

IMPLEMENTASI PROGRAM MUATAN LOKAL DOLANAN NUSANTARA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA LOKAL DI SD ANTAWIRYA JUNWANGI

**Nur Hafidhotus Sholikhah
Syunu Trihantoyo**

Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nurhafidhotus@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi tumbuh dengan pesat. Pola permainan anak juga sudah berkembang, maka tidak heran jika melihat anak-anak bermain hanya dengan menggunakan ponselnya. Begitu sebaliknya, bahwa sudah sulit menemui anak-anak yang memainkan permainan tradisional. Hal tersebut menyebabkan keterpurukan permainan tradisional dibandingkan dengan permainan modern. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan tiga fokus penelitian, diantaranya adalah: 1) perencanaan program muatan lokal dolanan Nusantara sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD antawirya junwangi. 2) pelaksanaan program muatan lokal dolanan Nusantara sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD antawirya junwangi. 3) dampak program muatan lokal dolanan Nusantara sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD antawirya junwangi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan rancangan penelitian studi kasus. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, studi dokumentasi, dan observasi partisipasi aktif. Sedangkan analisis data dilakukan dengan cara kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi data. Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan kredibilitas, dependibilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) perencanaan yang dilakukan sekolah adalah dengan membentuk tim untuk menerbitkan buku pedoman program dolanan Nusantara dan persiapan yang dilakukan guru yaitu mempersiapkan materi dolanan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. 2) pada pelaksanaan program dolanan tidak ada peraturan khusus yang diberikan oleh sekolah. Untuk tahap pelaksanaannya ada tiga tahapan yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Program dolanan Nusantara ini memiliki kerjasama dengan pihak luar yaitu komunitas kampung dolanan, 3) untuk dampak positifnya terbagi menjadi tiga aspek diantaranya adalah jasmani, psikologi dan sosial. Dampak positif lainnya program dolanan Nusantara yaitu dapat memberikan kelestarian budaya lokal khususnya permainan tradisional.

Kata kunci: program sekolah, pelestarian budaya, perencanaan, pelaksanaan, dampak

Abstract

Development of technology is growing rapidly. The pattern of children's play has also developed, so it is not surprising to see children playing using only their cellphones. Vice versa, that it is difficult to meet children who play traditional games. This causes the deterioration of traditional games compared to modern games. The purpose of this research is to find out, analyze, and describe the three focus of research, including: 1) planning for local content program of the Archipelago Archipelago as an effort to preserve local culture in Antawirya Junwangi Elementary School. 2) the implementation of the Dolanan Nusantara local content program as an effort to preserve local culture in SD Antawirya Junwangi. 3) the impact of the local dolanan Nusantara local content program as an effort to preserve local culture in Antawirya Junwangi Elementary School. This study uses a descriptive qualitative method with a case study research design. This research data collection using interview techniques, documentation studies, and active participant observation. While the data analysis is done by data condensation, data presentation, and data verification. To test the validity of the data the researcher uses credibility, dependability, transferability, and confirmability. The results of this study indicate that: 1) school planning is done by forming a team to publish the Nusantara dolanan program manuals and the preparations made by the teacher to prepare dolanan material that is in accordance with the ability of students. 2) in the implementation of the dolanan program there are no specific regulations given by the school. For the implementation phase there are three stages, namely opening, core activities, and closing. The Dolanan Nusantara program has collaboration with outside parties, namely the Dolanan village community, 3) for its positive impact divided into three aspects including physical, psychological and social. Another positive impact of the Nusantara dolanan program is that it can provide local cultural preservation, especially traditional games.

Keywords: school programs, culture preservation, planning, implementation, impact.

PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang kian membesar disertai dengan semakin cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi penyebab timbulnya penurunan nilai moral. Sehingga berdampak bagi budaya bangsa yang mulai melebur nilai luhur budayanya. Tidak lain dari pada itu, permainan tradisional merupakan salah satu dari bagian ragam kebudayaan yang muncul dan berkembang di Indonesia. Sebelum gempuran perkembangan teknologi muncul, aneka permainan tradisional sempat mewarnai kehidupan anak-anak Indonesia. Akan tetapi beriringan dengan adanya perkembangan jaman yang semakin hari semakin maju atau biasa dikatakan zaman telah modern, maka kini semakin banyak pula permainan-permainan yang sangat canggih dan didukung dengan teknologi tinggi, dan biasanya permainan-permainan ini ditujukan bagi anak-anak. Adanya hal tersebut, maka tak heran jika anak-anak sekarang tidak mengenali berbagai macam permainan tradisional yang melimpah akan seni dan budayanya.

