

PROCEEDING



Temu Ilmiah Nasional Psikologi
Peran Psikologi dalam Pluralisme
Masyarakat Indonesia

Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, MA

Prof. Soetandyo Wignjosebroto, MPA

Dr. Haryatmoko

Kamis, 24 November 2011

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ISBN 978-979-25-3479-5

imaging
learning
creating
www.psikologi.unair.ac.id for life

25 Tahun
CHANGE for
a BETTER
Life

UB
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

étude
BOOKS-T-O-R-E

INSAN
MEDIA PSIKOLOGI

Scripta
Buletin

Daftar Isi

Pengantar	iii
Daftar Isi	v
1. Menerima Pluralitas: Masalah Habitus dan Keterbukaan terhadap Liyan Haryatmoko	1
2. Wacana Pluralisme dalam Kehidupan Nasional Soetandyo Wignjosoebroto	16
3. Mendongeng sebagai Alternatif Metode Pembelajaran tentang Pluralisme Masyarakat Indonesia pada Anak Usia Dini Yudho Bawono	22
4. Penanaman Nilai Lintas Budaya melalui Cerita Rakyat Rudi Cahyono	26
5. Mengajarkan Budaya Pluralisme pada Anak melalui Permainan Tradisional Eveline Sarintohe dan Missiliana R.	33
6. Kelurahan Pegirian Menuju Kampung Ramah Anak: (Studi Tentang Peran Kelompok Anak Dalam Pembentukan <i>Resilience</i> Anak terhadap Pengaruh Negatif Lingkungan) G. Edwi Nugrohadhi, F. Dessi Christanti, dan Sylvia K. Ngonde	39
7. Masyarakat Plural Indonesia: Penerimaan Kaum LGBTiQ sebagai Manusia Seutuhnya Wahyu Tri Muryani, Fima H., Dita D., Nita R., Sakina D. K.	50
8. <i>The Muhammad's Prophetic Leadership</i> : Teropong Kepemimpinan Islami sebagai Visi Kepemimpinan Nasional Muhammad Ghazali Bagus Ani Putra	56
9. Islam Menolak/Menerima Pluralisme: Perbedaan Makna Islam sebagai Rohmatan lil Alamin Antara Abu Bakar Baasyir dan Hasyim Mujadi M. Iqbal dan Tutut Chusniyah	71

10. Ancaman Ideologi Islam Radikal terhadap Pluralisme Masyarakat Indonesia: Perspektif Kebutuhan Psikologi Tutut Chusniyah	77
11. Pembiaran Prasangka pada Masyarakat Rawan Konflik Nina Zulida Situmorang dan Urip Wahyudin	84
12. Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Kecemasan Berbicara Di Depan Umum pada Mahasiswa Dioda Arishinta	88
13. Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Problem Solving</i> pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Krian Sih Wahyuni Raharjeng	97
14. Efektifitas Penerapan Outbound Training sebagai <i>Experiential Learning</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik Interpersonal pada Remaja Hetti Sari Ramadhani	105
15. Studi Komperatif Prestasi Belajar antara Siswa Di SDN Sukorejo I yang Menggunakan Sistem Guru Mata Pelajaran dengan Siswa Di SDN Kepuhrejo yang Menggunakan Sistem Guru Kelas Ertiana	131
16. Peran Psikologi Transpersonal dalam Mengintegrasikan Psikoterapi di Indonesia Nur Aziz Afandi, Nosan Feri, dan Hendro Prabowo	136
17. Peranan E-Konseling dalam Membantu Klien Hamidah	142
18. Coping Strategy dan Adaptational Outcomes pada Petugas Regu Pengamanan di Rutan X Bandung Dewi Sartika, Siti Qodariah, dan Noniek Liliantini	159
19. Profil <i>Cattel's Sixteen Personality Factor</i> pada Atlet PELATDA Panjat Tebing Buatan Jawa Barat Siti Qodariah, Dewi Sartika, Yatni Pratiningsih	167
20. Kearifan Lokal Budaya Sunda dalam Mengajarkan Perilaku Membuang Sampah di Lingkungan Perkotaan Missiliana R. dan Eveline Sarintohe	174

