

HUMANIORA DAN ERA DISRUPSI

E-PROSIDING SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR

Kerja Sama FIB Universitas Jember, HISKI Jember, dan ATL Jember

Editor: Heru S.P. Saputra, Novi Anoeграjekti, Titik Maslikatin, Zahratul Umniyyah, L. Dyah Purwita Wardani SWW

Vol. 1, No. 1, Oktober 2020

ISBN: 978-623-7973-08-9

Halaman 487—495

URL: <https://jurnal.ac.id/index.php/prosiding/issue/view/1031>

Penerbit: Jember University Press

PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA MASA PANDEMI

Dina Merdeka Citraningrum

FKIP Universitas Muhammadiyah Jember

dina.merdeka@unmuhjember.ac.id

Abstrak

Pandemi yang terjadi saat ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam aspek kehidupan manusia. Pendidikan pun tak luput dari imbas pandemi covid-19. Anak-anak tidak lagi bebas mendapatkan pendidikan yang langsung disampaikan oleh guru di dalam kelas. Pembelajaran secara mandiri lewat daring menjadi skala prioritas demi kesehatan dan keselamatan peserta didik. Pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru di dalam kelas saat ini perlu mendapatkan bimbingan yang serius dari orangtua. Orangtua saat pandemi ini harus selalu memerhatikan bagaimana anak-anak mereka dapat belajar dari rumah dengan baik. Anak-anak yang rentan dari pengawasan orangtua nyatanya kurang memerhatikan hal-hal yang bersifat positif. Banyak informasi yang terdapat di layanan internet maupun televisi. Anak-anak yang terbiasa memegang gadget akan menjadi rentan untuk mengakses hal-hal yang sifatnya kurang positif. Misalnya, anak akan lebih berlama-lama di depan layar hp atau laptop untuk melihat tayangan yang tidak perlu untuk ditonton sesuai dengan usia dan bahkan kebutuhan mereka. Adapun pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi dapat menjadi solusi bagi anak-anak dan orangtua. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melatih diri baik dari aspek sosial, emosional, maupun spiritual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengasah keterampilan motorik anak-anak baik dari segi motorik kasar, maupun motorik halus. Melalui kebermanfaatan itulah, seyogyanya permainan tradisional ini dapat dibudidayakan kembali tanpa mengesampingkan peran orangtua sebagai pendidik yang baik di dalam rumah. Dengan pendampingan orangtua, permainan tradisional dapat berlangsung secara efektif tanpa menyisihkan sisi dari nilai-nilai edukatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Kata kunci: pemanfaatan permainan, permainan tradisional, pandemi

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan bangsa dan warisan budaya yang terdapat di Indonesia. Permainan tradisional ini harus terus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa.

Pemanfaatan permainan tradisional ini dapat menjadi solusi yang kreatif bagi orangtua dan anak-anak di saat terjadinya pandemi covid-19. Sebab, pandemi yang

terjadi pada kondisi saat ini telah memberikan dampak yang cukup signifikan dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara daring di rumah.

Konteks pembelajaran daring membuat anak di rumah menjadi bosan. Kurangnya aktivitas dan interaksi dengan teman sebaya akan memengaruhi perkembangan dalam kehidupan mereka.

Anak-anak kini tak lagi bebas mendapatkan pendidikan yang langsung disampaikan oleh guru di dalam kelas. Pembelajaran secara mandiri lewat daring saat ini telah menjadi kebijakan pemerintah demi terwujudnya keselamatan peserta didik.

Pembelajaran yang dikembalikan lagi dari sekolah menuju rumah, saat ini perlu mendapatkan bimbingan yang serius dari orangtua. Orangtua saat pandemi harus selalu memerhatikan bagaimana anak-anak mereka dapat belajar dari rumah dengan baik.

Anak-anak yang rentan dari pengawasan orangtua nyatanya kurang memerhatikan hal-hal yang bersifat positif. Banyak informasi yang terdapat di layanan internet maupun televisi. Anak-anak yang terbiasa memegang gadget akan menjadi rentan untuk mengakses hal-hal yang sifatnya kurang positif. Misalnya, anak akan lebih berlama-lama di depan layar hp atau laptop untuk melihat tayangan yang tidak perlu untuk ditonton sesuai dengan usia dan bahkan kebutuhan mereka.