Hal tersebut menyebabkan keterpurukan permainan tradisional dibandingkan dengan permainan modern. Terlihat pada hasil survei peminat permainan tradisional tahun 2017 yang dilakukan oleh *Traditional Games Returns*, dan diunggah pada hari Jum'at 17 Nopember 2017 memberikan pemaparan bahwa permainan tradisional saat ini cukup terpuruk dengan angka statistik 57%; sisanya yakni 31% menjawab cukup lestari; 10% menganggap biasa saja; dan 3% tidak peduli. Lebih jauh lagi, jajak pendapat ini sebagian besar responden ialah mereka yang berusia remaja hingga dewasa. Jika melihat data tersebut, dapat diasumsikan bahwa para responden yang menyukai permainan digital ialah generasi muda, dan terlebih adalah anak-anak.

Ocampo dan Delgado (2014) memberikan pemaparan bahwa warisan budaya dapat diberikan melalui pendidikan yang tepat untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya budaya bangsa. Demikian halnya dalam permasalahan ini. Salah satu upaya dalam menanggulangi terkikisnya budaya bangsa serta melestarikan budaya tersebut adalah dengan memberikan nilai-nilai kebudayaan pada pendidikan di Indonesia. Melalui pendidikan, nilai-nilai positif kebudayaan dapat diwariskan dan dijaga keutuhannya.

Pendidikan merupakan bagian dari wadah yang tepat untuk mengenalkan kebudayaan kepada generasi penerus bangsa. Pada Undang-Undang

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4 ayat 3 dijelaskan bahwa pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa proses pembudayaan berlangsung secara terus menerus sampai kepada generasi penerus bangsa. Untuk menghadapi globalisasi, pendidikan juga berperan dalam usaha pelestarian budaya lokal. Pendidikan berfungsi dalam proses transformasi dan transaksi serta transfer budaya. Transformasi budaya berarti pelestarian budaya dengan mewariskan budaya kepada generasi penerus bangsa untuk dilestarikan dan dikembangkan.

Nilai-nilai kebudayaan dapat diterapkan pada pendidikan melalui program muatan lokal yang diusung lembaga. Telah dipaparkan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Bagian Keenam Muatan Lokal Pasal 77N dalam ayat pertama yang menjelaskan bahwa muatan lokal untuk setiap satuan pendidikan berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Mengimplementasikan budaya lokal bangsa melalui program muatan lokal Dolanan Nusantara adalah salah satu strategi yang diperuntukkan dalam mewariskan serta melestarikan nilai budaya, khususnya pada permainan tradisional. Adanya penerapan program muatan lokal Dolanan Nusantara tanpa meninggal ataupun mengurangi porsi pendidikan yang dibutuhkan oleh peserta didik diharapkan sanggup dalam melestarikan ataupun menjaga keutuhan budaya bangsa.

Implementasi menurut Mulyasa (2002:93) adalah suatu proses penerapan dari ide, konsep, kebijakan ataupun inovasi dalam suatu tindakan praktis yang memberikan dampak. Dampak yang diberikan dapat berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Tahapan implementasi menurut Terry (2014:17-18) adalah sebagai berikut: (1) Perencanaan, tahap perencanaan merupakan tahap awal. Tahapan ini bertujuan untuk menetapkan pekerjaan yang harus dikerjakan oleh individu ataupun kelompok sebagai pencapaian tujuan yang ingin dicapai di masa mendatang. (2) Pelaksanaan, yaitu program merupakan suatu proses yang penting. Pelaksanaan program adalah suatu rencana yang terstruktur dan konkrit, sehingga harus diperhatikan dengan baik. (3) Evaluasi, merupakan tahapan membandingkan tingkat keberhasilan dari rencana yang telah dirancang sebelumnya dengan hasil yang dilampai. Ketika hasil yang diperoleh

tidak sesuai dengan rencana maka pada tahapan ini dilakukan penganalisisan terkait faktor yang mempengaruhi hasil yang tidak maksimal, dan membuat rencana yang lebih baik untuk kedepannya.