21. Multikulturalisme di Kelas Internasional dan Hubungannya dengan Motivasi untuk Terus Berprestasi dan Menonjolkan Keunggulan diantara Kelompok Lainnya Septiadhi W., Amiruddin R.S., dan Eduard Wherry H.S.	183
22. Aktivitas Pembelajaran Eksperiensial untuk Mengelola Prasangka: Sebuah Studi Aksi pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi Muslihati	191
23. Internalisasi Konsep Pendidikan Humanis Melalui Aplikasi di Ranah Keluarga untuk Mewujudkan Generasi Toleran Ditengah Pluralitas Masyarakat Indonesia Asri Diana Kamilin	206
24. Peran Psikologi Dalam Memahami Perkawinan Etnis Cina dan Etnis Sunda Eni Nuraeni Nugrahawati	213
25. Relasi Antara Etnis Cina dan Etnis Jawa Berdasarkan Stereotip dan Jarak Sosial Budi Susetyo	220
26. Psikologi dalam pluralisme Rajif Jihan Muflihun, Wahyu Widodo, dan Novan Adwiasa	235
27. Transformasi Stereotipe Melalui Media untuk Persatuan Indonesia yang Plural Renita Putri Maharani	239
28. Membangun Ikatan Saling Berbagi Identitas dalam Kemajemukan Masyarakat Indonesia Rayini Dahesihsari, Juliana Murniati, Hoshael W. Erlan	245
29. Perilaku Prososial dalam Kemajemukan Indonesia: Sebuah Kajian Psikologi untuk Perubahan Sosial Intan Rahmawati	252
30. Kajian Psikologi Sosial Terapan Terhadap Masalah-Masalah Hubungan Antar Kelompok Budaya Di Indonesia Fattah Hanurawan	258
31. Antara Multikulturalisme dan <i>Colour-blind</i> : Mencari Pola Pluralisme Indonesia Ardiningtiyas Pitaloka	265
32. Kaji Ulang Konsep Modal Sosial dalam Masyarakat Pluralis Nina Zulida Situmorang	285

33. Motivasi Menjadi Pengemis (Studi Kasus Terhadap Pengemis di Desa Warungdowo Kecamatan Pohjentrek Kabupaten Pasuruan)	
Alfan Arifuddin	290
34. Benarkah KB Menjamin Tercapainya Kesejahteraan Sosial?	
Willa Follona dan Ria Savitri	298
35. Nilai-Nilai <i>Entrepreneur Small Medium Enterprises</i> : Studi Perbandingan pada Warung Tegal dan Warung Padang dengan Telaah Nilai Berdasarkan Teori Schwartz	
Ayu Dwi Nindyati	312
36. Eksistensi <i>Superstitious Belief</i> dalam <i>Consumer Buying Behavior</i> : Studi pada Pelaku Jual-beli Rumah/Pekarangan di Yogyakarta	
Amri Hana Muhammad	326
37. Pluralisme dan Konsep Tentang Diri Jamak	
Achmad Chusairi	331
38. Pengaruh Kekerasan dalam Rumah Tangga (KDRT) pada Anak dan Remaja: Sebuah Kajian Teoritis atas Perkembangan Psikopatologi dalam Ruang Lingkup KDRT	
Margaretha	341

Mengajarkan Budaya Pluralisme Pada Anak Melalui Permainan Tradisional

Oleh: Eveline Sarintohe

Indonesia merupakan negara dengan kemajemukan dan pluralisme karena beragam budaya, agama, suku bangsa dan bahasa. Kearifan lokal Indonesia mengajarkan adanya toleransi di antara perbedaan-perbedaan tersebut dengan adanya Pancasila. Tapi kenyataannya, kemajemukan bukannya menjadi modal bagi negara tapi menjadi beban. Banyak masalah di Indonesia yang timbul akibat konflik antar perbedaan-perbedaan tersebut. Indonesia yang menganut paham demokrasi, ternyata tidak menjalankan nilai-nilai toleransi.

Nilai toleransi dan demokrasi yang mulai luntur, menjadi lebih kuat akibat adanya globalisasi. Masyarakat Indonesia yang terkenal ramah, suka menolong, punya toleransi yang kuat karena seja dulu merupakan negara yang majemuk, menjadi masyarakat yang individualis, suka mementingkan diri dan kelompoknya, juga saling menyerang. Hal ini tentunya menjadi hal yang perlu mendapat perhatian dan perlu diperbaiki.

