

Chairman Editor:
Ersis Warmansyah Abbas

Members:
Sirajuddin Kamal
SyahaRUddin
Yudha Irhasyuarna

ETHNOPELAGOGY

The Proceeding of
International Seminar on Ethnopedagogy

Acknowledgments:

Sutarto Hadi

Rector of Lambung Mangkurat University

Wahyu

Dean of Faculty of Teaching Training and Education
Lambung Mangkurat University

Rusdi Effendi AR

The Chairman of The Alumni of Lambung Mangkurat University

Faculty of Teacher Training and Education
Lambung Mangkurat University



ETHNOPELAGOGY

The Proceeding of International Seminar on Etnopedagogy

Copyright@2016, Ersis Warmansyah Abbas
Hak Cipta dilindungi undang-undang

Setting/Layout : Ersis Warmansyah Abbas
Desain Sampul : Ersis Warmansyah Abbas
Pemeriksa Aksara : Risna Warnidah
Cetakan Pertama : Januari 2016

Diterbitkan oleh:
FKIP_Unlam Press
Penerbit WAHANA Jaya Abadi
Kompleks Puri Asri Blok D-4B Padasuka
Telepon 022-88884477

ISBN 978-602-96546-2-2

Chairman Editor:
Ersis Warmansyah Abbas

Members:
Sirajuddin Kamal
Syaharuddin
Yudha Irhasyuarna

ETHNOPELAGOGY

**The Proceeding of
International Seminar on Etnopedagogy**

Acknowledgements:

Sutarto Hadi

Rector of Lambung Mangkurat University

Wahyu

Dean of Faculty of Teaching Training and Education
Lambung Mangkurat University

Rusdi Effendi AR

The Chairman of The Alumni of Lambung Mangkurat University

**Faculty of Teacher Training and Education
Lambung Mangkurat University
on November 14, 2015**

Internalisasi Nilai-Nilai dalam Pulsi Tanah Huma sebagai Sumber Pembelajaran IPS Pada Kurikulum 2013

Mutiani	343
<i>Pemmainan Anak Tradisional Kalimantan Selatan sebagai Motivasi Pembelajaran Di Sekolah</i>	
Noor Cahaya	351
<i>Penggunaan Sumber Budaya Lokal dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris Siswa</i>	
Noor Eka Chandra	359
<i>Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai Karakter Keberanian K.H. Sjam'un</i>	
Rahayu Permana	365
<i>Karakter Eco-Culture Berdasarkan Jati Diri Bangsa, dan Implementasinya pada Pembelajaran Ekonomi</i>	
Rahmatullah	377
<i>Kearifan Lokal Suku Kutai "Tuah Himba Untung Langgong" sebagai Sumber Belajar Ekonomi</i>	
Reza	389
<i>Idiomatik Pedagang Dayak Ngaju dalam Berbisnis Menurut Kajian Etnopedagogi</i>	
Rizali Hadi	395
<i>Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Kegiatan Peternakan Kerbau Rawa oleh Masyarakat di Desa Tabatan Baru Kecamatan Kuripan Kabupaten Barito Kuala</i>	
Rochgiyanti, Herry Porda Nugroho Putro, Heri Susanto, dan Syahlan Mattiro	401
<i>Pengaruh Penggunaan Tanah Terhadap Risiko Banjir Berdasarkan Persepsi Masyarakat di Kecamatan Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah</i>	
Rosalina Kumalawati, Dian Masitha Dewi, dan Muhammad Riswan	409
<i>Struktur Narasi dalam Upacara Adat Perkawinan Dayak Maanyan sebagai Kearifan Lokal</i>	
Rusma Noortyani	419
<i>Pendidikan Berbasis Etnopedagogi: Baiman, Bauntung, dan Batuah, Eksplorasi Konsepsi dan Konten Pendidikan Urang Banjar</i>	
Sarbaini	427
<i>Pewarisan Nilai-Nilai Kearifan Lokal melalui Pendidikan</i>	
Sestuningsih	441

PERMAINAN ANAK TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN SEBAGAI MOTIVASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Oleh: Noor Cahaya

Abstract:

South Kalimantan has a variety culture that continue to be preserved at all times. Preservation of culture can not be separated from the great value that are considered important to be maintained and developed for the next generation. One form of culture that almost disappeared in the community is a traditional children's games. Traditional children's games have the local wisdom which contains the values of togetherness, bravery, sportivity (honesty), and others. The importance of the preservation of the traditional game needs to be a common concern. Therefore, traditional games can be preserved and developed in learning at school. This is so that learning becomes more meaningful and fun, as well as instilling the values of local wisdom to learners.