Muatan lokal adalah muatan untuk mengembangkan potensi daerah sebagai salah satu cara dalam peningkatan kualitas pendidikan di lembaga pendidikan. Selain itu, muatan lokal juga sebagai upaya untuk pelestarian bahasa daerah yang berdasarkan pada kebudayaan dan kesenian daerah dimana lembaga pendidikan itu berkembang (Haromain, 2009:43). Dolanan Nusantara sendiri menurut Mulyani (1990:14) adalah permainan warisan budaya yang berasal dari nenek moyang terdahulu, yang memiliki nilai kearifan lokal dan patut untuk dilestarikan keberadaannya. Pernyataan tersebut sependapat dengan Dharmamulya (2005:19) yang menyatakan bahwa Dolanan Nusantara adalah suatu sarana yang diberikan untuk anak-anak sebagai upaya dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya dan norma sosial yang dianggap patut untuk menyambung baik hubungan sosial dalam memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam bermasyarakat.

Pemaparan dari beberapa pengertian sebelumnya dapat menyimpulkan bahwa implementasi program muatan lokal Dolanan Nusantara adalah suatu prosedur atau langkah-langkah dari proses penyelenggaraan mata pelajaran tambahan permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya lokal. Pada program muatan lokal Dolanan Nusantara memiliki dampak. Menurut Ariani (Dharmamulya, 2005:35) Dolanan Nusantara memiliki beberapa dampak positif bagi anak yaitu meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu: (1) Jasmani, melingkupi pada ketangguhan daya tahan tubuh serta kelenturan. (2) Psikologis, melingkupi pada kemampuan berpikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreatifitas, fantasi, serta perasaan irama. (3) dan Sosial, melingkupi pada kerjasama, keteraturan, hormat menghormati, rasa malu.

Berdasarkan permasalahan pada pemaparan sebelumnya, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai implementasi program muatan lokal Dolanan Nusantara sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD Antawirya Junwangi. Peneliti memilih SD Antawirya Junwangi sebagai tempat penelitian. Hal tersebut dikarenakan SD Antawirya memiliki program muatan lokal yang sesuai dengan solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan.

METODE

Penelitian ini memakai rancangan penelitian berupa metode studi kasus, menurut Merriam (dalam Ulfatin, 2013:49). Penelitian menggunakan rancangan studi kasus ini karena pada umumnya studi kasus bertujuan untuk menjaga kesempurnaan dari objek yang diteliti. Sasaran studi kasus tidak hanya manusia tetapi juga peristiwa, latar dan dokumen. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan meneliti lebih detail terkait implementasi program muatan lokal Dolanan Nusantara sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD Antawirya Junwangi. Selanjutnya penelitian ini menggunakan sumber data primer dan skunder. Selain itu sumber data yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini dibagi menjadi dua diantaranya yaitu, data bersumber dari manusia dan data yang bersumber dari bukan manusia.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2014:310), yang menegaskan tiga teknik pengumpulan data kualitatif, diantaranya adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada teknik wawancara, peneliti menggunakan teknik wawancara yang terstruktur dan tidak terstruktur. Untuk teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi aktif. Partisipasi aktif yang dilakukan peneliti adalah dengan ikut terlibat dalam kegiatan di tempat penelitian, yaitu sebagai guru pengajar Dolanan Nusantara selama dua pekan. Sedangkan untuk dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto, video kegiatan, dokumen kurikulum, yang terkait dengan judul dan fokus penelitian.

Sesuai dengan jenis penelitian yang peneliti paparkan di atas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles, dkk (2014:8) untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun komponen-komponen model interaktif yang dimaksud sebagai berikut: (1) Kondensasi data, (2) Penyajian data, (3) dan Penarikan kesimpulan. Subyek utama dalam penelitian kualitatif ini adalah peserta didik. Selain peserta didik penelitian ini juga mengambil subyek informasi dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, beserta beberapa juga dari wali kelas. Penelitian yang memerlukan waktu dua bulan ini berlokasi di SD Antawirya Junwangi Kabupaten Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian di SD Antawirya Junwangi berdasarkan fokus penelitian, dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

Perencanaan Program Muatan Lokal Dolanan Nusantara Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal di SD Antawirya Junwangi

Pada sebuah ide atau gagasan yang tercipta tentu terdapat suatu perencanaan sebelumnya. Adanya perencanaan tersebut juga didasari oleh latarbelakang, dimana latar belakang merupakan awal mula dari sebuah permasalahan hingga permasalahan tersebut dapat teratasi. Termasuk halnya pada program muatan lokal Dolanan Nusantara di SD Antawirya Junwangi, program tersebut dapat tercipta karena ada beberapa hal yang melatarbelakanginya.