Adapun pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi dapat menjadi solusi bagi anak-anak dan orangtua. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat melatih diri baik dari aspek sosial, emosional, maupun spiritual. Selain itu, permainan tradisional juga dapat mengasah keterampilan motorik anak-anak baik dari segi motorik kasar, maupun motorik halus. Melalui kebermanfaatannya itulah, seyogyanya permainan tradisional ini dapat dibudidayakan kembali tanpa mengesampingkan peran orangtua sebagai pendidik yang baik di dalam rumah. Dengan pendampingan orangtua, permainan tradisional dapat berlangsung secara efektif tanpa menyisihkan sisi dari nilai-nilai edukatif yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi ini dapat dimasukkan dalam materi pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. Ranah pembelajaran ini dapat dimulai dari aktivitas mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Sebagaimana diketahui, permainan tradisional adalah wujud dari warisan turun-temurun untuk generasi ke generasi lainnya. Permainan ini memiliki makna simbolis dibalik ucapan, gerakan, serta alat-alat yang digunakan. Amanat yang tersirat dalam budaya tersebut bermanfaat bagi perkembangan anak baik dari segi sosial, emosional, kognitif sebagai persiapan belajar menuju kehidupan di masa dewasa.

Perkembangan zaman yang semakin pesat ini, membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus oleh adanya permainan elektronik. Berangkat dari hal tersebut, perlu usaha dari berbagai pihak dalam mengkaji dan melestarikan keberadaan permainan tradisional melalui aktivitas pembelajaran pada generasi saat ini. Permainan tradisional dapat terus dikaji melalui proses modifikasi yang menyesuaikan kondisi saat ini (Fajarwati, 2008).

Selanjutnya, Danandjaya (1987) menuturkan bahwa salah satu bentuk permainan anak yang beredar di sekitar serta dituturkan secara lisan diantara anggota kolektif

tertentu adalah berbentuk tradisional. Bentuk permainan ini diwariskan secara turun-temurun kepada generasi dan memiliki banyak variasi, sifat, atau ciri dari permainan tradisional.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan anak yang diwariskan secara lisan pada anggota kolektif tertentu. Keberadaannya diwariskan secara turun-temurun serta bermanfaat bagi perkembangan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif anak.

Bentuk upaya pelestariannya dapat mengikuti arus perkembangan zaman. Polanya dapat dimodifikasi agar dapat diminati oleh generasi penerusnya. Salah satunya adalah melalui upaya modifikasi dalam aktivitas dan kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Manfaat Permainan tradisional, menurut Wahyuningsih (2009) antara lain:

- (1) membangun sportivitas anak ketika mendapat giliran bermain dalam kelompoknya;
- (2) melatih anak untuk jeli dengan keadaan di sekelilingnya;
- (3) melatih kepekaan anak terhadap kecerdasan musikal karena dapat dimainkan dengan alat musik dan dinyanyikan;
- (4) media untuk melakukan sosialisasi dengan teman sebaya;
- (5) melatih diri untuk menyanyi, mencocokkan ritme lagu yang disertai dengan pola gerakan tangan, serta melatih kepekaan anak terhadap motorik halus, melatih anak untuk belajar mengikuti aturan, dan belajar menyimpan rahasia.

Selanjutnya, Lintangkawuryan (2018) juga memaparkan bahwa permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, antara lain:

- (a) aspek motorik: anak mampu melatih kekuatan daya lentur, motorik kasar, motorik halus, serta sensori motorik;
- (b) aspek kognitif: anak dapat mengembangkan kegiatan yang bersifat imajinatif, proses mengenal alam, melatih diri untuk melakukan kegiatan kreatif, latihan problem solving atas kejadian yang ditemui oleh anak, latihan strategi untuk berdaya saing, antisipatif terhadap permasalahan, serta pemahaman atas hal yang sifatnya kontekstual;
- (c) aspek sosial: anak mampu menjalin relasi, kerjasama dalam melakukan aktivitas dengan teman sebaya, serta melatih kematangan sosial dengan teman sebaya lainnya sebagai pondasi dan kepekaan diri dalam kehidupan bermasyarakat;
- (d) aspek ekologis: seorang anak mampu memahami tentang adanya pemanfaatan bahan-bahan yang berasal dari alam sekitar secara bijaksana;
- (e) aspek nilai-nilai atau moral: individu mampu menghayati serta mengamalkan nilai-nilai moral yang diwariskan dan terkandung pada permainan tradisional;
- (f) aspek emosi: melalui aspek ini seorang anak diharapkan dapat mengasah empati dan pengendalian diri untuk menunjang kehidupan pribadinya;
- (g) aspek bahasa: pada tahap ini, anak memerlukan dialog dan nyanyian dalam memainkan permainan tradisional. Secara tidak langsung kemampuan berbahasa anak dapat meningkat seiring kegiatan permainan yang berjalan secara natural.

