

Urgensi Cerita Anak Bermuatan Permainan Tradisional dalam Literasi Budaya

Mei Fita Asri Untari* , Agus Nuryatin, Teguh Supriyanto, Mukh. Doyin

Ilmu Pendidikan Bahasa, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon,
Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

*Corresponding Author: meifitaasri@students.unnes.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui urgensi cerita anak bermuatan permainan tradisional bagi siswa sekolah dasar. Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan dari dunia anak sekolah dasar. Untuk meminimalisasi permainan digital yang membawa dampak negatif perlu direvitalisasi kembali permainan-permainan tradisional yang diintegrasikan melalui cerita anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan literatur sistematis. Review ini diawali dengan pertanyaan penelitian “apa pentingnya cerita anak bermuatan permainan tradisional”. Penelusuran artikel melalui *Google Scholar*, *Research Gate*, *Springer*, *Sage Pub*, dan *elicit* dengan kata kunci yang digunakan cerita anak, permainan tradisional, literasi budaya. Hal ini bertujuan untuk kemutakhiran hasil riset dan keterbaruan pengambilan database. Berdasarkan hasil studi literatur ditemukan hasil permainan tradisional belum diwujudkan dalam cerita anak, cerita anak digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi anak, dan banyak pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional. Maka secara teoretis berlandaskan bukti ilmiah perlu direvitalisasi cerita anak bermuatan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak dan menguatkan literasi budaya bagi siswa SD.

Kata kunci: revitalisasi, cerita anak, permainan tradisional

Abstract. This study aims to determine the urgency of children's stories filled with traditional games for elementary school students. Play and games are two things that cannot be separated from the world of elementary school children. To minimize digital games that have a negative impact, it is necessary to revitalize traditional games which are integrated through children's stories. The method used in this research is a systematic literature review. This review begins with a research question "what is the importance of children's stories filled with traditional games". Search articles through Google Scholar, Research Gate, Springer, Sage Pub, and elicit with keywords used children's stories, traditional games, cultural literacy. This aims to update research results and update database retrieval. Based on the results of a literature study it was found that the results of traditional games had not been realized in children's stories, children's stories were used to develop children's literacy skills, and many learning integrated traditional games. So theoretically based on scientific evidence it is necessary to revitalize children's stories filled with traditional games to develop children's language skills and strengthen cultural literacy for elementary school students.

Key words: revitalization, children's stories, traditional games

How to Cite: Untari, M. F. A., Nuryatin, A., Supriyanto, T., & Doyin, M. (2023). Urgensi Cerita Anak Bermuatan Permainan Tradisional dalam Literasi Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 500-504.

PENDAHULUAN

Setiap anak pasti senang dengan bermain, baik bermain sendiri maupun bermain dengan teman. Anak-anak memiliki dunia tersendiri yang menawarkan kepolosan yang menggugah, rasa ingin tahu yang besar, kegembiraan, kedamaian, tantangan untuk menjelajah serta lumbung kreativitas yang kaya (Misbach, 2006). Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang melekat pada anak. Karena dengan bermain dan permainan anak-anak dapat mewujudkan potensi sebagai makhluk kebudayaan, yaitu manusia dapat yang memberdayakan potensi diri untuk mengoptimalkan aspek-aspek rasio, emosi, sosial, bahasa, intuitif, etika, ekologi dan spiritual sehingga mampu membentuk norma dan tatanan hidup yang didasari nilai-nilai budaya

luhur, baik untuk diimplementasikan secara individu maupun untuk kehidupan masyarakat.

Dalam bermain pun ada yang menggunakan alat bantu, ada yang tidak menggunakan alat bantu, dan ada juga yang cukup menggunakan anggota tubuh. Dalam dunia permainan, ada yang disebut dengan permainan tradisional atau permainan rakyat dan ada yang digolongkan dalam permainan modern.

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zamah dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Yulita (2017) menjelaskan bahwa alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekira. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar. Dengan penjelasan tersebut dapat ditarik

kesimpulan bahwa permainan tradisional dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, oleh siapa saja karena alat-lat bantu yang sederhana bahkan ada yang tanpa menggunakan alat bantu. Aktivitas bermain pun bersifat esensial bagi Kesehatan mental anak-anak, karena melalui panca indera dan pengalaman sesorimotornya, anak-anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang akan diperlukan dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan kognitif, motorik, emosi, bahasa, dan sosial.

Kondisi yang merebak saat ini adalah banyak alat-alat permainan yang tidak mendorong anak sebagai seorang kreator tetapi lebih menggiring anak menjadi operator. Alat-alat permainan yang memanfaatkan kehadiran teknologi canggih seperti computer, internet, video games atau playstations, membuat anak sulit melepaskan diri dari keasyikan untuk memasuki petualangan di dunia maya. Permainan dengan video game atau permainan yang canggih memang menghibur, tetapi membuat kecanduan berupa unsur *thrill*, suasana tegang. Dalam Misbach (2006) menyebutkan bahwa banyak peneliti yang menyimpulkan video game menawarkan agresi yang lebih kuat daripada tontonan televisi pada anak-anak. Karena jauh lebih hidup dan bersifat interaktif. Di sana ada target entah untuk menjatuhkan atau mematikan lawan.