Latar belakang terbentuknya program muatan lokal Dolanan Nusantara di SD Antawirya, pertama yaitu didasari oleh perkembangan teknologi, bahkan teknologi memasuki dunia anak-anak melalui permainan. Hal tersebut menjadikan eksistensi dari permainan tradisional terkalahkan dengan permainan berteknologi. Sehingga saat ini permainan tradisional banyak dilupakan oleh masyarakat. Pernyataan tersebut relevan dengan pernyataan dari penelitian yang dilakukan oleh Yudiwinata dan Handoyo (2014) dengan judul "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak" bahwa di masa sekarang anak-anak sudah jarang atau bahkan tidak lagi memainkan permainan tradisional. Kenyataan itu dikarenakan anak-anak jaman sekarang lebih memilih bermain permainan modern yang dianggap lebih praktis dan jauh lebih menarik seperti game online atau playstation. Selanjutnya, alasan kedua yaitu, karena bermain adalah fitrahnya anak-anak. Alasan ketiga adalah untuk mewujudkan visi dan misi SD Antawirya.

Tujuan dari program muatan lokal Dolanan Nusantara adalah sebagai upaya dalam melestarikan budaya lokal khususnya budaya pada permainan tradisional. Persiapan program muatan lokal Dolanan Nusantara yang dilakukan oleh sekolah adalah membentuk tim ahli untuk membuat dan menerbitkan buku pedoman Dolanan Nusantara. Akan tetapi buku tersebut masih belum di terbitkan. Sehingga untuk saat ini guru pengajar Dolanan sebelum mengajar harus mempersiapkan terlebih dahulu permainan tradisional apa yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan sesuai dengan kondisi lingkungan pada saat itu.

Alat atau media penunjang program Dolanan Nusantara sudah disediakan oleh sekolah. Akan tetapi peserta didik juga boleh membawa alat permainan tradisional dari rumah ketika guru

memberi arahan kepada peserta didik untuk membawa dari rumah dan ketika alat permainan yang disediakan sekolah terbatas. Alat yang disediakan oleh sekolah seperti halnya dakon, bekel, monopoli, enggrang, dan lain sebagainya. Untuk media yang telah disediakan oleh sekolah seperti cetakan engkle, cetakan gobak sodor, dan lain sebagainya. Sedangkan alat yang biasa peserta didik bawah dari rumah seperti halnya karet untuk merangkai lompat tali di sekolah ataupun bahan untuk membuat ketapel. Hal tersebut juga sebagai bentuk dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

Pelaksanaan Program Muatan Lokal Dolanan Nusantara Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal di SD Antawirya Junwangi

Pelaksanaan program adalah suatu rencana yang terstruktur dan konkrit karena ada beberapa komponen didalamnya, komponen yang tercantum diantaranya adalah sasaran, kebijaksanaan, prosedur, anggaran, serta waktu pelaksanaan yang di tetapkan (Hasibuan, 2006:72). Begitu pula pada pada program muatan lokal Dolanan Nusantara yang memiliki rencana yang jelas pada penyelenggaraan programnya. Pada hasil penelitian memaparkan beberapa komonen dari program Dolanan Nusantara. Salah satu komponen tersebut adalah sasaran, dan sasaran dari program Dolanan Nusantara adalah murid SD Antawirya.

Guru pengajar program Dolanan Nusantara adalah salah satu komponen yang penting untuk terselenggaranya program. Guru pengajar pada program muatan lokal Dolanan Nusantara adalah Wali Kelas dari masing-masing kelas. Hal tersebut dikarenakan Wali Kelas jauh lebih mengerti karakter dari masing peserta didiknya sehingga lebih mudah menyesuaikan permainan tradisional yang sesuai. Selain itu, pihak sekolah tidak ingin melepaskan peserta didik jauh dari pengawasan Wali Kelas, sehingga Wali Kelas ditugaskan sebagai guru pengajar muatan lokal Dolanan Nusantara. Pada pelaksanaan program muatan lokal Dolanan Nusantara Wali Kelas berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Pada kelas rendah seperti kelas satu, dua, dan tiga, Wali Kelas juga ikut bermain bersama peserta didik, dengan harapan peserta didik dapat lebih akrab dengan Wali Kelasnya. Sedangkan untuk kelas empat dan lima Wali Kelas terkadang ikut bermain bersama atau hanya sekedar mengawasi.

