

IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PANCASILA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MURID SD NEG. 137 KAEMBA KAB. MAROS

Darmawati

Universitas Megarezky
darmawatimrs@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :24-07-2024

Revised : 18-08-2024

Accepted :23-08-204

Kata Kunci:*Permainan tradisional, Pendidikan*

DOI:*10.62335*

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the implementation of Pancasila values through traditional games in students of SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros.

The research was carried out at the Neg. 137 Inpres Kaemba Kec. Marusu Kab. Maros. The type of research used is qualitative research with methods of observation, interview, and documentation.

Implementation of the values of Pancasila through traditional games in the students of SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros is:1) In the game of dragon snakes, SD students implement the values of divinity, humanity, democracy, cooperation, unity, 2) At the games of the SD students implement the values of sportivity, honestly follow all the rules applied in the game, the attitude of willingness to acknowledge the defeat and superiority of the opponent player. 3) On the run game of the beam Pancasila's found values are the values of a player's sportivity to win a match, honesty, also fostering a sense of solidarity between players. 4) Pancasila's values found in the cat-cat game are the values of cooperation, the value of solidarity to each other's players, the Values of honesty, and also the training of discipline.

All the values of Pancasila implemented in the four traditional games above will help to strengthen the personality and character of the students of SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros as the successor generation of the nation.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional pada murid SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kec. Marusu Kab. Maros. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Implementasi nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional pada murid SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros yaitu:1)Pada permainan ular naga, murid SD mengimplementasikan nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai demokrasi, nilai kerja sama, nilai persatuan, 2) Pada permainan kelereng murid SD mengimplementasikan nilai sportivitas, jujur mengikuti semua aturan yang diterapkan dalam permainan tersebut, sikap bersedia mengakui kekalahan dan keunggulan lawan main. 3) Pada permainan lari balok

Nilai-nilai Pancasila yang ditemukan adalah nilai sportivitas pemain untuk memenangkan pertandingan, kejujuran, juga menumbuhkan rasa solidaritas antar pemain. 4) Nilai-nilai Pancasila yang ditemukan pada permainan kucing-kucingan adalah nilai kerja sama, nilai solidaritas kepada sesama pemain, nilai-nilai kejujuran, dan juga melatih kedisiplinan.

Semua nilai-nilai Pancasila yang diimplementasikan pada empat permainan tradisional di atas akan membantu memperkuat jati diri dan karakter murid SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros sebagai generasi penerus bangsa.

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan Pendidikan Pancasila di semua jenjang pendidikan sangat penting karena merupakan bagian dari upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, memperkuat Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa. Dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dan menjadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari, kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang berbudi pekerti luhur.

Pancasila sebagai dasar Negara Republik Indonesia merupakan manifestasi nilai-nilai luhur yang digali dari akar budaya bangsa. Nilai-nilai luhur tersebut telah tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat jauh sebelum Indonesia Merdeka. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi landasan, patokan, atau petunjuk dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Namun demikian, dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila, ada banyak tantangan yang muncul antara lain ada mahasiswa yang punya kecenderungan tidak menyukai mata kuliah Pancasila dengan alasan bukan mata kuliah yang sesuai dengan prodi mereka dan materi yang diberikan dianggap tidak up to date karena hanya mengulang materi yang pernah mereka dapatkan di jenjang pendidikan sebelumnya.

Tantangan lain adalah banyak masyarakat yang sudah mulai melupakan ajaran Pancasila. Banyak masyarakat di sekitar kita, baik di sekitar tempat tinggal, di sekolah/ kampus, maupun di tempat kerja yang mengaku beragama tetapi tidak menerapkan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai Ketuhanan. Banyak yang tidak melaksanakan ibadah sesuai agama atau keyakinannya, ada yang mengaku berjiwa sosial tetapi tidak toleransi dan tenggang rasa kepada orang sekitarnya, ada yang mengaku keluarga, sahabat, tetangga dekat tetapi nilai gotong royong sudah mulai luntur.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba dan berusaha melakukan penelitian tentang implementasikan nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional di tingkat Sekolah Dasar. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun temurun dengan menggunakan alat yang sangat sederhana. Permainan tradisional sebagai budaya bangsa perlu diperkenalkan kepada generasi penerus karena mengandung banyak manfaat. Namun kendalanya, di zaman digital sekarang ini, keberadaan permainan tradisional semakin hari semakin tergeser dengan adanya permainan modern, seperti video, game, dan virtual game lainnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mendeskripsikan implementasi nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional murid SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah: 1) dapat menambah pengetahuan bagi para mahasiswa dan akademisi dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional. 2) Menambah pengetahuan dan referensi tentang pengimplementasian nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional. 3) Memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kec. Marusu Kab. Maros. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Saryono, 2010). Penelitian kualitatif ini digunakan agar peneliti dapat mendeskripsikan Implementasi nilai-nilai Pancasila melalui Permainan Tradisional.

