

Pemertahanan Budaya Melalui Permainan Tradisional Bali di Desa Pemecutan Kaja Kecamatan Denpasar Utara

¹Putu Indah Lestari , ²Elizabeth Prima dan ³Ni Made Diana Erfiani

^{1,2,3}Fakultas Ekonomika dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura

Email:indahlestari@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak mengutamakan bermain sambil belajar. Salah satu bentuk permainan yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran adalah permainan anak tradisional. Permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya yang sangat dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak diantaranya nilai kebersamaan, saling tolong menolong, dan nilai kepemimpinan. Tujuan dilaksanakannya Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah penerapan permainan tradisional pada anak usia dini sebagai upaya pemertahanan budaya Bali. Untuk itu terdapat 2 mitra yang dipilih yaitu TK Kumara Jati dan TK Gita Sapta Kumara yang keduanya berlokasi di Desa Pemecutan Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Propinsi Bali. Program Kemitraan Masyarakat di kedua mitra berupa 1) Workshop permainan tradisional kepada guru-guru; 2) Pelatihan dan pendampingan permainan tradisional kepada siswa; 3) Penyediaan alat-alat permainan tradisional. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah: 1) Peningkatan wawasan dan keterampilan guru tentang permainan tradisional Bali; 2) Peningkatan keterampilan siswa dalam memainkan permainan tradisional Bali; 3) Menetapkan hari Rabu sebagai *Dina Mebasa Bali*; 4) CD lagu anak tradisional Bali

Kata kunci : Permainan Tradisional Bali, pemertahan budaya, Desa Pemecutan Kaja

ABSTRACT

Learning activities in Kindergarten are focused on playing and learning activities. One form of game that can be used in the learning process is traditional game for children. This traditional game is full of cultural values that are needed for the development and education of children such as the value of togetherness, mutual help, and leadership. The goal of Program Kemitraan Masyarakat (Community Partnership Program) which is abbreviated as PKM is the implementation of traditional games in early childhood as an effort to preserve Balinese culture. For that there were two partners that had been selected namely Kumara Jati Kindergarten and Gita Sapta Kumara Kindergarten, which both are located in the Village Pemecutan Kaja, District North Denpasar, Denpasar City, Bali Province. Some of the activities undertaken in the Community Partnership Program in both partners were 1) Traditional game workshop for teachers; 2) Training and mentoring traditional games for students; 3) Provision of traditional game tools. The results of this PKM activity are: 1) Increasing teacher's insight and skill about traditional Balinese game; 2) Improving students' skills in playing traditional games; 3) Establish Wednesday as Dina Mebasa Bali (Mother Language Day); 4) CD of traditional Balinese children's song

Keywords: Balinese Traditional Game, Cultural Preservation, Village Pemecutan Kaja

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak sebagai lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan satu atau dua tahun perlu dilengkapi dengan sarana dan prasarana permainan yang memungkinkan anak untuk bermain sambil belajar sehingga dapat membantu dalam mengembangkan motivasi belajar anak usia dini. Upaya pengembangan motivasi belajar anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran guru Taman Kanak-kanak di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran (Desmita, 2009). Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Denpasar, terdaftar 231 taman kanak – kanak negeri dan swasta yang tersebar di 4 kecamatan di Denpasar. Berdasarkan observasi awal di TK Gita Sapta Kumara, alat permainan yang digunakan terbatas dan sebagian dari alat tersebut tidak layak digunakan karena dalam keadaan rusak. Begitu pula dengan di TK Kumara Jati, jumlah alat permainan yang mereka miliki terbatas tidak sebanding dengan jumlah siswa.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sebaiknya mengutamakan bermain sambil belajar karena secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan dapat membantu dalam mengembangkan motivasi belajar (Desmita, 2009). Guru memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan motivasi belajar anak usia dini (Sujiono, 2009).