Keywords: traditional children's games, local wisdom, learning motivation.

Abstrak:

Kalimantan Selatan memiliki beragam budaya yang terus dilestarikan sepanjang waktu. Pelestarian budaya tersebut tidak terlepas dari nilai-nilai luhur yang dianggap penting untuk tetap dipertahankan dan dikembangkan untuk generasi penerus. Salah satu wujud budaya yang hampir hilang di masyarakat adalah permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional memiliki kearifan lokal yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kebersamaan, keberanian, sportivitas (kejujuran), dan lain sebagainya. Pentingnya pelestarian terhadap permainan tradisional perlu menjadi perhatian bersama. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dilestarikan dan dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal terhadap peserta didik.

Kata Kunci: Permainan anak tradisional, kearifan lokal, motivasi pembelajaran.

A. Pendahuluan

Globalisasi telah memberikan efek yang luar biasa pada sendi-sendi kehidupan. Batas budaya satu dengan budaya lain mulai terkikis dan tersamarkan oleh budaya global yang cenderung menjauhkan dari budaya lokal. Bahkan, konsep budaya lokal itu sendiri dianggap sebagai sesuatu yang ketinggalan zaman. Jadi, hanya sedikit masyarakat yang terus berusaha agar budaya lokal tetap ada di dalam masyarakat. Mereka menyadari bahwa budaya lokal memiliki nilai-nilai yang dapat diakulturasikan dengan kemajuan zaman, tanpa menghilangkan sisi budaya lokal itu sendiri. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan kesadaran rasa memiliki budaya itu sendiri.

Tujuan untuk tetap menjaga budaya lokal telah menggiring mereka dalam melestarikan dan mengembangkan kearifan lokal masing-masing daerah. Kearifan lokal menjadi sumber nilai-nilai luhur yang dapat berperan sebagai media dalam menyaring

masuknya budaya-budaya luar. Hal ini dimaksudkan untuk menjauhkan budaya lokal dari pengaruh budaya luar yang hanya akan mengikis nilai-nilai yang ada di dalamnya. Dengan kata lain, kearifan lokal berusaha untuk mempertahankan keberadaan budaya lokal yang memiliki nilai-nilai luhur dari masyarakat setempat.

Salah satu unsur budaya lokal yang dimiliki masyarakat adalah seni. Permainan tradisional anak-anak merupakan seni budaya yang dikenal dan dimainkan secara umum oleh anak-anak sejak zaman dulu. Permainan tersebut telah menjadi suatu warisan secara turun-temurun.

Permainan tradisional merupakan kegiatan yang berasal dari suatu kebiasaan masyarakat terdahulu dalam mengisi waktu kosong dengan hal-hal yang menyenangkan. Hal ini biasanya dilatarbelakangi oleh sedikitnya hiburan setempat sehingga mereka dengan kreatif membuat permainan. Permainan tradisional ini memang lebih banyak didominasi oleh anak-anak karena mereka memiliki waktu yang cukup untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman sepermainan. Berbeda halnya dengan orang dewasa yang lebih banyak disibukkan dengan aktivitas mereka sehari-hari.

Permainan tradisional anak banyak dijumpai di Nusantara, khususnya Kalimantan Selatan. Permainan anak tersebut terlihat seperti menguras tenaga, namun perasaan senang ketika mereka bermain menyebabkan tenaga yang terbuang menjadi tergantikan. Pada permainan seperti itulah sang anak pun akan lebih cepat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Perkembangan fisik dapat terlihat ketika anak bermain permainan yang lebih melibatkan motorik, misalnya bermain *Tali Ulai* (tali lompat). Permainan yang mengembangkan kemampuan intelektual juga dapat diperoleh pada permainan *Pancasila Ada Lima* yang lebih menuntut perbendaharaan kata si pemainnya. Permainan yang mengembangkan kemampuan emosional si anak dapat ditemukan pada semua permainan anak-anak karena si anak mengembangkan emosi senangnya ketika menang, emosi sedih ketika kalah, dan emosi menerima ketika memperoleh hasil. Selain itu, pengembangan kemampuan sosial anak juga terdapat pada keseluruhan permainan yang memperlihatkan ketika si anak melakukan sosialisasi dengan teman sepermainannya, menolong teman, dan lain-lain.

