

CULTIVATING TRADITIONAL GAMES BANJAR IN SCHOOL

Makherus Sholeh

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia

E-mail: Makherus@uin-antasari.ac.id

Abstract: The objectives of the study were to describe: 1) various Banjar's traditional games implemented in schools 2) Benefits of Banjar's traditional games, 3) Strategy to cultivate Banjar's traditional games at school. This study used descriptive-qualitative method and the research is done in SDN Mekar 9 Banjarmasin. The subjects of this study were 5 people consisting of principal, teachers, staff and 2 students. The data collection techniques used are 1) Observation, 2) Interview, and 3) Documentation. The process of data analysis using Miles Huberman consisting of four stages in analyzing data, namely: 1) Data collection, 2) Data reduction, 3) Data exposure and 4) Conclusion. Banjar's Traditional games are cultivated *bacukuk bimbi*, *bahasinan*, *bau-mpauan*, *badaku*, *ampar ampar pisang*, *badamprak*, jump rope and bakujur. Benefits of traditional games of the *banjar*, among others, can be classified on moral development of religion, social emotional, cognitive and physical motor. While the strategy to cultivate Banjar's traditional games at school through 4 stages, namely. (1) structural approach, (2) formal approach, (3) mechanical approach, (4) organic approach.

Keywords: *Cultivating, Traditional Games Banjar, School Culture*

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) telah dirumuskannya fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus dilaksanakan dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia. Pada pasal 3 undang-undang tersebut diungkapkan bahwa "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan pada tingkatan sekolah mengarah pada pembentukan budaya sekolah yang melandasi nilai-nilai perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian, dan simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, dan masyarakat sekitar sekolah. Budaya sekolah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas.

Pada zaman disruption ini telah terjadi perubahan cepat sehingga perubahan ini akan menyebabkan pergeseran nilai-nilai budaya tersebut. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, permainan tradisional bersifat edukatif yang dapat membentuk karakter positif sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan video game, play station, game online berbagai permainan yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop.¹ Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional.

Permainan video game dan game online memang menghibur, tetapi bisa membuat kecanduan karena terdapat unsur thrill dan suasana tegang. Para peneliti berpendapat video game dan game online memiliki daya tarik yang lebih kuat dibandingkan tontonan TV pada anak-anak. Karena jauh lebih hidup dan bersifat interaktif. Permianan tersebut memiliki target entah untuk menjatuhkan atau mematikan lawan. Salah satu jenis game yang banyak dimainkan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*): *Ragnarok, Seal*; MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft, Dota 2*; MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*): *Counter Strike, Rising Force, and Perfeck Wars*; dan MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).

Sekarang ini baik anak-anak maupun dewasa lebih cenderung memainkan permainan yang berbasis online yang memiliki kecenderungan untuk membatasi diri dalam pergaulan dengan orang lain sehingga dapat membentuk karakter negatif. Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang

¹ D. Fauziah, *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*. 2015. <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalampermainan-tradisional-anak/> Diakses 28 Maret 2018 pukul 19.20 WIB

digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya. Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman karena pada umumnya ber-AC, misalnya di tempat bermain seperti timezone atau di warnet. Banyak sekali kasus yang terjadi ketika anak sudah kecanduan bermain game online, salah satunya kasusnya yang termuat di berita online adalah anak mencuri motor,² anak menjadi buta karena kecanduan game online,³ meninggal dunia saat bermain *game online*,⁴ dan melakukan pembunuhan akibat *video game*.⁵

Berbeda dengan permainan tradisional yang biasanya dimainkan di tempat terbuka atau di halaman, terkadang saat bermain permainan tradisional anak kepanasan apabila dimainkan pada waktu siang ketika matahari masih terik. Saat bermain, anak-anak bebas untuk berlari-larian, melompat-lompat, atau melempar sehingga kadang bajunya basah karena keringat.