Pendidikan sejak dini di sekolah tentang nilai-nilai toleransi perlu ditanamkan pada anak-anak. Pemahaman tentang kemajemukan budaya, agama, suku bangsa dapat membuat anak tahu untuk menghargai dan menghormati orang lain yang berbeda dengan dirinya. Namun, di era globalisasi ini, anak menjadi lebih terisolir dari dunia luar. Ragam permainan dan televisi membuat anak lebih banyak berada di rumah dan asyik dengan dunianya sendiri dan menjadi kurang peduli dengan dunia di sekitarnya. Di sekolah mereka lebih senang bercerita tentang hal-hal yang telah mereka capai melalui permainan di komputer atau play station daripada bermain dan bereksplorasi bersama

Sekolah perlu menghidupkan kembali permainan-permainan tradisional beserta nilai-nilai kebersamaan dan toleransi yang terkandung di dalamnya. Banyak permainan tradisional di Indonesia yang mengembangkan daya kreatifitas anak, keaktifan, kecekatan, dan yang terutama kebersamaan. Melalui aktivitas permainan di kelas, anak-anak dapat belajar nilai-nilai luhur tentang pluralisme Indonesia secara lebih menyenangkan. Selain itu dapat menghidupkan kembali permainan-permainan tradisional yang sudah mulai hilang. Dalam makalah ini akan digambarkan berbagai jenis permainan tradisional beserta nilai-nilai yang bisa diajarkan kepada anak atau siswa di sekolah. Makalah ini merupakan bentuk usulan dan masukan untuk kurikulum sekolah berkaitan dengan penggunaan aktivitas permainan tradisional dalam mengajarkan kreativitas, kemajemukan dan kebersamaan, juga sikap saling tolong-menolong.

Key Notes: Permainan tradisional, budaya pluralisme

Mengajarkan Budaya Pluralisme Pada Anak Melalui Permainan Tradisional

Oleh: Eveline Sarintohe dan Missiliana

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar, yang di dalamnya terdapat beragam budaya, nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat, dan juga kepercayaan dalam beragama. Hal inilah yang menyebabkan Indonesia disebut sebagai negara pluralisme atau negara dengan masyarakat majemuk. Masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai budaya secara logis akan mengalami berbagai permasalahan. Persentuhan antar budaya akan selalu terjadi karena permasalahan silang budaya. Namun nilai-nilai luhur bangsa, seperti toleransi antar budaya dan agama telah terbukti berhasil mengatasi permasalahan silang budaya tersebut di masa lalu.

Saat ini masalah silang budaya sudah mulai sering terjadi. Sudah banyak berita yang menunjukkan tentang pertikaian antar budaya dan agama. Masing-masing berusaha menunjukkan bahwa daerahnya, budayanya, atau agamanya lebih baik. Hal tersebut bukanlah sesuatu yang salah, tapi alangkah baiknya bila sikap toleransi masih tetap dipertahankan sebagai salah satu nilai luhur dari budaya pluralisme Indonesia.

Nilai-nilai budaya pluralisme, seperti toleransi, saling bekerja sama tanpa membedakan, dan saling tolong-menolong, seharusnya terus ditumbuhkan sejak masih anak-anak. Masa anak-anak terutama sampai usia 5 tahun merupakan masa yang penting dalam pembentukan nilai-nilai dalam diri. Penanaman nilai-nilai budaya pluralisme sebaiknya diberikan sejak dini, baik melalui orang tua maupun lingkungan sekolah, terutama di jaman globalisasi yang membuat anak menjadi lebih individualis. Tuntutan sekolah dan masuknya beragam teknologi, membuat anak lebih senang menghabiskan waktu sendiri atau lebih senang bermain sendiri.

Berkembangnya pendidikan membuat anak-anak di jaman sekarang dituntut lebih untuk menguasai berbagai macam kemampuan. Tuntutan tersebut membuat anak mendapat begitu banyak tugas juga harus mengikuti berbagai bentuk pelatihan di luar sekolah agar dapat memiliki beragam keahlian (seperti musik, olah raga, matematika). Tuntutan-tuntutan bagi anak yang begitu banyak, membuat anak tidak punya banyak waktu untuk bermain bersama atau berkumpul dengan anak-anak seusianya untuk bermain.

Perkembangan teknologi juga banyak mendukung terbentuknya perilaku individualis. Permainan-permainan yang dapat dimainkan di komputer, juga media lain (misal play station), sudah semakin banyak dan menarik, sehingga anak-anak di jaman sekarang lebih senang bermain sendiri.

