

Belajar Adil Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini

Fransisca Jallie Pattiruhu
Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Jln. Dolog Halong Atas, Kecamatan Baguala, Kota Ambon
Korespondensi penulis: fransiscapattiruhu@gmail.com

ABSTRACT. *Traditional games in the industrial era 4.0 are no longer entertainment and learning media for modern society, especially children. Children's likes for online game, makes traditional games begin to be marginalized. Conservation of traditional games as learning media for early childhood needs to be done to revive character values, broaden children's horizons about local culture and learning, and especially children gain various knowledge in traditional games. This study aims to find the concept of justice through traditional games which can then be used as learning media. This research is qualitative-descriptive with the data analysis model of Miles and Huberman. The results of this study indicate that traditional games can be used as a medium of fair learning. Through traditional Maluku games, namely beta kaya beta miskin which is taught to early childhood at Melissa PAUD Ambon City, students can understand the concept of equality where there is no difference between rich and poor. Therefore, traditional games are an effective means of teaching children to know various sciences.*

Keywords: *Traditional Games, Learning Media, Early Child*

ABSTRAK. Permainan tradisional di era industri 4.0 tidak lagi menjadi hiburan dan media pembelajaran bagi masyarakat modern, khususnya anak-anak. Kecintaan anak terhadap *game online*, menjadikan permainan tradisional mulai terpinggirkan. Konservasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini perlu dilakukan untuk menghidupkan kembali nilai karakter, memperluas wawasan anak tentang budaya lokal dan belajar, dan khususnya anak memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dalam permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan konsep berkeadilan melalui permainan tradisional yang kemudian dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bersifat kualitatif-deskriptif dengan model analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media belajar berkeadilan. Melalui permainan tradisional Maluku yakni permainan beta kaya beta miskin yang diajarkan kepada anak usia dini di PAUD Melissa Kota Ambon, siswa dapat memahami konsep kesetaraan dimana tidak ada pembeda antara yang kaya dan miskin. Oleh sebab itu, permainan tradisional menjadi sarana efektif dalam membelajarkan anak mengenal berbagai ilmu pengetahuan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Permainan tradisional di era industri 4.0 tidak lagi menjadi hiburan dan media pembelajaran bagi masyarakat modern, khususnya anak-anak. Kecintaan anak terhadap *game online*, menjadikan permainan tradisional mulai terpinggirkan. Apalagi ketika orang tua memanjakan anak dengan gawai yang dapat mengakses *game online*, sehingga anak jarang memiliki waktu bermain bersama teman sebayanya. Alasan orang tua melakukan hal tersebut, yaitu takut anaknya berkelahi dengan temannya, dan jauh dari pengawasan orang tua. Alasan tersebut tidak salah. Namun jika anak sudah mencintai *game online*, tanpa disadari individualisme akan membentuk pola hidup dan karakter anak di masa depan.

Anak usia dini memiliki hak untuk bermain. Bermain menjadi kegiatan pokok anak untuk mempelajari apa yang ada disekitarnya. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Khasanah, Prasetyo dan Rakhmawati, 2012). Namun setiap permainan yang diperkenalkan kepada anak, haruslah menjadi media pembelajaran yang efektif bagi tumbuh kembang anak di masa mendatang.

Husain dan Walangadi (Husain & Walangadi, 2021) mengutip hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hapidin & Yenina, 2016), bahwa melalui bermain menggunakan permainan tradisional anak bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif pada diri anak. Artinya permainan yang kita tampilkan pada anak tidak hanya melibatkan satu aspek saja tetapi melibatkan seluruh aspek. Bermain Perlu dipahami bahwa pembentukan karakter anak harus dimulai sejak usia dini. Oleh sebab itu, penting menghadirkan media pembelajaran yang efektif bagi anak. Tidak perlu membuat model pembelajaran terbaru secara digital, jika tradisi lisan pun bisa dijadikan media pembelajaran efektif melalui permainan tradisional. Tanpa mengurangi nilai-nilai budaya, dan penanaman pendidikan karakter yang baik, permainan tradisional dapat dikonservasi menjadi model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah bagi anak. Dengan menerapkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah, niscaya anak dapat mempelajari banyak hal dari satu permainan tradisional. Oleh sebab itu,

penting sekali melakukan konservasi terhadap permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