Salah satu bentuk permainan yang dapat dipergunakan adalah permainan anak tradisional. Keberadaan permainan tradisional semakin sulit diketemukan dalam kehidupan anak-anak. Anak jaman sekarang cenderung lebih suka memainkan jenis-jenis permainan modern yang lebih memfokuskan kepada pola berfikir atau kecerdasan otak. Di sisi lain, karena keterbatasan lahan menjadikan anak semakin jarang melakukan permainan tradisional, sehingga jenis permainan tradisional pun semakin tidak dikenal dan asing baginya. Padahal, permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya yang sangat dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak. Nilai kebersamaan dalam

hal saling tolong menolong dan nilai kepemimpinan sebenarnya merupakan nilai budaya yang sangat penting untuk menghadapi kondisi saat ini (Kurniati, 2011). Anak-anak lebih terfokus pada perkembangan teknologi permainan dibandingkan dengan permainan tradisional yang sarat akan nilai – nilai budaya Bali pada khususnya dan Indonesia pada umumnya. Selain itu, di sekolah permainan tradisional anak juga sudah jarang diterapkan. Sehingga semakin lama permainan tradisional anak semakin tidak dikenal oleh generasi muda. Permainan tradisional anak mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan budaya bangsa, terutama untuk menanamkan nilai-nilai budaya, norma sosial serta pandangan hidup dalam masyarakat dalam arti luas.

Bentuk dan jenis permainan yang sering dimainkan di sekolah masih terbatas pada permainan yang statis seperti ayunan, perosotan, dan jungkat jungkit. Perbandingan antara jumlah anak dan jumlah alat permainan yang tersedia di sekolah tidak seimbang. Sering kali saat bermain, 1 jenis mainan akan dimainkan oleh belasan anak hingga anak – anak saling berebut. Bahkan kondisi alat permainan tersebut dalam keadaan tidak layak dipakai karena rusak.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang dihadapi mitra antara lain: 1) Berkurangnya penggunaan Bahasa Bali, 2) Kreativitas guru dalam menyiapkan permainan tradisional terbatas, 3) Minimnya penerapan permainan tradisional yang dapat dimainkan anak-anak di TK, 4) Terbatasnya media permainan yang bisa dimainkan anak, 5) Permainan tradisional yang kalah populer dengan permainan modern berbasis teknologi

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi

Solusi yang ditawarkan bagi kedua mitra yaitu:

1. Agar terjadi sinkronisasi antara kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional dengan guru kelas ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan yaitu:
 - a. Membuat CD instrumental permainan tradisional (*Meong – Meong, Curik – curik, Goak Maling Taluh*)

- b. Pemertahanan budaya dan bahasa Bali melalui program 1 hari berbahasa Bali (*Dina Mebasa Bali*) dan bermain sambil belajar (*Meplalianan sambil Melajah*).
- c. Membuat modul tutorial permainan tradisional sehingga guru mampu mengimplementasikan permainan tradisional dalam proses belajar mengajar.
2. Memberikan pelatihan ToT bagi guru untuk menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran
3. Memberikan pelatihan bagi anak tentang cara bermain permainan tradisional.
4. Membantu dalam pengadaan alat permainan tradisional
- d. Pendampingan dan pengajaran bagi anak – anak untuk mengimplementasikan permainan tradisional
- e. Melatih anak menggunakan bahasa Bali dalam permainan tradisional bermain sambil belajar (*Meplalianan sambil Melajah*)
- f. Mensosialisasikan budaya dan bahasa Bali (*Dina Mebasa Bali*)
- g. Membuat modul tutorial permainan tradisional
- h. Mengevaluasi apakah penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik sesuai rencana

Target Luaran

Tingkat pencapaian dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah sejauh mana target dan luaran dari pemecahan masalah terukur dari indikator keberhasilan program. Tujuan kegiatan ini adalah membantu sekolah, guru dan anak untuk meningkatkan pengetahuan dan metode pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional Bali serta pemertahanan budaya. Adapun target luaran dari kegiatan PKM Permainan Tradisional Bali adalah 1) Peningkatan pemertahanan budaya dan bahasa Bali; 2) Peningkatan kualitas belajar anak usia dini; 3) Setiap TK mendapatkan bantuan sarana permainan tradisional serta semua guru TK mitra mampu menerapkan permainan tradisional

METODE PELAKSANAAN

Tempat pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Pemecutan Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar. Adapun pelaksanaan aktivitas pengabdian kepada masyarakat melalui Program Kemitraan Masyarakat dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Sosialisasi pelaksanaan program pada kedua mitra TK
- b. Membuat CD berisi musik untuk mengiringi permainan tradisional
- c. Pendampingan dan pelatihan bagi guru – guru untuk menyiapkan alat permainan tradisional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