Keseluruhan permainan tradisional yang terdapat di Kalimantan Selatan memiliki nilai-nilai kebersamaan. Nilai-nilai kebersamaan itulah yang mampu untuk menghilangkan sekat tingkatan ekonomi maupun sosial di antara anak-anak. Nilai inilah yang kemudian mulai terkikis oleh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, tanpa adanya penyeleksian dari orang-orang dewasa. Anak-anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain di dalam rumah dengan segala fasilitas yang telah dipersiapkan oleh orang tuanya, misalnya penyediaan video game. Akibatnya, sifat individual mulai memengaruhi dan membentuk sikap yang cenderung tetap hingga dia menjadi dewasa. Bahkan, perkembangan video game banyak yang menawarkan tindak kekerasan yang dapat ditiru anak.

Sikap individual yang terbentuk pada generasi saat ini menyebabkan anak-anak terlahir jauh dari nilai-nilai sosial. Di sekolah mereka membentuk diri dengan akademik yang berisikan persaingan untuk menjadi yang terbaik. Bahkan, mereka yang terlalu berambisi pada akademik menyebabkan timbulnya permasalahan psikologis ketika mereka mengalami kegagalan. Bukan hanya itu, mereka yang disediakan fasilitas seperti *gadget* maupun alat-alat elektronik yang memberi hiburan secara individual akan menciptakan pribadi yang lebih pasif, individual, dan kurang peka terhadap

permasalahan sosial. Berbeda halnya dengan anak-anak yang selalu menghabiskan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sepermainannya. Mereka terlibat dalam persaingan yang menyenangkan dalam permainan. Bahkan, persaingan tersebut semakin mempererat kebersamaan. Hal ini kemudian memberikan implikasi dalam kegiatan mereka di sekolah maupun di rumah. Persaingan dalam akademik dianggap sebagai sesuatu yang patut diperjuangkan. Meskipun memperoleh kegagalan, tidak lantas mereka berkecil hati. Ini merupakan wujud sportivitas dalam permainan yang berimplikasi pada kehidupan sehari-hari pada anak. Selain itu, masih banyak lagi nilai-nilai lain yang diperoleh dari permainan tradisional seperti rasa percaya diri, toleransi, dan lain sebagainya.

Wujud sportivitas, kerja sama, rasa percaya diri, dan toleransi dalam permainan anak-anak mampu memberikan nilai positif untuk dikembangkan dalam pembelajaran yang lebih bermakna di sekolah. Hal demikianlah yang akan mampu memberikan motivasi dalam pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengenyampingkan nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional anak-anak. Oleh karena itu, tulisan ini membahas mengenai permainan tradisional anak-anak sebagai motivasi dalam pembelajaran di sekolah.

B. Kearifan Lokal Kalimantan Selatan dalam Permainan Tradisional

Kalimantan Selatan memiliki unsur-unsur budaya yang menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari masyarakatnya. Masyarakatnya tersebut kemudian dikenal dengan “urang Banjar”. Urang Banjar memiliki tradisi yang sudah turun-temurun dari nenek moyang. Akan tetapi, perkembangan zaman telah membuat budaya tradisional urang Banjar, sedikit demi sedikit mulai terkikis. Hal ini merupakan konsekuensi dari majunya peradaban yang mulai tidak menerima adanya budaya tradisional. Mereka lebih memilih hal-hal yang bersifat modern karena kepraktisannya. Akibatnya, hanya sedikit masyarakat yang masih bersedia mengikuti dan melestarikan budaya nenek moyang, budaya tradisional masyarakat setempat.

Ikatan kekerabatan urang Banjar, untuk di daerah perkotaan memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan daerah pedesaan. Daerah perkotaan memiliki masyarakat yang lebih cenderung individual. Mereka sebagian besar telah disibukkan dengan pekerjaan yang menyita waktu untuk bersosialisasi. Berbeda halnya dengan daerah pedesaan yang masih sangat peka dengan sifat sosial. Hal ini tidaklah mengherankan karena masyarakat pedesaan didominasi oleh aktivitas bertani. Kegiatan bertani menjadi aktivitas kebersamaan di antara mereka.

