

Pelatihan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar Indonesia Bangkok

Idam Ragil Widiyanto Atmojo¹, Matsuri², Chumdari³, Fadhil Purnama Adi⁴, Roy Ardiansyah⁵, Dwi Yuniasih Saputri⁶

¹⁻⁶ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No.449, Surakarta 57146, Indonesia

idamragil@fkip.uns.ac.id

Abstract. The Training on Integrating Traditional Games into Learning for Indonesian Elementary School Teachers in Bangkok aims to help teachers recognize and incorporate Indonesian traditional games into their educational curricula. Traditional games, which carry cultural and educational values, are often overlooked in modern education. This training is designed to enable teachers to use games such as congklak, engklek, and rope skipping to enhance students' motor skills, cooperation, and understanding of mathematics and culture. The training method includes theoretical introduction, game demonstrations, and practical workshops, with effectiveness evaluated through questionnaires and group discussions. The results indicate that teachers feel more confident and capable of integrating traditional games into their teaching, while students exhibit increased engagement and motivation. Challenges such as curriculum adjustment and time constraints can be addressed with additional support. This training positively contributes to cultural preservation and provides a more varied learning experience in international schools. Recommendations include developing further training modules and providing ongoing support for greater effectiveness.

Keywords: Traditional Games, Educational Integration, Indonesian Culture, Elementary School Teachers

1. Pendahuluan

Permainan tradisional merupakan aspek penting dari budaya lokal yang sering kali menyimpan nilai-nilai pendidikan dan sosial yang berharga. Di Indonesia, permainan tradisional seperti congklak, egrang, dan lompat tali bukan hanya bentuk hiburan, tetapi juga sarana untuk mengajarkan keterampilan motorik, kerjasama, dan nilai-nilai budaya. Dengan kompleksitas dan kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia, permainan tradisional menawarkan peluang pendidikan yang unik yang sering kali terabaikan dalam sistem pendidikan modern.

Permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari masyarakat permainan tersebut merupakan aset budaya bangsa dan didalamnya terdapat unsur olah fisik. Permainan rakyat yang sudah berlangsung lama ini perlu dilestarikan karena selain menyenangkan, menghibur sebagai olahraga, dan memiliki nilai sosial, permainan ini dapat meningkatkan potensi kualitas fisik pelakunya [1] Dalam permainan tradisional terkandung unsur ajaran luhur dari pemiliknya selain itu olahraga tradisional mempunyai manfaat bagi tubuh seperti bugar dan sehat, serta dapat menanamkan nilai moral dari pemilik olahraga tradisional itu sendiri [2].

Permainan tradisional berasal dari kata permainan dan tradisional. Permainan berarti sesuatu atau barang yang dipakai untuk bermain, sedangkan tradisional yaitu perilaku, cara berpikir, dan berbuat sesuatu yang selalu berpedoman pada norma dan adat istiadat yang ada secara turun-temurun.

Permainan tradisional mempunyai nilai yang besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat[3].

Anak-anak pada zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak lebih tertarik bermain gadget atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Menurut Nur, fakta yang terjadi sekarang ini yaitu kegiatan bermain anak dewasa ini beralih pada permainan modern yang menggunakan perangkat teknologi seperti video games dan games online [4]. Hal ini seharusnya menjadi pekerjaan rumah bersama agar permainan tradisional tidak semakin hilang dan terlupakan oleh bangsa Indonesia khususnya anak-anak. Guru yang memiliki peran penting dalam pembelajaran dapat menyisipkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran matematika. Sebagai contoh permainan engklek, congklak/dakon, pasaran, dan lain-lain. Permainan tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengkonstruksi pengetahuan peserta didik mengenai konsep atau rumus dalam matematika. Hal ini selaras dengan pendapat Ulya dan Afit, yaitu permainan tradisional pasaran dapat mengajak peserta didik ke dalam keadaan yang sebenarnya untuk mempelajari aritmetika sosial [5]. Dengan memperoleh pengalaman langsung melalui permainan tradisional seperti itu, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep yang sedang dipelajari dan budaya peninggalan nenek moyang secara turun-temurun tetap dapat dilestarikan.