Pengaruh globalisasi juga memberikan konsekuensi logis terhadap eksistensi permainan-permainan tradisional anak. Menurut Sumintarsih (2008) bahwa permainan baru saat ini telah banyak berpengaruh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Sukirman Dharmamulya (2008) mengemukakan realitas bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada fenomena permainan tradisional anak di Jawa, dan mungkin juga di Indonesia pada umumnya. Terdapat tiga pola perubahan, yaitu : (1) menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu, (2) munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu; dan (3) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern. Padahal permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Budisantoso, 1993; Moedjono dan Sulisty, 1993; Sukirman, 1983; 1993; Suharsimi, 1993).

Tuntutan sekolah dan perkembangan teknologi merupakan alasan-alasan mengapa nilai-nilai budaya pluralisme sudah mulai pudar dan tergantikan dengan budaya individualisme. Faktor lain adalah lingkungan yang sudah tidak ramah terhadap anak-anak. Tingkat sosial ekonomi yang tidak merata di Indonesia membuat tingkat kriminalitas meningkat. Hal tersebut membuat lingkungan tidak lagi aman untuk anak-anak. Kurangnya lahan bermain yang luas untuk bermain bersama juga telah membuat orang tua kurang suka untuk membebaskan anak bermain di luar rumah (Sujarno, dalam Dharmamulya dkk, 2008). Selain itu, semakin banyaknya program-program televisi yang menarik, sehingga anak lebih senang menghabiskan waktu sendiri daripada bersama atau melakukan permainan bersama teman sebangunnya.

Bila keadaan tersebut di atas terus berkembang maka bukanlah hal yang mengejutkan bila suatu saat, negara Indonesia memiliki masyarakat yang menganut paham individualis di generasi-generasi selanjutnya. Padahal permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Budisantoso, 1993; Moedjono dan Sulisty, 1993; Sukirman, 1983; 1993; Arikunto, 1993). Dengan munculnya banyak pertikaian antar agama, budaya, lalu banyak berita tentang korupsi (yang artinya mementingkan kepentingan diri sendiri), maka Indonesia sebagai negara yang terkenal dengan kemajemukannya perlu kembali mempertimbangkan pelajaran untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai luhur bangsa yang berkaitan dengan nilai-nilai pluralisme.

PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional merupakan salah satu karakter dan ciri kebudayaan lokal dari Indonesia. Permainan Tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom* (Suseno, 1999), memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2005), merupakan kekayaan budaya bangsa (Sedyawati, 1999), dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999). Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Banyak ragam permainan tradisional yang mengajarkan nilai-nilai penting kehidupan, salah satunya sikap toleransi dan saling tolong-menolong. Menurut Tashadi (1993) permainan tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih kebersamaan, melatih kecakapan berpikir, melatih 'bandel' (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya.

Permainan anak tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya. Salah satu syaratnya ialah daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Pasalnya, si pemain harus bisa menafsirkan, mengkhayalkan, dan memanfaatkan beberapa benda yang akan digunakan dalam bermain sesuai dengan yang diinginkan. Tanpa daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, tuas daun dari pohon pisang, misalnya, tidak mungkin bisa disulap menjadi bentuk permainan bedil-bedilan (pistol-pistol) atau kuda-kudaan oleh seorang anak.

Karakteristik kedua, permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Permainan pris-prisan, misalnya, tidak bisa dimainkan sendiri. Begitu pula dengan sederet permainan lainnya, seperti petak umpet, boy-boyan, congklak, dan somdah.

Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu. Menurut Sierly, permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Paparan di atas berusaha menunjukkan nilai-nilai secara umum yang terkandung pada sebagian besar jenis permainan tradisional. Melalui paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa

sebagian besar permainan tradisional di Indonesia mengandung nilai-nilai tentang kebersamaan, rasa untuk berbagi dan saling bekerja sama, juga tolong-menolong. Salah satu contoh permainan yang mengandung nilai budaya pluralisme adalah permainan congklak. Permainan ini mempunyai arti: 5 lobang kecil yang berhadap-hadapan itu menandakan nama hari dalam Jawa. Namun bisa juga 7 untuk menandakan jumlah hari. Permainan ini mengajarkan, bahwa jika kita mempunyai rejeki, kita dapat membaginya untuk kebutuhan kita sendiri, diwakilkan ketika kita meletakkan satu biji ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Ketika rejeki itu berlebih kita boleh menyimpannya di lumbung (lobang besar). Jika kita masih mempunyai rejeki lebih, kita dapat membagikan ke saudara, tetangga, teman, dll (ditandai dengan meletakkan satu biji ke setiap lobang papan congklak milik teman di hadapan kita). Namun kita tidak diperbolehkan meletakkan biji di dalam lumbung milik kawan kita, karena adalah kewajiban si empunya untuk menghidupi dirinya sendiri, yang disimbolkan sebagai tabungan. Dan begitu seterusnya. Intinya adalah dalam hidup kita diajarkan untuk tidak berlebih-lebihan dan saling berbagi terhadap orang lain.