Permainan tradisional merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia pada zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang baik bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.⁶

Berbagai macam permainan tradisional di banjar antara lain Bacukcuk Bimbi, Badaku, Bahasinan, Baiitingan, Badamprak, Basimban, Batungkau, Bauupauan dll, yang biasa dilakukan pada pagi atau sore hari. Menurut Arikunto dalam Halim: 1) mengungkapkan bahwa

²<https://news.detik.com/jawabarat/2148753/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motor/1>, diakses pada 28 Maret 2018 pukul 14.00 WIB

³<http://wow.tribunnews.com/2017/10/05/gara-gara-kecanduan-game-online-mata-kanan-gadis-cantik-ini-butak-kondisi-retinanya-ngeri>, diakses pada 28 Maret 2018 pukul 14.15 WIB

⁴<https://techno.okezone.com/read/2016/08/09/326/1458986/korban-meninggal-dunia-saat-bermain-game-online>, diakses pada 28 Maret 2018 pukul 14.30 WIB

⁵<https://www.liputan6.com/citizen6/read/2287867/9-kasus-pembunuhan-akibat-video-game>, diakses pada 28 Maret 2018 pukul 15.00 WIB

⁶Misbach, I. H. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*, Tahun 2006. Diakses 28 Maret 2018 dari http://file.upi.edu/direktori/fip/jur_psikologi/197507292005012ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_peran_permainan_tradisional_revisi_final_.Pdf.

dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.⁷

Permainan tradisional banjar merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat banjar dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional banjar, baik orang dewasa maupun anak-anak dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Permainan tradisional banjar merupakan salah satu aset budaya yang wajib kita lestarikan karena mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa yang diharapkan bisa membangun karakter anak. Fokus penelitian ini untuk medeskripsikan: 1) macam-macam permainan tradisional banjar yang diterapkan di sekolah 2) Manfaat Permainan Tradisional Banjar, 3) Strategi Membudayakan Permainan Tradisional Banjar Disekolah.

Budaya Sekolah

Istilah “Budaya” mula-mula datang dari disiplin ilmu Antropologi Sosial. Apa yang tercakup dalam definisi budaya sangatlah luas. Menurut Muhammin Istilah budaya dapat diartikan sebagai totalitas pola perilaku, kesenian kepercayaan, kelembagaan, dan semua produk lain dari karya dan pemikiran manusia yang mencirikan kondisi suatu masyarakat atau penduduk yang ditransmisikan bersama.⁸ Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indoensia, budaya (cultural) diartikan sebagai pemikiran; adat istiadat; sesuatu yang sudah berkembang; sesuatu yang menjadi kebiasaan yang sukar untuk dirubah. Dalam pemakaian sehari-hari budaya biasanya disinonimkan dengan tradisi (tradition).⁹ Tradisi diartikan sebagai ide-ide umum, sikap dan kebiasaan dari masyarakat yang nampak dari perilaku sehari-hari yang menjadi kebiasaan dari kelompok dalam masyarakat tersebut

Sedangkan budaya organisasi sekolah menurut Pabundu Tika adalah suatu pola asumsi dasar yang diciptakan, dikemukakan,

⁷ F. M. Halim, *Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. Jurnal Intra*, 2 Tahun 2014, h. 1

⁸ Muhammin dan Abdul Mudjib. *Pemikiran Pendidikan Islam, Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya*, (Bandung: Triganda Karya, 1993), h. 35

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia versi online, <http://kbbi.web.id/budaya> diakses pada 18 Maret 2018 pukul 13.22 WIB

atau dikembangkan oleh kelompok tertentu sebagai pembelajaran untuk mengatasi masalah adaptasi eksternal dan internal yang resmi dan baru sebagai cara yang baik, dan oleh karena itu diajarkan serta diwariskan kepada anggota baru sebagai cara yang tepat memahami memikirkan dan merasakan terkait dengan masalah tersebut.¹⁰