Fenomena yang terjadi saat ini adalah teknologi akan membuat anak-anak keasyikan menatap layar komputer dengan duduk berjam-jam, secara lambat laun dapat menggiring anak menjadi terasing secara emosional karena minimnya kontak dengan dunia nyata. Permainan yang dikemas dengan gadget atau handpone juga telah merebak bahkan telah dikonsumsi sejak anak berusia di bawah satu tahun. Gadget memberikan kemudahan untuk dioperasikan, dibawa, diletakkan dekat dengan anak sehingga anak akan lebih diam berinteraksi dengan gadget atau komputer. Bahkan permainan game online yang ditawarkan memberikan rasa candu yang berlebihan kepada anak.

Anak usia SD memiliki sifat senang dengan hiburan dan petualangan. Salah satu media yang dapat diberikan adalah sastra anak berupa cerita anak. Pembelajaran sastra anak sangatlah penting karena sastra menjadi kebutuhan setiap manusia serta banyak sekali manfaat yang didapat. Dalam pembelajaran di SD salah satu tujuan pembelajaran sastra adalah membimbing siswa agar memahami, menikmati, dan menulis karya

sastra yang telah dibaca.

Cerita anak merupakan karya sastra yang ditulis sebagai bahan bacaan untuk anak, yang isinya sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual serta emosi anak. Nurgiyantoro (2005) menjelaskan bahwa cerita anak merupakan karya sastra anak berupa prosa yang mengisahkan peristiwa atau pengalaman yang berdasarkan urutan waktu benar dialami seseorang ataupun dapat berupa imajinasi mengisahkan dunia anak-anak.

Dengan melihat adanya kebermanfaatan cerita anak tersebut maka penulis cerita dapat mengintegrasikan antara cerita anak dengan permainan tradisional sebagai langkah yang relevan dalam mengatasi permasalahan globalisasi yang menyebabkan degradasi moral dan lunturnya budaya bangsa tentang permainan tradisional atau permainan rakyat yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

METODE

Metode dalam penulisan ini metode kajian kepustakaan atau literatur review (*library research*) dengan mengkaji beberapa artikel dalam jurnal ilmiah yang relevan dengan topik. Melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan dalam setiap artikel atau Pustaka. Penelitian kepustakaan menggunakan literatur baik berupa buku, catatan, mapupun laporan hasil penelitian terdahulu. Sumber data dalam kajian ini adalah kalimat dalam pustaka yang diambil. Metode pengumpulan data yaitu penelitian pustaka yaitu dengan cara membaca, menelaah dan mencatat berbagai literatur atau bahan bacaan yang sesuai dengan pokok bahasan, kemudian disaring dan dituangkan dalam kerangka pemikiran secara teoretis sehingga didapatkan fakta untuk membandingkan perbedaan dan persamaan pengembangan cerita anak dan implikasi permainan tradisional untuk anak SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian literatur melalui publikasi Research gate, Google Scholar, Elicit, Springer, Sage Pub peneliti menemukan tujuh artikel jurnal yang sesuai dengan topik pembahasan yaitu cerita anak, sastra anak, permainan tradisional, dan literasi budaya.

Menurut Atik Soepandi, Sekar, dkk, dalam Suryawan (2018) permainan adalah kegiatan yang bersifat menghibur baik yang menggunakan

alat ataupun tanpa alat. Permainan tradisional adalah permainan atau aktivitas fisik, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hari. Permainan tradisional dapat dikategorikan dalam tiga golongan yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif.

Menurut Yulita (2017) permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar. Adapun alat bantu dalam permainan modern adalah kertas, besi, atau benda lain. Sekarang ini permainan anak semakin berkembang sesuai tuntutan zaman. Anak-anak bermain menggunakan alat teknologi, misalnya telepon genggam, gawai, komputer, laptop, dll.

Anak-anak saat ini lebih mengenal permainan point blank, mobile legend, angry bird, Sakura simulator school, pokemon, free fire, dll dibandingkan dengan petak umpet, dakon, betengan, gobak sodor, dll. Dalam permainan modern kemampuan kolaborasi, kerja sama, strategi kooperatif tidak muncul dalam diri anak ketika memainkannya (Agusta, 2019).

Saat anak-anak terlibat dalam kesempatan bermain, eksplorasi, dan eksperimen mereka mulai memahami diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka, mengembangkan kepercayaan diri dan terlibat dalam pembelajaran, dan melalui lingkungan sosial terlibat dengan berbagai perspektif (Huth, dkk, 2021). Anak-anak menciptakan pengetahuan saat mereka bermain, berinteraksi dengan lingkungan mereka, teman, objek, dan guru.

Hal ini sejalan dengan kebutuhan anak SD yaitu senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru untuk kreatif dan menyajikan permainan tradisional kepada anak-anak, sejak sekolah pertama (Palumbo, 2021). Permainan tradisional menawarkan interpretasi asli dari fenomena

sosial manusia, menegaskan bahwa budaya pertama kali dimainkan dan menekankan pada kenangan masa lalu yang menyenangkan.