Peneliti berperan aktif sebagai pengamat penuh dalam melakukan kegiatan penelitian di lokasi penelitian. Peneliti menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, alat pengambil gambar, dan alat perekam suara/gambar. Peneliti juga menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolok ukur dan acuan untuk memudahkan penulis dalam menentukan langkah yang sistematis dalam menelaah, mengkaji, dan mengimplementasikan sumber yang berkaitan dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Nilai-nilai Pancasila melalui Permainan Tradisional pada Murid SD Neg. 137 Kaemba Kab. Maros

A. Permainan Ular Naga

Permainan ular naga adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh sekitar 5 sampai 10 anak bahkan lebih. Untuk memainkan permainan ini sebaiknya di lapangan terbuka atau di halaman rumah yang cukup luas. Sebelum permainan dimulai semua peserta berdoa untuk kelancaran permainan yang akan dilakukan. Setelah itu dilakukan hompimpa, dua orang anak yang kalah hompimpa membentuk gerbang dengan menyatukan kedua tangannya dengan saling berhadap-hadapan, sedangkan anak yang menang hompimpa akan menjadi kepala naga. Anak-anak lainnya berbaris di belakang anak tersebut sebagai ular naga sambil memegang pundak anak-anak lain yang ada di depannya. Setelah berbaris, barisan ular naga harus berjalan sambil melewati gerbang dan berputar sambil menyanyikan lagu khas permainan ular naga. *Ular naga panjangnya bukan kepalang, menjalar-jalar selalu kian kemari, umpan yang lezat itulah yang dia cari, ini dianya yang terbelakang*

Setelah lirik lagu terakhir dinyanyikan, penjaga gerbang akan menangkap salah satu anak-anak dalam barisan ular naga dengan gerbang tangan yang mereka buat. Anak yang tertangkap penjaga gerbang akan diminta untuk memilih siapa penjaga gerbang yang akan ia ikuti. Setelah dipilih, anak tersebut harus berbaris di belakang penjaga gerbang yang sudah ia pilih. Barisan akan kembali berjalan dan berputar sampai semua anak-anak dalam barisan tertangkap oleh penjaga gerbang. Permainan bisa dilanjutkan dengan kedua penjaga gerbang saling memperebutkan anak-anak yang berbaris di belakang mereka. Permainan akan berakhir saat salah satu penjaga gerbang berhasil memperebutkan semua pengikut dari penjaga gerbang lainnya.



Berdasarkan pengamatan pada permainan ular naga, anak-anak sudah menerapkan nilai-nilai Pancasila yaitu:

1. Pada saat akan dimulai permainan, peserta melakukan doa bersama. Hal tersebut menunjukkan pengimplementasian nilai Ketuhanan.
2. Setelah berdoa bersama, pemain melakukan hompimpa untuk memutuskan bahwa yang kalah hompimpa harus menjadi gerbang sedangkan yg menang hompimpa jadi ular naga. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada implementasi nilai Demokrasi dan nilai keadilan di dalam permainan tradisional tersebut. Hal serupa juga bisa dilihat pada saat kedua penjaga gerbang bertanya kepada anak yang mereka tangkap untuk memilih siapa penjaga yang akan dipilih anak tersebut.
3. Kerja sama dan kekompakan pemain dalam permainan ini menunjukkan adanya nilai persatuan. Yang jadi kepala ular naga dipegang pundaknya oleh pemain di belakangnya sambung menyambung hingga di pemain terakhir.
4. Pada permainan ini juga melatih anak-anak untuk bersosialisasi dengan anak-anak lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa nilai kemanusiaan juga diterapkan.

B. Permainan Kelereng

Permainan kelereng bentuknya bulat, ada yang terbuat dari kaca, tanah liat, baja, dan plastik. Kelereng memiliki motif, warna dan ukuran yang beragam, secara umum berdiameter $\frac{1}{2}$ inci atau 1,25 cm dari ujung ke ujung.

Hal yang perlu disiapkan pada permainan kelereng adalah: menyiapkan kelereng, mengajak dan mengumpulkan teman yang ingin bermain kelereng minimal dua pemain. Mendiskusikan permainan kelereng apa yang akan dimainkan, kelereng lingkaran, segitiga, lubang, garis, balap karung, dan permainan kelereng tebak ganjil genap.

Adapun nilai-nilai yang ditemukan dalam permainan kelereng adalah permainan kelereng mengajarkan anak bersosialisasi, bersosialisasi dengan sesama pemain. Permainan ini juga melatih sportivitas anak, melatih sikap adil dan jujur dalam mengikuti semua aturan yang diterapkan. Permainan kelereng juga menumbuhkan rasa solidaritas, ketika kalah bermain, pemain legowo menerima kekalahan dan mengakui keunggulan rivalnya



C. Permainan Lari Balok

Permainan lari balok dimainkan dengan cara berlari di atas dua balok dari empat balok yang tersedia di atas lintasan. Setiap habis melangkah, para pemain harus memindahkan balok yang berada di belakang ke posisi depan sebagai tempat berpijak. Pola tersebut dilakukan berulang hingga pemain menyentuh batas akhir alias garis *finish*.