MEDIA MENGAJAR DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN

Bermain merupakan hal yang penting dalam perkembangan sosial, emosional, kognitif, fisik, kreativitas dan bahasa anak. Permainan membantu anak untuk belajar secara konkrit, termasuk bagi anak yang memiliki kesulitan secara verbal. Melalui permainan, anak-anak dapat menerima dukungan emosional dan dapat belajar untuk memahami perasaan dan pikiran mereka. Metode mengajar dengan menggunakan permainan dapat menolong anak untuk lebih memahami pelajaran yang sedang dipelajari dan lebih fokus pada apa yang sedang dipelajari karena permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak.

Pada semua usia, permainan atau bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan perasaan positif bagi anak (Hurlock, 1993; Ashford, dkk., 2001). Beberapa ahli menemukan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut Lieberman & Slade (1997) bermain mempunyai fungsi kognitif, sosial, dan emosional yang penting. Erikson (dalam Lieberman & Sale, 1997) mengatakan bahwa bermain dapat mengurangi kecemasan. Bermain dapat menjadi tanda bagi penyesuaian diri anak (Hurlock, 1993). Bermain dapat mengurangi frustrasi, ketegangan, konflik, dan kecemasan; juga dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi, dan ketrampilan sosial (Ashford, dkk., 2001).

Menurut Tedjasaputra (2001) bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, dan mengasah ketrampilan. Selanjutnya dikatakan bahwa guru dan orang tua dapat menggunakan media bermain dalam memberikan pendidikan kepada anak.

Rogers & Sawyer's (2002) menulis bahwa ada beberapa nilai penting dalam bermain yang membantu perkembangan kognitif anak, yaitu:

- a. Bermain merupakan bentuk aktif dalam belajar yang meliputi pikiran, badan, dan semangat.
- b. Bermain menyediakan kesempatan untuk melatih ketrampilan dan fungsi-fungsi baru.
- c. Bermain memperbolehkan anak untuk menggabungkan belajar sebelumnya
- d. Bermain memperbolehkan anak untuk memahami sikap mereka ketika bermain dan merupakan seperangkat pelajaran yang menyumbang dalam fleksibilitas problem solving
- e. Bermain akan mengembangkan kreativitas dan penghargaan akan estetika
- f. Bermain memungkinkan anak untuk mempelajari tentang proses belajar meliputi keingintahuan, penemuan, dan ketekunan.
- g. Bermain mengurangi tekanan yang seringkali berhubungan dengan pencapaian prestasi dan kebutuhan untuk belajar
- h. Bermain menyediakan resiko yang minimum dan hukuman ketika berbuat kesalahan.

Secara umum disimpulkan oleh Rogers & Sawyer (2002) bahwa ada empat hal tentang pentingnya bermain, yaitu (1) meningkatkan kemampuan problem solving pada anak, (2) menyumbang pada perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, (3) mengembangkan ketrampilan sosial, (4) pengekspresian emosi.

Dalam Best Play (NPFA, 2000) disebutkan bahwa pentingnya bermain ada di sejumlah bidang kehidupan anak, yaitu:

1. Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Bermain melengkapi kegiatan sekolah anak dengan memberi kesempatan kepada anak untuk , memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam seting pendidikan formal.
2. Bermain merupakan pusat dari perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak.
3. Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya.

PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGAJARKAN BUDAYA PLURALISME

Permainan tradisional yang hampir punah ini perlu disosialisasikan kembali kepada anak-anak. Sekolah bisa menjadi tempat yang sesuai untuk mensosialisasikan permainan ini. Lembaga sekolah dapat dijadikan mediator dalam mengajarkan nilai-nilai budaya pluralisme melalui media permainan. Oleh karena itu perlu adanya kerja sama dengan pihak sekolah untuk merancang

metode pengajaran dengan menggunakan permainan (dalam hal ini permainan tradisional) sebagai alat pengajaran dan juga media pembelajaran nilai-nilai pluralisme.

