

PERMAINAN TRADISIONAL: STRATEGI ALTERNATIF PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING YANG INOVATIF

SRI PANCA SETYAWATI¹, SINTA AYUARDHI WAHYUNINGTYAS²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1, 2}

sripanca@unpkediri.ac.id¹, sintaardhi04@gmail.com²

ABSTRACT

This article aims to review the innovation of guidance and counseling services with traditional game based on local wisdom in character education as an effort to develop guidance and counseling as well as cultural conservation. This study was motivated by the more reduced public interest in traditional games that contained many noble values of the Indonesian people. On the other hand, the actual traditional game can be used as an alternative strategy in strengthening character education. Guidance and counseling services need more utilize local wisdom-based strategies because they are more in accordance with our personality and philosophy. By utilizing and re-reinterpreting traditional games to students and counselors means there is an effort to innovate in the Guidance and Counseling service strategy and cultural preservation

Keywords: traditional games, local wisdom-based strategies, innovative services, cultural preservation

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji tentang inovasi layanan bimbingan dan konseling dengan permainan tradisional berbasis kearifan lokal dalam pendidikan karakter sebagai upaya pengembangan Bimbingan dan Konseling sekaligus pelestarian budaya. Kajian ini dilatarbelakangi semakin berkurangnya minat masyarakat terhadap permainan tradisional yang banyak mengandung nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Disisi lain sebenarnya permainan tradisional tersebut dapat dimanfaatkan sebagai strategi alternatif dalam penguatan pendidikan karakter. Layanan Bimbingan dan Konseling perlu lebih banyak memanfaatkan strategi berbasis kearifan lokal karena lebih sesuai dengan kepribadian dan falsafah kita. Dengan memanfaatkan dan mengenalkan kembali permainan tradisional pada peserta didik maupun guru BK berarti ada upaya untuk melakukan inovasi dalam strategi layanan BK dan pelestarian budaya

Kata Kunci: permainan tradisional, strategi berbasis kearifan lokal, layanan BK yang inovatif, pelestarian budaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan upaya untuk menumbuh kembangkan karakter baik yang didasarkan pada nilai-nilai yang baik juga untuk kehidupan pribadi maupun masyarakat sekitar. Dalam Pendidikan karakter bukan hanya sekedar mengajarkan hal yang benar dan hal yang salah, namun lebih pada upaya untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan baik (Rachmah, 2013). Terkait dengan kehidupan bangsa, pendidikan karakter adalah bagian dari upaya dalam membangun karakter bangsa yang dijiwai nilai-nilai luhur bangsa (Nuh, 2010) karena suatu bangsa dikatakan memiliki

karakter unggul jika mencerminkan moral, etika, budi pekerti yang baik serta memiliki semangat, tekad dan energi yang kuat (Wibowo, 2012).

Mengingat demikian pentingnya pendidikan karakter bagi suatu bangsa, oleh karenanya harus dilakukan di mana pun, khususnya di Tri Pusat Pendidikan (keluarga, sekolah, dan masyarakat). Sekolah sebagai salah satu tempat pendidikan karakter merupakan tempat yang sangat representatif. Untuk mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah, bisa dilakukan dengan dua pendekatan utama, yaitu melalui kegiatan belajar pembelajaran oleh guru mata pelajaran dan bisa juga melalui layanan Bimbingan dan Konseling.

Layanan Bimbingan dan konseling merupakan suatu aktivitas yang membantu individu mengatasi hambatan - hambatan dalam tumbuh kembang dirinya sehingga dapat mencapai perkembangan kemampuan pribadinya secara optimal. Untuk memberikan layanan Bimbingan dan Konseling yang efektif, dibutuhkan berbagai metode maupun media layanan dan agar lebih menarik individu dalam mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling, idealnya guru Bimbingan dan Konseling harus selalu berupaya untuk menggunakan metode maupun media layanan yang inovatif. Namun dalam kenyataannya, ketika memberikan layanan Bimbingan dan Konseling banyak guru Bimbingan dan Konseling dan/Konselor yang tidak menggunakan metode maupun media yang inovatif, sehingga individu memberikan label bahwa layanan Bimbingan dan Konseling bukan suatu aktivitas yang menarik minat mereka.

Untuk mengatasi problem tersebut, penulis menawarkan sebuah media alternatif yang dapat digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling untuk memberi layanan yang inovatif. Inovatif dalam konteks ini tidak mengacu pada pemanfaatan teknologi digital, namun justru mengacu pada pemanfaatan kearifan budaya lokal. Solusi yang ditawarkan penulis adalah pemanfaatan permainan tradisional. Pemanfaatan media alternatif berupa permainan tradisional memberikan keuntungan ganda, yaitu menambah media dan juga sebagai upaya melestarikan budaya bangsa.

PEMBAHASAN

A. Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal/daerah dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sejak dulu. Disebut tradisional karena permainan yang ada hanya memanfaatkan bahan sederhana yang mudah didapat disekitar (biasanya menggunakan bahan yang bersifat alamiah) dan memainkannya dengan cara sederhana juga (biasanya dilakukan di alam terbuka).