METODE

Metode yang digunakan dalam kajian penelitian ini berupa kajian kualitatif dengan menggunakan pendekatan semiotik. Ilmu semiotik merupakan wilayah keilmuan yang dicetuskan oleh tokoh bernama Ferdinand de Saussure yakni seorang ahli di bidang linguistik, serta Roland Barthes ahli di bidang sastra.

Pada kajian ini menggunakan pendekatan semiotik yang dicetuskan oleh Barthes (dalam Kurniawan, 2001). Ia membagi kode menjadi lima bagian, yaitu: (a) kode hermeneutik, (b) kode semik, (c) kode simbolis, (d) kode aksi, dan (e) kode kultural.

Kajian nilai karakter yang diangkat dalam lingkup penelitian ini lebih relevan pada kode simbolis dan kultural. Hal ini dilakukan karena lagu dolanan anak adalah berupa gerakan yang disertai dengan nyanyian.

Sumber data yang digunakan adalah berupa teks lagu permainan tradisional *Cublak-cublak Suweng*. Sumber data dipilih sebagai bagian yang tepat dianalisis untuk nantinya dapat dimodifikasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Analisis data yang terdapat pada penelitian ini dilakukan dengan cara melalui menghimpun data yang berupa lirik. Kemudian peneliti menganalisis lirik tersebut melalui kode simbolik yang terdapat dari lagu dan dilanjutkan dengan analisis atas kode kultural. Sebagai contoh, pada lirik lagu "*cublak-cublak suweng, suwenge ting geleter*" arti dari kalimat *cublek-cublek suweng* adalah "*ketuk, keruk*". Pada kalimat ini, dapat diamati bahwa pada saat permainan dilakukan selalu diiringi dengan aktivitas gerakan tangan seperti gerakan dengan pola "*mengetuk dan mengeruk*" benda dari tangan.

Petanda (*signifie*) yang terdapat pada aktivitas permainan tradisional *cublak-cublak suweng* ini adalah "*mengeruk atau mengetuk benda*", sedangkan untuk wujud penandanya (*signifiant*) adalah berupa gerakan tangan yang dilaksanakan di dalam permainan. Gerakan orang mengeruk atau gerakan seperti mengetuk dalam permainan tersebut merupakan simbol dari lirik lagu yang dinyanyikan.

Dalam pola analisis data dolanan anak ini, memerlukan analisis kode simbolik atau kode kultural sebagaimana yang tergambar pada ranah teori Semiotik- Barthes. Dolanan anak merupakan salah satu bagian dari budaya, maka konsep kode kultural dalam *cublak-cublak suweng* ini biasanya tampak di dalam unsur permainan anak.

Sementara pola analisis untuk kajian lirik lagu atau nyanyian yang terdapat dalam dolanan anak ini cenderung lebih ke arah semantik sehingga upaya terhadap pengecekan dan analisis makna seperti di dalam kamus. Adapun analisis yang mendalam dari lirik lagu *Cublek-cublek Suweng* ini adalah dengan adanya pertimbangan kognitif serta kode kultural untuk menguatkan pemikiran tentang hasil pemaknaan yang lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng*

Permainan tradisional *cublak-cublak suweng* merupakan permainan tradisional yang unik dan menarik serta berasal dari daerah Jawa Tengah. Permainan ini memiliki

sejarah yang berhubungan dengan tokoh penyebar agama Islam di pulau Jawa. Tokoh penciptanya adalah Walisongo, namun tentang nama tokoh penciptanya itu masih menjadi kontroversi hingga kini di berbagai kalangan. Beberapa sumber menyebutkan bahwa tokoh penciptanya adalah Sunan Giri. Namun di sumber lainnya disampaikan bahwa penciptanya adalah Sunan Kalijaga.

Tembang dolanan yang terdapat dalam permainan tradisional ini menunjukkan bahwa Walisongo telah sejak lama berupaya untuk menyebarkan ajaran agama Islam di Pulau Jawa. Oleh karena itu, makna tembang ini tentu memiliki makna yang cukup mendalam sekaligus sebagai media dakwah dalam upaya penyebaran ajaran agama Islam di tanah Jawa.