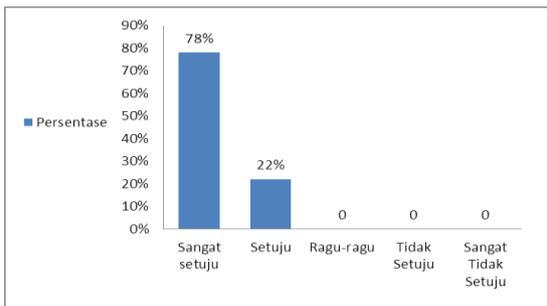
Program pengabdian kepada masyarakat pelaksanaan PKM Permainan Tradisional Bali mendapat dukungan dari berbagai pihak yaitu Universitas Dhyana Pura, 2 mitra yaitu TK Gita Sapta Kumara dan TK Kumara Jati, Pelaksanaan program pengabdian dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

1. Workshop Permainan Tradisional Bali
2. Pelatihan permainan tradisional kepada anak-anak di kedua mitra
3. Pendampingan permainan tradisional

1. Workshop Permainan Tradisional Bali

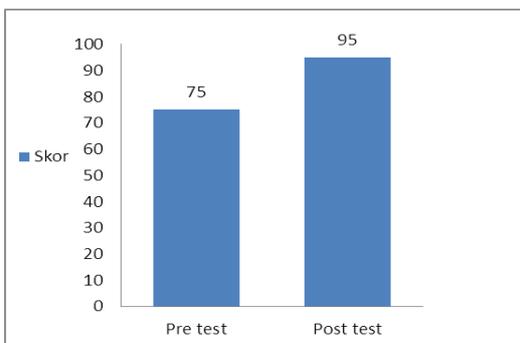
Workshop Permainan Tradisional Bali melibatkan guru-guru di TK Gita Sapta Kumara dan TK Kumara Jati. Workshop dilaksanakan di TK Kumara Jati yang berlokasi di Jalan Wibisana Barat Banjar Semilajati Desa Pemecutan Kaja Denpasar. Narasumber yang memberikan materi adalah Ibu N.Dwi Handayani, S.Pd., M.Pd seorang akademisi dari Unmas Denpasar serta Bapak Made Taro seorang pakar permainan tradisional Bali. Hasil pelaksanaan workshop berjalan lancar karena semua pihak terkait sangat mendukung dan membantu dalam pelaksanaan kegiatan workshop. Hal tersebut tampak ketika Tim Pelaksana melakukan sosialisasi dan koordinasi awal kepada Ibu Komang Nonik Ariyanti, S.E, Kepala Sekolah TK Gita Sapta Kumara dan Ibu Komang Susiani, S,Pd AUD, Kepala Sekolah TK Kumara Jati memberikan dukungan kepada Tim Pelaksana agar kegiatan workshop

berjalan dengan lancar. Guru-guru peserta workshop sangat antusias dan memberikan respon positif karena peserta baru pertama kali mendapat kegiatan pelatihan permainan tradisional Bali. Respon positif peserta workshop terukur melalui angket kuisioner yang diberikan pada saat kegiatan workshop. Hasil respon peserta workshop dapat terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Respon Guru-guru Peserta Tentang Pelaksanaan Workshop

Disamping hasil angket, peserta juga diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru-guru peserta workshop tentang permainan tradisional. Hasil *pretest* dan *posttest* guru-guru terlihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Rata-rata Hasil Pretest dan Post test

Rata-rata hasil *pretest* sebesar 75% dari seluruh peserta mengetahui tentang ragam permainan tradisional. Rata-rata hasil *posttest* yaitu 98% dari seluruh guru mengetahui tentang ragam permainan tradisional. Dari kegiatan workshop pengetahuan dan kemampuan guru-guru mengenai permainan tradisional Bali meningkat sebesar 23%.

Kegiatan workshop permainan tradisional dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Workshop

2. Pelatihan permainan tradisional kepada anak-anak di kedua mitra

Pelatihan permainan tradisional diberikan untuk anak-anak di TK Gita Sapta Kumara dan TK Kumara Jati. Pelatihan ini menggunakan alat-alat permainan tradisional yang sudah disiapkan oleh Tim pelaksana. Kegiatan berupa melatih anak-anak bernyanyi lagu-lagu permainan Bali. Latar belakang siswa di TK Gita Sapta Kumara sebagian besar berasal dari luar Bali. Hal ini menyebabkan anak-anak di TK Gita Sapta Kumara belum banyak mengenal permainan tradisional Bali. Walaupun demikian, anak-anak TK Gita Sapta Kumara sangat antusias dan semangat untuk berlatih permainan tradisional. Jenis permainan yang dilatih pada pertemuan pertama adalah permainan *sut tul taltit*, *sut dempul* dan *curik-curik*. Pelatihan permainan pada pertemuan kedua adalah permainan *meong-meong*, *sepit-sepitan* dan *deduplak*.