Dalam hal ilmu hukum, permainan tradisional dapat mengajarkan anak tentang hal baik dan buruk dalam arti belajar berkeadilan. Anak dapat mengetahui haknya dalam suatu permainan, jika ia menang, apa yang harus dilakukan anak. Sebaliknya, jika anak itu kalah dalam permainan, ia harus bersabar dan menerima kekealahannya. Hukum dalam permainan tradisional mengajarkan anak untuk berbuat adil terhadap sesamanya. Apabila ada yang berbuat curang, maka dalam permainan terdapat sanksi yang harus diterima oleh anak. Sanksi tersebut menjadi peringatan kepada anak untuk tidak berbuat curang lagi.

Permainan tradisional sangat bermanfaat bagi anak. Selain membangun komunikasi dan hubungan sosial antar, anak mendapatkan ilmu pengetahuan, baik dari segi belajar bahasa, hukum (mengetahui hal buruk dan baik), serta belajar berhitung sederhana melalui nyanyian dan pertunjukan dalam permainan tradisional tersebut. Apalagi dalam permainan tradisional terkandung banyak nilai positif dalam membangun karakter anak di masa depan. Hal ini tentu menjadi dasar permainan tradisional patut dipertahankan dan dihidupkan kembali sebagai suatu proses pelestarian nilai budaya, sekaligus media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Sebagaimana Ajawaila dkk (Ajawaila et al., 2019) mengutip pendapat Musdalipah & Yulianto (2015: 64), dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran, berarti turut mengondisikan siswa belajar sambil bermain, sehingga siswa menjadi aktif dan senang dalam belajar. Hal ini yang menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian terkait permainan tradisional sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

Pemilihan PAUD Melissa di Desa Airlouw, Kecamatan Nusaniwe, Kota Ambon, Provinsi Maluku sebagai lokasi penelitian didasari alasan, yaitu pengetahuan dan keterampilan anak usia dini tentang permainan tradisional begitu rendah. Bahkan anak tidak seutuhnya menguasai secara jelas nyanyian dalam setiap permainan tradisional. Selain itu, guru di PAUD Melissa tidak memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Padahal, permainan tradisional menjadi jati diri masyarakat Maluku yang harus diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak, khususnya anak usia dini. Oleh sebab itu, peneliti perlu melakukan konservasi terhadap permainan tradisional sebagai media pembelajaran

multidisipliner Bahasa Indonesia, ilmu hukum, dan ilmu matematika di Desa Airlouw, Negeri Latuhalat, Kecamatan Nusaniwe, Kota Ambon. Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah belajar berkeadilan melalui permainan tradisional bagi anak usia dini ?

KAJIAN TEORITIK

A. Teori Keadilan

Teori keadilan menurut John Rawls, keadilan adalah kejujuran (*fairness*). Agar hubungan sosial sosial dapat berjalan secara berkeadilan, maka harus diatur atur berjalan sesuai dengan dua prinsip yang dirumuskan. *Pertama*, kebebasan yang sama (*principle of equal liberty*), bahwa setiap orang mempunyai kebebasan dasar yang sama. Kebebasan dasar ini antara lain, (1) Kebebasan politik, (2) Kebebasan berpikir, (3) Kebebasan dari tindakan sewenang-wenang, (4) Kebebasan personal, dan (5)Kebebasan untuk memiliki kekayaan. *Kedua*, Prinsip ketidaksamaan (*the principle of difference*), bahwa ketidaksamaan diantara manusia, dalam bidang ekonomi dan sosial, harus diatur sedemikian rupa, sehingga ketidaksamaan tersebut dapat menguntungkan setiap orang, khususnya orang-orang yang secara kodrati tidak beruntung dan melekat pada kedudukan dan fungsi-fungsi yang terbuka bagi semua orang. Artinya, Rawls tidak mengharuskan bagian semua orang adalah sama, seperti kekayaan, status pekerjaan, dan lainnya, karena hal itu tidak mungkin, melainkan bagaimana ketidaksamaan tersebut diatur sedemikian rupa sehingga terjadi ikatan, kerja sama dan kaitan saling menguntungkan juga membutuhkan diantara mereka. (Faiz, 2017)