Nilai-nilai Pancasila yang ditemukan di dalam permainan lari balok adalah nilai sportivitas pemain untuk memenangkan pertandingan, dan kemampuan bersosialisasi anak juga akan meningkat. Permainan lari balok juga menumbuhkan rasa solidaritas, pemain yang kalah menerima kekalahan dan mengakui keunggulan lawan mainnya. Permainan tradisional ini juga melatih kejujuran, pemain tidak berbuat curang untuk memenangkan permainan dan mengaku jika melakukan kesalahan.

D. Permainan Kucing-kucingan

Dalam permainan ini salah satu peserta menjadi kucing yang bertugas untuk menyentuh peserta lain (tikus). Permainan kucing-kucingan membutuhkan area yang cukup luas agar bisa berlari dan bersembunyi dengan leluasa. Pemain yang menjadi tikus harus cerdas dan gesit dalam menghindari kejaran kucing, sedangkan pemain yang menjadi kucing harus jeli dalam mengejar dan menangkap tikus. Selain menghibur, permainan ini juga melatih ketangkasan dan kecerdasan berpikir.

Permainan ini dilengkapi dengan beberapa aturan, tikus pemain dan kucing berada di dalam lingkaran atau di tengah-tengah tikus penjaga. Setelah itu, kucing berusaha menangkap tikus pemain. Peran tikus penjaga yaitu menutup akses bagi kucing untuk menangkap tikus pemain.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila yang ditemukan pada permainan tradisional ini adalah nilai kerja sama. Nilai solidaritas kepada sesama pemain, nilai-nilai moral kejujuran. Permainan tradisional ini melahirkan suasana hati yang gembira tanpa melihat anak orang kaya atau orang miskin. Selain hal di atas, permainan tradisional ini juga melatih kedisiplinan. Aturan yang dibuat bersama ditaati bersama.



Semua nilai-nilai Pancasila yang diterapkan pada empat permainan tradisional di atas akan membantu memperkuat jati diri dan karakter murid SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros sebagai generasi penerus bangsa.

KESIMPULAN

Implementasi nilai-nilai Pancasila melalui permainan tradisional pada murid SD Neg. 137 Inpres Kaemba Kab. Maros yaitu: 1) Pada permainan ular naga, murid SD mengimplementasikan nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai demokrasi, nilai kerja sama, nilai persatuan, 2) Pada permainan kelereng murid SD mengimplementasikan nilai sportivitas, jujur mengikuti semua aturan yang diterapkan dalam permainan tersebut, sikap bersedia mengakui kekalahan dan keunggulan lawan main. 3) Pada permainan lari balok Nilai-nilai Pancasila yang ditemukan adalah nilai sportivitas pemain untuk memenangkan pertandingan, kejujuran, juga menumbuhkan rasa solidaritas antar pemain. 4) Nilai-nilai Pancasila yang ditemukan pada permainan kucing-kucingan adalah nilai kerja sama, nilai solidaritas kepada sesama pemain, nilai-nilai kejujuran, dan juga melatih kedisiplinan.

Rekomendasi: 1) Penerapan nilai-nilai Pancasila perlu ditingkatkan pada semua lini kehidupan, khususnya pada permainan tradisional. 2) Permainan tradisional perlu dilestarikan melalui berbagai cara yang menyenangkan supaya anak-anak lebih tertarik untuk memainkannya. 3) Permainan tradisional perlu disosialisasikan melalui berbagai kompetisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rozali. 1984. *Pancasila Sebagai Dasar Negara dan Pandangan Hidup Bangsa*. CV Rajawali: Jakarta.
- Abdulkarim, Aim dkk. 2023. *Pendidikan Pancasila*. Refika Aditama. Bandung.
- Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Darmawati. 2024. *Pancasila Kontekstualisasi, Rasionalisasi dan Aktualisasi*. CV. Future Science. Malang.
- Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dirlitjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan RI. 2012. *Materi Ajar Mata Kuliah Pendidikan Pancasila*. Jakarta Kaelan. 2000. *Pendidikan Pancasila*. Paradigma: Yogyakarta.
- Gesmi Irwan. 2018. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*. Iwais Inspirasi Indonesia. Sidoarjo Jatim
- Febri Handayani, Fitri. 2022. *Implementasi Permainan Tradisional di Era Digital dan Integrasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hodriani. 2023. *Implementasi Pembelajaran PPKn Berbasis Permainan Tradisional pada Mahasiswa PGSD*. *Jurnal of Humanities and Civic Education*.
- Kaderi, Alwi. 2015. *Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi*. Antasari Press. Banjarmasin.

- Mulyasa. 2014. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sarbaini dkk. 2018. *Pendidikan Pancasila Pendekatan Berbasis Nilai-Nilai*. Asosiasi Profesi Pend. Pancasila dan Kewarganegaraan Indonesia. Kalsel.
- Sudi Pratikno, Ahmad. 2020. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Prodi Pend. Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Al Falah Assunniah: Jember Jatim.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Sulaeman, Asep. 2015. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. CV Arfino Raya: Bandung.
- Sutrisno Hadi. 1989. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suwarno. 1993. *Pancasila Budaya Bangsa Indonesia*. Kanisius: Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Wardani, Ida Kusuma. 2019. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Gema Media.
- Wulandari, Trisna. 14 Juli 2021. *Nilai yang Terkandung dalam Sila Pertama*