-permainan yang dimiliki bangsa Indonesia terkandung corak keistimewaan. Permainan yang dimiliki bangsa ini berbeda dengan permainan bangsa asing, misalnya ketika ia membandingkan dengan permainan-permainan yang ditunjukan oleh Frobell dan Montesori.[20] Permainan-permainan yang sifatnya melatih panca indera dikolaborasikan dengan nyanyian-nyanyian. Hal ini sangat sesuai dengan sifat kebudayaan bangsa Indonesia. Sekaligus ini merupakan penegasan dan bentuk konsistensi terhadap keseimbangan aspek cipta, rasa dan karsa.

Penyebab anak-anak menyukai permainan, menurutnya adalah bahwa anak-anak memiliki kodrat (insting alamiah) atau keinginan untuk selalu meniru apa yang menarik perhatian bagi anak serta disebabkan oleh semangat konservatif, ia tidak ingin merubah kebiasaan-kebiasaan masa lalunya, sehingga ada kesan anak-anak sungak mengulang-ulang (permainan) apa yang ia sukai. Selain itu, Ki Hadjar juga mengutip pendapat Herbert Spencer yang menyebut penyebab anak-anak menyukai bermaian adalah karena adanya sisa-sisa kekuatan dalam jiwa anak yang sedang tumbuh dan berkembang secara dinamis.[21] Pergerakan anak-anak dalam kehidupan bersifat dinamis. Produksi kekuatan itu melebihi dari apa yang diperlukan oleh jiwa anak-anak baik lahir maupun batin. Sisa kekuatan ini menuntut tubuh secara organis untuk disalurkan mengimbangi kekuatan lahir dan batin anak-anak. Karena penyaluran sisa kekuatan inilah, maka anak-anak merasa nyaman dalam kesehariannya, memiliki kebahagiaan, terus bergerak dinamis dan tidak mudah lelah. Hal ini pula yang mendorong anak memiliki kreatifitas untuk membuat atau menemukan permainan yang sifatnya spontan.

[19] Chasanah, "Integrasi Budaya Dalam Pendidikan Sains: Kajian Etnosains Pada Permainan Tradisional Anak dalam Buku Pendidikan Karya Ki Hadjar Dewantara.", 49.

[20] Dewantara, *Pendidikan*. 445.

[21] Dewantara., 260.

Ki Hadjar Dewantara menaruh perhatian terhadap pengembangan potensi anak dan menjadikan hal itu sebagai sesuatu yang utama dan harus diketahui lebih dahulu. Ia menekankan keseimbangan pikiran, perasaan dan kehendak anak melalui latihan panca indera.[22] Oleh sebab itu, konsep keseimbangan dalam pendidikan itu ia implementasikan dalam proses pembelajaran di taman siswa dengan menekankan berbagai latihan panca indera. Melatih panca indera merupakan jalan yang menjadi penghubung antara lahir dan batin (jasmani dan ruhani) anak. Bahwa latihan adalah pekerjaan lahir (jasmani) untuk mendidik batin (ruhani), yakni mendidik pikiran, perasaan, kemauan atau kehendak, nafsu dan lain sebagainya.[23]

Terait dengan urgensitas latihan panca indera, Ki Hadjar Dewantara berpendapat bahwa hal ini bisa diwujudkan melalui berbagai permainan tradisional yang tersedia di masyarakat Jawa. Namun begitu, ia memberikan arahan bahwa permainan itu harus dapat memberi dampak positif pada perkembangan indera anak. Pelajaran di dalam sekolah, latihan panca indera dan permainan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Itu disebabkan karena karakteristik yang dimiliki anak-anak memiliki daya cipta, rasa dan karas. Maka salah satu alternatif dalam mengembangkannya adalah melalui permainan yang di dalamnya tersedia dimensi pengembangan ketiga aspek tersebut.