B. Permainan Tradisional

Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat tentunya setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan rakyat (Cendana & Suryana, 2021). Kegiatan ini juga termasuk *folklor* karena diperoleh melalui warisan lisan atau warisan turun-temurun, dengan makna simbolis dibalik gerak, bahasa dan alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut berguna untuk perkembangan motorik, kognitif, emosional dan sosial anak sebagai persiapan atau alat bantu belajar untuk kehidupan dewasanya (Suyadi, 2010). Permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan memberikan kesenangan kepada orang yang bermain, dengan menggunakan aturan permainan yang dibangun atas dasar tradisi yang diwariskan. (Marzoan, 2017) Dengan bermain sebagai aktivitas yang melekat di dunia anak-

anak, tentunya dapat melatih ketrampilan mereka lewat pengalaman bermain yang menjadikan anak lebih kreatif baik pada perkembangan emosional hingga kreatifitas sosial.(Khasanah et al., 2012) .

Melalui permainan anak-anak dapat belajar keterampilan bersosialisasi dan memperoleh aturan tertentu di dalam permainan yang sementara dimainkan. Setiap permainan memiliki aturan tertentu, dan aturan tersebut yang memberi makna tersendiri pada permainan itu. Kebanyakan pada permainan tradisonal membuat anak menjadi aktif selama proses permainan. Para pemain juga harus mampu memperhatikan sesama pemain agar mematuhi aturan dan saling memperingatkan untuk tidak melanggar aturan yang telah ditetapkan. Anak-anak menjadi sangat kritis dan konsisten dalam menerapkan aturan. Melalui permainan anak-anak belajar dengan cepat serta membantu anak mengembangkan kemampuan komunikasi, memicu sosialisasi, dan hubungan yang baik di antara sesama teman (Haumahu et al., 2021).

Adapun fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain (Wahyuni & Azizah, 2020). Selain itu juga melalui permainan trasisional dapat menanamkan nilai-nilai karakter bagi anak seperti disiplin, kerja keras, jujur, cinta damai, cinta tanah air, komunikatif, dan tanggung jawab. Ketika nilai karakter tersebut bisa diaktualisasikan oleh anak usia dini saat bermain dengan permainan tradisional, ekspektasinya setiap anak usia dini juga bisa mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari baik pada lingkup TK maupun di rumahnya dan dan di lingkungan masyarakat.(Witasari & Wiyani, 2020)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk medeskripsikan konsep adil yang terdapat dalam permainan tradisional. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan secara langsung di lokasi penelitian dengan menggunakan subjek penelitian, yaitu siswa PAUD Melissa yang berlokasi di Desa Airlouw, Negeri Latuhalat, Kecamatan Nusaniwe, Kota Ambon, Provinsi Maluku. Penelitian ini akan dilakukan secara alamiah dan menggunakan orang sebagai informan peneliti.

Penelitian ini menggunakan model analisis data Miles dan Huberman. Analisis data dalam penelitian ini dimulai dari reduksi data, yaitu peneliti melakukan pemilihan, penyederhanaan data dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Mengingat proses reduksi data berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung, maka peneliti membuat catatan dan pengkodean data, serta transformasi data lisan/ujaran ke tulisan.