Menurut Zamroni budaya merupakan pandangan hidup yang diakui bersama oleh suatu kelompok masyarakat yang mencakup cara berfikir, perilaku, sikap, nilai yang tercermin baik dalam wujud fisik maupun abstrak.¹¹ Dalam praktiknya, hal demikian dapat terjadi secara sengaja maupun secara tidak sengaja, karena banyak faktor yang mempengaruhi timbulkan nilai-nilai, norma, sikap, dan berkembangnya perilaku di masyarakat. Lambat laun semua yang terjadi di komunitas masyarakat menjadi sesuatu yang dipahami bersama, dilakukan bersama, dan dianggap sebagai sesuatu yang baik untuk dilakukan dan dikembangkan di masyarakatnya. Hal demikian terjadi karena pengaruh pemikiran internal masyarakat setempat atau juga dapat dipengaruhi oleh nilai-nilai, normal, dan wujud budaya lainnya yang ada di luar masyarakat tersebut, baik yang dilihat, dirasakan, dan didengar secara langsung maupun secara tidak langsung

Permainan Tradisional;

1. Bermain dan Permainan

Bermain Menurut Karl Gross dalam Muthiah mengatakan bahwa bermain dapat memperkuat isnting yang dibutuhkan anak guna kelangsungan hidupnya di masa depan.¹² Bermain dianggap mengembangkan fungsi-fungsi yang tersembunyi dalam diri seseorang dan sebagai sarana latihan untuk mengelaborasi keterampilan yang diperlukan di saat dewasa. Sedangkan menurut Vygotsky dalam Tedjasaputra memandang bermain sebagai self help tool. Di mana bermain anak mendapatkan scaffolding baik untuk kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerjasama dengan teman bermain.¹³

¹⁰ Pabundu Tika, *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), h. 3

¹¹ Zamroni. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. (Yogyakarta: Bigraf Publishing, 2001), h. 248

¹² Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2010), h. 97

¹³ Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, Mainan dan Permainan*. (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001), h. 10

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarluaskan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.¹⁴

2. Tahap Perkembangan Bermain dan Faktor yang mempengaruhi

Menurut Parten (1932) dalam Hasanah dan Hardiyanti ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:¹⁵ a) *Unoccupied* atau bermain tidak tetap; b) *Salitary Play* atau bermain sendiri; c) *Onlooker Play* atau pengamat; d) *Parallel Play* atau bermain parallel; e) *Associative play* atau bermain dengan teman; dan f) *Cooperative or Organized Play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan.

Pada dasarnya ke enam tahapan perkembangan bermain tersebut dialami oleh semua anak. Namun semua tahapan tersebut tidak lepas dari beberapa faktor yang turut memberikan pengaruh. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan bermain anak, yaitu: 1) Kesehatan; 2) Perkembangan Motorik; 3) Intelektual; 4) Jenis Kelamin; 5) Lingkungan; 6) Status sosial ekonomi; 7) Jumlah waktu bebas; dan 8) Peralatan bermain.

3. Klasifikasi Permainan Untuk Anak

Ada banyak permainan yang dapat dikembangkan pada program pembelajaran anak. Terkait dengan ragam permainan tersebut, setiap ahli memiliki perbedaan dalam mengklasifikasikan ragam permainan untuk anak. Hal tersebut disebabkan perbedaan sudut pandang dalam

¹⁴James Danandjaya. *Folklore Indonesia*. Jakarta : Gramedia, 1987), h. 87

¹⁵Nor Iza Hasanah & Hardiyanti Pratiwi. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), h. 9

meninjau atau melihat permainan tersebut. Menurut Hasanah dan Hardiyanti berikut klasifikasi permainan berdasarkan kategorinya:¹⁶

- a) Permainan berdasarkan perkembangan zaman
- b) Permainan bersdasarkan jumlah permainannya
- c) Permainan berdasarkan aktifitas gerak anak
- d) Permainan berdasarkan tempat memainkannya

4. Manfaat dan Jenis Permainan Tradisional Banjar

Permainan Tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaanya. Menurut Hasanah dan Hardiyanti, mafaat permainan tradisional untuk anak antara lain:¹⁷