Permainan tradisional merupakan wujud permainan serta aktivitas berolahraga yang tumbuh dari kerutinan penduduk tertentu. Lebih lanjut, permainan tradisional kerap dijadikan sebagai tipe permainan yang mempunyai karakteristik khas daerah dari tradisi budaya lokal. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan modern [6]. Sekolah-sekolah Indonesia di luar negeri, seperti di Bangkok, menghadapi tantangan unik dalam mempertahankan dan mempromosikan budaya Indonesia. Meskipun kurikulum pendidikan mengikuti standar internasional, penting untuk memastikan bahwa aspek budaya yang kaya ini tidak hilang. Pelatihan integrasi permainan tradisional dalam pengajaran bisa menjadi solusi efektif untuk menjembatani gap antara pendidikan modern dan pelestarian budaya.

Guru-guru di sekolah dasar memegang peranan krusial dalam penerapan kurikulum dan pengenalan budaya kepada siswa. Namun, seringkali siswa tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pengajaran. Oleh karena itu, pelatihan khusus untuk guru diperlukan untuk membekali siswa dengan metode yang efektif dalam menggabungkan permainan tradisional ke dalam kurikulum.

Kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran tematik yang terjadi saat ini belum mampu membuat peserta didik mengembangkan karakter dan melestarikan budaya Indonesia. Pembelajaran di sekolah dasar yang dilaksanakan masih monoton dan kurang bermakna, sehingga peserta didik hanya menghafal konsep tersebut tanpa memahami cara mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tersebut membuat peserta didik merasa bosan ketika belajar. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka akan selalu menjadi momok bagi peserta didik. Ulya dan Rahayu [7] menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak bervariasi menjadikan peserta didik bosan sehingga untuk menghilangkan kebosannya, peserta didik lebih suka bermain dengan temannya. Hambatan dalam pembelajaran di sekolah dasar tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran. Oleh karena peserta didik menyukai bermain, maka guru dapat menyisipkan permainan dalam proses pembelajaran.

Namun, permainan tersebut hendaknya mampu membuat peserta didik belajar dengan pengalamannya sendiri. Selain permainan yang digunakan dalam pembelajaran mampu membuat peserta didik belajar dengan pengalamannya sendiri, permainan juga dapat membuat peserta didik mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif solusi tersebut, sehingga selain peserta didik dapat mengenal dan melestarikan budaya, diharapkan hasil belajar peserta didik juga optimal. Hal ini sesuai dengan penelitian Damayanti dan Putranti yang menyatakan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik terhadap matematika secara signifikan [5].

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional Indonesia kepada guru-guru sekolah dasar di Bangkok dan memberikan alat serta teknik yang diperlukan untuk mengintegrasikan permainan ini ke dalam aktivitas kelas. Manfaat dari pelatihan ini diharapkan dapat meliputi

peningkatan keterampilan mengajar, pemahaman yang lebih baik mengenai budaya Indonesia, serta kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Tantangan utama dalam pelatihan ini adalah memastikan bahwa permainan tradisional yang diajarkan relevan dengan konteks pendidikan modern dan dapat diadaptasi dengan mudah oleh guru-guru yang mungkin tidak akrab dengan budaya Indonesia. Selain itu, harus ada upaya untuk mengatasi hambatan bahasa dan perbedaan budaya yang mungkin mempengaruhi efektivitas pelatihan.

2. Metode Pengabdian

Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan berbasis partisipasi dan praktek. Sebelum pelatihan dilaksanakan, dilakukan survei dan wawancara dengan guru-guru di sekolah dasar Indonesia di Bangkok untuk memahami kebutuhan dan tantangan spesifik yang dihadapi. Berdasarkan hasil survei tersebut, materi pelatihan disesuaikan untuk mencakup permainan tradisional yang dianggap paling relevan dan mudah diintegrasikan dalam konteks pengajaran. Materi pelatihan terdiri dari beberapa bagian yaitu Pengenalan Permainan Tradisional yang berisi tentang sejarah, nilai-nilai, dan manfaat pendidikan dari berbagai permainan tradisional Indonesia. Demonstrasi Permainan yaitu menunjukkan cara bermain permainan tradisional dan teknik yang digunakan untuk menjelaskan aturan serta strategi permainan. Workshop Praktis berupa sesi interaktif di mana peserta mempraktikkan permainan tradisional secara langsung dan mendiskusikan bagaimana permainan tersebut dapat diadaptasi dalam pembelajaran.