Permainan dapat menjadi media untuk pengajaran atau media instruksional. Menurut Sudjana dan Rivai (1991), media instruksional merupakan alat bantu mengajar yang termasuk dalam komponen metodologi penyampaian pesan untuk mencapai tujuan instruksional. Dengan melihat kedua pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media instruksional merupakan media yang dipergunakan dalam proses instruksional (belajar-mengajar), untuk mempermudah pencapaian tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik. Permainan tradisional dapat dipakai sebagai media instruksional untuk mengajarkan materi dan juga menanamkan budaya pluralisme.

Roberts dan Sutton Smith (dalam Budisantoso, 1983) bahwa jenis-jenis permainan sangat besar pengaruhnya terhadap mutu kegiatan pembinaan budaya anak-anak dalam masyarakat. Anak-anak lebih bisa menerima dengan cepat suatu pengetahuan melalui permainan. Sebab dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol – nilai-nilai tersebut berdimensi banyak, antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan-santun dan aspek-aspek kepribadian yang lain (Arikunto, 1993). Terlebih lagi secara psikologis bahwa permainan bagi anak-anak merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Melalui bentuk-bentuk permainan tradisional anak, contohnya di Jawa, dapat disampaikan ketrampilan dan pengetahuan tentang kebersamaan dan sikap saling tolong-menolong, juga toleransi kepada anak-anak. Bentuk-bentuk permainan tradisional anak ini harus dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan dari kegiatan pendidikan nilai-nilai budaya pluralisme. Permainan tradisional (khususnya di Jawa) lebih bersifat bermain dan bernyanyi atau dialog, bermain dan olah pikir, serta bermain dan adu ketangkasan (Dharmamulya dkk, 2008).

Berikut merupakan usulan hal-hal yang bisa dilakukan di sekolah untuk mengajarkan nilai-nilai budaya pluralisme melalui permainan tradisional

1. Memasukkan permainan tradisional sebagai salah satu alat dalam proses belajar mengajar. Namun guru harus tetap menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dari permainan tradisional. Contoh:

Matematika – menggunakan dhakon, bekel, engklek

Olah raga – ghubag sodor, benteng-bentengan, lompat tali

PPKN – menggunakan contoh permainan tradisional untuk mengajarkan nilai-nilai budaya Indonesia, khususnya tentang toleransi, kerja sama, sikap saling tolong-menolong di antara banyak perbedaan.

2. Mengadakan perlombaan antar kelas atau festival permainan tradisional. Perlombaan dapat memotivasi anak untuk mengetahui tentang permainan tradisional dan mengembangkan ketertarikan akan permainan tradisional. Kompetisi antar kelas akan membantu siswa untuk bekerja sama dengan teman sekelasnya.
Contoh: kompetisi lari klompen (1 klompen terdiri dari 3 orang), ghobag sodor
3. Menyediakan sarana dan pra sarana, termasuk tempat bermain yang cukup agar siswa dapat tetap melakukan permainan tradisional di saat istirahat.

DAFTAR PUSTAKA

Budisantoso, S. 1993. Arti Pentingnya Permainan Anak-Anak Dalam Memajukan Kebudayaan Nasional. Makalah Lokakarya "Dolanan Anak-Anak". Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional. Yogyakarta Depdikbud. 1981/1982. Permainan Anak-Anak Daerah Istimewa Yogyakarta. Depdikbud. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Kartika, Bambang A. Permainan Tradisional Anak : Antara Kepentingan Kesiapsiagaan Terhadap Ancaman Bencana (Disaster Hazard) Pada Anak-Anak dan Pelestarian Nilai Budaya Lokal

Suharsimi Arikunto. 1993. Pelestarian, Pembinaan dan Pengembangan Dolanan Anak-Anak. Makalah Lokakarya "Dolanan Anak-Anak". Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional. Yogyakarta

Sukirman D.H. 1983. Transformasi Nilai Budaya melalui Permainan Anak-Anak. Makalah Diskusi "Pameran dan Peragaan Nilai Budaya". Balai Kajian Sejarah dan nilai Tradisional.

Sukirman Dharmamulya. 1993. Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak. Makalah Lokakarya "Dolanan Anak-Anak". Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional. Yogyakarta

Sumarsih, S. 1993/1994. Permainan Rakyat di Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta : Kajian Perubahan Pergeseran dan Transformasi Sosial. Depdikbud. Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.

Sumintarsih (peny). 2008. Permainan Tradisional Jawa. Kepel Press : Yogyakarta