



Jl II (1) (2017)

**INDRIA**

Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal



<http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/index>

**PELESTARIAN SENI BUDAYA DAN PERMAINAN TRADISIONAL MELALUI TEMA KEARIFAN LOKAL DALAM KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Betty Yulia Wulansari

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

**Info Artikel**

**Sejarah Artikel:**

Diterima Februari 2017

Disetujui Februari 2017

Dipublikasikan

Maret 2017

**Keywords:**

*Cultural Arts,  
Traditional Games, The  
Early Childhood  
Education Curriculum*

**Abstrak**

Indonesia merupakan negara yang kaya seni budaya dan permainan tradisional. Seni budaya dan permainan tradisional yang begitu beragam namun banyak yang hampir punah karena tidak ada yang melestarikannya. Semakin lama, bangsa Indonesia banyak yang mengenal permainan tersebut hanya melalui dokumentasi tertulis. Hal ini diperburuk dengan adanya arus teknologi permainan digital yang mulai menjamur, dan perubahan sistem sosial di masyarakat yang lebih individualis. Maka dari itu diperlukan usaha untuk tetap melestarikan permainan tradisional melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD merupakan lembaga yang mendukung adanya sistem sosial pertemanan untuk bermain permainan tradisional. Pengembangan kurikulum dengan menambahkan Tema Kearifan Lokal dapat dilakukan pada seluruh lembaga PAUD di Indonesia agar negara kita tidak mengalami krisis kepunahan permainan tradisional.

**Abstract**

*Indonesia is a country rich traditional art and culture danpermainan. Cultural arts and traditional games are so diverse but many are endangered because there is nothing to preserve it. The longer, the Indonesian nation many know the game only through the written documentation. This is exacerbated by the current digital game technology that began to mushroom, and the change of social system in a more individualistic society. Thus it takes effort to keep preserve traditional games through the Early Childhood Education (ECD). ECD is an institution that supports the social system of friends to play traditional games. Curriculum development by adding themes Local Wisdom can be performed on all early childhood institutions in Indonesia so that our country is not experiencing a crisis of extinction of traditional games.*

© 2017 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

✉ Alamat korespondensi:

Kampus Unmuh Ponorogo. Jln Budi Utomo 10.Ponorogo

E-mail: bettyyulia22@gmail.com

e-ISSN 2524-004X

## **PENDAHULUAN**

Indonesia kaya akan seni budaya dan permainan tradisional. Setiap daerah memiliki seni budaya, permainan tradisional yang beraneka ragam. Mulai dari Sabang hingga Merauke. Permainan yang sering dimainkan di Jawa seperti *engklek*, *gobak sodor*, *delikan*, *nekeran*, *apolo* yang sekarang jarang dijumpai di lingkungan masyarakat. Anak-anak tidak lepas dari namanya permainan. Salah satu karakteristik anak usia dini adalah bekerja dengan bermain.

Maka permainan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan dunia anak. Arus perkembangan permainan berteknologi maju terus menggerus permainan tradisional. Prinsip perkembangan adalah perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti (*never ending process*). Manusia secara terus menerus berkembang atau berubah yang dipengaruhi oleh pengalaman atau belajar sepanjang hidupnya. Prinsip yang lain adalah semua aspek perkembangan saling mempengaruhi, baik aspek fisik, emosi, inteligensi maupun sosial. (Kompasiana, 2016)

Saat ini anak-anak usia dini sudah mengenal gadget. Gadget dipilih sebagai permainan bagi sang anak-anak, karena orang tua mudah mengawasi anak-anak ketika bermain.

Orang tua lebih praktis dan merasa aman daripada anak-anak bermain diluar bersama temannya. Namun sayangnya, hal ini semakin menjauhkan anak-anak dari seni budaya dan permainan tradisional dan menghambat hubungan sosial emosional anak dengan lingkungan sekitar. Dari hal tersebut, untuk menghindari punahnya seni budaya dan permainan tradisional maka diperlukan seni budaya dan pelestarian permainan tradisional. Salah satunya melalui lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD merupakan lembaga yang tepat untuk tetap memelihara kelangsungan permainan tradisional Indonesia dari gerusan arus teknologi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Seni Budaya**

Seni Budaya merupakan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku,

dan produk seni budaya bangsa melalui aktivitas berkesenian. Seni Budaya bertujuan memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan sosial sehingga dapat berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Seni Budaya dalam pendidikan tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk anak menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis dan estetis. (Eko Purnomo, 2014)