Pelatihan dilakukan selama dua hari dengan rincian sebagai berikut: hari pertama fokus pada pengenalan teori dan demonstrasi permainan. Para peserta diperkenalkan dengan berbagai permainan, sejarahnya, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sesi ini juga melibatkan simulasi permainan. Hari kedua peserta terlibat dalam workshop praktis dan sesi pengembangan kurikulum. Guru diberi kesempatan untuk merancang rencana pelajaran dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan rekan-rekan. Selama pelatihan, peserta diberikan sumber daya tambahan berupa panduan dan materi cetak mengenai permainan tradisional. Selain itu, guru juga diberi akses ke platform online untuk berkomunikasi dengan fasilitator dan sesama peserta setelah pelatihan untuk dukungan lebih lanjut dan berbagi pengalaman.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki pemahaman yang baik mengenai nilai-nilai pendidikan dari permainan tradisional Indonesia. Sebagian besar peserta menyampaikan bahwa guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari proses pengajaran setelah mengikuti pelatihan. Umpan balik menunjukkan bahwa kegiatan praktis, terutama sesi workshop, sangat bermanfaat dalam membantu guru mempraktikkan dan memahami cara mengintegrasikan permainan tersebut dalam kelas.

Setelah pelatihan, peserta mulai mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam aktivitas kelas. Beberapa contoh integrasi termasuk penggunaan permainan untuk mengajarkan konsep matematika, seperti hitung-hitungan dalam congklak, serta permainan yang meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama. Meskipun ada tantangan dalam hal waktu dan penyesuaian kurikulum, sebagian besar guru berhasil mengadaptasi permainan tradisional ke dalam rencana pelajaran.

Tantangan utama yang dihadapi oleh peserta termasuk keterbatasan waktu dan kesulitan dalam menyesuaikan permainan tradisional dengan kurikulum yang ada. Namun, dengan dukungan dari fasilitator dan penggunaan panduan yang disediakan, guru dapat mengatasi sebagian besar kendala tersebut. Solusi yang diterapkan meliputi penyesuaian durasi permainan dan modifikasi aturan untuk memastikan bahwa permainan tersebut relevan dengan tujuan pendidikan.

Siswa juga memberikan umpan balik positif mengenai integrasi permainan tradisional dalam kelas. Siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi selama pelajaran yang melibatkan permainan. Berikut dokumentasi kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional ular tangga:



Gambar 1. Integrasi Permainan Ular Tangga

Ular Tangga adalah permainan papan yang melibatkan lemparan dadu dan gerakan sesuai hasil lemparan. Permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Matematika

Setiap kali siswa melempar dadu, siswa dapat melakukan operasi matematika seperti penambahan atau pengurangan berdasarkan angka yang keluar. Contohnya, jika angka dadu adalah 4, siswa harus menambahkan 4 pada posisi siswa saat ini. Selain itu, setiap kotak di papan permainan bisa berisi soal matematika yang harus diselesaikan siswa untuk melanjutkan permainan.

2. Bahasa Indonesia

Pada setiap kotak di papan, siswa dapat diberikan tugas seperti membuat kalimat menggunakan kosakata tertentu. Misalnya, jika siswa mendarat di kotak dengan gambar, siswa harus menyusun kalimat yang berhubungan dengan gambar tersebut.

3. Pengetahuan Umum:

Di beberapa kotak papan, sertakan pertanyaan trivia atau fakta menarik. Siswa harus menjawab pertanyaan tentang topik seperti hewan, sejarah, atau geografi sebelum melanjutkan ke kotak berikutnya.



Gambar 2. Integrasi Permainan Engklek

Engklek adalah permainan lompat yang dimainkan di petak-petak yang digambar di tanah atau papan. Cara permainan ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Matematika: Petak-petak dalam permainan bisa diisi dengan angka atau operasi matematika. Siswa harus menyebutkan hasil dari operasi matematika atau menghitung angka ketika siswa melompati petak-petak tersebut.