Tahap analisis selanjutnya adalah penyajian data. Pada tahap ini, Miles dan Huberman membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Moleong, 2014). Peneliti menyajikan data dalam tiga bentuk. *Pertama*, menyajikan data pertunjukan permainan tradisional secara utuh, mulai dari awal permainan hingga akhir permainan. *Kedua*, peneliti menyajikan teks bahasa lisan yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. *Ketiga*, keseluruhan konteks permainan dan teks bahasa dikategorisasikan dalam konsep keadilan. Semua penyajian data tersebut dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga peneliti dapat menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan yang benar dan berguna.

Tahapan terakhir, yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti membuat penjelasan yang proposional dan terbuka. Data yang telah diinterpretasikan harus diverifikasi sesuai teori yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Permainan Tradisional yang Diketahui dan Dimainkan oleh Anak Usia Dini di PAUD Melissa

Permainan Beta Kaya, Beta Miskin merupakan salah satu permainan tradisional yang menggambarkan status sosial yang berbeda. Ada si kaya dan si miskin dalam permainan ini yang dimainkan dengan iringan lagu yang dinyanyikan secara berbalasan.

Si kaya : *Beta kaya kaya kaya mariete mario*

Si Miskin : *Beta miskin miskin mariete mario*

Si Kaya : *Betalah mau sorang dari pada kamong*

(Menyebutkan jumlah orang dalam kelompok miskin) *mariete Mario*

Si Miskin : *Ose lah mau minta sama dari pada katong ...*

(Menyebutkan jumlah orang dari kelompok mereka) *mariete mario*

Si Kaya : *Betalah mau minta (Menyebutkan nama pemain) mariete mario*

Si Miskin : *Ambel dia par ose jua mariete mario*

Gambar 1: Kelompok Si Miskin



Gambar 2 : Kelompok Si Kaya



Deskripsi Permainan:

Permainan ini akan dimainkan oleh banyak orang yang dibagi dalam 2 kelompok sama banyak yaitu si kaya dan si miskin. Si kaya dan si miskin akan berdiri berhadap- hadapan dalam barisan horizontal. Mereka akan bernyanyi berbalas-balasan sambil berjalan maju-mundur. Si kaya akan meminta salah satu dari si miskin untuk menjadi bagian mereka dan menyebutkan namanya dalam lagu. Si miskin akan memberikan pemain yang diminta si kaya dan pemain itu menjadi bagian dari mereka. Mereka akan terus bernyanyi berbalas-balasan sampai tertinggal satu pemain di kelompok si miskin.

B. Konsep Belajar Berkeadilan Melalui Permainan Tradisional Beta Kaya, Beta Miskin

Permainan yang menggambarkan adanya dua kelompok dengan status sosial berbeda yaitu ada kelompok si kaya dan si miskin. Melalui permainan ini konsep pembelajaran hukum yang dapat diajarkan yaitu:

- a. Siswa diajarkan tentang asas kesopanan untuk meminta sesuatu yang bukan miliknya. Hal ini tercermin dari penggalan lirik lagu yang dinyanyikan dalam permainan tersebut yaitu :

Si Miskin : *Betalah mau minta satu, dari pada banyak orang mariete mario*

Si Kaya : *Ose lah mau minta sapa daripada banyak orang mariete mario*

Si Miskin : *Betalah mau minta..... (menyebutkan nama pemain) mariete mario*

Si Kaya : *Ambel dia par ose jua mariete mario* (mengantarkan anggotanya ke kelompok si miskin)

Dari bagian lirik lagu tersebut yang dinyanyikan oleh siswa dan langsung di praktekan, secara tidak langsung telah dilakukan penanaman karakter anak yang sopan dalam bertingkah laku. Tindakan sopan yang tercermin saat mereka bernyanyi secara berbalas-balasan sambil berjalan maju mundur, dan ketika kelompok si kaya mengantarkan anggota kelompoknya ke kelompok si miskin tidak dengan cara yang kasar seperti mendorong, melainkan dengan cara mengantarkan dan menyerahkan anggotanya dengan baik dan sopan. Dalam hal ini anak diajarkan cara untuk meminta dan memberi suatu hal yang perlu dilakukan dengan cara dialog dan tindakan yang baik dan sopan, tanpa adanya paksaan.