Urang Banjar memiliki kebudayaan yang di dalamnya terdapat nilai-nilai luhur. Nilai-nilai luhur tersebut memiliki pandangan kebijaksanaan sebagai respon terhadap lingkungan setempat yang selalu dilestarikan dari waktu ke waktu. Sebuah proses yang cukup panjang telah menguji nilai-nilai tersebut hingga menjadi sebuah kearifan lokal. Keterujian kearifan lokal yang terus bertahan didasarkan oleh nilai-nilai yang lebih banyak memberikan manfaat terhadap masyarakat setempat. Oleh karena itu, nilai-nilai positif dalam kearifan lokal terus mengakar dan membudaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahyono (2009:7) mengenai kearifan lokal sebagai sebuah konsep kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu melalui pengalaman masyarakat. Dengan kata lain, kearifan lokal merupakan hasil pengalaman yang teruji dengan baik oleh masyarakat setempat.

Kearifan lokal memiliki daya tahan untuk terus melekat dan menjadi bagian dari budaya setempat. Hal ini tidak terlepas dari ciri kearifan lokal itu sendiri seperti yang dikemukakan oleh Moendardjito (dalam Ayatrohaedi, 1986: 40). Ciri-ciri tersebut berkaitan dengan kemampuan kearifan lokal antara lain 1) bertahan terhadap budaya luar, 2) mengakomodasi unsur-unsur budaya luar, 3) mengintegrasikan unsur budaya luar ke budaya asli, 4) mengendalikan kebudayaan, dan 5) memberi arah perkembangan budaya.

Melekatnya kearifan lokal dalam budaya masyarakat urang Banjar telah berlangsung cukup lama. Oleh karena itu, masyarakat Banjar masih didominasi oleh budaya asli mereka sendiri. Akan tetapi, perjalanan waktu yang cukup panjang ternyata menyisakan perjuangan keras terhadap eksistensi budaya lokal. Kehadiran ilmu teknologi semakin menggeser budaya tradisional yang memiliki nilai-nilai luhur kebersamaan. Akibatnya, sedikit demi sedikit budaya yang hilang telah menghilangkan pula kearifan lokal di dalamnya.

Salah satu budaya masyarakat Banjar yang hampir menghilang, bahkan hampir tidak dikenal masyarakatnya sendiri adalah seni. Dalam hal ini, seni lebih dispesifikasikan pada kegiatan bermain anak-anak yang telah ada sejak lama, yakni permainan tradisional.

Permainan tradisional anak merupakan salah satu bentuk *folklore* lisan yang diwariskan secara turun temurun, tanpa diketahui siapa yang pertama kali memainkannya. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika jenis-jenis permainan tradisional anak-anak di Nusantara hampir mirip. Bahkan, yang membedakan jenis permainan itu hanyalah penamaan maupun bentuknya. Dengan demikian, permainan tradisional anak-anak menjadi sebuah aset berharga dalam budaya masyarakat setempat.

Permainan tradisional, biasanya lebih didominasi gerak tubuh seperti lari, dan lompat; atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahiran; atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti menghitung, dan melempar batu ke suatu lubang tertentu; atau berdasarkan keadaan untung-untungan, seperti main dadu (Brunvand, 1968: 227). Dengan kata lain, permainan tradisional memiliki kemampuan dalam mengembangkan fisik, kognitif, emosi, sosial, dan kemampuan lainnya.

Anak-anak daerah pedesaan yang jauh dari sentuhan teknologi lebih banyak mengunggulkan kebersamaan untuk mengisi waktu kosong dengan permainan tradisional yang sifatnya menghibur. Permainan tradisional ini dapat mereka mainkan di mana saja, baik itu di rumah, di tanah lapang, maupun di ladang. Yang menjadi ciri permainan tradisional, khususnya permainan anak-anak Kalimantan Selatan adalah kebersamaan. Jadi, tidak mengherankan jika permainan anak-anak tradisional dulu mampu meningkatkan perkembangan sosial anak menjadi lebih baik.

Permainan di Kalimantan Selatan dapat dibedakan berdasarkan ada tidaknya nyanyian rakyat. Permainan yang melibatkan nyanyian rakyat seperti *cuk cuk bimbi*, *jang panjang*, *ular naga*, *ampar-ampar pisang*, dan lain sebagainya. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang tidak menggunakan nyanyian, melainkan lebih didominasi dengan fisik seperti *ajakan tukang* (petak umpet), *ajakan bukah* (main lari), *ajakan dungkung* (main jongkok), *ajakan pingkut* (main pegangan), *asinan*, *saman*, *keleker* (kelereng). Semua permainan tersebut telah ada sejak lama untuk memberi ciri khas permainan tradisional anak-anak Kalimantan Selatan.