Permainan tradisional pada dasarnya merupakan aset budaya bangsa yang memiliki nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan. Permainan tradisional merupakan cerminan/refleksi dari budaya tradisional masyarakat (Iswinarti, 2016) dan merupakan warisan leluhur bangsa Indonesia yang mengandung nilai-nilai positif dan dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak (Ekawati, 2016). Permainan tradisional menjadi salah satu budaya lokal yang mengandung nilai – nilai pendidikan karakter yang perlu diteruskan kepada generasi selanjutnya (Kasnadi dan Sutejo, 2017).

Kearifan lokal merupakan tradisi yang secara turun-temurun dilaksanakan untuk mengatur tatanan peri kehidupan masyarakat (Sibarani, 2012). Dengan demikian, yang dimaksud dengan permainan tradisional berbasis kearifan lokal adalah bentuk aktivitas bermain dan olah tubuh yang berkembang dari aktivitas turun-temurun dalam masyarakat (Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, 2016). Permainan tradisional menjadi jenis aktivitas bermain yang memiliki ciri khas kedaerahan yang biasa dilakukan untuk mencari hiburan dan memanfaatkan waktu luang.

Namun seiring perkembangan jaman, keberadaan permainan tradisional tersebut mulai tidak mendapatkan perhatian dan kehilangan peminat. Semakin lama semakin menghilang dari kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda dan diganti dengan permainan modern yang menggunakan teknologi canggih. Jika dicermati, sebenarnya permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang mengandung nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat untuk membantu tahap perkembangan anak.

B. Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling Inovatif

Salah satu komponen penting yang akan menentukan berhasil atau tidaknya sebuah layanan BK adalah strategi layanan. Strategi dapat membuat layanan lebih menarik dan menyenangkan peserta didik dalam mengikuti layanan BK. Oleh karena itu perlu dilakukan inovasi strategi secara terus menerus. Inovasi strategi layanan dalam Bimbingan dan Konseling tidak selalu berarti harus berbasis ICT karena maksud dari inovasi adalah merealisasikan ide/gagasan hasil pengembangan maupun pemanfaatan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam mengkreasi atau merekayasa suatu produk, proses, dan/atau system yang dianggap baru.

Jadi dalam layanan Bimbingan dan Konseling inovasi bisa berupa suatu gagasan/ide, metode, cara, atau sarana alat yang diciptakan oleh konselor/guru BK sebagai suatu hal yang benar-benar baru dan diharapkan mampu digunakan dalam mencapai suatu tujuan tertentu serta menjadi solusi dari suatu pemecahan masalah dalam bidang bimbingan dan konseling. Dalam melakukan inovasi, ada tiga elemen intrinsik yang harus diperhatikan karena harus ada pada setiap inovasi, yaitu: bentuk (*form*), fungsi (*function*), dan makna (*meaning*) (Putra, 2020).

Jika dikaitkan dengan elemen intrinsik inovasi, pemanfaatan permainan tradisional dalam layanan Bimbingan dan Konseling mengacu pada elemen fungsi, yaitu inovasinya pada fungsi. Yang semula permainan tradisional dilakukan hanya untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, dan kemenangan, sekarang berfungsi sebagai strategi dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling.

C. Dasar Konsepsi Bimbingan dan Konseling dalam Permainan

Permainan (*games*) merupakan salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling (Geldard, K. & Geldard, 2001). Ciri permainan adalah: (1) aktivitas bermain dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan melalui keterlibatan orang lain, namun ditandai dengan adanya pencarian "menang-kalah"., tanpa hadirnya pihak kedua sebagai lawan, maka games tidak akan terjadi. Games, (2) adanya aturan dan peran yang jelas antar pihak-pihak yang sedang bermain, (3) bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan, dan (4) memberi kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial.

Ada tiga tipe permainan, yaitu: permainan keterampilan, game strategi, dan game untung-untungan (Nandang, 2009). Untuk kepentingan layanan Bimbingan dan Konseling, tipe permainan yang tepat digunakan adalah game strategi, karena dalam game strategi dapat diamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses ego, konsenttrasi, dan kontrol diri. Hal ini sejalan dengan fungsi permainan dalam layanan Bimbingan dan Konseling, yaitu untuk : (1) mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi, (2) mendapatkan kekuatan dalam dirinya, (3) mengekspresikan emosinya, (4) membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan, (5) membangun kemampuan sosial, (6) membangun *self concept* dan *self esteem*, (7) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan (8) menambah wawasan. Dengan mengamati proses permainan, guru BK atau konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah(Nandang, 2009). Jadi permainan dapat dijadikan instrumen yang sangat efektif bagi peningkatan aspek pribadi dan antarpribadi siswa.