Adapun tahapan pelaksanaan program Dolanan Nusantara dari penelitian dapat disimpulkan menjadi tiga tahapan, yaitu tahapan pembukaan, tahapan inti dan tahapan penutup. Untuk tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahapan pembukaan

Pada tahap pembukaan ini meliputi kegiatan Wali Kelas terlebih dahulu memperkenalkan permainan apa yang akan dimainkan kepada peserta didik, Wali Kelas mengenalkan alat atau media permainan tersebut, Wali Kelas juga memberikan penjelasan terkait tata cara bermain dalam permainan tersebut.

2. Tahapan inti

Pada tahap inti, yaitu meliputi kegiatan Wali Kelas dalam mencontohkan langkah-langkah bermain kepada peserta didik, selain itu Wali Kelas juga mempraktekkan permainan tersebut terlebih dahulu.

3. Tahapan penutup

Tahap penutup merupakan tahapan terakhir dari program Dolanan Nusantara. Pada tahapan inti Wali Kelas memberikan pemahaman terkait apa saja nilai-nilai yang terkandung dalam permainan yang telah dipertunjukkan.

Pada beberapa tahapan diatas hanya diberikan untuk jenjang kelas satu sampai dengan kelas empat. Sedangkan untuk kelas lima hanya mengulas permainan yang sudah diajarkan dari peserta didik kelas satu. Selain itu, tahapan yang sudah dijelaskan tidak memiliki pembatas waktu yang ditetapkan. Akan tetapi tahapan pelaksanaan tersebut dilakukan secara fleksibel. Untuk jenjang kelas satu sampai dengan kelas tiga diberikan waktu selama dua jam pelajaran. Akan tetapi pada jenjang kelas empat dan kelas lima diberikan hanya satu jam pelajaran untuk melakukan program muatan lokal Dolanan Nusantara. Satu jam pelajaran yang di tetapkan SD Antawirya adalah 35 menit.

Program muatan lokal Dolanan Nusantara diberikan pada jenjang kelas satu sampai dengan kelas lima. Sedangkan untuk jenjang kelas enam tidak diberikan program Dolanan Nusantara, dikarenakan kelas enam difokuskan untuk mempersiapkan ujian sekolah. akan tetapi ketika dalam jam istirahat berlangsung peserta didik kelas enam masih diperbolehkan bermain permainan tradisional asal tidak mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Tidak hanya kelas enam tetapi semua siswa juga diperbolehkan bermain permainan tradisional pada saat jam istirahat.

Untuk tempat pelaksanaan program muatan lokal Dolanan Nusantara disesuaikan dengan permainan yang diajarkan. Ketika permainan tersebut memerlukan tempat yang luas untuk bermain, maka dapat di laksanakan di Aula Soekarno atau di taman bambu. Permainan yang membutuhkan tempat yang luas seperti hal nya pada permainan boi-boian, petak umpet, bintang beralih dan lain sebagainya. Hal tersebut dikarenakan pada permainan itu

membutuhkan berlari, tempat untuk bersembunyi atau lainnya, sehingga membutuhkan tempat yang luas. Sedangkan untuk permainan yang tetap dilaksanakan di ruang kelas masing-masing yaitu seperti pada permainan dakon, bekel, dan lainnya.

Program muatan lokal Dolanan Nusantara ini memiliki kerjasama dengan pihak luar. Salah satu kerjasama yang dilakukan sekolah yaitu dengan komunitas Kampung Dolanan. Akan tetapi untuk saat ini kerjasama tersebut hanya sebatas bertukar pikiran. Hal tersebut dikarenakan Kampung Dolanan merupakan komunitas yang anggotanya tidak menentu dan sering berganti anggota. Sedangkan yang SD Antawirya inginkan adalah kerjasama yang bersifat terus menerus atau kontinyu. Untuk kedepannya SD Antawirya menginginkan ada satu hari penuh yang digunakan untuk pelaksanaan program Dolanan Nusantara dari semua peserta didik, dengan harapan satu hari tersebut mendatangkan komunitas Kampung Dolanan tapi masih dipertimbangkan juga.