2. Bahasa Indonesia: Setiap petak dapat berisi tugas seperti menyusun kalimat, bercerita singkat, atau menggambar sesuai dengan tema tertentu. Siswa perlu menyelesaikan tugas saat melompati petak tersebut.

3. Kesehatan dan Jasmani: Selama permainan, siswa dapat diminta untuk melakukan gerakan fisik seperti jongkok atau lompat. Ini tidak hanya membuat permainan lebih aktif tetapi juga mengajarkan pentingnya kesehatan dan kebugaran serta meningkatkan keterampilan motorik.



Gambar 3. Integrasi Permainan Congklak

Congklak adalah permainan papan yang melibatkan strategi dan penghitungan menggunakan biji atau kelereng. Berikut cara permainan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran matematika integrasi dapat digunakan untuk mengajarkan operasi matematika dasar seperti penambahan dan pengurangan. Siswa dapat menghitung jumlah biji dalam setiap lubang dan melakukan perhitungan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam permainan. Permainan congklak dapat digunakan untuk mengajarkan siswa tentang strategi dan perencanaan. Permainan ini juga bisa digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai kewarganegaraan seperti kerjasama dan penyelesaian konflik. Siswa dapat belajar tentang permainan yang adil, giliran, dan bagaimana berinteraksi dengan teman selama bermain.



Gambar 4. Integrasi Permainan Cublek-Cublek Suweng

Cublek-cublek suweng adalah permainan tradisional yang berasal dari Indonesia, sering dimainkan oleh anak-anak dengan menggunakan gerakan tangan dan nyanyian sederhana. Permainan ini bisa diintegrasikan dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dengan berbagai cara yang menarik. Berikut adalah beberapa ide untuk integrasi cublek-cublek suweng dalam pembelajaran:

1. Matematika seperti Penghitungan dan Operasi Matematika: Saat bermain cublek-cublek suweng, anak-anak dapat diminta untuk menghitung jumlah langkah, hitungan dalam nyanyian, atau melakukan operasi matematika sederhana berdasarkan bagian permainan. Misalnya, jika siswa harus menghitung berapa kali tangan siswa bergerak atau berapa anak yang ikut bermain, ini dapat memperkuat keterampilan berhitung. Geometri dan Ruang: Permainan ini juga dapat digunakan untuk mengajarkan konsep geometri dasar seperti bentuk dan ruang. Siswa bisa diminta untuk membentuk pola tertentu dengan gerakan tangan, atau menggambar pola-pola tersebut setelah bermain, membantu siswa memahami bentuk dan ruang.

2. Bahasa Indonesia: Kosakata dan Pemahaman Bacaan: Selama permainan, anak-anak dapat diperkenalkan pada kosakata baru yang terdapat dalam lirik nyanyian cublek-cublek suweng. Setelah

permainan, ajak siswa mendiskusikan makna kata-kata tersebut dan membuat kalimat dengan kata-kata baru. Permainan ini juga sebagai pemicu untuk aktivitas bercerita. Misalnya, setelah bermain, siswa bisa diminta untuk membuat cerita pendek atau naskah drama yang terinspirasi oleh lirik atau tema permainan. Ini dapat meningkatkan kemampuan menulis dan bercerita.

3. Kesenian dan Musik: Musik dan Ritme: Permainan cublek-cublek suweng melibatkan nyanyian dan gerakan tangan yang ritmis. Siswa bisa belajar tentang ritme dan musik dengan menyanyikan lagu permainan sambil mengikuti gerakan tangan. Ini dapat membantu siswa memahami dasar-dasar musik dan ritme. Kemampuan motorik halus dan ekspresi tubuh siswa juga berkembang dengan mengikuti gerakan tangan dan tubuh dalam permainan.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial dan Kewarganegaraan: Kerjasama dan Komunikasi: Cublek-cublek suweng adalah permainan yang melibatkan kerja sama antar pemain. Selama permainan, siswa belajar tentang pentingnya berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini untuk mengajarkan nilai-nilai etika seperti bergiliran, menghargai teman, dan bermain dengan adil. Diskusikan dengan siswa tentang pentingnya sikap tersebut dalam interaksi sosial.