Media berupa tembang ini digunakan oleh Sunan Giri dalam upayanya menyebarluaskan ajaran agama Islam. Dakwah yang beliau ajarkan ini tidak memaksa. Namun dapat membawa orang lain untuk terhanyut didalamnya. Seni budaya yang diusung olehnya adalah berupa tembang, karya sastra dan karya lainnya, menjadikan tokoh Sunan Giri ini sebagai sosok yang dicintai hingga kini. Adapun tahapan dalam permainan *cublek-cublek suweng* dapat kita amati sebagai berikut.

Tahapan Permainan *Cublak-cublak Suweng*

Persiapan

- aktivitas permainan cublak-cublak suweng ini dapat dilakukan oleh tiga sampai lima orang anak;
- peserta wajib menyiapkan satu buah biji atau kerikil yang dapat digenggam.



Gambar 1. *Cublak-cublak Suweng*

(Sumber: <https://www.keluargacapleng.com/permainan/lompat-bambu-1TTXH>)

Tata cara permainan

- Peserta yang bersedia melakukan hompimpa atau gambreng.
- Peserta yang kalah menjadi Pak Empong dan berbaring menelungkup di posisi tengah.
- Peserta yang lain duduk melingkari Pak Empong.

- Semua pemain meletakkan tangan menghadap ke atas serta diletakkan di atas punggung Pak Empong.
- Salah satu peserta dalam permainan ini berhak memegang biji atau kerikil. Kerikil yang dipegang itu dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya. Kegiatan ini diiringi dengan menyanyikan lagu: “*Cublak-cublak Suweng, Suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudhel. Pak Empong lirak-lirik, sapa ngguyu ndelekake. Sir sir pong dele kopong. Sir sir pong dele kopon.*”
- Pada kalimat “*Sapa mau sing delekke*” maka seorang anak yang menggenggam menyerahkan biji kerikil ke tangan seorang anak lainnya untuk disembunyikan dalam genggaman.
- Pada akhir lagu, semua anak yang terlibat dalam permainan ini harus menggenggam kedua tangan masing-masing serta berpura-pura menyembunyikan kerikil. Mereka sembari menggerak-gerakkan kedua tangannya itu.
- Pak Empong bangun dan menebak peserta lainnya (anak) yang menyembunyikan kerikil dalam genggaman.
- Apabila tebakannya benar, maka anak yang menggenggam kerikil itu wajib menjadi Pak Empong.
- Apabila tebakannya salah, maka Pak Empong harus kembali di posisi awal atau posisi semula. Begitu seterusnya yang dilakukan di dalam permainan ini.

Nilai yang Dapat Digali

Lagu dolanan yang diciptakan oleh Walisongo ini ternyata memiliki makna filosofis yang mendalam. Berikut ini dapat digali melalui pemaknaan lagu secara terperinci.

Cublak-cublak suweng

Cublak Suweng artinya tempat yang *suweng*. *Suweng* artinya anting perhiasan Jawa. *Cublak suweng* artinya tempat untuk harta yang berharga

Suwenge ting gelenter

Harta sejati itu sebenarnya sudah berserakan di sekitar

Mambu ketundhung gudhel

Mambu (baunya) *ketundhung* (dituju) *gudhel* (anak kerbau).

Maknanya banyak orang mencari harta sejati itu. Bahkan orang bodoh (diibaratkan dengan *gudhel*) mencari harta itu dengan nafsu serakah, ego, demi kebahagiaan sejati.

Pak Empong lera-lera

Pak Empong (bapak ompong) *lera-lera* (menengok ke kanan dan ke kiri). Orang-orang bodoh itu mirip orangtua yang ompong dan kebingungan. Meskipun harta yang dimilikinya itu meimpah ruah namun harta bukanlah penentu atas kebahagiaan sejati. Mereka bingung karena keserakahannya sendiri.

Sopo ngguyu ndelikake

Sopo ngguyu (siapa tertawa) *ndelikake* (menyembunyikan). Menggambarkan bahwa orang yang bijaksana, maka dialah yang akan menemukan kebahagiaan sejati. Dia atau orang yang tersenyum itu menandakan tentang keadaan hidup. Meskipun diantara kehidupan orang yang serakah, ia akan merasakan kebahagiaan sejati.