- a. Bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak
- b. Bermain untuk perkembangan aspek bahasa anak
- c. Bermain untuk Perkembangan aspek sosial anak
- d. Bermain untuk perkembangan aspek emosional anak
- e. Bermain untuk perkembangan aspek moral anak
- f. Bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak
- g. Bermain untuk perkembangan kreativitas anak
- h. Bermain untuk perkembangan pengetahuan dan wawasan anak
- i. Bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan anak
- j. Bermain sebagai media terapi
- k. Bermain mengembangkan kecerdasan majemuk anak

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Tujuan penelitian ini adlaah untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang membudayakan permainan tradisional banjar disekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karang Mekar 9 Kota Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah 5 orang terdiri dari Kepala Sekolah, Wakakurikulum, Guru dan 2 siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah 1) Observasi, 2) Wawancara, dan 3) Dokumentasi. Proses analisis data menggunakan Miles Huberman dalam Muhadjir yang terdiri dari empat tahapan dalam menganalisis data, yaitu: 1) Pengumpulan Data, 2) Reduksi Data, 3) Paparan Data

¹⁶*Ibid*, h. 9

¹⁷*Ibid*, h. 35

dan 4) Penyimpulan. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif.¹⁸

Hasil dan Pembahasan

1. Macam-macam Permainan dan Manfaat Permainan Tradisional Banjar

¹⁸ Noeng Muhamdijir, *Metodologi Keilmuan: Paradigma Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, (Yogyakarta: Rake Sarasir, 2007).h. 20

N O	Nama Permainan	Perkembangan Moral keagamaan	Perkembangan Sosial emosional	Perkembangangan Kognitif	Perkembangan Fisik Motorik
1.	Bacucuk Bimbi	Anak diajarkan untuk tidak berbohong dan curang terhadap teman bermain	Anak belajar bersabar jika anak tersebut selalu menjadi anak yang ajak, mentaati peraturan, mengendalikan perasaan dan sportif	Anak-anak yang tidak ajak dilatih untuk merencanakan strategi agar kertas yang mereka genggam tidak mudah di tebak oleh pemain yang ajak	Melatih otot jarinya dengan kegiatan meremas kertas
2.	Bahasinan	Anak diajarkan menjadi anak yang jujur ketika menyetuh dan disetuh oleh anak yang main	Bermain bahasinan anak belajar untuk saling bekerjasama, kompetitif dan sportif serta menghargai dan menjaga persaan teman yang kalah dalam bermain	Belajar mengatur strategi untuk mengecoh teman yang pasang. Memperhitungkan dan memprediksi apa yang terjadi atas strategi yang telah digunakan	Melatih gerak dan keseimbangan tubuh ketika berlari dan berhenti mendadak, Berlatih menjadi lincah dan gesit

3.	Ba-u-upauan	Anak akan belajar jujur dan tidak curang ketika mengikuti permainan ini	Melatih sportifitas. Melatih kegigihan dalam berupaya menemukan persembunyian teman	Melatih anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan kemampuan dalam mengatur strategi, bagaimana mencari tempat persembunyian termasuk strategi untuk bisa upau	Melatih gerak fisik seperti berlari, khususnya ketika pemain ingin upau, menyehatkan fisik dan keseimbangan tubuh
4.	Badaku	Anak-anak diajarkan untuk jujur, dapat membedakan sikap baik dan buruk dilakukan ketika bermain	Anak belajar memiliki sikap yang gigih dalam bermain mengendalikan perasaan ketika menang dan kalah serta menghargai teman	Belajar berhitung, mengenal pola pembagian dan mengetahui perbedaan antara yang sedikit dengan yang lebih banyak	Anak melatih motorik halus, yaitu mengkoordinasi mata dan tangan untuk membagikan biji dakuan kedalam lubang dakuan