Dampak program muatan lokal Dolanan Nusantara sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD Antawirya Junwangi

Untuk dampak positif yang diperoleh peserta didik SD Antawirya dapat digolongkan menjadi tiga aspek, seperti yang telah dipaparkan oleh Dharmamulya (2005:35), diantaranya yaitu aspek jasmani, psikologis, dan sosial. Dampak positif dari aspek jasmani diperoleh peserta didik SD Antawirya, hal tersebut terlihat pada kekuatan fisik peserta didik yang tahan terhadap kecelakaan kecil ketika terjadi. Selain itu dengan adanya Dolanan Nusantara peserta didik menjadi lebih sehat, dimana permainan tradisional dapat menjadi wadah anak-anak untuk olah tubuh atau olahraga.

Untuk dampak psikologis yang diperoleh peserta didik SD Antawirya, seperti dapat melatih kemampuan berfikir, berhitung, kreatifitas, daya ingat, atau pun kemampuan dalam membuat strategi. Untuk melatih kreatifitas peserta didik biasa guru juga berikan dengan cara menugaskan peserta didik dalam membuat alat permainan sendiri. Pada dampak psikologis ini dapat berpengaruh banyak pada permainan yang dilakukan di dalam ruangan seperti dakon, bekel, monopoli, dan lain sebagainya.

Selanjutnya program Dolanan Nusantara memiliki pengaruh atau dampak positif dari aspek sosial untuk peserta didik. Adapun dampak sosial yang terlihat pada peserta didik diantaranya adalah dapat melatih peserta didik dalam bersosialisasi, melakukan kerjasama, sikap saling menghormati. Dampak sosial tersebut sangatlah memiliki pengaruh besar, dimana ketika peserta didik

nantinya dewasa memiliki sikap yang baik pada masyarakat sekitarnya. Adanya pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa juga dibuktikan dari hasil penelitian kuantitatif oleh Nugraha, dkk (2018) dengan judul penelitian “Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School.”

Tidak cukup sampai disitu, dampak positif juga berpengaruh bagi kebudayaan lokal saat ini. Hal ini terlihat ketika banyak peserta didik yang mengajarkan pada temannya di rumah terkait permainan tradisional yang telah diajarkan di sekolah. selain itu, setelahnya banyak peserta didik juga yang mengajak temannya untuk bermain permainan tradisional bersama ketika libur sekolah. Maka dengan itu, pada program ini dirasa sudah mampu sebagai upaya pelestarian budaya lokal khususnya permainan tradisional.

Adanya Program muatan lokal Dolanan nusantara ini dapat membawa nama baik sekolah dengan beberapa pencapaian penghargaan dari peserta didik dalam lomba permainan tradisional. Beberapa dari penghargaan tersebut seperti juara 1 lomba enggrang dang juara 3 lomba gobak sodor yang diperoleh dalam rangka kompetisi yang bertajuk “Heroisme Education Festival” tingkat Kabupaten Sidoarjo yang diselenggarakan guna merayakan hari ulang tahun ke-74 RI. Maka, program Dolanan Nusantara ini dapat dikatakan mencapai keberhasilan dikarenakan memenuhi beberapa indikator. Seperti yang telah disampaikan dalam artikel dari Harahab dan Trihantoyo (2018) “Pembinaan dan Pengembangan Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Pacet Mojokerto”. Mengemukakan bahwa indikator keberhasilan dapat meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu mencapai prestasi, mengenalkan lebih luas tentang nama sekolah dengan berbagai prestasi yang diperoleh, ataupun startegi yang dilakukan dalam mencapai suatu keberhasilan dengan melatih skill, dan lain sebagainya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan. *Pertama*, program Dolanan Nusantara bertujuan untuk melestarikan kebudayaan lokal, tentunya pada permainan tradisional. Persiapan yang dilakukan sekolah pada program tersebut adalah membentuk tim khusus untuk merumuskan buku panduan program Dolanan Nusantara. Persiapan program Dolanan Nusantara yang dilakukan Wali Kelas yaitu mempersiapkan

materi permainan dan alat permainan sebelum pembelajaran Dolanan berlangsung. Begitu halnya pada alat atau media penunjang program Dolanan Nusantara, bahwa sekolah sudah menyediakan alat atau media untuk bermain permainan tradisional.