Pengenalan permainan tradisional dapat melalui literatur. Literatur mengungkapkan berbagai definisi dan penggunaan istilah cerita (Hunt, dkk 2021). Cerita menggabungkan berbagai genre termasuk buku bergambar, sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realistik kontemporer, cerita dan buku informasi. Anak-anak memahami dunia mereka dan memberi imajinasi melalui cerita (Lami Nack, 2016). Cerita penting dalam pengaturan anak karena kebijakan dan pemahaman intuitif dijalin dalam cerita yang diketahui, diceritakan, dan dijalani (Hunt, 2021).

Artikel Hunt (2021) berjudul *The use of story to teach religious education in the early years of primary school: a systematic review of the literature* menjelaskan manfaat cerita yaitu membangun keterampilan literasi dan sosial melalui keterlibatan dalam berbagai teks dalam lingkungan yang kaya akan literasi. Cerita membuat hubungan pribadi dengan pemahaman dan kolaborasi dengan lingkungan. Membaca sangat efektif untuk anak bila dikombinasikan dengan diskusi dan demonstrasi.

Dalam beberapa artikel yang telah dianalisis belum adanya pemanfaatan cerita anak dalam pengenalan permainan tradisional dan penguatan literasi budaya. Sastra atau cerita anak memang telah digunakan dalam mengenalkan konsep-konsep sederhana bagi anak-anak. Akan tetapi, cerita anak yang memperkenalkan permainan tradisional masih terbatas sehingga literasi budaya anak-anak masih terbatas.

Pembahasan

Setelah menganalisis secara manual dengan membaca dan mencermati isi masing-masing artikel, kemudian peneliti menganalisis menggunakan VOSviewer untuk mencermati jaringan penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti dengan memasukkan database artikel jurnal.

karena dengan cerita anak dapat mengasah intuisi dan imajinasinya dalam memahami sebuah nilai-nilai warisan leluhur dalam melestarikan budaya. Selain itu, melalui cerita anak bermuatan permainan tradisional dapat memberikan penguatan kemampuan berbahasa siswa dan literasi budaya. Kemampuan berbahasa yang dapat dikembangkan dalam cerita anak bermuatan permainan tradisional adalah kemampuan menyimak, kemampuan berbicara (menceritakan kembali, bermain peran), kemampuan membaca dan memahami cerita, dan kemampuan menulis cerita.

SIMPULAN

Kesenjangan atau *gap research* dalam penelitian adalah permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan anak, khususnya siswa SD karena memiliki banyak manfaat. Kenyataannya permainan tradisional ini lebih banyak dimanfaatkan dalam pelajaran pendidikan jasmani dan fisik, belum banyak diintegrasikan dalam materi pelajaran di dalam kelas. **Novelty penelitian** yang dapat diambil adalah dalam memenuhi kebutuhan anak SD dalam bermain dan belajar guru dapat menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Salah satu yang diusulkan adalah menggunakan cerita anak. Hal tersebut menggambarkan bahwa urgensi cerita anak bermuatan permainan tradisional digunakan sebagai literasi budaya dalam mengenal dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia, terutama folklore Indonesia. Selain itu cerita anak bermuatan permainan tradisional memiliki urgensi untuk meminimalisasi penggunaan gadget dan memaksimalkan aktivitas keterampilan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Rektor Universitas PGRI Semarang, Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, dan dosen pembimbing di Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi dalam pengembangan ilmu.

REFERENSI

Ahmad. (2020). "Pengertian Cerita Anak". Gramedia Blog. <https://gramedia.com/best-seller>. Dananjaya. (1994). *Folklore Indonesia, Ilmu Gosip, dongeng dan lain-*

lain. Jakarta: Grafiti.

- Elsiana, Elsa. (2021). "Pemanfaatan Buku Cerita Anak sebagai Sumber Bacaan untuk Mengenalkan Sejarah Pesantren Cipasung Siswa SD". *Jurnal Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol 8 no 1.
- Halimatussakdiah, Ramadhan Kusuma Yuda, Febi Junaidi. (2020). "Literasi Sastra Folklor pada Anak Sekolah Dasar". Konferensi Sastra ke V. Yogyakarta.
- Huth, Kerrin, dkk. (2021). "The Use of story to teach religious education in the early years of primary school: a systematic review of the literature". *Journal of Religious Education* vol 69.
- Misbach, Ifa H. (2006). "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". Laporan penelitian Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurgiyantoro. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro. (2017). *Sastra Anak: Persoalan Genre*. Yogyakarta: Gadjah mada University Press.
- Sari, Novita. (2021). "Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Keberagaman Budaya Aceh". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* vol. 2 nomor 1 April 2021.
- Sumiati. (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Anak Berbasis Cerita Rakyat Banten untuk Siswa SD". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Tahun 7*, nomor 2.
- Supriyono, Andreas. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Suryawan, IG Agung Jaya. (2018). "Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa". *Jurnal Genta hredaya* Vol 2 nomor 2 September 2018.
- Trimansyah, Bambang. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Balai Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yulita, Rizky. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.