Karakteristik Permainan

Ki Hadjar Dewantara membagi karakteristik permainan menurut orientasi fungsionalisnya menjadi tiga bagian. *Pertama,* adalah permainan yang mendidik anak supaya terlatih daya berfikir, intelegensia, melatih ketelitian, kecermatan dan pandangan yang luas. Beberapa contoh dalam kategori ini ada permainan *sumbar, gatheng, unclang, dhakon, cublak-cublak suweng* dan *kubuk. Kedua,* permainan yang mendidik kekuatan badan atau jasmani, keberanian, sikap atau kemampuan motorik anak. Yang termasuk dalam kategori permainan ini antara lain *gobak sodor, trembung, raton, cu, geguritan, engklek (obrog), panahan,* dan *jamuran. Ketiga,* permainan yang mendidik jiwa anak untuk mempunyai

[22] Melatih pancaindera berarti melatih kemampuan daya berpikir, logika, menaksir, intelegensi kepekaan perasaan, jiwa sosial, tutur kata, bahasa dan berbagai gerak fisik anak. Menurut Ki Hadjar melatih potensi-potensi tersebut merupakan fokus garapan yang penting dalam pendidikan. Potensi-potensi tersebut tidak bisa dikembangkan secara parsial, terpisah-pisah dan cenderung kepada salah satu potensi saja. Karena melakukan hal itu akan mengakibatkan ketidakseimbangan pertumbuhan dan perkembangan anak. Lihat: Dewantara., 54.

[23] Ki Hadjar Dewantara, *Menuju Manusia Merdeka* (Yogyakarta: Leutika, 2009)., 131.

kelembutan perasaan, empati, simpati, ketertiban dan kedisiplinan. Diantara lain yang masuk dari kategori permainan ini ialah meronce, menganyam, menyulam dan berbagai kerajinan tangan lainnya.[24] Karakteristik tersebut terdapat dalam berbagai jenis permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia. Di satu permainan, ada yang memiliki ketiga karakteristik tersebut, namun juga ada pula yang hanya memiliki satu atau dua karakteristik saja.

Selain itu, menurutnya permainan ini juga dapat dibagi berdasarkan pelaku atau pemainnya. *Pertama,* permainan yang hanya dilakukan oleh pemain laki-laki saja. *Kedua,* permainan yang hanya dilakukan oleh pemain perempuan. Dan *ketiga,* permainan yang bisa dimainkan baik anak laki-laki atau perempuan. Pembagian ini dilatarbelakngi oleh perbedaan sifat dan bentuk permainan yang disesuaikan dengan karakteristik anak laki-laki dan perempuan. Diferensiasi ini juga didasarkan pada adat dan istiadat bangsa yang berbeda-beda. Di dalam suatu komunitas masyarakat, anak laki-laki ada yang dipisahkan dalam bermain dan kadang juga boleh bersama-sama. Serta dimaksudkan memberikan pendidikan keadaban.

Secara keseluruhan, permainan-permainan ini sangat ramah lingkungan, hemat dan tidak memerlukan peralatan yang beragam. Anak-anak bisa memanfaatkan bahan-bahan alami, bahan-bahan yang dapat dijumpai di sekeliling tempat tinggal anak. Biasanya peralatan yang dibutuhkan hanya berupa batu-batu, kerikil, papan kayu, daun-daunan, benda-benda sisa pecah belah dan benda-benda bekas lainnya. Beberapa permainan merupakan hasil tiruan dari kebiasaan orang-orang dewasa. Anak-anak melakukan permainan dengan meniru perilaku, pekerjaan dan kebiasaan orang dewasa yang diamati. Dalam istilah psikologi ini disebut sebagai bermain peran (*role playing*). Memerankan permainan-permainan yang berasal dari pengamatan individu. Permainan-permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan sangat memiliki keragaman karakteristiknya. Tentu hal ini menjadi suatu peluang yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Manfaat Permainan bagi Perkembangan Anak

Permainan anak merupakan pendidikan yang memiliki berbagai manfaat jika ditinjau dari segi manapun. Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa permainan anak-anak itu bermanfaat bagi perkembangan jasmani dan ruhani anak. Menjadikan kondisi tubuh sehat dan

[24] Dewantara, *Pendidikan*., 241.

kuat, memberi efek relaksasi pada anggota tubuh yang tegang, sehingga menjadikan kemudahan bagi anak dalam menjalankan segala aktifitas perilakunya. Dalam kondisi bermain, seluruh anggota badan akan ikut aktif berpartisipasi, baik itu yang sifatnya jasmaniah seperti mata, tangan, kaki serta ruhaniahnya, pikiran dan emosinya.[25] Adanya gerak yang dilakukan oleh tubuh memberi efek kesehatan jika dibandingkan dengan tubuh yang hanya dalam keadaan diam. Karena gerak ini juga, sistem metabolisme tubuh menjadi bekerja. Semua anggota badan menjadi bergerak aktif karena permainan.