Nyanyian rakyat adalah salah satu genre atau bentuk *folklor* yang terdiri dari kata-kata dan lagu yang beredar secara lisan di antara anggota masyarakat tertentu, berbentuk tradisional, serta banyak mempunyai variasi (Brunvand, 1968: 130). Dua unsur terpenting tersebut, yaitu lirik dan lagu merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan dalam permainan anak. Nyanyian dalam permainan anak ini biasanya didominasi dengan irama gembira dengan kata-kata lucu, misalnya cuk cuk bimbi. Cuk cuk Bimbi merupakan permainan tradisional Kalimantan Selatan yang sifatnya berupa permainan tebak-menebak yang disertai dengan nyanyian pantun.

Cuk-cuk bimbi
Bimbi tuan sarunai
Tacucuk takulibi
Muhanya kaya panai
Sagincul liu - liu, sagincul liu - liu

C. Pendidikan Sebagai Proses Sosio-Kultural yang tidak Dapat Dipisahkan dari Budaya

Pendidikan merupakan sebuah proses sosio kultural. Hal ini mengacu pada sebuah pengertian mengenai kedudukan pendidikan dalam memberikan ilmu pengetahuan beserta nilai-nilai kehidupan yang akan menjadi bekal bagi peserta didik ketika berada di masyarakat. Bahkan, kegiatan peserta didik dan guru dalam proses belajar-mengajar telah menciptakan hubungan yang harmonis dalam kaitannya dengan sosial. Kegiatan sosial tersebut tidak terlepas dari budaya yang melatarbelakangi pendidikan. Proses kultural atau budaya dapat dilihat pada proses pembelajaran. Situasi pembelajaran yang kondusif telah mencerminkan budaya yang secara turun temurun selalu dicerminkan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang menghormati guru dengan cara memperhatikan pembelajaran, juga termasuk sebagai bagian budaya yang mengajarkan untuk menghormati orang yang lebih tua, atau orang yang memberikan banyak manfaat. Oleh karena itu, pendidikan dan sosial-budaya tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan di ruang lingkup keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk perilaku manusia menjadi lebih berbudaya agar dapat menjalankan peranannya sebagai generasi penerus bangsa yang dapat menyesuaikan diri dengan hal-hal yang berada di sekitarnya. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk menjawab setiap tantangan zaman dengan solusi bijak yang berpegang pada budaya dan kearifan lokal. Dengan demikian, akan terbentuk sebuah keharmonisan hubungan dengan penciptanya, sesamanya, dan lingkungannya.

Suatu pendidikan terlaksana di dalam kehidupan berbudaya yang dimiliki oleh masyarakat. Kepribadian tiap individu terbentuk karena adanya nilai-nilai budaya. Tanpa kebudayaan, tidak mungkin lahir suatu kepribadian. Oleh karena itu, proses pendidikan tidak terlepas dari proses pembudayaan.

Ahli antropologi seperti Geertz menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang terkungkung dalam jaringan-arti yang ditentukannya sendiri (dalam Tilaar, 2000: 191). Maksudnya, manusia tidak akan menjadi dewasa jika terpisah dari masyarakatnya yang memiliki kebudayaan sendiri. Namun, manusia bukanlah semata-mata hasil

kungkungan dari nilai-nilai kebudayaan. Kebudayaan itu sendiri merupakan jaringan-arti yang merupakan hasil tenunan manusianya sendiri. Kreativitas, inovasi, dan akulturasi di dalam transmisi kebudayaan menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk yang aktif. Kemampuan kreativitas dan aktivitas manusia adalah hasil dari proses pendidikan. Ini berarti, jika proses pendidikan tidak melahirkan manusia-manusia yang kreatif dan kritis, jaringan-arti yang ditununya semakin lama semakin kaku, kadaluwarsa, dan akhirnya mati. Dengan kata lain, kebudayaan tidak terlepas dari proses pendidikan, sebagaimana proses pendidikan itu sendiri yang juga tidak terlepas dari jaringan kebudayaan.