- b. Permainan *Beta Kaya Beta Miskin* ini juga mengajarkan siswa bahwa tidak ada pembedaan golongan dalam masyarakat, justru mengajarkan siswa untuk dapat berlaku adil diantara kelompok si kaya dan si miskin. Prinsip kesetaraan dalam hal ini sama-sama dapat, itu yang dapat diajarkan kepada siswa sebagai pendidikan karakter. Dimana si kaya wajib melengkapi dalam arti membantu ataupun berbagi dengan si miskin dan begitu pula sebaliknya. Contoh kecil seperti ketika teman sekelas tidak membawa bekal, teman yang membawa bekal lebih dapat berbagi dengan teman yang tidak membawa bekal tersebut. Akhir dari permainan ini juga tidak ada pemenangnya, karena keadaan kelompok si kaya akan berubah menjadi si miskin dan begitu sebaliknya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran hukum dalam permainan *Beta Kaya Beta Miskin*, yaitu Siswa diajarkan tentang asas kesopanan untuk meminta sesuatu yang bukan miliknya. Siswa diajarkan untuk tidak melihat perbedaan golongan dalam masyarakat. Siswa diajarkan untuk berlaku adil antara kelompok, baik kelompok si kaya maupun kelompok si miskin. Prinsip kesetaraan juga dapat diajarkan kepada siswa sebagai pendidikan karakter, yaitu si kaya wajib membantu dan berbagi dengan si miskin dan begitu pun sebaliknya. Akhir dari permainan *Beta Kaya Beta Miskin* tidak ada pemenangnya, sebab kelompok si kaya akan berubah menjadi si miskin dan begitu sebaliknya, si miskin akan menjadi si kaya. Permainan *Sekolah Batu* juga mengajarkan siswa mendapatkan haknya (prinsip penjaminan hak anak) untuk memilih dan mengemukakan pendapatnya. Siswa diajar untuk berani berpendapat dengan menebak teman di kelompok lawan yang memegang batu.

Saran yang dapat diberikan bagi para guru-guru yaitu untuk terus mengembangkan permainan tradisional Maluku sebagai sumber belajar bagi para siswa, khususnya bagi anak-anak usia dini sehingga mereka dapat bermain sambil belajar melalui permainan tradisional yang diajarkan bagi mereka, dan bagi orang tua maupun masyarakat umum untuk dapat terus mempertahankan, mengenalkan dan mengajarkan permainan-permainan tradisional yang ada di daerah masing-masing agar tetap memiliki eksis dan tidak mudah punah disingkirkan oleh perkembangan modernisasi dan digitalisasi yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, para guru, orang tua serta murid-murid PAUD Melissa Desa Airlouw ,Kecamatan , Nusaniwe, Kota Ambon yang menjadi lokasi penelitian dimana telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, semoga semuanya diberkati selalu oleh Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR REFERENSI

- Ajawaila, S., Mataheru, W., & Ngilawajan, D. A. (2019). *PENDEKATAN PERMAINAN TRADISIONAL MUTEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENTANG LINGKARAN USING MARBERS AS APPROACH IN TRADITIONAL GAMES FOR INCREASE THE LEARNING OUTCOMES*. 2, 55–60.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Faiz, P. M. (2017). Teori Keadilan John Rawls (John Rawls' Theory of Justice). *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2847573>
- Haumahu, C. P., Rampisela, T. P. T., & Wenno, Y. H. (2021). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN ASPEK SOSIOEMOSIONAL ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR Cynthia Petra Haumahu 1* ., *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Pattimura Ambon*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30598/psnbk.v1i1.1255>
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2021). *Permainan Awuta , Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini*. 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2012). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Marzoan, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Moleong. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>