Mengenai manfaat permainan anak dalam perkembangan jiwa, Ki Hadjar mengatakan bahwa permainan memiliki pengaruh besar terhadap munculnya ketajaman pikiran, kehalusan perasaan, serta kekuatan kehendak. Selain itu, permainan juga memiliki implikasi pada bertambahnya kesadaran (keinsyafan) akan kekuatan lahir dan batin diri sendiri. Juga, permainan menjadikan anak memiliki kemampuan penyesuaian diri dalam berbagai kondisi, memiliki ketegasan dan kecermatan mengevaluasi serta memahami kemampuan dan kekurangan diri sendiri.[26] Artinya dalam hal ini permainan memiliki implikasi dalam menumbuhkan dan mengembangkan emosi serta kemampuan bersosial, dimulai dari mengenal diri sendiri yang kemudian dikembangkan untuk mengenal lingkungan sekitar.

Dengan kata lain, melalui permainan, anak akan berlatih memahami kekuatan diri sendiri serta membaca kemampuan orang lain yang pada akhirnya akan melatih sikap bijaksana dalam mengambil keputusan. Dalam aspek sosial, permainan anak juga memberi pengaruh positif melalui interaksi sesama. Anak akan berlatih menguasai ego diri dan perasaan berkaitan dengan hubungannya dengan orang lain. Selain itu sikap disiplin, tertib aturan, kesetia kawanan dan kewaspadaan dalam menghadapi segala kondisi peristiwa juga menjadi beberapa manfaat dari permainan.

Kemudian yang lebih penting lagi bahwa, melalui permainan, anak berlatih berfikir nyata (riil) dalam kehidupan sehari-hari. Permainan menyediakan gambaran perilaku yang nyata dalam kehidupan yang akan dihadapi oleh anak. dalam hal ini anak akan belajar sekaligus menjadi sosok yang mengalami “kehidupan” itu.[27] Sifat tidak mudah menyerah atau putus asa juga nampak pada pertunjukan permainan, dengan seringnya anak mencoba dan berjuang untuk meraih tujuannya, setidaknya ia memiliki semangat untuk menunjukan bahwa

[25] Dewantara., 259.
[26] Dewantara., 248.
[27] Dewantara., 248.

dirinya mampu. Kegigihan ini mendorong anak untuk memahami urgensitas sebuah perjuangan, spirit dalam kehidupan yang kelak akan membentuk mental sebagai pemenang.

Terakhir, menurut Ki Hadjar, permainan anak memberikan kebebasan dan kemerdekaan berekspresi yang dibutuhkan oleh anak. dalam kegiatan bermain,[28] anak tidak menerima hal itu melalui paksaan atau perintah. Namun murni dari keinginan dirinya secara jasmani maupun ruhani. Secara alamiah anak melakukan bentuk-bentuk permainan. Bentuk pendidikan yang membebaskan anak dari belenggu paksaan ini yang juga menjadi salah satu fokus dari pemikiran pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan menjadi representasi dari pengertian tuntunan bagi tumbuh kembangnya kodrat anak.

Relevansi dengan Pembelajaran Saat Ini

Pendidikan merupakan suatu proses menanamkan nilai-nilai (internalisasi) kebaikan kepada peserta didik. Thoha menyatakan, penanaman nilai merupakan sebuah tindakan, perilaku maupun proses internalisasi suatu kepercayaan, keyakinan yang berada pada wilayah sistem masyarakat dimana ia tinggal yang menjadikan ia bertindak atau menghindar, atau berkaitan dengan sesuatu yang pantas atau tidak pantas.[29] Dalam proses pendidikan terdapat proses mentransfer suatu kepercayaan (believing) masyarakat kepada generasi penerusnya. Di mana kepercayaan tersebut menjadi sesuatu yang bermakna, bermanfaat dalam kehidupan.