Seni Budaya secara konseptual bersifat (1) multilingual, yakni pengembangan ekspresi diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa, bahasa kata, bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa peran, dan kemungkinan berbagai perpaduan di antaranya. Kemampuan mengekspresikan diri memerlukan pemahaman tentang konsep seni, teori ekspresi seni, proses kreasi seni, teknik artistik, dan nilai kreativitas. Seni bersifat (2) multidimensional, yakni pengembangan beragam kompetensi tentang konsep seni,

termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika. Seni budaya bersifat (3) multikultural, yakni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan mengapresiasi beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan peserta didik hidup secara beradab dan toleran terhadap perbedaan nilai dalam kehidupan masyarakat yang pluralistik. Seni berperan mengembangkan (4) multikecerdasan, yakni peran seni membentuk pribadi yang harmonis sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, termasuk kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual-spasial, verbal-linguistik, musikal, matematik-logik, jasmani-kinestetis, dan lain sebagainya. (Eko Purnomo, 2014)

### **Permainan Tradisional**

Permainan tradisional menurut Ernawati (2006) permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak

jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Permainan tradisional sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari folklore. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana berolah raga tetapi memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, paedagogis, magis dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak. (Agung Nugroho, 2005)

### **Pendidikan Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan. Anderson, et.al (2003: 32) menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada di periode tahun awal hidup yang memerlukan kesempatan yang cukup untuk pertumbuhan dan mencegah bahaya kerentanan. Anak berkembang dibentuk oleh sumber ketahanan serta kerentanan. Pengalaman kumulatif anak merupakan penentu dari perkembangan. Peluang perkembangan anak usia dini digunakan untuk membangun landasan penting bagi kesuksesan akademik, kesehatan, dan kesejahteraan umum.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut. Sehingga PAUD merupakan lembaga yang melayani kebutuhan tumbuh kembang anak usia ini sehingga mampu melalui tingkat perkembangannya dengan baik.

## **PEMBAHASAN**

Permainan tradisional mengalami trend penurunan. Permainan ini kalah dengan adanya perubahan teknologi dan perubahan sistem sosial di masyarakat. Di kota besar permainan ini hampir tidak ditemukan dimainkan anak-anak. Di daerah pedesaan pun permainan ini sudah mulai jarang ditemui ditengah anak-anak.

Kemunculan gadget android yang dibelaki aplikasi permainan mulai menggusur permainan tradisional. Jaman sekarang, gadget android bukan barang yang istimewa karena setiap orang memilikinya. Orang tua banyak yang tidak mau ambil pusing mengawasi anak bermain diluar rumah biasanya cenderung memberikan gadget pada anak. Tidak jarang, gadget dapat dimainkan anak mulai usia satu tahun.

Dahulu televisi sudah mulai menggusur permainan tradisional, namun dampaknya tidak seekstrim adanya gadget android. Televisi tidak dapat dibawa kemana-mana, sedangkan gadget lebih praktis dengan ukuran kecil dan dapat dibawa berpindah tempat. Namun, sayangnya kemajuan teknologi ini dapat memunahkan permainan tradisional Indonesia.

Salah satu lembaga yang dapat digunakan untuk melestarikan permainan tradisional adalah PAUD. Hal ini dikarenakan PAUD merupakan tempat bertemunya anak-anak untuk bersosialisasi. Tempat ini sangat tepat untuk mengenalkan permainan tradisional dalam berbagai kegiatan dalam kurikulumnya.

Lembaga PAUD diberikan kebebasan untuk mengembangkan kurikulumnya. Kurikulum 2013 PAUD dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 merupakan standar minimal adanya kurikulum yang dilaksanakan oleh lembaga PAUD. Lembaga dapat meningkatkan kualitas kurikulumnya melalui kerifan lokal budaya di daerah masing-masing. Kurikulum berbasis

budaya lokal dapat digunakan untuk melestarikan permainan tradisional. Kurikulum PAUD berbasis budaya lokal memiliki visi untuk melestarikan budaya lokal dan permainan tradisional. Kurikulum ini mengembangkan tema sesuai dengan lingkungannya. Misalnya di daerah Jawa Tengah dapat dilepi tema tentang kerajinan budaya lokal dimana tema ini akan mengcover pengenalan permainan tradisional seperti *dakon, engklek, gobak sodor, delikan, cublak-cublak suweng, jamuran, apolo, nekeran*, dan lain-lain. Tema ini khusus untuk bermain tetapi permainan ini dapat dimasukkan pembelajaran nilai moral agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Adapun upaya pelestarian permainan tradisional dalam kurikulum PAUD dapat dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Penyisipan Tema Kearifan Lokal
- 2) Kegiatan Tema Kearifan Lokal dilaksanakan 3 minggu
- 3) Sub Tema yang dikembangkan dalam tema ini: Sub Tema Seni Kearifan Lokal, Sub Tema Permainan Tradisional dalam ruangan, Sub Tema Permainan Tradisional di luar ruangan