5. Pendidikan Jasmani: Permainan cublek-cublek suweng melibatkan gerakan tangan dan tubuh yang bisa membantu meningkatkan koordinasi motorik halus dan keseimbangan. Latihan ini dapat memperkuat keterampilan fisik siswa sambil membuat siswa aktif bergerak. Kegiatan lainnya, seperti melakukan pemanasan atau peregangan sebelum bermain. Ini akan membantu siswa memahami pentingnya aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan tradisional tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu memahami dan menghargai budaya Indonesia lebih dalam. Araujo, et.al., menyatakan bahwa permainan tradisional seperti pathilan, dakon, nekeran, kubuk manuk, pasaran, bundaran, dan sebagainya dapat digunakan untuk mempelajari konsep berhitung pada anak. Selain itu, permainan tradisional engklek dapat dimanfaatkan untuk mempelajari konsep luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan trapesium [8,9] Masih banyak lagi permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar Melalui permainan tradisional tersebut, peserta didik mendapat pengalaman langsung dalam situasi nyata. Permainan tradisional dakon yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik [10]. Minat belajar dapat meningkat karena peserta didik merasa senang dengan permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik. Hasil penelitian Nataliya menyimpulkan bahwa permainan congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik sekolah dasar [11]

4. Kesimpulan

Pelatihan integrasi permainan tradisional telah memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa. Guru-guru merasa lebih mampu dan termotivasi untuk memasukkan elemen budaya Indonesia ke dalam pengajaran mereka, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi. Pelatihan ini juga menunjukkan potensi besar untuk aplikasi lebih luas di sekolah-sekolah internasional lainnya yang memiliki komunitas Indonesia. Berdasarkan hasil pelatihan ini, beberapa rekomendasi untuk pelatihan di masa depan termasuk mengembangkan modul pelatihan yang lebih mendalam tentang integrasi permainan tradisional dengan berbagai subjek, menyediakan dukungan berkelanjutan melalui sesi tindak lanjut dan komunitas online bagi peserta. Menyertakan studi kasus dan praktik terbaik dari sekolah lain yang telah berhasil mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum mereka. Dengan penerapan rekomendasi ini, diharapkan pelatihan serupa dapat lebih efektif dalam mendukung guru-guru di sekolah-sekolah internasional untuk melestarikan dan mempromosikan budaya Indonesia melalui pendidikan.

5. Referensi

- [1] Azahari, A. R. (2017). Pelestarian Olahraga Tradisional Menyipet Di Kota Palangara. *Mediasosian*, Vo. 1(1), hal. 83-101.
- [2] Anam, S., Ovaleoshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D. A. (2017). Studi Analisis Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Sportif*, 3(2), 178–191.

https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11911

- [3] Kasyanto, A. A. H. (2019). Survei Perkembangan Olahraga Tradisional Di Kabupaten Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(1), 33–38.
- [4] Ulya, H. dan Rahayu, R. 2017. Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Aksioma*, 6(1): 48-55.
- [5] Damayanti, A.D.M. dan Putranti, R.D. 2016. Pembelajaran Matematika dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V, *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya Universitas Jenderal Soedirman*: 253-260.
- [6] Andriani, T. 2012. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1): 121-136.
- [7] Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1): 87-94.
- [8] Ulya, H. dan Istiandaru, A. 2016. Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial Untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan*: 88-93.
- [9] Araujo, et.al. 2013. Peningkatan Kemampuan Belajar Hitung Pada Anak Melalui Ragam Permainan Kreatif, *Prosiding Elektronik PIMNAS*: 1-9.
- [10] Nataliya, P. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2): 343-358.
- [11] Wardono dan Febrian, D.W. 2014. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran TGT PMRI Konservasi Budaya Permainan Tradisional Daerah, *Prosiding Seminar Nasional Konservasi dan Kualitas Pendidikan Universitas Negeri Semarang* : 39-46.