Pendidikan yang hendak diberikan kepada anak sebaiknya benar-benar mempertimbangkan pada pengembangan potensi alamiah anak. Memahami potensi ana dan mengarahkan potensi tersebut kepada tujuan-tujuan mulia serta tidak mencabut sisi humanisnya. Melalui permainan tradisional, potensi anak didik dapat dibangun, ditumbuhkan dan dikembangkan. Ki Hadjar Dewantara menegaskan dalam pendidikan anak yang perlu diupayakan adalah bagaimana mendidik keseimbangan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik, atau singkatnya aspek jasmani dan ruhani. Melalui keseimbangan ini, pendidikan nampak memihak pada manusia. Sementara kecenderungan pada satu sisi potensi membawa pemahaman pada sikap dehumanisasi pendidikan. Oleh sebab itu, alternatif yang ia tawarkan adalah melalui latihan pancaindera yang disana digambarkan pada konsep-konsep permainan tradisional. Karena hal ini mengakomodir ketiga aspek yang dimiliki oleh manusia.

[28] Dewantara., 248.
[29] Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000)., 61.

Dalam memandang relevansi permainan tradisional dalam pembelajaran, dapat kita jadikan acauan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan tema tersebut. Grand desain konsep tersebut telah lebih dahulu diwacanakan oleh Ki Hadjar Dewantara dalam bukunya. Namun seiring bergesernya waktu dan perkembangan zaman, dapat kita lacak apakah gagasan-gagasannya masih dapat digunakan hari ini. Chasanah dalam penelitiannya menemukan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sains, yakni sebagai materi ataupun menjadi metode dalam pembelajaran.[30] Hayat dan Prima menyebut bahwa permainan tradisional *engklek* dapat digunakan untuk mentransfer pengetahuan kepada anak, mengembangkan karakter anak. Melalui aktifitas permainan, anak mudah tertarik kepada pelajaran dan menimbulkan efek yang menyenangkan. Selain itu juga melalui permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan interaksi dengan orang lain yang kemudian akan membentuk moral sosial yang baik.[31]

Di dalam tulisannya, Nur menyebut permainan modern telah menggeser permainan tradisional. Akibatnya adalah banyak anak-anak meninggalkan berbagai permainan tradisional. Selain itu dampak buruk dari permainan modern adalah pada perilaku dan kebiasaan anak. Ia mengatakan bahwa melalui permainan tradisional diyakini mampu membentuk karakter anak didik. Kemudian, berkaitan dengan permainan tradisional yang memiliki karakteristik melatih berhitung (matematika), Ulya mengatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Ia menyebut pembelajaran matematika saat ini masih cenderung monoton, tanpa kreatifitas dan variasi. Melalui permainan tradisional pendidik dapat memvisualisasikan benda-benda matematika yang semula abstrak menjadi kongkret, memberi pengalaman pada situasi nyata, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Melalui permainan tradisional pendidik diberikan alternatif lain dalam mengajar agar peserta didik dapat menemukan pengetahuan dengan pengalamannya sendiri. Selain itu permainan tradisional juga dapat membaut peserta didik mengnal jati diri bangsa.[32]

[30] Chasanah, "Integrasi Budaya Dalam Pendidikan Sains: Kajian Etnosains Pada Permainan Tradisional Anak dalam Buku Pendidikan Karya Ki Hadjar Dewantara.", 127.

[31] Fenny Roshayati, M. Saipul Hayat, dan Filla Prima, "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional Engklek pada Konsep Pencemaran Lingkungan" (Program Pendidikan Biologi FPMIPA IKIP PGRI Semarang, t.t.).

[32] Himmatul Ulya, "Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika" (Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro, 2017), 371–376.

Pada level pendidikan anak usia dini, permainan memiliki peran yang sangat vital dalam proses pembelajaran. Andriani menyebut salah satu cara untuk meningkatkan potensi dalam usia ini adalah melalui permainan tradisional. Karena permainan tradisional memiliki manfaat dan sebagai bentuk persiapan menghadapi kehidupan sosial. Permainan tradisional dapat membentuk karakter jujur, sportif, gigih dan gotong royong. Permainan tradisional juga dapat melatih konsentrasi, menambah pengetahuan, sikap, keterampilan dan kerangkasan secara murni.[33] Permainan tradisional dapat digunakan sebagai pengembangan kurikulum dalam tema kearifan lokal di tingkat pendidikan anak usia dini.[34] Sementara itu pada tingkat sekolah dasar, secara implisit, permainan tradisional dapat digunakan pada enam mata pelajaran, antara lain Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), matematika, Pendidikan Kewarganegraan, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Jasmani. Dapat diartikan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dikaitkan dengan mata pelajaran.[35]