5.	Ampar-ampar Pisang	Menghargai dan meyayangi teman	Melatih kemampuan bersosialisasi dengan orang lain, memberikan rasa senang, semangat dan sikap positif dalam diri anak serta mematuhi peraturan permainan	Mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak melalui nyanyian	Walaupun permainan ini hanya duduk, tapi juga bisa mengembangkan fisik anak yaitu ketika anak sedang melipat kakinya dan sedang memegang-megang kaki temannya
6.	Badamprak	Anak akan belajar jujur, berbicara dan menyimak perkataan teman dengan bahasa yang baik	Permainan ini memberikan rasa senang pada anak, menimbulkan keceriaan yang bagus untuk perkembangan emosi anak. Anak belajar bersosialisasi dengan teman sebaya, tumbuh rasa percaya diri, menumbuhkan sikap koperatif dan sportif, menghargai teman	Membantu anak dalam memahami konsep membilang ketika sambil mengambil kerikil, anak bisa diajak sambil berhitung jumlah kerikil yang dipungut	Menyehatkan fisik anak, terlebih membentuk otot-otot kakinya yang digunakan untuk berinting-ting, melatih keseimbangan anak, melatih kosentrasi mata dan tangan saat melemparkan undas agar tidak keluar garis

7.	Lompat Tali	Anak akan belajar jujur, saling menghargai sesama teman	Melatih keberanian dari anak untuk melakukan tindakan lompat tinggi, Melatih empati, kesabaran dan mentaati peraturan	Anak menjadi terampil untuk berhitung secara sistematis dengan menyesuaikan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan ketika melakukan lompatan	Melatih anak menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot otot menjadi padat berisi serta kuat. Mengurangi obesitas pada anak
8.	Bakujur	Melatih sikap jujur dalam diri anak karena bisa saja jika berniat curang ketika lawannya lengah	Melatih anak untuk belajar bersaing secara sportif, mengakui keunggulan teman, memupuk ketekunan dalam berjuang, gigih dan menjalin keakraban antar sesama pemain	Membuat anak berfikir kreatif untuk mengatur strategi menjadi pemenang dan juga mengatur strategi agar bisa menutup jalan lawan	-

2. Strategi Membudayakan Permainan Tradisional Banjar Disekolah

Strategi pengembangan dalam mewujudkan membudayakan permainan tradisional disekolah dapat dilakukan melalui empat pendekatan yaitu: (1) pendekatan struktural, (2) pendekatan formal, (3) pendekatan mekanik, (4) pendekatan organik.



Pertama, pendekatan Struktural yaitu strategi kepala sekolah dalam mengembangkan dan mewujudkan budaya permainan tradisional banjar disekolah sudah menjadi komitmen dan kebijakan pimpinan SDN Karang Mekar 9 Kota Banjarmasin yang sesuai dengan visi dan misi sekolah, sehingga lahirnya berbagai peraturan atau kebijakan yang mendukung terhadap lahirnya berbagai kegiatan pembudayaan permainan tradisional banjar di sekolah beserta berbagai sarana dan prasarana pendukungnya termasuk pada sisi pembiayaan. Jadi kepala SDN Karang Mekar 9 Kota Banjarmasin memiliki komitmen untuk membudayakan permainan tradisional banjar di lingkungan sekolah dengan merangkul stake holder internal sekolah maupun eksternal sekolah. Kemudian merumuskan dalam rapat komite sekolah untuk menentukan permainan apa saja yang di biasakan untuk menjadi budaya sekolah serta waktu pelaksanaannya. Permainan yang dijadikan budaya di sekolah yaitu bacucuk bimbi, bahasisnan, ba-u-upauan, badaku, ampar-ampar pisang, badamprak, lompat tali dan bakujur.

Kedua, pendekatan formal yaitu strategi dalam mengembangkan dan mewujudkan budaya permainan tradisional banjar disekolah dilakukan melalui pengoptimalan kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah. Dengan demikian guru mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah termasuk kegiatan ko-kurikuler. Salah satu kebijakan kepala sekolah adalah membuat mata pelajaran SPDP yang dilaksanakan di kelas rendah maupun kelas tinggi. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional banjar yang diintegrasikan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan.