D. Implikasi Permainan Tradisional sebagai Penguatan Pendidikan Karakter

Peserta didik merupakan generasi penerus yang akan menjadi penentu nasib bangsa di masa depan, Sebagai generasi penentu nasib suatu bangsa, peserta didik harus berkarakter baik. Oleh karenanya sangat penting untuk memberikan pendidikan dan pengembangan karakter. Karakter merupakan serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), dan motivasi (*motivations*), serta perilaku (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*) (Awalya, 2017). Dalam tulisan ini yang dimaksud dengan karakter adalah sikap, tindakan, dan keterampilan yang baik. Karakter peserta didik akan terbentuk dengan baik, jika selama tumbuh kembang mereka mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara leluasa (Wibowo, 2012). Karakter tersebut dapat diajarkan, dilatihkan, atau dibentuk melalui permainan tradisional dan modern berkaitan dengan aspek kognitif, sosial, emosional dan identitas. Salah satu bentuk permainan yang bisa dimanfaatkan adalah permainan tradisional berbasis kearifan lokal.

Permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan yang mengandung makna dan nilai karakter yang bersifat turun temurun yang dihasilkan dari suatu budaya. Permainan tradisional dapat dikembangkan

dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuan berimajinasi, berkreasi, berolah raga, berinteraksi, bersosial, menumbuhkan keterampilan, mengajari kesopanan, serta meningkatkan ketangkasan.

Konsep dalam permainan tradisional adalah *psycho-educative-cultural*, maksudnya permainan tradisional merupakan budaya yang bisa digunakan untuk mengedukasi psikhis agar berkembang secara optimal, seperti: membentuk gaya hidup, memberi pengalaman sosial, dan membentuk identitas pribadi,

Penggunaan dan pengenalan permainan tradisional sebagai strategi dalam layanan Bimbingan dan Konseling merupakan upaya pengembangan Bimbingan dan Konseling di Indonesia, sekaligus pelestarian budaya bangsa yang hampir punah. Permainan tradisional merupakan permainan yang banyak mengandung nilai budaya warisan leluhur, karena merupakan bagian dari kearifan lokal. Ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: (1) Nilai Demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai keberanian, (5) nilai kesehatan, (6) nilai persatuan, dan (7) nilai moral (Khamdani, 2010). Jadi pembentukan karakter melalui permainan tradisional merupakan upaya menanamkan nilai-nilai yang meliputi ranah pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai terhadap diri sendiri, sesama orang lain dan lingkungan.

Pemanfaatan permainan tradisional sudah dibuktikan dalam berbagai penelitian, yaitu untuk mempertajam karakter (Irman, 2017), melatih hati Nurani (Ariesta, 2019), mempertajam hati nurani dalam menanamkan karakter jujur dan disiplin (Susanto, 2017), dan mengembangkan kompetensi pada abad 21 dalam meningkatkan kemampuan *problem solving*, komunikasi, keterampilan sosial dan mengembangkan emosi telah dilakukan (Maghfiroh, 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian di atas, dapat diketahui pentingnya pemanfaatan permainan tradisional sebagai strategi alternatif dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Dengan memanfaatkan permainan tradisional, dapat diciptakan suasana layanan yang menyenangkan dan suasana kelas tidak monoton. Image Bimbingan dan Konseling akan menjadi positif dikarenakan gurunya memberikan layanan dengan teknik yang menyenangkan sehingga akan memberi kesan yang mendalam pada peserta didik. Meskipun tampaknya hanya permainan tradisional, sebenarnya permainan tradisional memiliki *learning point* dalam layanan. Keefektifan permainan sebagai salah satu strategi/teknik dalam Bimbingan dan Konseling akan mendorong guru BK untuk segera melakukan inovasi terhadap strategi layanan demi kebaikan peserta didik dan tujuan dari BK itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Ilmu Budaya Cakrawala*, 7(2), 188–192.
- Awalya. (2017). Pengembangan Karakter Melalui Lingkungan Pendidikan. *Academia.Edu*.

- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2016). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional anak. *Daiwi Widya*, 3(3), 1–9.
- Ekawati, K. (2016). Peningkatan Sikap Disiplin Menggunakan Permainan Tradisional Siswa Kelas V Sd Nahdlatul Ulama' Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 16–22.
- Geldard, K. & Geldard, D. (2001). *Counselling Children: A Practical Introduction*. The Crownwell Press.
- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89–96.
- Iswinarti, M. S. (2016). Nilai-nilai problem solving permainan tradisional engklek. *Prosiding Seminar Nasional Dan Gelar Produk*.
- Kasnadi dan Sutejo. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional PPKn III*.
- Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional*. PT. Maraga Borneo Tarigas.
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6. 6(1), 1–8.
- Nandang, R. (2009). *Permainan (game & Play)*. Rizqi Press.
- Putra, M. A. A. & S. N. (2020). Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling di Masa Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 4(2), 55–61.
- Rachmah, H. (2013). Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E Journal WIDYA*, 1(1).
- Sibarani, R. (2012). *Kearifan lokal: hakikat, peran dan metode tradisi lisan*. Asosiasi Tradisi Lisan.
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional. *Jurnal Morak Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.