Melalui berbagai fakta yang menunjukkan urgensitas permainan tradisional dalam pendidikan, penulis meyakini bahwa permainan-permainan yang digagas oleh Ki Hadjar Dewantara yang mayoritas adalah berbentuk permainan tradisional masih relevan diimplementasikan dalam proses pembelajaran hari ini. Permainan-permainan ini selain mampu mengakomodir jasmani peserta didik, juga mampu membentuk ruhaninya. Oleh sebab itu, penting kiranya saat ini, kampanye kembali kepada permainan tradisional perlu lebih digalakkan. Hal itu selain berguna bagi kondisi jiwa peserta didik, juga berguna bagi kelestarian kearifan lokal bangsa.

Penutup

Berpijak pada pemahaman pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan tuntunan bagi kodrat alami anak, permainan memiliki urgensitas tersendiri bagi dunia anak. Ia menyebut permainan merupakan suatu bentuk pendidikan yang sesuai dengan jiwa anak. Melalui permainan, anak-anak dapat melatih panca inderanya. Potensi *cipta, rasa* dan *karsa* atau kognitif, afektif dan psikomotorik anak terakomodasi

[33] Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Sosial Budaya* 9, no. 1 (2012): 121–31.

[34] Betty Yulia Wulansari, "Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini," *Indria* 2, no. 1 (2017): 1–11.

[35] M. Ragil Kurniawan, "Analisis Permainan Tradisional Dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar," *Metodik Didaktik* 13, no. 2 (Januari 2018): 99–105.

melalui latihan panca indera. Pendidikan bagi anak perlu mengakomodir permainan-permainan tradisional. Berdasarkan pada kajian ini penulis berpendapat, bahwa permainan tradisional baik sebagai materi, media maupun metode, masih relevan digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

Andriani, Tuti. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Sosial Budaya* 9, no. 1 (2012): 121–31.

Chasanah, Iflahathul. "Integrasi Budaya Dalam Pendidikan Sains: Kajian Etnosains Pada Permainan Tradisional Anak dalam Buku Pendidikan Karya Ki Hadjar Dewantara." Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018.

Dewantara, Ki Hadjar. *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika, 2009.

———. *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa, 2013.

Koentjoroningrat. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993.

Kurniawan, M. Ragil. "Analisis Permainan Tradisional Dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar." *Metodik Didaktik* 13, no. 2 (Januari 2018): 99–105.

Mustaqim, Azmi. "Konsep Pendidikan Humanisme Ki Hadjar Dewantara Perspektif Pendidikan Islam." Skripsi. Ponorogo: STAIN Ponorogo, 2014.

———. "Konsep Pendidikan Humanisme Ki Hadjar Dewantara (Tinjauan dari Sudut Pandang Pendidikan Islam)." *Jurnal Tafhim al Ilmi* 9, no. 2 (2017).

Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

Prasetyono. *Metode Membuat Anak Cerdas Sejak Dini*. Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2008.

Rahardjo, Suparto. *Ki Hadjar Dewantara Biografi Singkat 1889-1959*. 2 ed. Yogyakarta: Ar Ruzz Media Group, 2010.

Roshayati, Fenny, M. Saipul Hayat, dan Filla Prima. "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional Engklek pada Konsep Pencemaran Lingkungan." Program Pendidikan Biologi FPMIPA IKIP PGRI Semarang, t.t.

Soeratman, Darsiti. *Ki Hadjar Dewantara*. 2 ed. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989.

Tasmuji. *Ilmu Dasar Alamiah Ilmu Sosial Dasar dan Ilmu Budaya Dasar*. Surabaya: IAIN Surabaya Press, 2011.

Thoha, Chabib. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.

Ulya, Himmatul. "Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika," 71–376. Universitas Muhammadiyah Metro, 2017.

Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Tentang Pendidikan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2006.

Wulansari, Betty Yulia. "Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini." *Indria* 2, no. 1 (2017): 1–11.