Kekeliruan selama ini dalam proses pendidikan nasional adalah kecenderungan memisahkan proses pendidikan dari nilai-nilai kebudayaan. Pendidikan yang menitik-beratkan pada intelektualisme berakibat bukan hanya pada terancamnya kebudayaan, tetapi juga pada pendidikan itu sendiri. Kebudayaan lokal mulai dilupakan dan kebudayaan nasional mungkin tersingkirkan, sisanya hanya nilai-nilai budaya yang dapat dikomersilkan.

D. Permainan Tradisional Anak Sebagai Motivasi Pembelajaran yang Bermakna

Perkembangan pendidikan dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan menuju arah yang lebih baik. Hal ini terlihat dari usaha untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Oleh karena itu, agar proses perubahan tingkah laku menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, pembelajaran pun dipusatkan pada peserta didik sebagai subjek belajar. Peserta didik sebagai subjek belajar berarti mereka sendiri yang secara aktif melakukan perubahan tingkah laku tersebut (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik bukan sekedar mengetahui, melainkan menemukan sendiri sumber-sumber belajar secara konkrit yang berada di sekitar mereka. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang penting untuk berusaha dan berkreativitas agar pembelajaran peserta didiknya menjadi lebih bermakna. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tersebut memberikan kesan positif yang akan menjadi bekal peserta didik ketika berada di masyarakat.

Kreativitas guru dalam mengajar sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna langsung kepada peserta didiknya. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk membentuk pembelajaran yang efektif dan tidak menimbulkan kejenuhan. Salah satunya dengan mengombinasikan pembelajaran dengan permainan anak-anak, khususnya permainan tradisional anak yang membawa misi dalam melestarikan budaya daerah.

Permainan tradisional anak-anak merupakan bagian dari budaya yang telah ada sejak lama. Permainan tersebut banyak mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat dikembangkan untuk membantu mendewasakan anak-anak sebagai generasi yang lebih bijak. Nilai kebersamaan dalam permainan mengajarkan anak untuk lebih menghargai temannya, khususnya dalam kegiatan belajar di sekolah.

Permainan tradisional anak-anak memiliki fungsi dalam memberikan hiburan maupun nilai-nilai luhur yang menjadi bagian budaya. Oleh karena itu, permainan dapat

menjadi alternatif untuk membantu proses belajar-mengajar menjadi menyenangkan melalui pemberian motivasi.

Motivasi dalam pembelajaran memiliki kedudukan yang penting untuk memicu anak lebih bersemangat dan berkonsentrasi terhadap pembelajaran. Motivasi apapun bentuknya akan mengarahkan peserta didik dalam memperoleh proses yang bermakna dan hasil yang maksimal. Berbeda halnya dengan peserta didik yang tidak memiliki motivasi sama sekali, akibatnya hasil pembelajaran yang diharapkan tidak dapat maksimal.

Mereka yang selalu duduk manis di dalam kelas, belajar yang menuntut konsentrasi, bahkan guru yang selalu identik dengan ceramah, telah menyebabkan kehidupan anak-anak menjadi monoton setiap harinya. Hal inilah yang menyebabkan rasa kejenuhan. Oleh karena itu, pemberian motivasi yang melibatkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah dapat menghindarkan anak-anak dari rasa kejenuhan.

Pada saat membuka pelajaran, guru dapat menggunakan kreativitasnya dalam mengumpulkan konsentrasi peserta didik melalui permainan daya fokus. Permainan ini melibatkan nyanyian kegembiraan untuk memberikan kesan positif yang menyenangkan dalam pembelajaran. Selain itu, permainan ini dititikberatkan pula pada fokus konsentrasi siswa dalam mengikuti gerakan yang dipandu oleh nyanyian. Permainan ini merupakan permainan tradisional Kalimantan Selatan yang dikenal dengan *Jang Panjang*. Berikut lirik lagu dalam permainan tersebut.

*Jang panjang siapa panjang ajak.
Dek pendek siapa pendek ajak.
Rak merak siapa merak ajak.
Cup kuncup siapa kuncup ajak.
Rang hirang siapa hirang ajak.
Tih putih siapa putih ajak.*

Pembentukan motivasi yang dilakukan saat awal pembelajaran ini menjadi penting kedudukannya untuk memberikan kesan pertama kepada peserta didik. peserta didik harus dijauhkan dari kesan kejenuhan suatu konsep belajar-mengajar yang pasif. Oleh karena itu, memasukan permainan daya fokus dengan nyanyian kegembiraan diharapkan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak memberikan beban belajar kepada peserta didik.