Ketiga, pendekatan mekanik, yaitu strategi kepala sekolah dalam mengembangkan dan mewujudkan budaya permainan tradisional banjar disekolah didasari pemahaman bahwa kehidupan terdiri atas berbagai aspek yang sangat penting bagi semua orang, dan pendidikan dipandang sebagai penanaman dan pengembangan seperangkat nilai kehidupan, yang masing-masing bergerak dan berjalan menurut fungsinya. Masing-masing gerak bagaikan sebuah mesin yang terdiri atas beberapa komponen atau elemen, yang masing-masing menjalankan fungsinya sendiri-sendiri, dan antara satu dan yang lainnya bisa saling berkonsultasi. Pendekatan mekanik ini disekolah dapat diwujudkan dengan meningkatkan kuantitas dan kualitas kegiatan ekstrakurikuler berbasis kearifan lokal. Salah satunya mensinergikan permainan-permainan tradisional banjar dengan visi misi jurusan dan cita-cita untuk melestarikan permainan tradisional banjar dan membuat peserta didik untuk cinta dengan permainan tradisional daerahnya.

Keempat, pendekatan organik, yaitu penciptaan suasana budaya permianan tradisional banjar di sekolah yang disemangati oleh adanya pandangan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah kesatuan atau sebagai sistem sekolah yang berusaha mengembangkan pandangan semangat hidup, yang dimanifestasikan dalam sikap hidup, perilaku dan keterampilan hidup yang berbasis kearifan lokal dari seluruh warga sekolah. implementasinya adalah dengan memberikan pengarah dan fasilitas agar anak maupun guru bisa mengintegrasikan permainan tradisional banjar pada proses belajar mengajar dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain permainan tradisional banjar ketika waktu istirahat. Setiap tahun juga melaksanakan hari besar proklamasi dengan diadakan lomba berbasis permainan tradisional banjar di sekoalah

Catatan Akhir

Permainan tradisional banjar yang dibudayakan adalah bacukuk bimbi, bahasisnan, ba-u-upauan, badaku, ampar-ampar pisang, badamprak, lompat tali dan bakujur. Manfaat permainan tradisional banjar antara lain dapat digolongkan pada perkembangan moral agama, sosial emosional, kognitif dan fisik motorik. Sedangkan strategi membudayakan permainan tradisional banjar disekolah melalui 4 tahap, yaitu. (1) pendekatan struktural, (2) pendekatan formal, (3) pendekatan mekanik, (4) pendekatan organik.

Daftar Rujukan

- Azwar, Saifudin. (1999). *Metode Penelitian* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bogdan, Robert C. dan Sari Knopp Biklen. (1998). *Qualitatif Research for Education: an Introduction to Theory and Methods*, Boston: Alyn and Bacon.
- Danandjaya, James. (1987). *Folklore Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Faisal, Sanapiah. (1990). *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar dan Aplikasi*, Malang: YA3.
- Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*. Diakses 28 Maret 2018 dari <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalam-permainan-tradisional-anak/>
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra*, 2 (2).
- Hasanah, Nor Iza & Hardiyanti Pratiwi. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- <http://wow.tribunnews.com/2017/10/05/gara-gara-kecanduan-game-online-mata-kanan-gadis-cantik-ini-butakondisi-retinanya-ngeri>
- <https://news.detik.com/jawabarat/2148753/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motor/1>
- <https://techno.okezone.com/read/2016/08/09/326/1458986/korban-meninggal-dunia-saat-bermain-game-online>
- <https://www.liputan6.com/citizen6/read/2287867/9-kasus-pembunuhan-akibat-video-game>
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Diakses 28 Maret 2018 dari http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/_197507292005012-

ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_peran_permainan_tradisional__revisi_final_. Pdf

Muhadjir, Noeng. (2007). *Metodologi Keilmuan: Paradigma Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Yogyakarta: Rake Sarasir.

Muhaimin dan Abdul Mudjib. (1993). *Pemikiran Pendidikan Islam, Kajian Filosofis dan Kerangka Dasar Operasionalnya*, Bandung: Triganda Karya.

Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Tika, Pabundu (1993). *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*. Jakarta:Bumi Aksara.

Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Zamroni. (2001). *Paradigma Pendidikan Masa Depan*.Yogyakarta: Bigraf Publishing