Sir-sir pong dele kopong

Sir (hati nurani) *pong dele kopong* (kedelai kopong tanpa isi). Artinya bahwa agar orang tersebut dapat sampai kepada kebahagiaan atau harta yang sejati (*cublak suweng*), maka orang tersebut harus mampu melepaskan diri dari kecintaan duniawi.

Ragam Alternatif Pengembangan pada Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng* pada Masa Pandemi Covid-19

Permainan tradisional semasa pandemi Covid ini dapat dimodifikasi. Diaplikasikan dalam pola pengembangan bentuk yang variatif kepada anak. Tahapan atau sintaks pembelajaran dapat mengikuti keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Meliputi pembelajaran menyimak, berbicara, membaca, dan mendengarkan. Pola pembelajaran tersebut selanjutnya dipaparkan sebagai berikut.

Tahapan	Kegiatan yang Dilakukan	Manfaat yang Diperoleh
Pembelajaran Menyimak	Pembelajaran ini diperoleh dari aktivitas mendengar lagu-lagu yang berbasis permainan tradisional. Misalnya lagu <i>cublak-cublak suweng</i> . Sambil mendengar anak-anak dengan didampingi orangtua dapat bernyanyi dan menari bersama	Aspek bahasa Aspek motorik kasar
Pembelajaran Berbicara	Pembelajaran berbicara dilakukan ketika anak-anak berusaha menyanyi lagu <i>Cublak-cublak Suweng</i> . Setelah bernyanyi, anak-anak dengan didampingi orangtua dapat menginterpretasikan makna dari lagu tersebut	Aspek kognitif Aspek religius Aspek ekologi
	Anak-anak dengan bantuan orang tua dapat melakukan permainan tebak kata. Tebak kata dan makna kosa kata dilakukan dengan cara menghilangkan beberapa syair yang terdapat pada lagu yang dinyanyikan	Aspek kognitif

Pembelajaran Membaca	Pembelajaran membaca didapatkan dari sumber buku kumpulan permainan tradisional. Buku tersebut dapat diperoleh dengan cara mengunduh secara gratis dari di laman Kemendikbud.	Aspek kognitif Aspek sosial
	Dalam buku tersebut anak-anak akan mengetahui jenis-jenis permainan tradisional. Manfaat, serta tata cara dalam memainkan permainan tradisional. Orangtua dalam hal ini dapat menjadi motivator dan fasilitator.	
Pembelajaran Menulis	Setelah anak-anak belajar menyimak, menyanyi, maupun membaca, mereka dapat menggambarkan aktivitas yang telah ia lakukan itu. Ia pun dapat menuliskan kisah ceritanya yang telah ia lukis tersebut pada secarik buku bergambar. Ide dan aktivitas ini dapat berlangsung seru dan menyenangkan.	Aspek motorik
	Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh dirinya sendiri. Serta mendekatkan hubungan emosional antara orangtua dan anak-anak saat di rumah. Selain itu, anak-anak akan mudah mengenali dan mencintai budaya yang dimiliki di sekitar mereka.	Aspek motorik Aspek sosial Aspek emosional

SIMPULAN

Modifikasi pemanfaatan permainan tradisional pada pembelajaran bahasa Indonesia ini bisa disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing anak. Tiap tingkatan perkembangan usia anak-anak berbeda-beda. Orangtua di rumah harus mampu menyesuaikan pola mana yang cocok dan efektif dalam mengenalkan permainan tradisional ini pada anak-anak mereka saat Pandemi.

Penelitian ini disadari masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti perlu memberikan masukan kepada beberapa pihak agar bermanfaat dan lebih aplikatif. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan topik kajian permainan tradisional dengan menggunakan pendekatan yang berbeda dan lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Indonesiatera
- Danandjaya. 1987. *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Fajarwati, E. 2008. “Permainan Tradisional yang Tergerus Zaman”, www.nasimaedu.com, diakses 2 Mei 2015.
- Keluargacapleng. 2017. dok:<https://www.keluargacapleng.com/permainan/lompat-bambu-1TTXH> (*online*), diakses 2 Mei 2015.
- Lintangkawuryan. 2018. “Pengenalan Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng* sebagai Warisan Budaya Bangsa,” *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 23 (3).
- Wahyuningsih, S. 2009. *Permainan Tradisional*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.