Pelatihan permainan tradisional untuk anak-anak di TK Kumara Jati juga mendapat respon positif dari siswa. Walaupun anak-anak yang bersekolah di TK Kumara Jati sebagian besar yang berasal dari Bali, tetapi anak-anak belum banyak mengetahui jenis permainan tradisional Bali. Permainan modern dan *gadget* membuat anak-anak jarang memainkan ragam permainan tradisional. Sehingga ketika Tim pelaksana datang ke TK Kumara Jati membawa alat-alat mainan tradisional untuk melatih bermain, anak-anak sangat antusias. Jenis permainan yang dilatih pada pertemuan pertama adalah permainan *sut tul taltil*, *sut dempul* dan *meong-meong*. Pelatihan permainan pada pertemuan kedua adalah permainan *curik-curik*, *sepit-sepitan* dan *deduplak*.

Ciri khas dari permainan tradisional Bali adalah ketika bermain diiringi dengan lagu yang dinyanyikan bersama dengan gembira. Sebelum memainkan sebuah permainan, Tim pelaksana melatih anak-anak untuk menyanyikan lagu pengiring. Selain bermain, berlatih menyanyikan (*matembang*) lagu pengiring yang menggunakan Bahasa Bali secara tidak langsung mengajarkan kepada anak bahasa daerah. Kegiatan pembiasaan menggunakan bahasa khususnya bahasa ibu (Bahasa Bali) dapat mempertahankan budaya Bali itu sendiri.

Kegiatan pelatihan permainan di TK Gita Sapta Kumara dan TK Kumara Jati dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Pelatihan permainan tradisional di TK Gita Sapta Kumara dan TK Kumara Jati

3. Pendampingan permainan tradisional

Kegiatan pendampingan permainan tradisional Bali dilaksanakan untuk mengetahui kesiapan guru dalam mempraktekkan permainan tradisional di sekolah. Model permainan tradisional dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan salah satu anggota Tim Pelaksana di tahun 2015 yaitu implementasi permainan anak tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar anak Kelompok B-2 dengan tiap anak telah mencapai kriteria ketuntasan minimal 80 % yaitu sebanyak 81,67% dari jumlah anak dengan capaian kategori keberhasilan tinggi dan sangat tinggi pada akhir Siklus II.

Kegiatan pendampingan di TK Gita Sapta Kumara adalah para guru mengajak anak bermain permainan *curik-curik* dan *deduplak*. Dalam hal ini, Tim pelaksana mendampingi dan memberikan alat bermain sehingga anak menjadi lebih tertarik dan antusias memainkannya. Saat bermain guru memutar lagu –lagu permainan tradisional yang sudah disiapkan oleh Tim pelaksana. CD lagu permainan anak membuat anak lebih cepat menghafal lirik lagu, alunan musik membuat suasana menjadi lebih semarak dan menyenangkan. Dengan CD lagu ini, secara tidak langsung anak juga belajar Bahasa Bali. Anak-anak aktif bertanya tentang arti lirik lagu yang menggunakan Bahasa Bali. Kendala yang dihadapi pada saat pendampingan di TK Gita Sapta Kumara adalah terbatasnya halaman bermain. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru membagi anak menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 8 – 15 anak. Sehingga saat bermain tidak ada anak yang saling dorong dan semua anak dapat bermain dengan menyenangkan.

Kegiatan pendampingan di TK Kumara Jati berjalan dengan baik. Setelah selesai mengikuti *workshop*, guru-guru di TK Kumara Jati langsung melatih anak-anak bermain. Menurut hasil wawancara dengan Kepala Sekolah TK Kumara Jati, Ibu Komang Susiani, S,PD AUD hal tersebut dilakukan agar pengetahuan yang didapat guru pada saat *workshop* tetap diingat dan anak lebih cepat mengetahui ragam permainan tradisional Bali. Kegiatan pendampingan yang dilakukan Tim

pelaksana di TK Kumara Jati sama seperti yang dilakukan di TK Gita Sapta Kumara. Kendala yang dihadapi saat pendampingan di TK Kumara Jati adalah terbatasnya waktu kegiatan karena waktu belajar di TK Kumara Jati menggunakan waktu 2 *shift* (kelas pagi dan kelas siang) dan jumlah siswa yang cukup banyak. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menambah waktu kegiatan pendampingan serta membagi anak menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 8 – 10 anak.