Kedua, pada pelaksanaan program muatan lokal Dolanan Nusantara Wali Kelas berperan sebagai pengajar Dolanan. Untuk peraturan yang diberikan sekolah pada program Dolanan Nusantara tidak ada, hanya saja peraturan disesuaikan pada permainan tradisional yang dimainkan. Adapun tahapan program Dolanan Nusantara sendiri memiliki 3 tahapan diantara adalah: (a) Pembuka, (2) inti, (3) dan penutup. Sekolah juga memiliki kerjasama dengan komunitas Kampung Dolanan untuk pelaksanaan program Dolanan Nusantara ini.

Ketiga, dampak program muatan lokal Dolanan Nusantara terbagi menjadi beberapa aspek diantaranya yaitu aspek jasmani, psikologis, dan sosial. Pada aspek jasmani anak menjadi lebih sehat. Selanjutnya pada aspek psikologis anak dapat melatih kemampuan berfikirnya, kreatifitas, ataupun dalam membuat strategi. Sedangkan untuk aspek sosialnya anak menjadi lebih saling menghormati satu sama lain, melatih kerjasama anak dan dalam hal ini anak juga dapat melatih komunikatifnya.

Program muatan lokal Dolanan Nusantara dirasa cukup mampu memberikan manfaat sebagai upaya pelestarian budaya lokal di SD Antawirya. Hal tersebut dikarenakan antusiasme dari peserta didik yang tinggi dalam program tersebut. Selain itu dari adanya program muatan lokal Dolanan Nusantara ini peserta didik dapat mengajarkan dan mengajak teman rumahnya untuk bermain permainan tradisional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti ingin memberikan beberapa saran yang nantinya dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak-pihak terkait yakni:

1. Kepala sekolah
Kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah hendaknya lebih mengawasi terkait keberlangsungan dari pelaksanaan program Dolanan Nusantara. Sehingga dengan begitu nantinya dapat menjadi bahan evaluasi untuk mengembangkan program Dolanan Nusantara yang lebih baik.
2. Guru
Target permainan dari masing-masing jenjang kelas yang telah ditetapkan hendaknya di terapkan dengan baik untuk mengetahui ataupun mengukur apa saja permainan yang telah diajarkan di kelas sebelumnya. Selain itu,

sebaiknya guru merencanakan program Dolanan Nusantara dengan matang, seperti halnya dengan membuat RPP dan silabus yang sesuai. Guru pengajar Dolanan Nusantara juga sebaiknya dapat lebih memahami karakter dari masing-masing peserta didiknya agar dapat mengajak semua siswa antusias dalam program muatan lokal Dolanan Nusantara ini.

3. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan informasi dalam melakukan penelitian lain pada bidang yang sama, yakni mengenai implementasi program muatan lokal Dolanan Nusantara sebagai upaya pelestarian budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, S. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Haromain, I. 2009. *Pedoman dan Implementasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MTs*. Jawa Timur: Mapemda Kantor Wilayah Jawa Timur.
- Harahab, D.N., & Trihantoyo, S. 2018. "Pembinaan dan Pengembangan Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Pacet Mojokerto". *Inspirasi Manajemen Pendidikan*. Vol 6 No 1. Diambil dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/22917>
- Hasibuan, M.S.P. 2006. *Manajemen Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruslan, Rosandy. 2007. *Manajemen Public Relations Dan Media Komunikasi Konsepsi Dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications.
- Mulyani. 1990. *Super Asyik Permainan Tradisional anak Idonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Syafaruddin. 2008. *Efektifitas Kebijakan Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mulyasa. E. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nugraha, Y.A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. 2018. "Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School". *Jurnal Universitas Negeri Semarang, Indonesia*. p-ISSN 2252-6404 e-ISSN 2502-4515.
- Ocampo, M.C.B. & Delgado, P.I. 2014. "Basic Education and Cultural Heritage: Prospects and Challenges". *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol IV No 9.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Terry, G.R. 2014. *Prinsip-prinsip Manajemen*. Terjemahan J. Smith D. E. M. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfatin, N. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yudiwinata, H.P. & Handoyo, P. 2014. "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak". *Jurnal Paradigma*. Vol 02 No 03. Diambil dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088>.