4) Contoh Kegiatan Pengembangan dalam Sub Tema dalam Budaya Jawa Tengah  
(dapat dilihat dalam tabel 1)

Tabel 1. Pengembangan Materi Kegiatan Tema Kerifan Lokal Jawa Tengah Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun

Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan
Seni Kearifan-an Lokal	Mengenal kebiasaan adat orang Jawa Tengah	<b>NAM dan Sosem:</b> Kesopanan terhadap orang tua <b>Kognitif:</b> Belajar menganalisis kebiasaan orang jawa dalam bertamu <b>Bahasa:</b> Penggunaan Bahasa Jawa kepada orang dewasa <b>Fisik Motorik dan Seni:</b> Mengenal batik dan membuat cap
	Mengenal Upacara Adat di Jawa Tengah	<b>NAM dan Sosem:</b> Menghargai kepercayaan orang lain <b>Kognitif:</b> mengenal upacara adat di Jawa Tengah (Tedak Siti, Malam 1 Suro)

Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan	Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan
		<b>Bahasa, Fisik Motorik, dan Seni:</b> Geguritan tentang upacara adat			daerah khas jawa tengah <b>Bahasa:</b> Mampu menghafal lagu Jamuran
	Mengenal Aksara Jawa	<b>NAM dan Sosem:</b> Mencintai peninggalan budaya jawa <b>Kognitif:</b> mengetahui huruf aksara jawa <b>Bahasa:</b> Mampu melafalkan beberapa aksara jawa <b>Fisik, Fisik Motorik, dan Seni:</b> Menarik garis membentuk aksara jawa			<b>Fisik Motorik dan Seni:</b> Mampu menarikan lagu jamuran bersama teman
	Mengenal Ciri Khas Jawa Tengah	<b>NAM:</b> Mengetahui binatang dan tanaman khas Jawa Tengah sebagai salah satu ciptaan Tuhan <b>Sosem:</b> Menyayangi binatang dan tanaman ciri khas jawa tengah <b>Kognitif:</b> Mengetahui binatang, tanaman, rumah, lagu		Mengenal Lagu Jawa Tengah	<b>NAM:</b> mengetahui lagu daerah bernuansa religi (Lir ilir) <b>Kognitif:</b> Membahas isi lagu lir-ilir <b>Bahasa:</b> mampu melafalkan lagu lir-ilir <b>Sosem, Fisik Motorik, dan Seni:</b> Gerak lagu bersama untuk lagu lir-ilir
			Permainan Tradisional dalam ruangan	<i>Dakon</i>	<b>NAM:</b> Berdoa sebelum bermain, belajar jujur <b>Kognitif:</b> Belajar berhitung <b>Bahasa:</b> Belajar berkomunikasi dengan lawan bermain <b>Fisik Motorik:</b> Belajar

Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan	Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan
		menggembam dan menurunkan biji satu persatu <b>Sosem:</b> Belajar bermain bersama teman			lagu jamuran <b>Bahasa:</b> melafalkan lagu jamuran <b>Fisik Motorik dan Seni:</b> Gerak lagu Jamuran
	<i>Cublak-cublak suweng</i>	<b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur <b>Kognitif:</b> Belajar memperkirakan siapa yang membawa batu ditangan <b>Bahasa:</b> melafalkan lagu cublak-cublak suweng <b>Fisik Motorik:</b> Belajar menggemgam batu dan memutarnya <b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok <b>Seni:</b> Dapat menyanyikan lagu cublak-cublak suweng dengan gerakan permainan			<b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok
			<i>Bekelan</i>		<b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur <b>Kognitif:</b> Belajar memperkirakan siapa yang membawa batu ditangan <b>Bahasa:</b> melafalkan lagu cublak-cublak suweng <b>Fisik Motorik:</b> Belajar menggemgam batu dan memutarnya <b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok <b>Seni:</b> Dapat menyanyikan lagu cublak-cublak suweng dengan gerakan permainan
	<i>Jamuran</i>	<b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur <b>Kognitif:</b> Belajar melakukan perintah akhir			
			<i>Gatheng</i>		<b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur <b>Kognitif:</b>



Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan	Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan
		<p>belajar memecahkan garis dengan 3 batu</p> <p><b>Bahasa:</b> melafalkan lagu cublak-cublak suweng</p> <p><b>Fisik Motorik:</b> memindahkan batu dari kolom satu ke kolom lainnya</p> <p><b>Sosem:</b> belajar bermain bersama</p>			<p><b>Bahasa:</b> belajar berkomunikasi dengan teman</p> <p><b>Fisik Motorik:</b> belajar menyalin neker</p> <p><b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok</p>
Permainan Tradisional di luar ruangan	<i>Delikan</i>	<p><b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur</p> <p><b>Kognitif:</b> belajar mencari persembunyian teman dan belajar bersembunyi dengan aman</p> <p><b>Bahasa:</b> menghafal nama teman</p> <p><b>Fisik Motorik:</b> berlari</p> <p><b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok</p>	<i>Apollo</i>		<p><b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur</p> <p><b>Kognitif:</b> belajar menggambar target piramida genteng dan lawan</p> <p><b>Bahasa:</b> berkomunikasi dengan kelompok</p> <p><b>Fisik Motorik:</b> lari dan bermain bola kecil</p> <p><b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok</p>
	<i>Neker-an</i>	<p><b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur</p> <p><b>Kognitif:</b> belajar mengarahkan neker ke target lubang</p>	<i>Engklek</i>		<p><b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur</p> <p><b>Kognitif:</b> belajar berhitung</p> <p><b>Bahasa:</b> berkomunikasi dengan kelompok</p> <p><b>Fisik Motorik:</b></p>

Sub Tema	Kegiatan	Kemampuan yang dapat dikembangkan
		melompat dengan satu kaki <b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok
<i>Gobak Sodor</i>		<b>NAM:</b> berdoa sebelum bermain, belajar jujur <b>Kognitif:</b> belajar melintasi arena permainan gobak sodor <b>Bahasa:</b> berkomunikasi dengan kelompok mengatur siasat <b>Fisik Motorik:</b> lari <b>Sosem:</b> belajar bermain kelompok

Pengenalan seni budaya dan permainan tradisional sesuai dengan pembelajaran di PAUD. Pembelajaran diPAUD belum mengutamakan standar kelulusan tetapi yang paling utama bagaimana memberikan dasar pembiasaan kehidupan. Anak-anak akan menyukai kegiatan bersama dibanding dengan kegiatan individual yang dilakukannya hampir setiap hari dirumah.

## SIMPULAN

### Kesimpulan

1. Perlunya pelestarian seni budaya dan permainan tradisional agar tidak punah.
2. Lembaga PAUD merupakan tempat yang tepat untuk melestarikan seni budaya dan permainan tradisional dengan menambahkan Tema Kearifan Lokal dalam kurikulumnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L. M., et.al. (2003). The Effectiveness of Early Childhood Development Programs: A Systematic Review. American Journal of Preventive Medicine. 32046. Diakses pada 3 November 2015 dari <http://www.thecommunityguide.org/social/soc-AJPM-evrev-ecd.pdf>
- Eko Purnomo, dkk. 2014. Seni Budaya: Buku Guru. Jakarta Kemendikbud diunduh tanggal 13 Maret 2017 dari [http://www.pendidikan-diy.go.id/kurikulum2013/upload/s/JENJANG%20DIKDAS%20\(SMP\)/Kelas%207/Buku%20Guru](http://www.pendidikan-diy.go.id/kurikulum2013/upload/s/JENJANG%20DIKDAS%20(SMP)/Kelas%207/Buku%20Guru)

Yulia Betty Wulansari. Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

[%20Kelas%207/K7%20BG%20Seni%20Budaya.pdf](#)

<http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf>

Ernawati Purwaningsih. (Juni 2006).

Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. Jurnal Sejarah dan Budaya JANTRA. Diakses tanggal 6 Maret 2017 dari

[http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2014/06/Jantra\\_Vol.\\_I\\_No.\\_1\\_Juni\\_2006.pdf#page=44](http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2014/06/Jantra_Vol._I_No._1_Juni_2006.pdf#page=44)

Agung Nugroho. 2005. Permainan

Tradisional Anak-Anak sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis. Diakses tanggal 6 Maret 2017 dari

<http://eprints.uns.ac.id/2347/1/62631506200903171.pdf>

Kompasiana. 5 Mei 2016. Permainan

Tradisional VS Gadget.

[http://www.kompasiana.com/acehmenulis/permainan-tradisional-vs-gadget\\_572b31a52e9773a509976c88](http://www.kompasiana.com/acehmenulis/permainan-tradisional-vs-gadget_572b31a52e9773a509976c88)

Kemendikbud. (2003). UU No 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses tanggal 6 Maret 2017 dari