Pemberian motivasi tidak hanya dilakukan pada awal pembelajaran, namun dapat pula diberikan pada saat proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, guru dapat memberikan permainan yang mengacu ketangkasan anak didik. banyak permainan yang dapat dipraktikan seperti bisik berantai. Bisik berantai dapat mengembangkan empat keterampilan berbahasa sekaligus kepada peserta didiknya. Keterampilan membaca diperoleh ketika peserta didik memperoleh tugas untuk membaca isi pesan dalam selemba kertas. Keterampilan berbicara dikembangkan ketika peserta didik pertama menyampaikan isi pesan yang telah dibacanya, dan keterampilan menyimak dikembangkan oleh peserta lainnya yang mendengarkan ujaran temannya. Berikutnya, keterampilan menulis dikembangkan oleh peserta terakhir yang menuliskan pesan sesuai dengan hasil simakannya di papan tulis.

Model *Talking Stick* pun dapat digunakan untuk memberikan motivasi kepada anak didik. Akan tetapi, model ini dikombinasikan dengan permainan daerah yang dikenal dengan *Ampar-Ampar Pisang*. Peserta didik dapat diminta untuk duduk sambil meluruskan kakinya secara berbaris memanjang dengan peserta didik lainnya (disarankan di luar kelas untuk menghilangkan kejenuhan). Kemudian, peserta menyanyikan lagu daerah Kalimantan Selatan yang berjudul *Ampar-Ampar Pisang* sambil menepuk kaki mereka secara bergantian, dari peserta didik pertama sampai terakhir. Ketika lagu berhenti, siswa diberikan kesempatan untuk memilih kejutan yang telah disiapkan guru, baik dalam bentuk pertanyaan (berkaitan dengan indikator pembelajaran), maupun dalam bentuk hadiah. Berikut lagu *Ampar-Ampar Pisang* yang dapat dipraktikkan dalam pembelajaran.

Ampar-ampar pisang
Pisangku balum masak
Masak sabigi dihurung bari-bari (2x)
Manggalepok, manggalepok
Patah kayu bengkok
Bengkok dimakan api, apinya kakurupan (2x)
Nang mana batis kutung, dikitip bidawang (2x)

E. Simpulan

Kalimantan Selatan memiliki budaya yang di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur sejak lama. Nilai-nilai luhur tersebut terus hidup dan selalu menjadi bagian kehidupan masyarakatnya. Melalui perjalanan yang cukup lama, nilai-nilai luhur tersebut kemudian dikenal dengan kearifan lokal. Kearifan lokal berkaitan dengan kemampuan suatu budaya untuk membentengi dirinya dari kebudayaan luar negatif yang akan mengikis kebudayaan lokal. Namun, menerima akomodasi dan akulturasi budaya yang akan memperkaya budaya lokalnya sendiri. Kearifan lokal dalam budaya tersebut dapat ditemukan pada permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional dapat menjadi bahan pertimbangan membangun kreativitas guru dalam menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik dapat mengambil nilai-nilai positif dalam permainan tersebut sebagai bekal dalam mengembangkan kemampuan fisik, sosial, moral, dan emosionalnya.

J. Daftar Pustaka

- Ayatrohaedi.1986. Kepribadian Budaya Bangsa (local Genius.,Jakarta: Pustaka Jaya.
- Hoed, Benny H. 2008. Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Koentjaraningrat, 1986. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Cetakan ke-6. Jakarta: Aksara Baru.
- Pontjopoetro, S. Dkk (2002). *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. (Modul). Jakarta. Pusat Penerbitan UT
- Rahyono, F.X. 2009. Kearifan Budaya dalam Kata. Jakarta: Wedatama Widyastra.
- Sarumpaet, R.I. 2001. *Rahasia Mendidik Anak*. Bandung : Indonesia Publishing House.

Smiers, Joost. 2009. *Arts under Pressure: Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Globalisasi*. Terjemahan Umi Haryati. Yogyakarta: Insistpress.

Taro, Made. 1993. *Mari Bermain*. Denpasar : Upada Sastra

Tilaar, H.A.R.. 2000. *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.

Penulis:

Nama: Noor Cahaya, M.Pd

Instansi: FKIP Unlam Banjarmasin

Alamat: Jalan Belitung Darat Gg. Keluarga RT.10 No.18

Kota: Banjarmasin

Propinsi: Kalimantan Selatan

No HP: 087815195169

Email: chylngstk@gmail.com

Mendaftar Sebagai Pemakalah