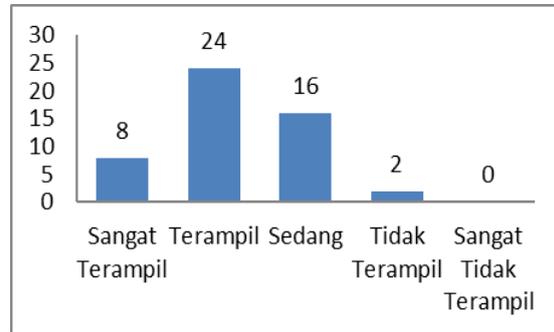
Hasil yang didapat dari kegiatan pendampingan adalah penyempurnaan metode bermain permainan tradisional dan pendalaman wawasan anak-anak dan guru tentang jenis permainan tradisional. Kegiatan pendampingan pada kedua mitra seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Kegiatan Pendampingan di TK Gita Sapta Kumara dan TK Kumara Jati

Guru-guru di kedua mitra membantu Tim Pengabdian dalam memberikan skor kepada siswa untuk mengukur keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan permainan

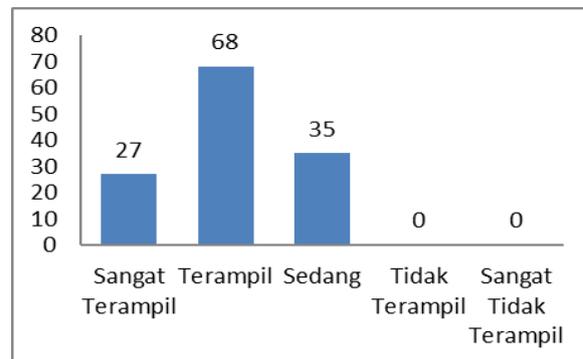
kepada siswa. Hasil pelatihan kepada siswa di TK Gita Sapta Kumara dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini



Gambar 6. Rata-rata Hasil Pengukuran Siswa TK Gita Sapta Kumara Tentang Kemampuan Bermain Permainan Tradisional Bali

Dari Gambar 6 di atas, 32 anak sudah sangat terampil dalam memainkan permainan tradisional. Sedangkan 16 anak berada pada tingkat kemampuan sedang dan menyisakan 2 anak yang tidak terampil dalam memainkan permainan tradisional.

Berbeda dengan di TK Kumara Jati, yang siswanya cukup banyak yaitu 130 anak. 27 anak sudah sangat terampil memainkan permainan tradisional, 68 anak dengan kemampuan terampil, 35 anak dengan kemampuan sedang. Tidak seorang pun anak yang tidak terampil maupun sangat tidak terampil. Hasil pengukuran terhadap siswa di TK Kumara Jati dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini:



Gambar 7. Rata-rata Hasil Pengukuran Siswa TK Kumara Jati Tentang Kemampuan Bermain Permainan Tradisional Bali

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Pelaksanaan program PKM Permainan Tradisional Bali di Desa Pemecutan Kaja dengan 2 mitra yaitu TK Gita Sapta Kumara dan TK Kumara Jati telah berjalan sesuai rencana dan tujuan awal. Hasil dari kegiatan PKM yaitu:

1. Peningkatkan kualitas belajar anak usia dini melalui permainan tradisional Bali dalam kegiatan pembelajaran yaitu bermain sambil belajar.
2. Peningkatkan pemertahanan budaya Bali melalui pembiasaan berbahasa Bali, khususnya setiap hari Rabu.

Kegiatan ini mendapat respon positif dari guru-guru di kedua mitra dan memberikan dampak positif bagi kedua mitra.

Luaran yang dihasilkan adalah berupa artikel, *draft* buku modul tutorial permainan tradisional anak Bali, dan CD lagu anak tradisional Bali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diantaranya;

1. Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat kepada masyarakat
2. Universitas Dhyana Pura khususnya LP2M yang telah turut serta memberikan kesempatan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan pengabdian di Desa Pemecutan Kaja.
3. Ibu Nengah Dwi Handayani, S.Pd., M.Pd, Bapak Made Taro sebagai narasumber
4. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah membantu melaksanakan pelaksanaan kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita, 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*.

Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
Sujiono, Yuliani N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks