

BAB V

PENGUMPULAN DATA, DESKRIPSI, ANALISIS DAN TEMUAN PENELITIAN



A. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data ini penulis lakukan setelah mempersiapkan berbagai alat yang diperlukan dalam pengumpulan data. Alat-alat yang disiapkan itu meliputi: (1) pedoman observasi untuk mendeskripsikan karakteristik anak kreatif dalam kegiatan awal pembelajaran dan bagaimana kinerja guru dalam memberikan layanan bimbingan melalui permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar, (2) pedoman wawancara dengan guru untuk melihat keberhasilan guru meningkatkan kreativitas dalam permainan tradisional dan wawancara dengan siswa untuk melihat apakah melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas, dan (3) metode angket dengan guru untuk mendeskripsikan tentang tindakan yang telah dilakukan guru terhadap anak dalam melakukan praktek bermain, yang sifatnya hanya garis besar persoalan yang akan digali. Di samping pedoman tersebut disiapkan juga catatan untuk memudahkan proses pengambilan data.

Setelah instrumen tersebut selesai, terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pembimbing untuk pemeriksaan keabsahan penelitian dengan memperhatikan konfirmabilitas (obyektivitas), dependabilitas (reliabilitas/konsistensi), dan kredibilitas (validasi internal), kemudian baru turun lapangan. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru untuk mengetahui jenis permainan tradisional apa yang telah diberikan di sekolah yang sesuai dengan kurikulum muatan lokal tahun 1994 dan sejauhmana efektivitas permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kegiatan wawancara seperti ini dimaksudkan untuk mencoba menganalisis kembali fokus masalah penelitian, dan hasilnya juga akan digunakan untuk pembandingan temuan dalam wawancara dengan subyek penelitian.

Selanjutnya penulis mulai mendatangi sekolah dasar no. 8 Dauh Puri Denpasar Barat tersebut yang dijadikan pusat laboratorium dan kajian dalam melestarikan jenis-jenis permainan tradisional. Kunjungan awal dilakukan tanggal 28 Mei 2001. Pada hari ini dilakukan observasi umum terhadap kondisi sekolah, kemudian meminta izin kepada kepala sekolah dengan membawa tembusan surat permohonan untuk mengadakan penelitian/observasi dari Direktur Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung dan surat ijin penelitian dari Kadit Sospol Provinsi Bali yang ditujukan kepada Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Bali serta surat ijin penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Denpasar untuk dapat melakukan penelitian intensif terhadap anak-anak di sekolah tersebut yang mengajarkan permainan tradisional.

Kedatangan penulis dengan membawa surat ijin penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Denpasar, mendapatkan sambutan yang baik dari kepala sekolah dan mendukung untuk memberikan informasi yang diperlukan oleh penulis. Kemudian wawancara dengan guru sangat antusias untuk memberikan data yang diperlukan oleh penulis. Pada kunjungan pertama ini kegiatan yang dilakukan baru mendata keadaan sekolah secara umum. Hasil pendataan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Gambaran Umum Kondisi Sekolah

Sekolah ini terletak di jantung Kota Denpasar yang sangat padat dan ramai, tepatnya di Jalan PB. Sudirman Denpasar, yang tidak begitu jauh dari kampus Universitas

Udayana Denpasar. Data keadaan sekolah yang dapat dikemukakan antara lain sebagai berikut :

a. Sarana Prasarana

Sekolah ini hanya mempunyai 6 (enam) ruang kelas, dan 1 (satu) ruang kantor kepala sekolah, 1 (satu) ruang untuk guru, 1 (satu) ruang perpustakaan yang digabung menjadi ruang baca anak-anak, UKS, dan ruang pramuka. Memiliki 3 (tiga) WC untuk anak-anak dan staf sekolah yang cukup bersih. Kemudian kondisi kelas yang cukup bersih, dan di dinding terdapat media yang menunjang proses belajar anak, seperti papan tulis, absensi kelas, almari buku, penggaris atau mistar, dan sebagainya.

Jumlah buku-buku perpustakaan sekolah adalah \pm 500 judul buku yang tersimpan di ruang perpustakaan sekolah dan di sediakan ruang baca untuk anak-anak. Sedangkan luas halaman sekolah cukup memadai untuk kegiatan kreativitas dan aktivitas anak, baik untuk kegiatan olah raga maupun untuk kegiatan permainan tradisional yang diterapkan dalam kurikulum muatan lokal.

b. Jumlah Murid

Kelas I sebanyak 1 kelas : 41 orang

Kelas II sebanyak 1 kelas : 43 orang

Kelas III sebanyak 1 kelas : 46 orang

Kelas IV sebanyak 1 kelas : 42 orang

Kelas V sebanyak 1 kelas : 43 orang

Kelas VI sebanyak 1 kelas : 41 orang

c. Jumlah guru

Guru-guru di SD No. 8 Dauh Puri Denpasar Barat ini adalah sejumlah 8 orang guru yang terdiri dari : 6 (enam) orang guru kelas, 1 (satu) orang guru agama Hindu, dan kepala sekolah. Sedangkan khusus untuk guru olah raga adalah 1 (satu) orang guru yang bertugas merangkap dengan sekolah dasar yang lain.

d. Jumlah jam belajar efektif/minggu untuk masing-masing kelas adalah sebagai berikut :

Kelas I = 30 jam

Kelas II = 30 jam

Kelas III = 38 jam

Kelas IV = 40 jam

Kelas V = 42 jam

Kelas VI = 42 jam

2. Observasi lapangan

Setelah kunjungan pertama ini, peneliti datang ke sekolah lagi tanggal 2 Juni 2001. Pada hari ini mulai di data murid yang diajarkan permainan tradisional yang sesuai dengan kurikulum muatan lokal tahun 1994. Kegiatan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III tahun ajaran 2000/2001. Wawancara ini tidak dapat dilakukan dalam satu hari karena, dalam membagi jumlah anak di kelas III yang diajarkan permainan tradisional dibagi menjadi 4 (empat) kelompok dan ditambah 1 (satu) kelompok dalam lima jenis permainan tradisional yang dipraktekkan di luar kelas sebanyak 3 kali permainan.

Bersamaan dengan di adakan penelitian, sekolah juga diadapkan pada kesibukan menjelang Ebtanas tahun 2001 dan tes sumatif untuk anak kelas I-V. Dalam hal ini peneliti mengambil waktu efektif yang tidak mengganggu proses tersebut dengan mengadakan kerja sama dengan kepala sekolah dan guru. Kemudian setelah liburan sekolah selama dua minggu, maka penelitian ini dilanjutkan lagi untuk mengulang kembali mempraktekkan permainan tradisional di luar kelas sehingga penelitian ini berlangsung sampai tanggal 31 Juli 2001.

Untuk dapat melihat keberhasilan guru untuk meningkatkan kreativitas dalam permainan tradisional, maka peneliti mengamati dari proses awal kegiatan pembelajaran permainan tradisional dan sampai pada kegiatan inti pembelajaran serta pelaksanaan praktek permainan yang dilaksanakan di luar kelas. Karena setiap praktek permainan dilaksanakan sebanyak tiga kali permainan pada setiap jenis permainan tradisional, maka peneliti dan guru sangat membutuhkan waktu yang cukup di luar jam mengajar yang disesuaikan dengan kondisi sekolah agar dapat mencapai target yang diinginkan oleh peneliti. Jumlah jam belajar efektif/minggu untuk kelas III dalam permainan tradisional di sediakan waktu 2 jam/minggu (80 menit).

Untuk mengetahui apakah melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas anak, maka peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data berupa observasi kelas, pedoman wawancara baik kepada guru dan anak, dan angket untuk guru untuk melihat tindakan apa yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas dalam permainan tradisional. Hal ini peneliti mengamati anak dalam praktek permainan tradisional dengan menghubungkan ciri-ciri kreatif yang dimiliki masing-masing anak,

sehingga peneliti bersama-sama guru secara kolaboratif menentukan suatu model layanan bimbingan yang sesuai untuk jenjang sekolah dasar.

Pada penelitian ini pengumpulan data dihentikan apabila sudah ditemukan data yang sama dan mencapai tingkat kejenuhan. Jenis-jenis permainan tradisional yang diteliti yaitu: *Goak maling taluh*, *Siap-siapan*, *Kelik-kelikan*, *Meong-meongan*, dan *Jaksa-jaksa*. Data – data temuan yang terkumpul, selanjutnya di interpretasikan untuk menyusun sejumlah katagorisasi, konstruksi, serta merumuskan hipotesis yang dapat menjelaskan secara koheren dan lengkap mengenai ‘keefektifan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas anak pada jenjang sekolah dasar’.

Waktu dan tempat pengumpulan data tersebut disesuaikan dengan kondisi sekolah, baik yang menyangkut jam efektif/minggu, maupun kesiapan guru dan anak di sekolah.

B. Deskripsi Karakteristik Anak Kreatif

Deskripsi karakteristik anak kreatif didefinisikan secara berbeda-beda. Sedemikian beragam definisi Kreatif, sehingga pengertian Kreatif tergantung pada bagaimana orang mendefinisikan – “*creativity is a matter of definition*”. Tidak ada satu definisi pun yang di anggap mampu mewakili pemahaman yang beragam tentang Kreativitas. Hal ini disebabkan oleh dua alasan. *Pertama*, sebagai suatu “*konstruk hipotetis*”, kreativitas— seperti halnya inteligensi dan kepribadian – merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional, yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. *Kedua*,

definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teoritis yang menjadi acuan pembuat definisi.

Berdasarkan survei kepustakaan, Supriadi (1985), mengidentifikasi 24 ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi yang telah dibahas pada bab terdahulu secara rinci dan lengkap.

Definisi kreativitas juga dibedakan ke dalam definisi konsensual dan definisi konseptual. Definisi konsensual menekankan segi produk kreatif yang dinilai derajat kreativitasnya oleh pengamat yang ahli. Amabile (1983: 31) bahwa suatu produk atau respons seseorang dikatakan kreatif apabila menurut penilaian orang yang ahli atau pengamat yang mempunyai kewenangan dalam bidang itu bahwa ia kreatif. Dengan demikian, kreativitas merupakan kualitas suatu produk atau respon yang dinilai kreatif oleh pengamat yang ahli.

Sifat multidimensional keberbakatan dikemukakan pula oleh Renzulli (1979) melalui teorinya yang disebut "Three Dimensional Model" atau "*Three-Ring Conception*" tentang keberbakatan. Keberbakatan mencakup tiga dimensi yang saling berkaitan, yaitu: (a) kecakapan di atas rata-rata; (b) kreativitas; dan (c) komitmen pada tugas. Kaitan antara ketiganya telah dilukiskan pada bab terdahulu.

Salah satu masalah yang kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas ialah bahwa ada begitu banyak definisi tentang kreativitas, tetapi tidak ada satu definisipun yang dapat diterima secara universal. Mengingat kompleksitas dari konsep kreativitas, agaknya hal ini tidak mungkin dan juga tidak perlu, kerana kreativitas dapat ditinjau dari beberapa aspek, yang kendatipun saling berkaitan tetapi penekanannya berbeda.

Dalam hal ini penulis menekankan deskripsi karakteristik anak kreatif sebagai deskripsi awal dalam pembelajaran dan pre-tes adalah : (1) fleksibel dalam berpikir dan merespon, (2) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, (3) senang mengajukan pertanyaan yang baik, (4) percaya diri dan mandiri, (5) kaya akan inisiatif, (6) memiliki citra dan stabilitas emosional yang baik, (7) kritis terhadap pendapat orang lain, (8) menghargai fantasi, (9) tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, (10) memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, (11) menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri, dan (12) memiliki etik moral dan estetika yang tinggi.

C. Deskripsi jenis-jenis permainan tradisional

Deskripsi tentang jenis-jenis permainan tradisional di Bali banyak dilakukan oleh Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Bali dari tahun 1979 sampai dengan 1986. Empat buah buku yang diterbitkan memuat 60 buku permainan dan 14 buah peralatan permainan. Dari ke empat buah buku itu, dua buah memuat permainan rakyat, sebuah permainan anak-anak dan sebuah lagi mengenai peralatan permainan dan olah raga tradisional. KONI Tk. I Propensi Bali menerbitkan dua buah buku inventarisasi masing-masing dari tahun 1990 dan tahun 1991. Kedua buku itu, menggunakan istilah olah raga tradisional dengan jumlah permainan 85 buah. Dari pakar budaya Made Taro telah menerbitkan tiga buah buku yang merupakan hasil usaha eksperimentasi dan aktualisasi yang ditayangkan TVRI Denpasar, TVRI Jakarta dan TPI sejak tahun 1979 sampai sekarang. (jumlah judul yang sudah ditayangkan sejumlah 99 buah).

Tahun 1991 pada Pesta Kesenian Bali, mementaskan permainan tradisional untuk pertama kalinya. Yang sempat terkumpul hanya 35 buah, yaitu : permainan-permainan yang dipentaskan dari tahun 1993 sampai tahun 1996. Permainan yang dipentaskan itu mula-mula menggunakan istilah permainan rakyat, kemudian olah raga tradisional dan sejak tahun 1995 menggunakan istilah "*permainan tradisional*".

Pembagian permainan atas jenis-jenisnya perlu diketahui terutama dalam memilih permainan yang akan dilaksanakan. Jumlah permainan yang banyak ditambah dengan beraneka bentuk dan cara memainkannya yang kaya variasi, sering membingungkan seseorang untuk menentukan pilihan permainan.

Dipandang dari segi gerak, permainan dibedakan menjadi dua jenis permainan, yaitu : (a) permainan aktif dan (b) permainan pasif. Permainan "*aktif*" memiliki ciri banyak gerak dan menguras banyak tenaga, seperti ; lari, melompat, menendang dll. Sedangkan permainan "*pasif*" tidak banyak memerlukan gerak. (BKKBN, 1991: 9)

Pada umumnya ciri-ciri permainan tradisional di Bali adalah : (1) mudah dimainkan, (2) memiliki seperangkat aturan, (3) kadang-kadang diiringi lagu, (4) sarana dan prasarana tidak terlalu mengikat, (5) kaya variasi, dan (6) fleksibel. (Taro, 1999: 2).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, begitu beragamnya jenis permainan tradisional di Bali yang memiliki perbedaan variasi dan kreasi, maka dalam studi ini memfokuskan pada lima jenis permainan tradisional yaitu : (1) *Goak Maling Taluh* ; (2) *Siap-siapan* ; (3) *Kelik – kelikan* ; (4) *Meong – meongan* ; dan (5) *Jaksa – jaksaan*. Di bawah ini akan dideskripsikan secara jelas tentang kelima jenis permainan tradisional tersebut adalah sebagai berikut :

Pertama, “goak maling taluh”. Nama gagak sudah memiliki cap tersendiri di kalangan masyarakat Bali. Burung gagak (goak) adalah burung yang berbulu hitam yang dianggap mewakili bangsa burung yang memiliki sifat-sifat jahat, serakah dan suka mencuri. Burung yang berbadan cukup besar itu dalam kenyataan sehari-hari memang demikian. Untuk mendapatkan mangsanya ia mengintai terlebih dahulu dari balik pohon besar. Kemudian dengan secepat kilat ia menyambar anak ayam yang sedang diasuh induknya. Ia juga suka mencuri telur, mencuri jajan dan makan bangkai. Di beberapa daerah di Indonesia burung gagak juga di hubungkan dengan kematian. Kalau ia berteriak-teriak “*gaak, gaak, gaak*”, suatu pertanda bahwa ada kematian di sekitar tempatnya bertengger.

Dari sifat dan perilaku itu lalu di ciptakanlah permainan yang melukiskan keserakahan burung gagak itu. Permainan yang biasa dinamakan “*Goak – goakan*” itu bukan saja terdapat di Bali, tetapi juga terdapat di daerah-daerah lainnya di Indonesia. Kalau permainan itu melukiskan burung gagak menyambar anak ayam, maka permainan itu disebut “*Goak Nyamber Pitik*”, kalau melukiskan gagak mencuri telur maka disebut “*Goak Maling Taluh*”. Sebuah permainan lainnya yang disebut “*Sikep-sikepan*” melukiskan seekor burung elang yang menyambar anak ayam atau burung merpati. Bentuk permainnya sama dengan “*Goak Nyamber Pitik*”. Baik sikep (burung elang) maupun burung gagak memiliki perilaku yang sama, yaitu suka menyambar dan mencuri.

Bagaimana cara memainkan, variasi permainan yaitu : jumlah telur dan waktu, arena tempat permainan, kelompok pemain, lagu iringan dalam permainan telah dijelaskan secara lengkap pada bab terdahulu.

Kedua, "siap – siapan". Mengadu ayam merupakan kesenangan setiap orang. Ayam yang kuat, berani dan terampil pasti akan menang. Tetapi ayam yang lemah, penakut dan kurang terampil pasti kalah dan segera meninggalkan arena. Agar pergumulan menjadi seru kadang-kadang ayam itu dipersenjatai. Salah satu diantaranya akan mengucurkan darah bahkan bisa mati ditempat.

Permainan yang meniru adu ayam itu disebut "*Siap – siapan*". Yang berperan sebagai ayam adalah anak-anak itu sendiri. Ia berkokok, bernyanyi, mengejek lalu bertarung. Bagaimana cara memainkan, variasi permainan, lagu iringan permainan telah dibahas secara lengkap pada bab terdahulu.

Ketiga, "kelik – kelikan". Kalau dalam permainan sebelumnya burung gagak selalu dihubungkan dengan sifat kejahatan, tidak demikian halnya dalam permainan "*kelik-kelikan*". Gagak adalah sahabat manusia karena ia membantu petani mengusir musuhnya : "*burung kekelik*". Ceritanya begini :

Banjir besar melanda Desa Sulahan, di sebuah desa di sebelah barat kota Bangli. Bendungan yang dibuat susah-payah oleh anggota subak jebol, sehingga air yang mengalir tidak dapat ditampung. Ketika musim kemarau, tiba panas bumi yang sangat menyengat. Dimana-mana tanah petani kering-kerontang, daun-daun menguning dan panen pun gagal. Untunglah Desa Sulatan masih memiliki sebuah sumber air. Air yang terbatas itu digunakan oleh anggota subak untuk mengairi beberapa petak sawah yang berdekatan. Namun sumber air itu menjadi rebutan, bukan saja oleh penduduk tetapi juga oleh bangsa burung yang di sebut burung "*Kekelik*". Sepanjang hari beratus-ratus kekelik mencuri air di sumber tersebut. Kalau dibiarkan niscaya persediaan air akan

habis. Dengan susah payah para anggota subak bergotong-royong mengusir burung-burung yang nakal itu.

Melihat penderitaan yang dialami anggota subak itu, burung gagak pun turun tangan. Setiap saat ia berjaga dan mengusir burung kekelikan yang berani mencuri air. Semenjak peristiwa itu, burung kekelikan tidak lagi mencuri air di sumber itu. Dan semenjak itu pula para petani mengikat tali persahabatan dengan burung gagak. Bagaimana cara memainkan, variasi permainan, lagu iringan permainan telah dibahas secara lengkap pada bab terdahulu.

Ke-empat, “meong – meongan”. Permainan anak-anak yang paling populer di Bali adalah “*meong – meongan*”. Permainan ini menggunakan kucing mengejar tikus yang merupakan pemandangan sehari-hari di rumah tangga. Kucing (*meong*) hewan peliharaan yang dimanfaatkan untuk mengusir atau memangsa tikus (*bikul*), hewan pengerat yang sering merusak perabotan rumah atau mencuri makanan. Jasa kucing itu membuat manusia memperlakukan kucing seperti sahabat saja. Ia dirawat, diberi makan bahkan diajak tidur. Sedangkan tikus, diusir, diumpat bahkan digropyok beramai-ramai.

Bagaimanakah dalam permainan? Bentuk permainannya justru sebaliknya. Para pemain amat sayang kepada tikus. Ia dilindungi, dijaga dan diamankan dari cengkraman kucing. Sedangkan kucing dihalangi agar tidak sampai berhasil menerkam tikus. Kemudian bagaimana cara memainkan, variasi dan lagu iringan permainan telah dibahas secara lengkap pada bab terdahulu.

Ke-lima, "jaksa – jaksaan". Seorang jaksa bertugas menuntut perkara. Ia punya kekuasaan menuntut perbuatan yang boleh dihukum. Jaksa merupakan tokoh idola bagi anak-anak. Mereka suka meniru peran-peran penting yang dikaguminya. Peran itu diangkat menjadi adengan yang berpura-pura, sehingga menjadi sebuah permainan. Demikianlah misalnya peran ibu dijadikan permainan "*Ibu-ibuan*", seorang dokter dijadikan "*dokter-dokteran*", seorang guru dijadikan "*guru-guruan*", dan seorang jaksa dijadikan "*jaksa-jaksaan*" dan masih banyak contoh lainnya.

Permainan "*jaksa – jaksaan*" di beberapa tempat di Bali disebut pula "*gentong-gentongan*" atau "*genuk-genukan*". Gentong atau genuk adalah tempayan besar dari tanah liat digunakan untuk menyimpan air. Kalau seseorang membisikan suara ke dalam gentong atau genuk yang tidak berisi air, maka suara itu akan diresonansi sehingga bergema. Apakah istilah "*gentong-gentongan*" atau "*genuk-genukan*" itu berhubungan dengan gema suara itu, belum dapat dijelaskan.

"*Jaksa – jaksaan*" digolongkan permainan penenangan atau penutup permainan. Kalau inti permainan diwarnai dengan banyaknya gerak, maka permainan penenangan di arahkan kepada kosentrasi pikiran dan perasaan. Contoh-contoh permainan seperti itu cukup banyak, salah satu yang terkenal adalah : "*jaksa-jaksaan*". Bagaimana cara memainkan, variasi dan lagu iringan permainan telah juga dibahas secara lengkap pada bab terdahulu.

D. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional

Pertama, kinerja guru dalam memberikan layanan bimbingan melalui permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar. Dalam hal ini peneliti memfokuskan pada lima jenis permainan tradisional yaitu: (a) *Goak maling taluh*, (b) *Siap-siapan*, (c) *Kelik-kelikan*, (d) *Meong-meongan*, dan (e) *Jaksa-jaksa*, maka akan dideskripsikan satu persatu jenis permainan tersebut.

a. *Goak maling taluh*. Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan TIU/TIK dan mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal. Guru mengawali dengan menggunakan media tradisional (satu buah alat gambelan yang dibuat dari bambu yang disebut “rindik” atau “cungklik”) untuk melatih notasi lagu. Siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan guru, dan mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang belum dipahaminya. Dalam kegiatan awal pembelajaran ini anak menjawab dengan lugas dan spontan sambil bernyanyi.

Dalam kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan bahwa burung gagak (*goak*) adalah burung yang jahat, serakah dan suka mencuri. Bahkan kalau ia bernyanyi, *gaak, gaak, gaak* , orang segera mengatakan ada kematian di sekitar tempat itu. Cap jahat yang diberikan oleh manusia itu mungkin disebabkan karena burung gagak itu kemana-mana selalu menggunakan baju hitam. Apalagi ia selalu menjauh dan tidak mau akrab dengan manusia. Kenyataan memang demikian. Burung gagak sering merugikan manusia. Ia bukan saja memangsa anak ayam peliharaan, tetapi juga mencuri telur-telur, baik telur –telur burung dalam sarang maupun telur-telur ayam yang tengah dieram. Bagaimana cara burung gagak mencuri telur dan bagaimana cara menelannya masuk ke

dalam perut, maka akan dipraktekkan dalam sebuah permainan "*goak maling taluh*". Dalam kegiatan inti pembelajaran ini guru menguasai materi ajar, mengali pengetahuan awal siswa, menggunakan media belajar, variasi menggunakan metode ajar, menjelaskan kesesuaian tujuan dengan topik atau materi yang diajarkan, kesesuaian pola evaluasi dengan karakteristik materi ajar, mengaitkan materi dengan isu/masalah sosial budaya, menjelaskan konsep generalisasi, memberikan contoh konsep sikap, dan memperkenalkan jenis permainan dalam kaitan dengan masalah sosial budaya.

Dalam kegiatan inti pembelajaran ini anak memperhatikan penjelasan dari guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, dan menggunakan contoh isu masalah, dan mencoba merumuskan generalisasi dengan cara memperagakan gerakan burung gagak dengan cara mengatupkan kedua belah tangan. Semua jari disilangkan kecuali ibu jari dan telunjuk melukiskan mulut gagak. Kedua telunjuk melukiskan paruh yang digunakan untuk menyambar dan menelan telur. Telur yang akan dijadikan mangsa dapat diambil dari benda-benda sekitar seperti kerikil atau biji-bijian.

Pada tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan siswa secara bermusyawarah, guru menjelaskan dan memperagakan jenis permainan dengan memberikan contoh cara mengatupkan kedua belah tangan dan aturan permainan. Sedangkan anak dengan kreatif mengikuti keterampilan memainkan jari tangan. Setiap pemain dituntut kemahirannya dalam membentuk perut, paruh, dan rongga mulut. Juga kemahiran menelan dan menyimpan telur-telur di dalam perut. Aturan permainan ini dapat diperlombakan agar suasananya lebih meriah dapat diikuti secara perorangan atau kelompok. Jumlah peserta sekurang-kurangnya dua orang atau dua kelompok. Guru dengan menggunakan media tradisional sangat menunjang pemahaman anak tentang

notasi lagu dan jenis permainan dan anak begitu serius dan menyenangkan mengikuti pengarahannya guru dan mempraktekkan secara langsung lagu/nyanyian 'goak maling taluh'. Guru menyampaikan tujuan identifikasi isu/masalah sosial budaya dan mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi posisi siswa mengenai masalah sosial budaya, memperagakan contoh variasi permainan *goak malig taluh*, penghayatan terhadap bahasa, notasi lagu dan kosa kata, mengajukan dan/atau menggali jenis-jenis permainan tradisional, mengarahkan siswa dalam penghayatan nilai-nilai budaya, dan menyediakan sumber informasi bagi siswa tentang permainan *goak maling taluh*.

Dalam tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi dalam mengidentifikasi/merumuskan masalah, mencoba untuk memperagakan kemahirannya mengatupkan kedua belah tangan dengan semua jari disilangkan kecuali ibu jari dan telunjuk, dan memberikan pendapat tentang penghayatan bahasa, notasi lagu, dan kosa kata.

Dalam mempraktekkan permainan di luar kelas, guru menjelaskan kembali aturan variasi permainan dengan membentuk dua kelompok (jumlah kelompok dan jumlah pemain masing-masing kelompok) dan menentukan jumlah telur yang akan ditelan dalam waktu yang dibatasi. Pemain yang mendapatkan telur paling banyak dinyatakan sebagai pemenang atau pemain yang paling dulu berhasil menelan habis telur yang tersedia/ditentukan jumlahnya itu dinyatakan sebagai pemenang. Dalam hal ini pemain diperbolehkan "memberatkan" (mengeluarkan kembali dari perutnya) telurnya berkali-kali dengan cara membuka katup tangan. Variasi yang dapat dibuat adalah dengan membentuk garis awal (*start*) dan garis akhir (*finish*). Jarak antara kedua garis itu antara

10 – 15 meter. Di garis awal dan akhir itu disediakan lingkaran sebanyak peserta lomba, memuat sejumlah telur yang harus ditelan dan diberakan kembali. Telur-telur yang akan ditelan diletakan dalam lingkaran garis akhir. Telur-telur itu harus diangkut lalu “diberakkan” dalam lingkaran garis awal. Dalam hal ini guru mengawalinya dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan konsep generalisasi, klarifikasi konsep materi utama, menggunakan media pembelajaran (alat tradisional), memilih peran dalam permainan, menjelaskan jalannya permainan (memperagakan), dan menjelaskan aturan permainan (hak/kewajiban anak). Sedangkan anak dalam mempraktekkan permainan memperagakan sendiri kemahirannya dalam membentuk perut, paruh, dan rongga mulut. Juga kemahiran menelan dan menyimpan telur-telur di dalam perut, mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide-pendapat, dan mengajukan contoh atau jenis permainan *goak maling taluh*.

Dalam pengembangan model layanan bimbingan guru menggunakan sumber belajar yang bervariasi (ceramah, diskusi, dan tanya jawab), memberikan kenyamanan & keamanan, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, dan mendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi. Sedangkan anak dengan inisiatif dan penuh percaya diri, bebas menyatakan pendapat dan perasaan, memiliki imajinasi yang tinggi dan stabilitas emosional yang baik dalam mempraktekkan jenis permainan *goak maling taluh*.

Pada tahap evaluasi - penguatan konsep guru melakukan umpan balik, memberikan penguatan/simpulan, menunjukkan kesalahan, membahas jenis-jenis permainan yang telah dipraktekkan oleh siswa, membicarakan unjuk kerja siswa (refleksi) kolektif, dan penenangan. Guru dalam tahap penenangan memberikan

penekanan tentang nilai-nilai estetik, keindahan, sikap jujur, rasa tanggung jawab, kerjasama, dan pola hidup sehat. Sedangkan anak memiliki kesempatan untuk menyatakan pendapat, aktif dalam kegiatan permainan, mendeskripsikan kesannya mengenai pengalamannya bermain sambil berdiskusi dengan temannya.

b. Siap-siapan. Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan TIU/TIK, mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa. Sedangkan siswa memperhatikan dengan seksama dengan membaca dan menghafalkan notasi lagu sambil menyanyikannya, menjawab pertanyaan guru, dan mengajukan pertanyaan.

Pada kegiatan inti pembelajaran guru menjelaskan permainan yang meniru adu ayam itu di sebut "*siap-siapan*". Yang berperan sebagai ayam adalah anak-anak itu sendiri. Ia berkokok, bernyanyi, mengejek lalu bertarung. Ada dua jenis permainan siap-siapan, yaitu: permainan yang menggunakan alat dan permainan tanpa menggunakan alat. Guru menekankan pada permainan yang tanpa menggunakan alat. Yang berperan sebagai ayam adalah anak itu sendiri dan pemain diharuskan 'nengkleng' (berdiri dengan satu kaki). Ujung jari tangan kiri atau kanan ditempelkan pada ketiak kanan atau kiri, sedangkan sebelah tangan lainnya digunakan untuk menyerang. Agar permainan berlangsung tertib boleh diangkat seorang wasit (*pakembar*). Wasit berpedoman pada persyaratan yang merupakan kesepakatan bersama. Persyaratan itu misalnya, sebelum penyerangan dimulai ayam harus dalam keadaan 'nengkleng'. Penyerangan dimulai setelah ucapan "*nang*" dari lirik "*makeber ngaja kanginang*" pada baik kedua. Selama pertarungan ayam selalu dalam keadaan nengkleng dan tidak boleh berganti kaki. Serangan hanya boleh dilakukan dengan tangan penyerang yang juga tidak boleh berganti-ganti. Pemain yang menang adalah ayam yang terlebih dahulu berhasil

menjatuhkan musuh atau musuh tidak lagi sanggup memenuhi persyaratan di atas. Dalam kegiatan inti pembelajaran ini guru cukup menguasai materi ajar, menggunakan media belajar tradisional, menggali pengetahuan awal siswa, menjelaskan arti/makna kalimat dalam notasi lagu, menjelaskan konsep generalisasi, adanya kesesuaian tujuan dengan topik atau materi yang dibelajarkan, dan memperkenalkan jenis permainan dalam kaitan dengan masalah sosial-budaya. Sedangkan siswa memperhatikan penjelasan guru tentang aturan permainan *siap-siapan* misalnya bagian badan yang boleh diserang, cara menyerang, cara nengkleng dan membatasi arena pertarungan, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru sambil berimajinasi meniru adu ayam yang sebenarnya.

Pada tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan siswa secara bermusyawarah, guru menjelaskan variasi permainan '*siap-siapan*' agar menjadi lebih menarik maka dapat dilakukan secara berkelompok. Kalah menang ditentukan berdasarkan jumlah ayam yang menang. Variasi jenis permainan ini, juga dapat dilakukan dengan merubah aturan – aturan, memperlonggar atau mempersulit, sesuai dengan usia dan kemampuan pemain. Misalnya bagian badan yang boleh diserang, cara menyerang, cara nengkleng dan membatasi arena pertarungan. Dalam hal ini guru mengawalinya dengan memperagakan gerakan 'nengkleng' yaitu berdiri dengan satu kaki dan ujung jari tangan kiri atau kanan ditempelkan pada ketiak kanan atau kiri, sedangkan sebelah tangan lainnya digunakan untuk menyerang dengan menunjuk dua orang anak memperagakan/menirukan ayam yang siap bertarung di depan kelas, sambil menyampaikan tujuan identifikasi isu/masalah sosial-budaya, mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi posisi siswa mengenai masalah sosial-budaya, memberikan penjelasan tentang konsep-generalisasi mengenai masalah sosial-budaya, penghayatan

terhadap bahasa, notasi lagu dan kosakata, memperagakan contoh jenis permainan *siap-siapan*, dan memberikan penguatan terhadap ide-konsep kreativitas siswa. Sedangkan siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi dalam mengidentifikasi/merumuskan masalah, mencoba untuk memperagakan atau meniru adu ayam yang sebenarnya, memberikan pendapat tentang jenis dan sumber informasi permainan *siap-siapan*.

Pada tahap mempraktekkan permainan di luar kelas agar permainan *siap-siapan* itu menjadi lebih menarik, maka guru melakukan secara berkelompok. Kalah-menang ditentukan berdasarkan jumlah ayam yang menang dan guru menunjuk salah satu anak sebagai wasit agar permainan berlangsung tertib dengan membawa pluit atau alat bunyi-bunyian lainnya. Juga ada pakembar yang mengelus-elus dan membangunkan semangat ayam jagonya dan para pendukung yang ikut bernyanyi (*siap-sangkur*) dan memberikan semangat. Dalam mempraktekkan permainan ini guru mengawalinya dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan konsep-generalisasi, klarifikasi konsep materi utama, menggunakan media pembelajaran (alat tradisional), memilih peran dalam permainan, menjelaskan jalannya permainan (memperagakan), dan menjelaskan aturan permainan (hak/kewajiban anak). Dalam hal ini guru membagi dua kelompok untuk saling menjagokan ayamnya yang siap bertarung (satu ayam berwarna merah dan satu ayam berwarna putih). Sedangkan siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi dalam mengidentifikasi /merumuskan masalah, mencoba untuk memperagakan gerakan ayam yang siap bertarung, memberikan pendapat tentang penghayatan bahasa, notasi lagu dan kosakata, dan memberikan pendapat tentang jenis dan sumber informasi permainan *siap-*

siapan. Kemudian siswa membagi dua kelompok yang sesuai dengan ayam yang dijagokannya sementara siswa menyanyikan lagu “*siap-sangkur*” dan kalau salah satu ayam yang menang (salah satu anak yang menang dengan menjatuhkan lawan), maka kelompok mereka yang menang memberikan aplus dengan berteriak gembira secara spontan.

Pada tahap pengembangan model layanan bimbingan guru menggunakan sumber belajar yang bervariasi (ceramah, diskusi, dan tanya jawab), menyediakan sumber informasi, melakukan perluasan sumber belajar, memberikan kenyamanan & keamanan, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, dan mendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi. Sedangkan siswa mencari informasi, bertanya, dan mengemukakan pendapat. Dalam hal ini karena waktu yang relatif terbatas, maka layanan bimbingan hanya terbatas pada praktek permainan saja.

Pada tahap evaluasi-penguatan konsep guru memberikan penekanan terhadap permainan yang telah dipraktekkan dengan memberikan nilai-nilai saling menghormati, tidak boleh sombong, tidak boleh curang dalam melakukan pertandingan, sambil melakukan umpan balik, memberikan penguatan/simpulan, menunjukkan kesalahan, membahas jenis-jenis permainan yang telah dipraktekkan oleh siswa, membicarakan unjuk kerja siswa (refleksi) kolektif, dan penenangan. Sedangkan siswa mempunyai kesempatan untuk menyatakan pendapat, melakukan tugas guru, aktif dalam kegiatan permainan, dan mendeskripsikan kesannya mengenai pengalamannya bermain. Siswa begitu aktif menunjukkan kesalahan-kesalahan saat bertarung, memprotes kecurangan lawan dan secara sportif mengakui kesalahannya.

c. Kelik-kelikan. Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan TIU/TIK, mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa dengan mengawali dengan menggunakan media tradisional. Siswa memperhatikan dengan seksama, menjawab pertanyaan guru, dan mengajukan pertanyaan serta menyanyikan lagu dengan suasana yang menyenangkan.

Pada kegiatan inti pembelajaran guru menjelaskan kalau dalam permainan sebelumnya burung gagak selalu dihubungkan dengan sifat kejahatan, tidak demikian halnya dalam permainan "*kelik-kelikan*". Gagak adalah sahabat manusia karena ia membantu petani mengusir musuhnya, burung kekelik. Yang diangkat ke dalam permainan adalah adengan pengusiran burung kekelik oleh burung gagak. Oleh karena itu peran yang pertama-tama dipilih adalah seekor gagak dan seekor kekelik. Sisanya kira-kira 10 – 15 orang menjadi kekelik-kekelik yang hinggap di semak-semak melingkari sumber air. Burung gagak dan kekelik yang terpilih itu berdiri berjahuan di luar lingkaran. Ketika nyanyian dimulai, semua kekelik beterbangan mengelilingi sumber air. Arah terbang itu kemudian dibalik setelah lagu dinyanyikan untuk kedua kalinya. Setelah ucapan klik,klik ... dari lirik terakhir, pluit ditiup, lalu burung gagak mulai mengejar kekelik. Dengan tombak sepanjang 45 cm yang dibuat dari tangkai daun pisang (imitasi dari kertas karton), burung gagak berusaha '*ngelempag*' (memukul) burung kekelik. Apabila kekelik kena lempag maka peran kekelik berubah menjadi gagak dan gagak semula seketika berubah peran menjadi kekelik. Untuk menghindari pukulan, burung kekelik dapat hinggap diranting-ranting semak yang menjadi pilihannya. Peran kekelik yang hinggap itu lalu seketika diganti oleh kekelik baru yaitu pemain yang berdiri nomor empat dihitung dari tempat hinggap kekelik tadi. Burung gagak semula sekarang harus

mengejar dan ngelempag burung kekelik baru. Kalau arah terbang kekelik searah jarum jam maka hitungan empat juga dilakukan searah jarum jam, tetapi kalau berlawanan, hitungan empat pun berlawanan. Dalam kegiatan inti pembelajaran ini guru mengawali dengan memberikan penekanan pada kalimat tentang arti/makna notasi lagu dengan memberikan contoh kehidupan anak sehari-hari, guru menguasai materi ajar, menggali pengetahuan awal siswa, variasi penggunaan metode ajar, menjelaskan konsep generalisasi, kesesuaian tujuan dengan topik atau materi yang dibelajarkan, menggunakan media belajar, memberikan contoh konsep sikap, memperkenalkan jenis permainan dalam kaitan dengan masalah sosial budaya. Sedangkan siswa memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, menggunakan contoh isu-masalah, dan mencoba merumuskan generalisasi.

Pada tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan siswa secara bermusyawarah, guru menjelaskan aturan-aturan permainan yang telah disepakati terlebih dahulu agar tercipta suasana tertib dan lancar dalam permainan tersebut. *Pertama*, semua pemain baik gagak maupun kekelik tidak boleh masuk ke dalam lingkaran. *Kedua*, kekelik tidak boleh kembali hinggap ke tempat semula. Ia harus memelih tempat hinggap yang baru. Kalau terjadi misalnya, seekor kekelik terbang karena salah hitungan, maka kekelik yang salah terbang tadi dihukum menjadi gagak menggantikan gagak yang sedang mengejar. Dalam memperkenalkan permainan ini guru menggunakan media tradisional sangat menunjang pemahaman anak tentang notasi lagu yang mengiringi permainan tersebut. Guru mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi posisi siswa mengenai masalah sosial-budaya, penghayatan terhadap bahasa, notasi lagu dan kosa kata, memperagakan contoh jenis permainan *kelik-kelikan*,

dan mengarahkan siswa dalam penghayatan nilai-nilai budaya. Sedangkan siswa begitu kreatif memperhatikan dengan seksama penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, mencoba untuk memperagakan contoh jenis permainan *kelik-kelikan*, memberikan pendapat tentang penghayatan bahasa, notasi lagu dan kosa kata sambil berimajinasi dengan menirukan burung gagak yang mengejar kekelik yang terbang kesemak-semak.

Pada tahap mempraktekkan permainan di luar kelas, guru menjelaskan variasi jalannya permainan. Permainan “kelik-kelikan” adalah permainan tradisi yang biasa dimainkan oleh orang dewasa di desa Sulahan kabupaten Bangli dalam rangka perayaan hari raya Nyepi. Permainan itu dimainkan tiap tahun pada hari Ngembak Geni sehari setelah nyepi. Aslinya gerakan memukul atau ngelempag dilakukan dengan tangan kosong, sehingga kemungkinan bahaya sangat besar (sejak puluhan tahun permainan ini tidak pernah dilakukan lagi). Bertolak untuk permainan yang cocok bagi anak-anak, maka variasi yang memungkinkan adalah mempersulit atau mempermudah hitungan kekelik. Kalau permainan itu dilakukan oleh anak-anak dari kelas yang lebih tinggi dan jumlah pemainnya cukup banyak, maka hitungan diperbanyak dari hitungan empat menjadi lima. Jika, mempermudah dengan sendirinya hitungannya diperkecil menjadi dua atau tiga. Tempat hinggap kekelik selalu dihitung dengan bilangan 1 (satu). Hitungan lima misalnya berarti kekelik yang terbang adalah nomor urut lima dihitung dari kekelik yang baru hinggap (satu). Dalam mempraktekkan permainan ini di luar kelas guru mengawalinya dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan konsep-generalisasi, menggunakan media pembelajaran, memilih peran dalam permainan, menjelaskan jalannya permainan (memperagakan), dan menjelaskan aturan permainan

(hal/kewajiban anak). Sedangkan siswa mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide-
pendapat, dan semua pemain berjalan melingkar menirukan kekelik terbang. Setelah
menyanyikan lagu dua kali dengan arah terbang yang berlainan, pluit melengking.
Burung gagak mengejar kekelik. Kekelik berlari, berputar-putar, akhirnya ia hinggap di
suatu tempat. Munculnya kekelik lain, gagak pun berusaha ngelempagnya. Dalam
adengan pngejaran dan pemukulan itu akan terdengar gemuruh sorak-sorainya. Semua
pemain bergembira menyaksikan gerakan-gerakan berlari, mengejar, menyelusup,
memukul, berputar, bertabrakan dan memusatkan perhatian kalau-kalau seorang pemain
harus berperan menjadi kekelik. Kekelik yang lengah niscaya akan kena lempag (pukul).

Pada tahap pengembangan model layanan bimbingan guru menggunakan sumber
belajar yang bervariasi (ceramah, tanya jawab, dan diskusi), melakukan perluasan sumber
belajar (contoh kehidupan di masyarakat), memberikan kenyamanan & keamanan,
memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, dan mendorong kreativitas
dan pengembangan imajinasi. Sedangkan siswa mencari informasi, bertanya, dan
mengemukakan pendapatnya.

Pada tahap evaluasi-penguatan konsep guru mengulang kembali/melakukan
umpan balik terhadap permainan yang dipraktekkan di luar kelas dengan menunjukkan
kesalahan yang telah dilakukan anak, memberikan penguatan/simpulan, membahas jenis-
jenis permainan yang telah dipraktekkan oleh siswa, membicarakan unjuk kerja siswa
(refelksi) kolektif, dan penenangan. Sedangkan siswa memiliki kesempatan untuk
menyatakan pendapat, aktif dalam kegiatan permainan, dan mendeskripsikan kesannya
mengenai pengalamannya bermain serta mempraktekkan penjelasan guru sambil
membetulan gerakan-gerakan yang salah dan mendiskusikannya.

d. Meong-meongan. Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan TIU/TIK, mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa yang diawali dengan menggunakan media tradisional untuk melatih notasi lagu yang mengiringi permainan tersebut. Sedangkan siswa memperhatikan dengan seksama, menjawab dengan lugas pertanyaan guru dan spontan sambil bernyanyi, serta mengajukan pertanyaan.

Pada kegiatan inti pembelajaran guru menjelaskan bahwa permainan anak-anak yang paling populer di Bali adalah "*meong-meongan*". Permainan itu menggambarkan kucing mengejar tikus yang merupakan pemandangan sehari-hari di rumah tangga. Kucing (*meong*) hewan peliharaan yang dimanfaatkan untuk mengusir atau memangsa tikus (*bikul*), hewan pengerat yang sering merusak perabotan rumah atau mencuri makanan. Jasa kucing itu membuat manusia memperlakukan kucing seperti sahabat saja. Ia dirawat, diberi makan bahkan diajak tidur, sedangkan tikus, diusir, diumpat bahkan digropyok (dipukul beramai-ramai). Dalam permainan "*meong-meongan*" ini justru sebaliknya. Para pemain amat sayang kepada tikus. Ia dilindungi, dijaga dan diamankan dari cengkaman kucing. Sedangkan kucing dihalangi agar tidak sampai berhasil menerkam tikus. Dalam kegiatan inti pembelajaran ini guru memfokuskan pada materi permainan, menggali pengetahuan awal siswa, adanya kesesuaian tujuan dengan topik atau materi yang dibelajarkan, menguasai materi ajar, variasi penggunaan metode ajar, menggunakan media belajar, memberikan contoh konsep sikap, menjelaskan konsep generalisasi, memperluas sumber belajar, mengaitkan materi dengan isu/masalah sosial-budaya, adanya kesesuaian pola evaluasi dengan karakteristik materi ajar, dan memperkenalkan jenis permainan dalam kaitan dengan masalah sosial-budaya.

Sedangkan siswa memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, menggunakan contoh isu-masalah sambil memperagakan gerakan permainan yang ditunjukkan oleh guru.

Pada tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan siswa secara bermusyawarah, guru menjelaskan ada dua jenis permainan “meong-meongan” , yaitu: meong-meongan dalam bentuk lingkaran dan meong-meongan dalam bentuk kotak. Selanjutnya akan diberik nama “*meong-meongan lingkaran*” dan “*meong-meongan kotak*”. Jumlah pemain yang diperlukan dalam “meong-meongan lingkaran antara 10 – 15 orang. Melalui ‘sut’ terlebih dahulu dipilih seorang pemeran “meong” (kucing) dan seorang pemeran “bikul” (tikus). Pemain lainnya membentuk lingkaran saling berpegangan tangan menghadap kedalam. Tikus berlindung dalam lingkaran sedangkan kucing berdiri modar-mandir di luar lingkaran. Ketika lagu “*meong-meongan*” selesai dinyanyikan oleh pemain lingkaran maka pengejaran di mulai. Kucing berusaha menangkap tikus yang berlindung dalam lingkaran. Pemain lingkaran berusaha memperketat pegangan tangan, sehingga kucing tidak mudah lolos memasuki lingkaran. Dalam mengejar tikus, kucing boleh menyuruk atau meloncati pengangan tangan. Lingkaran pun berusaha menghalangi sesuai dengan gerakan kucing. Oleh karena lingkaran memihak tikus, maka apabila kucing berhasil menembus lingkaran, tentu saja tikus akan diberi kesempatan dengan mudah keluar lingkaran. Sebaliknya, kucing akan dipersulit kembali keluar lingkaran. Demikian seterusnya, pengejaran atau perburuan dapat dilakukan di luar atau di dalam lingkaran. Permainan berakhir setelah tikus tertangkap atau kucing menyerah. Dalam memperkenalkan permainan ini guru dengan media tradisional sangat menunjang pemahaman anak tentang notasi lagu yang

mengiringgi permainan tersebut, menyampaikan tujuan identifikasi isu/masalah sosial-budaya, mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi posisi siswa mengenai masalah sosial budaya, mengajukan dan/atau menggali jenis permainan *meong-meongan*, penghayatan terhadap bahasa, notasi lagu dan kosa kata, memperagakan contoh permainan *meong-meongan*, mengarahkan siswa dalam penghayatan nilai-nilai budaya, dan menyediakan sumber informasi bagi siswa tentang permainan *meong-meongan*. Sedangkan siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi dalam mengidentifikasi/merumuskan masalah, mencoba untuk memperagakan contoh jenis permainan *meong-meongan*, dan memberikan pendapat tentang penghayatan bahasa, notasi lagu, dan kosa kata sambil menyanyikan lagu yang mengiringgi permainan tersebut.

Pada tahap mempraktekkan permainan di luar kelas, guru menjelaskan variasi yang mengikuti suasana permainan "*meong-meogan lingkaran*". Dalam permainan *meong-meongan* lingkaran misalnya anak-anak menambah ucapan "*juk kul, juk kul*". untuk menghidupkan suasana pengejaran. Bagi permainan yang suasananya sangat meriah dan pengejaran dilakukan dengan semangat yang tinggi, maka tidak mungkin menyanyikan lagu terus-menerus karena semua pemain terpengaruh oleh suasana yang panas. Lagu *meong-meongan* lingkaran melukiskan ajakan agar si kucing mau mengejar tikus. Tikus yang besar dan gemuk-gemuk itu sudah keterlaluhan merusak rumah. Tikus bukan saja mengganggu tetapi juga merusak perabot rumah tangga, mencuri, memakan dan merusak listrik. Dalam mempraktekkan permainan ini guru mengawalinya dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan konsep generalisasi, klarifikasi konsep materi utama, menggunakan media pembelajaran, memilih peran dalam permainan,

menjelaskan jalannya permainan (memperagakan), dan menjelaskan aturan permainan (hak/kewajiban anak). Sedangkan siswa mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide- pendapat, dan memperagakan jenis permainan *meong-meongan* (lingkaran) sambil membentuk formasi lingkaran saling berpegangan tangan menghadap ke dalam. Tikus berlindung dalam lingkaran sedangkan kucing berdiri mondar-mandir di luar lingkaran.

Pada tahap pengembangan model layanan bimbingan guru menggunakan sumber belajar yang bervariasi (ceramah, tanya jawab, dan diskusi), memberikan kenyamanan & keamanan, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, dan mendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi. Sedangkan siswa dengan inisiatif mencari informasi dan penuh percaya diri, bertanya dan bebas menyatakan pendapat dan perasaan yang dituangkan dalam permainan tersebut.

Pada tahap evaluasi-penguatan konsep guru melakukan umpan-balik, memberikan penguatan/simpulan, menunjukkan kesalahan yang diperbuat siswa pada saat mempraktekkan permainan, membahas jenis-jenis permainan yang telah dipraktekkan oleh siswa, membicarakan unjuk kerja siswa (refleksi) kolektif, dan guru dalam tahap penenangan memberikan penekanan tentang nilai-nilai estetik, keindahan, sikap jujur, rasa tanggung jawab, kerjasama, dan pola hidup sehat. Sedangkan siswa memiliki kesempatan untuk menyatakan pendapat, aktif dalam kegiatan permainan, dan mendiskusikan kesannya mengenai pengalamannya bermain.

e. Jaksa-jaksa. Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan TIU/TIK, mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa dengan melatih notasi lagu dan kosa kata melalui media tradisional. Sedangkan siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, dan

mengajukan pertanyaan sambil mencoba memahami arti/makna kosa kata dalam lagu yang mengiringi permainan tersebut.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan bahwa seorang jaksa bertugas menuntut perkara. Ia punya kekuasaan menuntut perbuatan yang boleh dihukumnya (jaksa merupakan tokoh idola anak-anak). Peran ini diangkat menjadi adengan yang berpura-pura, sehingga menjadi sebuah permainan. "*Jaksa-jaksa*" digolongkan permainan penenangan atau penutup permainan. Kalau inti permainan diwarnai dengan banyaknya gerak, maka permainan penenangan diarahkan kepada konsentrasi pikiran dan perasaan (permainan yang terakhir ini merupakan permainan penutup dalam fokus penelitian). Dalam kegiatan inti pembelajaran guru menguasai materi ajar, menggali pengetahuan awal siswa, menjelaskan konsep generalisasi, memberikan contoh konsep sikap, memperluas sumber belajar, menggunakan media belajar (alat tradisional), variasi penggunaan metode ajar, adanya kesesuaian tujuan dengan topik atau materi yang dibelajarkan, dan guru memperkenalkan jenis permainan *jaksa-jaksa* dalam kaitan dengan masalah sosial-budaya. Sedangkan siswa memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, dan mencoba merumuskan generalisasi sambil memahami kosa kata berbahasa bali ke dalam bahasa indonesia sehingga anak paham terhadap permainan yang akan dipraktekkan tersebut.

Pada tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan siswa dengan bermusyawarah, guru menjelaskan variasi permainan "*jaksa-jaksa*" bersifat penenangan, maka variasi hendaknya diarahkan kepada konsentrasi, olah pikir dan olah rasa. Kalau jumlah pemain terlalu banyak sedangkan waktu terbatas, maka "pembidikan" dapat dilakukan terhadap dua orang pemain "musuh". Pemain yang mati hanya pemain

yang kena “tembak”, mungkin satu orang atau ke duanya. Atau kalah-menang tidak perlu harus mematikan habis pihak musuh, tetapi cukup dua atau tiga orang. Kelompok mana yang terlebih dahulu mati dua atau tiga orang dinyatakan kalah. Biasanya permainan “*jaksa-jaksa*an” tidak diiringi lagu, namun agar suasananya lebih menarik digunakan lagu kreasi baru. Lagu itu melukiskan suasana ejek-mengejek sehingga permusuhan menjadi makin panas. Aku tidak suka yang dipojok, katanya, karena rambutnya panjang penuh kutu, Yang dikanan itu suka mencuri, hidungnya bengkok disengat lebah. Yang duduk terdepan wajahnya galak, bermulut monyong dan berleher bangau. Dalam memperkenalkan permainan ini guru menjelaskan berulang-ulang dengan media tradisional memantapkan notasi lagu yang mengiringi permainan tersebut dengan menunjuk beberapa siswa ke depan kelas menghafalkan notasi lagu untuk dinyanyikannya, mengajukan dan/atau menggali jenis-jenis permainan tradisional, penghayatan terhadap bahasa, notasi lagu dan kosa kata, memperagakan contoh jenis permainan *jaksa-jaksa*an, memberikan penguatan terhadap ide-konsep kreativitas siswa, mengarahkan siswa dalam penghayatan nilai-nilai budaya, dan menyediakan sumber informasi bagi siswa tentang permainan *jaksa-jaksa*an. Sedangkan siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, aktif mencari informasi/data tentang masalah yang dibahas, mencoba untuk memperagakan contoh jenis permainan *jaksa-jaksa*an, memberikan pendapat tentang penghayatan bahasa, notasi lagu, dan kosa kata, dan memberikan pendapat tentang jenis dan sumber informasi permainan *jaksa-jaksa*an.

Pada tahap mempraktekkan permainan di luar kelas, guru membagi anak-anak menjadi dua kelompok yang “bermusuhan”. Tiap kelompok terdiri dari 6 – 12 orang

pemain. Makin banyak jumlah pemain makin sulit menyelesaikannya, karena memerlukan waktu panjang. Sebelum permainan di mulai terlebih dahulu dipilih seorang jaksa. Pemilihan dapat dilakukan dengan 'sut' atau mengangkat seseorang secara musyawarah. Para pemain duduk berleret berhadap-hadapan dengan kelompok "musuh". Jaksa duduk ditengah-tengah dalam salah satu ujung. Antara jaksa dan kelompok pemain ditarik sebuah garis pembatas yang di sebut garis "mati" yaitu garis untuk menentukan hidup - matinya pemain. Garis mati itu harus dilewati pemain setelah ucapan "*njik, njik tar !*" dari lagu iringan. Contoh: Kelompok yang bermusuhan A dan B. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang pemain. Seandainya giliran yang "menembak" pertama kelompok A, maka salah satu pemain misalnya A1 maju. Semua anggota kelompok menyanyikan lagu "*jaksa-jaksa*". Setelah ucapan "*njik, njik tar ... !*" A1 harus melewati garis mati. Kemudian ia "menembak" salah seorang pemain B dengan cara membisikan sebuah nama yang dimaksud ketelinga jaksa. Seandainya ia membidik B1, tetapi ternyata yang maju adalah B2, maka setelah B2 melewati garis mati, jaksa berteriak "hidup", artinya B2 tidak kena tembak. Karena B2 masih hidup maka ia berhak "menembak" salah seorang pemain kelompok A. Seandainya bidikan A1 tadi tepat mengenai B1, maka jaksa berteriak "mati", artinya B1 kena tembak dan tidak boleh bermain lagi. Ia dikeluarkan dari kelompok B, dikurung dalam sebuah tempat yang tersedia. Dengan demikian jumlah anggota kelompok B sekarang masih 7 orang pemain. Karena kelompok B yang kena tembak, maka giliran "menembak" selanjutnya adalah kelompok B. Demikianlah permainan dilanjutkan seperti putaran di atas, kalah-menang ditentukan oleh jaksa. Biasanya kelompok yang terlebih dahulu habis tertembak dinyatakan kalah. Kelompok itu kemudian dihukum misalnya menggondong kelompok



yang menang atau hukuman gedik (pukul dengan tangan terbuka). Walaupun permainan "jaksa-jaksa" sangat sederhana, tetapi ada beberapa persyaratan yang mengikat. Antara lain, semua pemain harus mengenal nama-nama kelompok "musuh". Nama-nama itu harus pasti dan tidak terlalu panjang. Agar permainan berlangsung tertib dan tenang seorang jaksa harus tegas, tidak boleh memihak dan harus hapal betul setiap nama yang dibisikan. Dalam mempraktekkan permainan ini, guru mengawalinya dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan jalannya permainan (memperagakan), menjelaskan aturan permainan (hak/kewajiban anak), memilih peran dalam permainan dengan menunjuk salah satu sebagai jaksa dan yang lainnya sebagai pemain, menjelaskan konsep-generalisasi, klarifikasi konsep materi utama. Sedangkan siswa mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide-pendapat, dan memperagakan permainan *jaksa-jaksa* dengan membagi diri menjadi dua kelompok yang saling "bermusuhan" kemudian duduk berbaris saling berhadapan dan salah satu anak secara musyawarah ditunjuk oleh guru berperan sebagai seorang jaksa.

Pada tahap pengembangan model layanan bimbingan guru menggunakan sumber belajar yang bervariasi (ceramah, tanya jawab, dan diskusi), menyediakan sumber informasi, melakukan perluasan sumber belajar, memberikan kenyamanan & keamanan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, dan mendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi. Sedangkan siswa mencari informasi, bertanya, dan mengemukakan pendapat. Dalam hal ini layanan bimbingan kurang efektif karena bimbingan hanya difokuskan pada aturan permainan saja.

Pada tahap evaluasi-penguatan konsep guru melakukan umpan balik, memberikan penguatan/simpulan, menunjukkan kesalahan yang dilakukan siswa pada saat permainan

tersebut, membahas jenis permainan jaksajaksan yang telah dipraktekkan oleh siswa, membicarakan unjuk kerja siswa (refelsi) kolektif, dan penenangan. Sedangkan siswa memiliki kesempatan untuk menyatakan pendapat, melakukan tugas guru, aktif dalam kegiatan permainan, dan mendeskripsikan kesannya mengenai pengalamannya bermain.

Pada akhir permainan bagi kelompok yang kalah/mati akan mendapatkan hukuman dari jaksas sesuai dengan kesepakatan bersama yaitu kelompok anak yang kalah akan menggendong kelompok anak yang menang untuk masuk kembali keruangan kelas. Bagi kelompok anak yang kalah tidak menunjukkan sikap kecewa, sedih, dan gelisah tapi semua menjalankan hukuman itu penuh ekspresi yang menyenangkan tanpa beban dengan suasana gembira sambil bersorak-sorai penuh canda.

Kedua, materi bimbingan yang diperlukan dalam permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas adalah bimbingan individual dan bimbingan kelompok. Bimbingan “individual” yang diperlukan dalam permainan tradisional untuk peningkatan kreativitas anak, yaitu: (1) bimbingan belajar, (2) bimbingan kepribadian, (3) bimbingan sosial, dan (4) bimbingan pengembangan. Sedangkan bimbingan “kelompok” yang diperlukan dalam permainan tradisional untuk peningkatan kreativitas anak, yaitu: (1) layanan orientasi dan informasi, (2) layanan penempatan/penyaluran, (3) layanan pembelajaran, (4) bimbingan karir, (5) layanan konseling kelompok, dan (6) layanan bimbingan kelompok. Di bawah ini akan dijelaskan secara mendalam tentang materi bimbingan yang diperlukan dalam permainan tradisional untuk peningkatan kreativitas anak.

Bimbingan “individual” yang diperlukan dalam permainan tradisional yang dimaksud di atas adalah sebagai berikut :

1. Bimbingan belajar adalah layanan bimbingan dan konseling membantu siswa sekolah dasar untuk mengenal, menumbuhkan dan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik. Diharapkan siswa dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan, serta menyiapkannya untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Melalui permainan tradisional siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dari pengalaman bermainnya. Kemampuan berbahasa, bernyanyi, berpikir, bergaul, bergerak, melatih perhatian dan mengembangkan emosi, semuanya diperoleh dari pengalamannya bermain. Sebagai media bimbingan belajar permainan dapat mengembangkan proses dan aspek belajar.
2. Bimbingan kepribadian adalah layanan bimbingan dan konseling bertujuan membantu siswa sekolah dasar untuk menemukan, mengenal, mengembangkan pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain dari itu unsur-unsur kepribadian seperti sikap (tanggung jawab, disiplin, berani, menghargai orang lain), motivasi (dorongan berkompetisi, pantang menyerah), emosi (takut, tegang, gairah, gembira, sedih, kecewa), hasrat (keinginan, ambisi, mengharapkan sesuatu) dapat juga dikembangkan dalam semua jenis permainan tradisional.
3. Bimbingan sosial adalah layanan bimbingan dan konseling bertujuan membantu siswa sekolah dasar untuk mengenal dan memahami lingkungan sosialnya. Pada lingkungan tersebut diharapkan siswa dapat melaksanakan proses sosialisasi yang dilandasi budi pekerti luhur dan tanggung jawab sosial, mengembangkan kemampuan diri berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis, mengembangkan kemampuan

bertingkah laku dan berhubungan sosial, baik di rumah, sekolah, maupun di masyarakat dengan menjunjung tinggi tata krama, etika/sopan santun, serta nilai-nilai agama, adat-istiadat, budaya, dan kebiasaan yang berlaku. Selain dari itu melalui permainan tradisional diperoleh pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan kawan bermain.

4. Bimbingan pengembangan adalah layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu siswa sekolah dasar dalam mengembangkan keseluruhan pribadinya secara lebih terarah dan mantap. Dalam fungsi ini hal-hal yang bersifat positif dalam permainan tradisional yaitu rasa percaya diri, tanggung jawab, toleransi, dan kerjasama dapat dijaga agar tetap baik. Dengan demikian dapat diharapkan para siswa dapat mencapai perkembangan kepribadian secara optimal.

Sedangkan bimbingan “kelompok” yang diperlukan dalam permainan tradisional yang dimaksud di atas adalah sebagai berikut :

1. Layanan orientasi dan informasi adalah layanan yang ditujukan pada siswa baru guna memberikan pemahaman, penyesuaian diri terhadap pola kehidupan sosial, kegiatan belajar, dan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah baru yang dimasukinya. Sedangkan layanan informasi bertujuan untuk membekali siswa dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan megembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat. Dalam permainan tradisional layanan orientasi dan informasi di maksudkan untuk memperkenalkan jenis-jenis permainan tradisional yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Layanan penempatan/penyaluran adalah memberikan layanan kepada siswa sekolah dasar dalam penempatan dan penyaluran yang memungkinkan siswa berada pada posisi dan pilihan yang tepat sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya. Dalam permainan tradisional layanan penempatan/penyaluran, yaitu penempatan dan penyaluran berdasarkan kondisi dan ciri pribadi, tingkat perkembangan siswa dan hubungan sosial siswa, serta azas “pemerataan” dan penempatan dalam kelompok belajar berdasarkan kemampuan dan kelompok “campuran”.
3. Layanan pembelajaran adalah layanan yang memungkinkan siswa sekolah dasar memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Dalam permainan tradisional layanan pembelajaran dimaksudkan untuk pengembangan motivasi, kreativitas, sikap dan kebiasaan belajar, sehingga dapat diketahui siswa-siswa yang tidak memiliki keterampilan teknis dalam praktek permainan tradisional.
4. Bimbingan karir adalah layanan bimbingan dan konseling pada siswa sekolah dasar agar dapat memahami dirinya sendiri, kemampuan yang dimilikinya, dan memahami lingkungan diluar dirinya. Dalam permainan tradisional bimbingan karir yang dimaksudkan adalah agar siswa dapat memahami diri dan lingkungan dalam melestarikan nilai-nilai budaya dalam permainan.
5. Layanan konseling kelompok adalah layanan yang memungkinkan siswa memperoleh kesempatan bagi pembahasan dan pengentasan masalah yang dialami melalui dinamika kelompok. Layanan konseling kelompok merupakan layanan konseling

yang diselenggarakan dalam suasana kelompok. Masalah-masalah yang dibahas merupakan masalah perorangan yang muncul di dalam kelompok itu, yang meliputi berbagai masalah dalam segenap bidang bimbingan yaitu bidang bimbingan pribadi, sosial, belajar, dan bimbingan karir. Setiap anggota kelompok dapat menampilkan masalah yang dirasakannya. Masalah-masalah tersebut dilayani melalui pembahasan yang intensif oleh seluruh anggota kelompok, masalah demi masalah satu persatu, tanpa kecuali, sehingga semua masalah terbicarakan. Dalam permainan tradisional layanan konseling kelompok yang dimaksud adalah layanan konseling yang dilaksanakan dalam dinamika kelompok permainan yang dapat membahas masalah-masalah perorangan yang muncul dalam dinamika kelompok dibawah bimbingan guru untuk pengentasan masalah yaitu suasana kejiwaan yang sehat antara teman permainan, spontanitas, perasaan positif (seperti senang, gembira, rileks, nikmat, puas, dan bangga), membina keakraban dalam kelompok, melibatkan diri secara penuh dalam kelompok, bersama-sama mencapai tujuan kelompok, membina dan mematuhi aturan kegiatan permainan, berkomunikasi secara bebas dan terbuka, memberikan kesempatan kepada anggota lain dalam kelompok, serta peningkatan pengetahuan dan keterampilan sosial.

6. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan layanan bimbingan. Agar dinamika kelompok yang berlangsung di dalam kelompok tersebut secara efektif bermanfaat bagi pembinaan para anggota kelompok, maka jumlah anggota sebuah kelompok tidak boleh terlalu besar, sekitar 10 - 15 orang. Dalam permainan tradisional pembagian kelompok juga berkisar 10 - 15 orang siswa dalam kelompok permainan,

sehingga guru sebagai fasilitator dan pembimbing dapat menerapkan teknik-teknik bimbingan kelompok, yaitu memiliki pemahaman yang obyektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan, menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan, menyusun program-program kegiatan guna mewujudkan “penolakan terhadap hal yang buruk dan sokongan terhadap hal yang baik”, dan melaksanakan kegiatan praktek permainan secara langsung di luar kelas untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka programkan semula.

Ketiga, upaya staf sekolah dalam memberikan dukungan terhadap peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional yaitu: (1) kepala sekolah memberikan dukungan penuh baik moril maupun material untuk peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional dengan mengirimkan guru-guru untuk mengikuti lokakarya dan penataran kurikulum muatan lokal, khususnya dalam permainan tradisional Bali yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Bali yang dilaksanakan setiap tahun sekali, (2) Guru yang mengajar bidang studi permainan tradisional diberikan kebebasan penuh untuk peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional dengan mengajak anak-anak menunjukkan kebolehannya dalam permainan pada setiap hari kenaikan kelas/perpisahan anak kelas VI, HUT pendidikan nasional, mengikuti lomba Pesta Kesenian Bali (PKB) yang dilaksanakan hampir setiap tahun sekitar akhir bulan juni – juli saat menjelang liburan semester, lomba aktivitas dan kreativitas anak, dan mengisi acara TVRI Denpasar dalam bidang aktivitas dan kreativitas anak Indonesia, khususnya permainan tradisional, dan (3) Mendirikan “sanggar” bagi anak-anak kreatif untuk menyalurkan dan menempatkan bakat, minat, dan kemampuan anak melalui

permainan tradisional baik dari anak kelas II – VI dengan mengadakan kerjasama dengan orang tua/masyarakat dan pakar budaya untuk membina sanggar yang didirikan oleh sekolah yang disebut “sanggar kukuruyuk” di bawah asuhan bapak Made Taro (seorang pendidik, tokoh masyarakat dan pakar budaya).

E. Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan guru

Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional yaitu meliputi : lingkungan fisik, lingkungan sosial psikologis keluarga, dan lingkungan sosial psikologis sekolah.

Lingkungan fisik di rumah menyangkut sarana prasarana permainan, halaman/ruangan yang cukup untuk permainan, suasana dalam rumah. Sedangkan keadaan fisik sekolah sudah digambarkan pada bagian terdahulu.

Adapun yang dikatakan lingkungan sosial psikologis keluarga adalah : (1) keutuhan keluarga, (2) iklim psikologis yaitu perasaan yang meliputi keluarga seperti keterbukaan, keakraban, keharmonisan, motivasi, kebebasan mengembangkan kreativitas anak, dan (3) media belajar yaitu melalui permainan anak mendapatkan kesempatan untuk belajar dari pengalaman bermain. Kemampuan berbahasa, bernyanyi, berpikir, bergaul, bergerak, melatih perhatian dan mengembangkan emosi, semuanya diperoleh dari pengalamannya bermain. Bahkan mengukur kemampuan diri sendiri didapatkan dari bermain.

Selanjutnya menyangkut lingkungan sosial psikologis sekolah yang berkaitan dengan hubungan anak dengan guru dan dengan teman-temannya melalui permainan tradisional telah dideskripsikan pada karakteristik anak kreatif dan hubungan antara

permainan tradisional dengan kreativitas anak dan bagaimana implikasinya bagi guru dalam meningkatkan kreativitas anak. Pada bagian ini hanya akan dijelaskan bagaimana: (1) efektivitas pola layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal melalui permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar, (2) guru memperkenalkan jenis permainan tradisional yang sesuai dengan aturan permainan berdasarkan pola layanan bimbingan di sekolah, dan (3) efektivitas pola layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal sebagai media belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pertama, efektivitas pola layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal melalui permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar. Bimbingan konseling di sekolah dasar mencakup empat bidang bimbingan, yaitu: (1) bimbingan pribadi, (2) bimbingan sosial, (3) bimbingan belajar, dan (4) bimbingan karir.

Pelayanan bidang bimbingan dan konseling berbasis budaya lokal perlu diselenggarakan di sekolah dasar agar pribadi dan segenap potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal. Pelayanan tersebut perlu disesuaikan dengan kurikulum pendidikan muatan lokal di sekolah dasar, terutama yang menyangkut kekhususan peserta didik, tujuan pendidikan serta kemampuan guru kelas sebagai pelaksana bimbingan.

Seperti telah diutarakan, bahwa tugas guru kelas di sekolah dasar selain mengajar, juga melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap siswa yang menjadi tanggung jawabnya lebih-lebih memberikan pola layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal melalui permainan tradisional yang relevan dengan kurikulum muatan lokal.. Hal ini wajar, karena guru setiap hari selalu berinteraksi dengan siswa dalam proses

belajar-mengajar yang amat penting dalam keseluruhan perkembangan siswa. Berkat hubungan keseharian yang terus menerus (selama tiga cawu dalam setahun) guru kelas diharapkan mampu memahami pribadi siswa, memahami karakteristik kreativitas anak sehari-hari di dalam dan di luar kelas dalam memberikan pola layanan bimbingan berbasis budaya selama jam.sekolah, maupun kemampuan akademik siswa serta bakat dan minat-minatnya. Demikian pula guru diharapkan dapat memahami hambatan dan permasalahan yang dialami oleh siswa baik yang menyangkut masalah pribadi, hubungan sosial, aktivitas dan kreativitasnya dan hasil belajarnya serta kondisi keluarga dan lingkungannya.

Pola layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal untuk membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang optimal dan sebagai media belajar sambil bermain. Oleh karena itu hasil belajar siswa akan lebih memadai, apabila guru menerapkan fungsi bimbingan pada waktu mengajarkan permainan tradisional. Tapi pada kenyataannya dalam melaksanakan bimbingan, baik secara umum maupun dalam proses belajar-mengajar guru sering mengeluh karena tugasnya terus melimpah.

Bagaimana efektivitas pola layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal melalui permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar adalah :

Pertama, Untuk melaksanakan tugas sehari-hari, seorang guru sebelum mengajarkan permainan tradisional, harus menyusun program pembelajaran dan mempersiapkan satpel (satuan pelajaran) yang relevan dengan kurikulum muatan lokal sehingga guru dapat memilih dan menentukan model pengajaran permainan tradisional berdasarkan petunjuk kurikulum muatan lokal. Pada kegiatan awal pembelajaran guru hendaknya selalu menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum mengajar mata pelajaran

permainan tradisional dan terlebih dahulu mengetahui bahwa tujuan mengajar pada mata pelajaran permainan tradisional, yaitu : memberikan pengetahuan melalui bermain kepada anak untuk mendapatkan kesempatan belajar dari pengalaman bermain, mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, mengembangkan kepribadian dan perilaku siswa dalam semua jenis permainan, dan agar siswa ikut bertanggung jawab terhadap pelestarian nilai-nilai budaya di kemudian hari.

Kedua, Pada kegiatan inti pembelajaran guru hendaknya mengajarkan materi sesuai dengan TPU dan TPK yang telah dirumuskan dan dalam memformulasikan tujuan pembelajaran khusus (TPK) guru hendaknya mengembangkan berdasarkan materi dalam GBPP , memberikan penjelasan kepada siswa tentang gambaran umum materi yang akan dibelajarkan, menjelaskan pokok-pokok materi sebelum mengajarkan materi secara keseluruhan, menghubungkan materi pelajaran dengan masalah/isu yang ada di masyarakat, menjelaskan konsep umum yang berkaitan dengan materi permainan yang diajarkan, dan guru harus memahami bahwa pengetahuan awal siswa sangat penting untuk dijadikan dasar pengembangan jenis permainan tradisional.

Ketiga, Pada tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan siswa dengan bermusyawarah, guru hendaknya melakukan pengulangan dan penekanan terhadap beberapa konsep pokok dalam materi permainan, mengajak siswa untuk menentukan topik permainan yang akan dibahas berkaitan dengan materi yang dipraktikkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dalam menentukan tempat dan peralatan bermain, dan dalam mengembangkan sumber belajar permainan tradisional hendaknya disesuaikan dengan lingkungan alam dan sosial budaya masyarakat, dan disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan siswa.

Keempat, Pada tahap mempraktekkan permainan guru hendaknya mendorong kreativitas dan mengembangkan imajinasi dalam mengajarkan materi permainan tradisional, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan ide atau pendapat tentang topik permainan yang diajarkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperagakan jenis permainan yang dipraktekkan, memberikan penguatan kepada siswa selama berlangsungnya praktek bermain, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pendapat tentang jenis permainan yang dilakukan berdasarkan pemahaman siswa, dan mengaitkan materi permainan yang dipraktekkan dengan realitas masyarakat lingkungan tempat tinggal siswa.

Kelima, guru dalam mengembangkan model layanan bimbingan yang berbasis nilai budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas anak hendaknya mengalokasikan waktu yang cukup sehingga dapat memberikan layanan bimbingan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak, menyuruh siswa untuk mencari sumber informasi lain jika informasi yang ada dalam buku pegangan tidak memadai, dan menggunakan buku sumber lain untuk mempraktekkan permainan tradisional di luar buku wajib.

Keenam, pada tahap evaluasi-penguatan konsep guru hendaknya mengembangkan alat evaluasi pembelajaran permainan tradisional berdasarkan candraan TPK, memberikan umpan balik berkaitan dengan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa, memberikan tugas individu/kelompok kepada siswa berkenaan dengan materi permainan yang dilakukan, membahas atau mendiskusikan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa, dan media pembelajaran yang ada di kelas dan lingkungan dalam sekolah hendaknya cukup memadai untuk mempraktekkan jenis permainan tradisional sehingga guru akan

akan lebih efektif, kalau terdapat hubungan erat diantara siswa dengan pembimbingnya. Guru mempunyai kesempatan yang lebih banyak untuk menerapkan pola bimbingan berbasis budaya lokal melalui permainan tradisional, karena hubungannya yang dekat dengan siswanya.

Kedua, Guru memperkenalkan jenis permainan tradisional yang sesuai dengan aturan permainan berdasarkan pola layanan bimbingan di sekolah. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan tradisional, terlebih dahulu dipersiapkan mengenai segala sesuatu yang diperlukan. Maksud persiapan itu adalah agar kegiatan proses belajar-mengajar mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang dituntut kurikulum muatan lokal tahun 1994. Tujuan yang dimaksud adalah mempersiapkan siswa agar memiliki wawasan yang mantap tentang lingkungannya serta sikap dan perilaku bersedia melestarikan dan mengembangkan sumber daya alam dan kebudayaan yang mendukung pembangunan nasional maupun pembangunan daerah setempat (Kanwil Depdikbud Provinsi Bali, 1993 : 5).

Mempersiapkan permainan tradisional meliputi tiga kegiatan, yaitu: memilih jenis permainan tradisional yang sesuai dengan lingkungan setempat, menyusun program, dan langkah-langkah pelaksanaannya. Menentukan sebuah permainan tradisional merupakan kegiatan yang gampang-gampang sulit. Jumlah jenis permainan tradisional yang begitu banyak dan beragam jumlahnya membingungkan seorang guru, apalagi permainan itu belum pernah dialami bahkan belum dikenal.

Bagaimana guru memperkenalkan jenis permainan tradisional yang sesuai dengan aturan permainan berdasarkan pola layanan bimbingan di sekolah adalah seorang guru sebaiknya memperkenalkan lebih dari satu judul permainan, kemudian jenis-jenis

permainan itu didiskusikan bersama anak-anak secara terbuka. Kunci penentunya tentu saja ada pada guru setelah menimbang pendapat dan kesan muridnya.

Dalam memperkenalkan jenis permainan tradisional hendaknya memperhatikan syarat-syarat sebagai berikut :

1. Sesuai dengan lingkungan alam dan sosial budaya. Penyesuaian itu perlu terutama menyangkut sarana-prasarana, nilai-nilai, dan norma masyarakat setempat.
2. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang meliputi usia, kemampuan bergerak, perkembangan emosi, sosial serta penguasaan bahasa dan nada.
3. Berfungsi bagi perkembangan anak terutama sebagai media belajar. Anak-anak mendapat kesempatan seluas-luasnya untuk belajar bermain, sehingga memperoleh pengalaman bersikap, berperilaku, menghayati dan lain-lainnya.
4. Memberikan kenyamanan dan keamanan. Kenyamanan berarti menciptakan suasana dan situasi yang menarik dan menyenangkan, sehingga bermain tidak dirasakan sebagai kegiatan yang dipaksakan. Keamanan diperlukan dalam memilih sarana-prasarana dan mengatur gerakan tubuh, sehingga permainan itu tidak berbahaya.
5. Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi, artinya mendorong untuk menyelidiki atau menjajagi. Kegiatan itu dapat dilakukan misalnya dalam menentukan tempat dan peralatan bermain.
6. Persyaratan lain yang berhubungan dengan sarana-prasarana, yaitu dapat mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Tetapi harus selalu diingat, jangan sampai anak batal bermain hanya karena tidak ada alat atau tempat bermain.

Sedangkan aturan permainan berdasarkan pola layanan bimbingan di sekolah adalah kalau pilihan permainan tradisional sudah ditentukan dengan memperhatikan syarat-syarat di atas, barulah dilakukan kegiatan menyusun program. Agar penyusunan program itu tidak tergesa-gesa maka sebaiknya pemilihan permainan itu dilakukan beberapa hari sebelumnya.

Program pengajaran merupakan seperangkat rencana yang tertulis mengenai kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan kurikulum. Di dalamnya tercantum: pokok bahasan/sub pokok bahasan, kelas, cawu, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan belajar dengan langkah-langkahnya, metode, alat/sarana, sumber pelajaran dan evaluasi. Program pengajaran itu bukan saja untuk yang berlaku dalam satu pokok bahasan/sub pokok bahasan, tetapi juga program cawu dan tahunan yang meliputi beberapa pokok bahasan.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan di lapangan. Kegiatan itu berupa proses bermain mulai dari permulaan sampai berakhir. Dalam kegiatan ini peranan guru dalam menerapkan pola layanan bimbingan dan mengembangkan serta menciptakan variasi sangat diperlukan, sehingga permainan itu tidak menjemukan walaupun dilakukan secara berulang-ulang. Langkah-langkah yang dilakukan adalah persiapan lapangan bermain dan peralatan. Langkah-langkah itu meliputi penjajagan mencari dan membuat. Kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan latar belakang permainan yang meliputi latar belakang sejarah, geografis, asal dan pengalaman-pengalaman. Kalau permainan itu diiringi lagu, maka lagu itu harus dikenal terlebih dahulu oleh anak-anak. Kemudian barulah dilanjutkan dengan cara memainkannya. Dalam cara memainkan sekaligus dilakukan pemilihan peran, pengenalan aturan-aturan, cara bergerak, cara menggunakan

alat, dan lain-lainnya. Sebelum dilakukan permainan yang sesungguhnya didahului dengan tahap pemanasan yang meliputi olah tubuh, olah suara, dan olah rasa.

Permainan inti yang merupakan permainan yang sesungguhnya dilakukan berulang-ulang. Dalam kegiatan itu diusahakan setiap anak mengalami semua peran, kecuali menurut pertimbangan tertentu anak tidak dapat melakukannya. Sebagai penutup dilakukan kegiatan penenangan yang diisi dengan permainan lain yang tidak banyak menguras tenaga. Dalam kegiatan itu anak-anak diberikan kesempatan untuk menyatakan pendapat dan kesannya mengenai permainan yang baru dilaksanakan serta guru memberikan layanan bimbingan pribadi dan sosial sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Langkah-langkah di atas berlaku bagi permainan yang diperkenalkan untuk pertama kali. Dalam proses belajar mengajar berikutnya, permainan itu hanya merupakan pengulangan, namun kegiatan awal (pemanasan) dan kegiatan akhir (penenangan) masih perlu dilakukan. Yang perlu mendapat perhatian dalam pengulangan permainan itu adalah peranan guru yang kreatif dalam peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional dengan mengembangkan dan menciptakan variasi (lebih dari satu) pembelajaran, sehingga permainan itu tidak terkesan membosankan/menjemukan. Di samping itu diusahakan agar semua anak mendapat kesempatan belajar dari pengalamannya.

Ketiga, efektivitas pola layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal sebagai media belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media belajar yang efektif karena berperan sesuai dengan tingkat

perkembangan anak yang di dalamnya mengandung seperangkat nilai-nilai, norma-norma, aturan dan tindakan-tindakan berpola sebagai aspek sosial. Selain sebagai sumber informasi permainan tradisional itu juga bermanfaat sebagai media penyebar luasan informasi kebudayaan, mewarnai dan memperkaya khazanah kebudayaan nasional, pengukuhan nilai-nilai tradisional dan memberikan rangsangan kearah peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional. Selanjutnya permainan tradisional juga berfungsi rekreatif , pedagogis, dan mengambil hati (*placate*) khususnya bagi masyarakat di pedalaman. Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik misalnya berfungsi untuk mengembangkan kecekatan gerak otot-otot, dan permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya pikir anak dalam permainan.

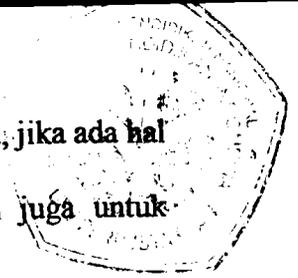
Bagaimana efektivitas pola layanan bimbingan berbasis budaya lokal sebagai media belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak adalah :

Pertama, sebelum memulai pelajaran guru menjelaskan tujuan pengajaran, dan dalam mengajar guru menerangkan lebih dulu materi pelajaran, kemudian memberikan catatan.

Kedua, selama pelajaran berlangsung guru memberikan contoh (memperagakan) tentang jenis permainan tradisional yang diajarkan dan siswa diberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapat selama pelajaran berlangsung.

Ketiga, dalam mengajar guru selalu menghubungkan materi yang dibahas dengan masalah sehari-hari, dan dalam mengajar guru hanya menjelaskan apa yang telah ada dalam buku teks.

Keempat, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, jika ada hal yang belum jelas atau kurang dimengerti dan memberikan kesempatan juga untuk berdiskusi mengenai materi permainan dengan teman selama pelajaran.



Kelima, guru menyuruh siswa membuat laporan tentang masalah yang ada di masyarakat atau tempat tinggal siswa, dan memberikan tugas pekerjaan rumah seperti menghafalkan notasi lagu yang mengiringi permainan tersebut.

Keenam, guru memeriksa dan mengembalikan tugas PR yang telah dikerjakan siswa seperti menunjuk siswa ke depan kelas untuk menyanyikan lagu tersebut.

Ketujuh, guru mengajak siswa keluar kelas untuk mempraktekkan jenis permainan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Dengan demikian pola layanan bimbingan berbasis budaya lokal sebagai media belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak akan jauh lebih efektif, jika unsur-unsur permainan tradisional itu memiliki unsur rekreatif, mendidik (pedagogis), dan menghibur. Yang dimaksud dengan segi mendidik adalah guru dalam memberikan layanan bimbingan mampu merangsang anak untuk mengolah pikirannya, bakat dan minatnya hingga berkembang dan mendorong timbulnya peningkatan kreativitas anak dalam permainan tradisional serta pemahaman akan hal-hal yang baru. Sedangkan yang dimaksud dengan segi rekreatif dan menghibur adalah upaya yang dilakukan guru dalam memberikan layanan bimbingan mampu memberikan rasa nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan praktek bermain yaitu menerapkan sifat permainan yang memberikan anak-anak kenikmatan yang indah dan suasana yang riang gembira. Gerakan yang lucu, bebas dan bertujuan serta ungkapan keindahan melalui lagu/nyanyian dan musik

tradisional yang dapat menggugah rasa seni dan dapat menghilangkan suasana yang tegang.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka permainan tradisional merupakan media belajar yang efektif sesuai dengan tingkat perkembangan anak yaitu sebagai sumber motivasi untuk berkreasi. Anak dapat bertindak dan berhubungan dengan teman bermain dan lingkungannya dengan cara yang khas. Anak bermain karena dorongan dan kesenangan yang timbul dari dalam dirinya, oleh karena itu anak-anak dapat meningkatkan kreativitas melalui permainan tradisional dan dapat mengembangkan proses imajinasinya sendiri.

Sedangkan manfaat atau gunanya mempelajari jenis permainan tradisional bagi anak-anak pada jenjang sekolah dasar, yaitu : (a) Sebagai filter/penyaring terhadap pengaruh masuknya budaya asing/barat dan menambah wawasan penghayatan nilai budaya yaitu dengan bermain anak belajar menghayati nilai-nilai kebudayaan mulai dari aturan yang paling sederhana sampai kepada norma dan nilai seperti kejujuran, menghargai pendapat orang lain, nilai kesepakatan, nilai kerjasama dan lain-lain, (b) penguasaan bahasa dan nada untuk mengenal lagu/nyanyian yang mengiringi permainan, (c) sebagai media belajar yaitu anak-anak mendapat kesempatan seluas-luasnya untuk belajar dari pengalaman bermain sehingga memperoleh pengalaman bersikap, berperilaku, berpikir, bergaul, bergerak, bernyanyi, melatih perhatian dan mengembangkan emosi, menghayati, dan sebagainya, (d) mengembangkan kepribadian yaitu sikap (tanggung jawab, disiplin, berani, menghargai orang lain), emosi (takut, tegang, gairah, gembira, sedih, kecewa), hasrat (keinginan, ambisi, mengharapkan sesuatu), (e) fungsi sosial yaitu melalui permainan diperoleh pengalaman berinteraksi dan

berkomunikasi dengan kawan bermain, (f) fungsi organis yaitu gerakan yang bebas dan berpola melatih fungsi organis tubuh sehingga gerakan menjadi lentur, tidak kaku dan sehat sambil berolah pikir, olah rasa dan olah tubuh, (g) fungsi rekreatif yaitu memberikan kepada anak kenikmatan yang indah dan riang gembira, (h) memberi kenyamanan dan keamanan yaitu menciptakan suasana dan situasi yang menarik dan menyenangkan sehingga bermain tidak dirasakan sebagai kegiatan yang dipaksakan, (i) memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi yaitu mendorong untuk menyelidiki atau menjajagi kegiatan itu dapat dilakukan misalnya dalam menentukan tempat dan peralatan bermain, dan (j) mendorong proses kreatif yaitu permainan merupakan media dan sumber motivasi untuk berkreasi dan anak dapat mengembangkan proses imajinasinya sendiri.

F. Kendala-kendala yang dihadapi guru

Mengingat bahwa permainan tradisional muncul untuk pertama kalinya dalam kurikulum muatan lokal tahun 1994, tentu banyak kendala yang akan dihadapi oleh guru dalam memberikan layanan bimbingan kepada anak melalui permainan tradisional, yaitu: Kendala perangkat lunak seperti peningkatan kemampuan guru dalam memberikan layanan bimbingan, pengadaan dan pengembangan materi bimbingan berbasis budaya lokal, pemahaman karakteristik anak kreatif, dan beragam jenis permainan tradisional dan pemahaman tentang notasi lagu, sedangkan kendala mengenai sarana-prasarana dapat ditempuh melalui usaha kerjasama antara sekolah, orang tua murid dan pemerintah daerah setempat.

Dalam hal ini kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam memberikan layanan bimbingan kepada anak melalui permainan tradisional difokuskan pada bagaimana : (1) dukungan staf sekolah terhadap kinerja guru dalam memberikan layanan bimbingan melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak, (2) latar dan konteks bimbingan berbasis nilai budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas anak, dan (3) model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal melalui permainan tradisional yang relevan dengan kurikulum muatan lokal untuk meningkatkan kreativitas anak pada jenjang sekolah dasar.

Pertama, Dukungan staf sekolah terhadap kinerja guru dalam memberikan layanan bimbingan melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak adalah : (a) dalam penyusunan program pembelajaran atau satpel (satuan pelajaran) diwajibkan oleh sekolah tetapi karena merupakan kegiatan rutin, maka hal tersebut sangat menjemukan guru, (b) dalam perancangan dan penyusunan tugas siswa tergantung pada materi yang diberikan mendapat respon yang positif dari sekolah, tetapi hal ini merupakan hambatan bagi guru untuk menugaskan siswa mencari binatang/hewan yang sesuai dengan materi jenis permainan tersebut, (d) dalam pengkodisian kesiapan belajar siswa sekolah memiliki sarana-prasarana yang cukup memadai dalam melakukan praktek permainan seperti olah tubuh, olah sukma, dan olah suara tidak mengalami hambatan yang cukup berarti bagi guru karena siswa sangat kreatif dalam belajar, (e) dalam pengembangan sikap dan keterampilan sosial budaya sekolah memberikan kesempatan yang luas bagi guru untuk mengembangkannya seperti : nilai kerjasama, spesifik, tanggung jawab, nilai keindahan, kreativitas, nilai kepribadian, dan pengalamannya

tidak mengalami hambatan bagi guru karena disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, (f) dalam penyajian materi pelajaran secara klasikal sekolah memberikan jam mengajar yang efektif/minggu selama 2 jam pelajaran (80 menit) sedangkan guru mengalami hambatan karena jumlah anak terlalu besar dan dalam kegiatan praktek di luar kelas anak harus dibagi menjadi beberapa kelompok kecil antara 8 – 12 orang anak sehingga permainan akan jauh lebih intensif dan efektif untuk meningkatkan kreativitas anak, (g) dalam pengembangan jenis layanan bimbingan yang berbasis nilai-budaya sekolah sangat mendukung tetapi guru menemukan kesulitan atau hambatan karena buku pedoman bimbingan kreativitas belum ada, (h) dalam pembentukan kelompok permainan tradisional sekolah mengalokasikan waktu yang cukup untuk mengajar dan guru tidak mengalami hambatan karena berdasarkan kesepakatan guru dengan siswa yang dilakukan secara bermusyawarah, (i) dalam Interaksi sosial dan berkomunikasi dengan kawan bermain sekolah memberikan kesempatan yang luas bagi guru untuk mengembangkannya dimana anak melakukan secara spontan yang sesuai dengan tempramen/watak anak melakukan protes kalau ada perilaku yang curang dalam aturan permainan yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini guru tidak mengalami hambatan untuk memberikan hukuman karena dikompromikan secara musyawarah kepada anak, (j) dalam penghayatan nilai kebudayaan mulai dari aturan yang paling sederhana sampai kepada norma dan nilai sekolah menyediakan buku pedoman/buku teks permainan tradisional bagi guru tetapi guru tidak mengalami hambatan karena disesuaikan dengan aturan jenis permainan untuk menanamkan sifat kedisiplinan, menghayati nilai kesepakatan dan pendapat orang lain, (k) dalam partisipasi siswa selama pembelajaran dan praktek bermain sekolah sangat mendukung dengan menyediakan halaman yang cukup luas dan rata dalam melaksanakan

praktek bermain dan anak sangat kreatif mengikuti pelajaran sehingga anak tidak merasa permainan tradisional merupakan sesuatu hal yang dipaksakan, (l) dalam memberikan kenyamanan dan keamanan dalam menciptakan suasana dan situasi yang menarik dan menyenangkan sekolah memberikan keluasaan pada guru sehingga anak akan merasa senang dan tidak menumbuhkan sikap keragu-raguan dalam permainan dan anak tidak merasa takut bermain serta guru memperhatikan keamanan menggunakan alat/sarana permainan yang tidak berbahaya (alat pemukul dari daun pisang/ imitasi dari kertas karton) dan menggunakan lapangan yang cukup luas dan rata, (m) dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi untuk menyelidiki atau menjajagi sekolah menugaskan guru-guru mengikuti lokakarya dan penataran kurikulum muatan lokal khususnya pada permainan tradisional sehingga guru tidak mengalami hambatan yang berarti karena guru memiliki gambaran/bayangan secara umum dan menawarkan beberapa jenis permainan kepada anak serta anak diberikan kebebasan untuk memilihnya secara musyawarah. Guru dalam mengembangkan imajinasi anak dengan memberikan tugas kepada anak untuk mencari sendiri alat (sarana/prasarana) yang diperlukan dalam permainan seperti membuat alat pemukul beberapa meter, besarnya batu beberapa yang pas, dan membuat bedil-bedilan dari bambu/pelapah daun pisang dan sebagainya, (n) dalam mendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi siswa sekolah sangat mendukung dan guru tidak menemukan kendala yang berarti karena guru menanamkan azas demokrasi untuk memberikan kebebasan kepada anak melakukan gerakan menirukan burung yang sedang terbang, berlari, bersembunyi dan sebagainya, (o) dalam unjuk kerja siswa pada saat bermain sekolah menyediakan sarana/alat tradisional yang diperlukan guru yaitu "*rindik* atau *cungklik*" dan guru tidak

mengalami hambatan karena anak tidak ada yang merasa terpaksa dalam permainan dan aktivitas dan kreativitas anak cukup bagus dengan suasana yang penuh kegembiraan, (p) dalam memotivasi kegiatan permainan anak sekolah memberikan kebebasan/keluasaan bagi guru untuk mengikuti even/perlombaan kreativitas dan aktivitas, Pesta Kesenian Bali (PKB), dan pengisian acara kreativitas anak Indonesia di TVRI Denpasar dan sebagainya, (q) dalam memberikan tanggapan cara mengajar guru, sekolah memberikan kesempatan/kebebasan kepada anak untuk memberikan penilaian dan dapat sebagai bahan evaluasi bagi kinerja guru dalam mengajarkan permainan tradisional, (r) dalam pelaksanaan penenangan (briefing) dan refleksi sekolah memberikan keluasaan bagi guru untuk mengembangkannya dalam setiap akhir permainan dengan permainan yang tidak mengandalkan fisik tetapi lebih diarahkan pada olah pikir, olah rasa, dan penenangan seperti permainan "*jaksa-jaksaan*", "*plong*" yaitu dengan menghitung kelipantan angka ganjil/genap, "*spion-spionan*" yaitu guru menyampaikan pesan yang dituliskan kemudian seorang siswa membaca pesan tersebut dan membisikkan pesan itu ketelingga temannya dan diteruskan keteman yang lain, dan "*bahasa isyarat*" yaitu dengan membaca pesan yang diberikan oleh guru dan salah seorang siswa menyampaikan kepada temannya dengan bahasa isyarat dan temanya menerka/menebak dengan menyebutkan/mengartikan bahasa isyarat tersebut dengan ucapan untuk merangkaikan kata-kata menjadi pesan yang benar serta guru dalam menutup permainan memberikan layanan bimbingan pribadi dan sosial kepada anak untuk melatih emosinya, asrat, tanggung jawab, kerjasama, kejujuran, dan mengetahui kemampuannya dalam bermain, dan (s) dalam harapan pengembangan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya sekolah sangat mendukung dan guru-guru mengalami kesulitan dalam memberikan

layanan bimbingan kreativitas dalam permainan tradisional karena buku pedoman tidak ada.

Kedua, latar dan konteks bimbingan berbasis nilai budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas anak. Permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan guna memenuhi kebutuhan gerak, seni, dan sosial budaya. Aktivitas budaya diciptakan secara kolektif oleh masyarakat kemudian tersebar ke seluruh masyarakat yang dilakukan secara lisan dan non formal yaitu dari kelompok masyarakat ke kelompok masyarakat lainnya, dari generasi ke generasi berikutnya.

Ciri permainan tradisional adalah tidak tergantung pada alat, tetapi terletak pada orang yang memainkannya (berbeda dengan permainan teknologi modern selalu tergantung pada alat). Kemudian ciri yang lain adalah memerlukan keterampilan proses yaitu: (a) memilih jenis permainan tradisional berdasarkan kesepakatan bersama yang dilaksanakan secara musyawarah, (b) membuat aturan untuk memilih peran yang akan dimainkan anak, (c) membuat sanksi bagi anak yang kalah atau melanggar aturan permainan akan mendapatkan hukuman (*gedik/gendong*) yang terlebih dahulu telah disepakati anak secara musyawarah, dan (d) membuat kesepakatan dalam cara memainkannya dan membuat aturan permainan.

Sifat permainan tradisional adalah bentuknya sangat sederhana yaitu sekarang diperkenalkan jenis permainan oleh guru dan secara langsung pula dapat dipraktikkan oleh anak di luar kelas dengan bimbingan dari guru. Sedangkan sifat yang lainnya adalah sangat luwes/fleksibel yaitu aturan jenis permainan tradisional dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan setempat (*desa kala patra*) dan aturan permainan bisa

dipersulit – bisa dipermudah yang tergantung pada usia/tingkat perkembangan anak serta waktunya juga bisa diperpanjang – diperpendek yang tergantung pula pada jumlah anak dan waktu yang tersedia. Kemudian alat (sarana-prasarana) yang digunakan dalam permainan tradisional disesuaikan dengan situasi dan kondisi dan usia/tingkat perkembangan anak.

Kriteria permainan tradisional adalah permainan “pertunjukan” yang wajib dipraktikkan dengan memperhatikan persyaratan sebagai berikut: (a) materi permainan harus “Bali” (tradisional), permainan tersebut harus “benar” (sesuai dengan kurikulum muatan lokal), mengandung unsur gerak, seni, sosial budaya, dan sesuai dengan dunia anak-anak, (b) teknik permainan tradisional yaitu cara/kiat bagaimana menyajikan bahan “mentah” menjadi bahan “jadi”, pertunjukan itu harus bersifat “atraktif” (menarik baik lagu, gerak, pakaian), “responsif” (perilaku anak muncul dari dalam/ tidak ada rekayasa), “wajar” (senang, gembira, tegang, dan menangis), “jelas” (alur permainan itu jelas), dan (c) keserasian permainan yaitu adanya keseimbangan antara unsur-unsur dan yang menonjol adalah “permainan” yang relevan dengan jenis permainan. Seperti: busana (pakaian yang sederhana, dan mudah untuk bergerak), tabuh/gambelan (mendukung permainan dan tidak mengatur permainan), dan bingkai/teather (sebagai pendukung saja dan yang difokuskan adalah “permainan”).

Bagaimana latar dan konteks bimbingan berbasis nilai budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas anak adalah : guru dalam memberikan layanan bimbingan melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak di sekolah adalah sebagai media belajar yaitu anak-anak belajar sesuatu sambil bermain dan mengetahui kemampuannya sendiri. Anak-anak dapat mempraktekkannya sendiri di lingkungan

masyarakat (banjar) dengan teman-teman seusianya sehingga secara tidak langsung anak-anak dapat mengenal, memahami, mencintai, dan dapat melestarikan budaya.

Ketiga, model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal melalui permainan tradisional yang relevan dengan kurikulum muatan lokal untuk meningkatkan kreativitas anak pada jenjang sekolah dasar adalah suatu model bimbingan yang memerlukan keterampilan proses melalui permainan tradisional sesuai dengan tingkat perkembangan anak dengan memperhatikan unsur-unsur rasional, sifat, ciri, dan kriterianya.

Pertama, rasional. Permainan tradisional adalah aktivitas budaya dalam bentuk permainan guna memenuhi kebutuhan gerak, seni, dan sosial budaya. Permainan identik dengan dunia anak-anak dengan bermain anak-anak mendapat kesempatan untuk belajar dari pengalaman bermainnya. Kemampuan berbahasa, bernyanyi, berpikir, bergaul, bergerak, melatih perhatian dan mengembangkan emosi, sosial, dan kepribadian yang semuanya diperoleh dari pengalamannya bermain.

Kedua, sifat permainan tradisional adalah fleksibel dan bentuknya sangat sederhana. Guru dalam memberikan layanan bimbingan melalui permainan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak (usia). Aturan permainan itu bisa dipermudah/dipersulit – waktunya bisa diperpanjang/diperpendek dan alat yang digunakan disesuaikan dengan kondisi dan usia anak.

Ketiga, ciri permainan tradisional adalah memerlukan suatu keterampilan proses yaitu : memilih jenis permainan tradisional disepakati bersama secara musyawarah, membuat aturan untuk memilih peran yang akan di mainkan anak, membuat sanksi bagi

anak yang kalah/melanggar aturan akan mendapatkan hukuman yang disepakati bersama, dan membuat kesepakatan untuk membuat aturan dan cara memainkannya.

Keempat, kriteria permainan tradisional adalah permainan “pertunjukan” yang wajib dipraktekkan oleh guru dengan memperhatikan “materi” (sesuai dengan kurikulum muatan lokal dan sesuai dengan dunia anak-anak), “teknik” (bersifat atraktif, responsif, wajar, dan jelas), dan adanya “kesesuaian” yaitu keseimbangan antara unsur-unsur permainan dengan judul permainan.

G. Analisis peningkatan kreativitas dalam permainan tradisional

Dengan memperhatikan deskripsi karakteristik anak kreatif dalam kegiatan awal dan inti pembelajaran serta keberhasilan guru dalam meningkatkan kreativitas melalui permainan tradisional, maka dapat ditarik beberapa hal pokok yang menyebabkan peningkatan kreativitas anak dalam permainan tradisional.

Pertama, deskripsi awal karakteristik anak kreatif sebelum permainan tradisional yaitu : percaya diri dan mandiri, kaya akan inisiatif, bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, senang mengajukan pertanyaan, kritis terhadap pendapat orang lain, fleksibel dalam berpikir dan merespon, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, peka terhadap situasi lingkungan, mempunyai minat yang luas, memiliki citra dan stabilitas emosional yang baik, dan memiliki etik moral dan estetik yang tinggi.

Kedua, proses kreativitas anak. Informasi tentang interaksi sosial antara guru dengan siswa melalui permainan tradisional adalah melalui permainan diperoleh pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi yang berlangsung secara wajar (tidak ada

rekayasa) dimana kedekatan hubungan antara guru dengan anak merupakan media dan sumber motivasi untuk berkreasi. Anak dapat bertindak dan berhubungan dengan teman bermain dan lingkungan dengan cara yang khas dan cukup efektif untuk membimbing perkembangan pribadi (sikap, motivasi, emosi, hasrat) dan membimbing perkembangan sosial anak sehingga anak tidak merasa takut bermain dan tidak ragu-ragu dalam memulai permainan karena dalam memilih jenis permainan dimusyawarahkan terlebih dahulu oleh guru bersama anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Ketiga, aktivitas permainan tradisional. Informasi tentang situasi dan kondisi pada suatu saat tertentu dalam layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal untuk meningkatkan kreativitas anak adalah menyajikan keterampilan proses untuk mendorong kreativitas anak yaitu guru dalam mendidik dan memberikan layanan bimbingan sangat fleksibel yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan sifat permainan yang rekreatif memberikan kepada anak-anak kenikmatan yang indah dan suasana yang riang gembira. Anak memiliki inisiatif yang tinggi, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, serta tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif. Anak bermain karena dorongan dan kesenangan yang timbul dari dalam, oleh karena itu anak-anak dapat mengembangkan proses kreatif dan imajinasinya sendiri. Dalam aktivitas permainan tradisional anak-anak belajar menghayati nilai-nilai kebudayaan mulai dari aturan yang paling sederhana sampai kepada norma dan nilai seperti kejujuran, menghargai pendapat orang lain, nilai kesepakatan dan kerja sama, dan anak tidak merasa dipaksakan dalam bermain. Gerakan yang lucu, bebas dan bertujuan serta ungkapan keindahan melalui lagu-lagu/nyanyian dan musik tradisional

yang mengiringi permainan tersebut akan mengugah rasa seni dan dapat menghilangkan susana yang tegang.

Keempat, dalam pasca-permainan itu sendiri maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat dideskripsikan tentang karakteristik anak kreatif dalam pasca-permainan yaitu : adanya kesepakatan dan kerjasama, saling menghargai, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, kaya akan inisiatif, menghargai fantasi, tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif, bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, senang mengajukan pertanyaan yang baik, kritis terhadap pendapat orang lain, fleksibel dalam berpikir dan merespon, memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik, dan memiliki etik moral dan estetika yang tinggi.

Kelima, keberhasilan guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional adalah : (a) menyusun program pembelajaran, (b) perancangan dan penyusunan tugas siswa tergantung materi yang diberikan, (c) pengkondisian kesiapan belajar siswa seperti olah tubuh, olah sukma, dan olah suara sebagai dasar permainan, (d) mengembangkan sikap dan keterampilan sosial budaya seperti nilai kerjasama, nilai spesifik, nilai keindahan, tanggung jawab, kepribadian, kejujuran, dan kesepakatan bersama, (e) penyajian materi pelajaran secara klasikal dapat di atasi dengan membagi anak dalam kelompok kecil dalam mempraktekkan permainan, (f) pembentukan kelompok permainan tradisional berdasarkan kesepakatan guru dengan siswa secara bermusyawarah, (g) interaksi sosial dan komunikasi anak sangat spontan dan guru menerapkan azas demokratis dalam pemilihan peran, (h) penghayatan aturan yang paling sederhana sampai kepada norma dan nilai seperti menanamkan kedisiplinan anak,

menghargai kesepakatan, dan menghargai pendapat orang lain, (i) partisipasi siswa selama pembelajaran dan praktek bermain sangat kreatif dan anak tidak merasa terpaksa dalam bermain, (j) menciptakan situasi yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa takut bermain, (k) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi untuk menyelidiki dan menjajagi seperti diberikan kebebasan memilih permainan, memilih peran, dan mempersiapkan sarana-prasarana sendiri, dan (l) mendorong kreativitas anak dan mengembangkan imajinasinya berdasarkan azas demokrasi.

H. Rangkuman Data

Untuk memudahkan membuat model bimbingan berbasis nilai budaya lokal melalui permainan tradisional yang relevan dengan kurikulum muatan lokal untuk meningkatkan kreativitas anak pada jenjang sekolah dasar ini, perlu ditarik beberapa poin penting yang menyebabkan munculnya peningkatan kreativitas anak. Penyebab peningkatan kreativitas anak tersebut ditelusuri dari situasi dan kondisi karakteristik anak kreatif, upaya yang dilakukan guru, keberadaan lingkungan yang dibutuhkan guru, kendala-kendala yang dihadapi guru, serta kondisi lingkungannya dan hubungannya dengan lingkungan tersebut.

Adapun hasil dari deskripsi pada masing-masing pribadi anak kreatif melalui permainan tradisional : *Goak maling taluh*, *Siap-siapan*, *Kelik-kelikan*, *Meong-meongan*, dan *Jaksa-jaksa* dapat dirangkumkan pada tabel berikut ini :

Tabel 0 3 : Rekavitulasi Data Anak Kreatif Melalui Permainan Tradisional :

“Goak Maling Taluh”

No.	ASPEK	RESPONDEN										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Karakteristik Anak Kreatif :											
	a. Percaya diri dan mandiri	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.	V	V	V	V	V	X	V	X	V	X	V
	c. Memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Fleksibel dalam berpikir dan berbuat.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Kaya akan inisiatif.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Menghargai fantasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Tertarik pada kegiatan kreatif.	V	V	V	V	V	X	V	X	V	X	V
	h. Menghargai kerjasama, toleransi, dan kesepakatan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Kritis terhadap pendapat orang lain.	X	V	V	V	X	V	V	V	V	X	V
	j. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.	V	V	X	V	V	X	V	X	V	X	V
	k. Memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2.	Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional.											
	a. Kegiatan awal pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Kegiatan inti pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Mempraktekkan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Pengembangan model layanan bimbingan.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	f. Evaluasi penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
3.	Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan guru											
	a. Tujuan mengajar.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Peningkatan cara mengajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Program pengajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	e. Model pengajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Mengembangkan sumber belajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Mengembangkan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

	h. Merasa nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan praktek bermain.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Motivasi siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Manfaat mempelajari permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
4.	Kendala – kendala dalam memberikan layanan bimbingan :										
	a. Penyusunan program pembelajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Perancangan dan penyusunan tugas siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Pengkodisian kesiapan belajar siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Pengembangan sikap.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Penyajian materi pel.secara klasikal	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Pengembangan jenis layanan bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	g. Pembentukan kelompok permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	h. Penghayatan nilai kebudayaan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Memberikan kesempatan kpd siswa untuk bereksplorasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Mendorong kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	k. Kenyamanan dan keamanan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	l. Motivasi dalam kegiatan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	m. Tanggapan cara mengajar guru.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	n. Harapan pengembangan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
5.	Peningkatan kreativitas anak dalam permainan tradisional.										
	a. Deskripsi karakteristik anak kreatif sebelum permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Proses kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Aktivitas permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Deskripsi karakteristik anak kreatif pasca permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V



Tabel 04 : Rekavitulasi Data Anak Kreatif Melalui Permainan Tradisional

“ Siap –siapan ”

No.	ASPEK	RESPONDEN											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
6.	Karakteristik Anak Kreatif :												
	a. Percaya diri dan mandiri	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	X	V	V
	c. Memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Fleksibel dalam berpikir dan berbuat.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	X	V	V
	e. Kaya akan inisiatif.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Menghargai fantasi.	V	V	V	X	V	X	V	V	V	V	V	V
	g. Tertarik pada kegiatan kreatif.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	h. Menghargai kerjasama, toleransi, dan kesepakatan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Kritis terhadap pendapat orang lain.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	X	V	V
	j. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.	V	V	V	X	V	X	V	V	V	V	X	V
	k. Memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
7.	Upaya yang dilakukan guru untuk Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional.												
	a. Kegiatan awal pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Kegiatan inti pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Mempraktekkan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Pengembangan model layanan bimbingan.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	f. Evaluasi penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
8.	Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan guru												
	a. Tujuan mengajar.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Peningkatan cara mengajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Program pengajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	e. Model pengajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Mengembangkan sumber belajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Mengembangkan model layanan												

	bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	h. Merasa nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan praktek bermain.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Motivasi siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Manfaat mempelajari permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
9.	Kendala – kendala dalam memberikan layanan bimbingan :											
	a. Penyusunan program pembelajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Perancangan dan penyusunan tugas siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Pengkodisian kesiapan belajar siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Pengembangan sikap.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Penyajian materi pel.secara klasikal	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Pengembangan jenis layanan bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	g. Pembentukan kelompok permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	h. Penghayatan nilai kebudayaan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Memberikan kesempatan kpd siswa untuk bereksplorasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Mendorong kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	k. Kenyamanan dan keamanan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	l. Motivasi dalam kegiatan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	m. Tanggapan cara mengajar guru.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	n. Harapan pengembangan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
10.	Peningkatan kreativitas anak dalam permainan tradisional.											
	a. Deskripsi karakteristik anak kreatif sebelum permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Proses kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Aktivitas permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Deskripsi karakteristik anak kreatif pasca permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

Tabel 05 : Rekavitulasi Data Anak Kreatif Melalui Permainan Tradisional :

" Kelik - kelikan "

No.	ASPEK	RESPONDEN										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11.	Karakteristik Anak Kreatif :											
	a. Percaya diri dan mandiri	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.	X	V	V	V	X	V	V	V	V	X	V
	c. Memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Fleksibel dalam berpikir dan berbuat.	V	V	V	V	X	V	V	V	V	X	V
	e. Kaya akan inisiatif.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Menghargai fantasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Tertarik pada kegiatan kreatif.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	h. Menghargai kerjasama, toleransi, dan kesepakatan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Kritis terhadap pendapat orang lain.	X	V	V	V	X	V	V	V	V	X	V
	j. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.	V	V	X	V	V	V	V	X	V	V	V
k. Memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
12.	Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional.											
	a. Kegiatan awal pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Kegiatan inti pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Mempraktekkan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Pengembangan model layanan bimbingan.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	f. Evaluasi penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
13.	Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan guru											
	a. Tujuan mengajar.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Peningkatan cara mengajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Program pengajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	e. Model pengajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Mengembangkan sumber belajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Mengembangkan model layanan											

	bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	h. Merasa nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan praktek bermain.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Motivasi siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Manfaat mempelajari permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
14.	Kendala – kendala dalam memberikan layanan bimbingan :											
	a. Penyusunan program pembelajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Perancangan dan penyusunan tugas siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Pengkodisian kesiapan belajar siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Pengembangan sikap.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Penyajian materi pel.secara klasikal	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Pengembangan jenis layanan bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	g. Pembentukan kelompok permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	h. Penghayatan nilai kebudayaan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Memberikan kesempatan kpd siswa untuk bereksplorasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Mendorong kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	k. Kenyamanan dan keamanan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	l. Motivasi dalam kegiatan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	m. Tanggapan cara mengajar guru.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	n. Harapan pengembangan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
15.	Peningkatan kreativitas anak dalam permainan tradisional.											
	a. Deskripsi karakteristik anak kreatif sebelum permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Proses kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Aktivitas permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Deskripsi karakteristik anak kreatif pasca permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

Tabel 06 : Rekavitulasi Data Anak Kreatif Melalui Permainan Tradisional :

" Meong - meongan "

No.	ASPEK	RESPONDEN											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
16.	Karakteristik Anak Kreatif :												
	a. Percaya diri dan mandiri	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	V	V	X
	c. Memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Fleksibel dalam berpikir dan berbuat.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	V	V	X
	e. Kaya akan inisiatif.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Menghargai fantasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Tertarik pada kegiatan kreatif.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	V	V	X
	h. Menghargai kerjasama, toleransi, dan kesepakatan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Kritis terhadap pendapat orang lain.	V	V	X	V	V	V	X	V	V	V	V	V
	j. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.	X	V	V	X	V	V	V	V	V	V	V	X
k. Memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
17.	Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional.												
	a. Kegiatan awal pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	b. Kegiatan inti pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	c. Memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	d. Mempraktekkan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	e. Pengembangan model layanan bimbingan.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	f. Evaluasi penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
18.	Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan guru												
	a. Tujuan mengajar.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	b. Penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	c. Peningkatan cara mengajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	d. Program pengajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	e. Model pengajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	f. Mengembangkan sumber belajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	g. Mengembangkan model layanan												

	bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	h. Merasa nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan praktek bermain.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Motivasi siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Manfaat mempelajari permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
19.	Kendala – kendala dalam memberikan layanan bimbingan :												
	a. Penyusunan program pembelajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Perancangan dan penyusunan tugas siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Pengkodisian kesiapan belajar siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Pengembangan sikap.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Penyajian materi pel.secara klasikal	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Pengembangan jenis layanan bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	g. Pembentukan kelompok permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	h. Penghayatan nilai kebudayaan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Memberikan kesempatan kpd siswa untuk bereksplorasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Mendorong kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	k. Kenyamanan dan keamanan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	l. Motivasi dalam kegiatan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	m. Tanggapan cara mengajar guru.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	n. Harapan pengembangan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
20.	Peningkatan kreativitas anak dalam Permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	a. Deskripsi karakteristik anak kreatif sebelum permainan.												
	b. Proses kreativitas.												
	c. Aktivitas permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Deskripsi karakteristik anak kreatif pasca permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

Tabel 07 : Rekavitulasi Data Anak Kreatif Melalui Permainan Tradisional :

"Jaksa - Jaksaan"

No.	ASPEK	RESPONDEN											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
21.	Karakteristik Anak Kreatif :												
	a. Percaya diri dan mandiri	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	X	V	V
	c. Memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Fleksibel dalam berpikir dan berbuat.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	X	V	V
	e. Kaya akan inisiatif.	V	V	X	V	V	V	X	V	V	X	V	V
	f. Menghargai fantasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Tertarik pada kegiatan kreatif.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	h. Menghargai kerjasama, toleransi, dan kesepakatan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Kritis terhadap pendapat orang lain.	V	X	V	V	X	V	V	V	V	X	V	V
	j. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.	X	V	X	V	V	V	V	V	V	X	V	V
k. Memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
22.	Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional.												
	a. Kegiatan awal pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	b. Kegiatan inti pembelajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	c. Memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	d. Mempraktekkan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	e. Pengembangan model layanan bimbingan.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	f. Evaluasi penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
23.	Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan guru												
	a. Tujuan mengajar.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	b. Penguasaan konsep.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	c. Peningkatan cara mengajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	d. Program pengajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	e. Model pengajaran.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	f. Mengembangkan sumber belajar.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
	g. Mengembangkan model layanan												

	bimbingan berbasis nilai budaya.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	h. Merasa nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan praktek bermain.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Motivasi siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Manfaat mempelajari permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
24.	Kendala – kendala dalam memberikan layanan bimbingan :												
	a. Penyusunan program pembelajaran.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	b. Perancangan dan penyusunan tugas siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Pengkodisian kesiapan belajar siswa.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Pengembangan sikap.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	e. Penyajian materi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	f. Pengembangan jenis layanan bimbingan berbasis nilai budaya.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	g. Pembentukan kelompok permainan.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	h. Penghayatan nilai kebudayaan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	i. Memberikan kesempatan kpd siswa untuk bereksplorasi.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	j. Mendorong kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	k. Kenyamanan dan keamanan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	l. Motivasi dalam kegiatan permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	m. Tanggapan cara mengajar guru.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	n. Harapan pengembangan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya lokal.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
25.	Peningkatan kreativitas anak dalam permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	a. Deskripsi karakteristik anak kreatif sebelum permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	b. Proses kreativitas.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	c. Aktivitas permainan tradisional.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	d. Deskripsi karakteristik anak kreatif pasca permainan.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

I. Temuan Penelitian

Berdasarkan rekapitulasi data nampak bahwa ada beberapa kesamaan antara anak yang satu dengan yang lainnya, di samping ditemukannya perbedaan-perbedaan yang khas. Pada penelitian ini temuan yang akan dibahas lebih lanjut adalah kesamaan-kesamaan di antara mereka, sedangkan perbedaan yang sifatnya sangat individual tidak dibahas. Beberapa temuan tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut :

Pertama, karakteristik anak kreatif. Di lihat dari proses kreativitas anak dalam permainan tradisional, menunjukkan interaksi sosial antara guru dengan siswa dalam mempraktekkan permainan berlangsung secara wajar dan gerakan yang dilakukan anak begitu atraktif, responsif, dan spontan (tampa rekayasa) serta alur permainan begitu jelas sehingga mudah dimengerti oleh orang yang menontonnya. Selain itu anak tidak menunjukkan sifat yang ragu-ragu dalam bermain karena memiliki inisiatif yang tinggi, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, memiliki toleransi dan saling menghargai pendapat orang lain serta adanya tanggung jawab bersama.

Di lihat dari aktivitas permainan tradisional, anak-anak menghayati nilai-nilai budaya dari aturan yang paling sederhana sampai kepada norma dan nilai seperti kejujuran, tenggang rasa, kerjasama, dan kesepakatan bersama. Selain itu potensi pribadi anak sangat terbuka pada pengalaman-pengalaman baru, menghargai fantasi, dan memiliki imajinasi yang tinggi. Selain itu anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam memilih jenis permainan yang diinginkan secara bermusyawarah dengan mempersiapkan sarana-prasarana sendiri untuk memilih alat yang akan digunakannya.

Selanjutnya nampak pula beberapa kesamaan karakteristik anak kreatif antara mereka dalam pasca - permainan tradisional, yaitu : percaya diri dan mandiri, bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, fleksibel dalam berpikir dan berbuat, kaya akan inisiatif, menghargai fantasi, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, menghargai kerjasama, toleransi dan kesepakatan, kritis terhadap pendapat orang lain, senang mengajukan pertanyaan yang baik, dan memiliki kesadaran etik-moral dan estetik yang tinggi.

Kedua, jenis-jenis permainan tradisional. Permainan tradisional ialah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Sebagai aktivitas budaya, permainan itu mengandung sumber dan media informasi yang dapat mewarnai dan memperkaya khasanah kebudayaan nasional maupun daerah, serta pengukuh nilai-nilai budaya yang dapat merangsang ke arah pembaharuan yang kreatif. Sementara di Bali tercatat memiliki lebih dari 150 jenis permainan tradisional, maka dalam penelitian ini difokuskan pada 5 jenis permainan tradisional, yaitu: *goak maling taluh, siap-siapan, kelik-kelikan, meong-meongan, dan jaksa-jaksaan*. Permainan yang terakhir adalah permainan penutup atau disebut juga permainan penenangan. Kalau inti permainan diwarnai dengan banyaknya gerak, maka permainan penenangan diarahkan kepada konsentrasi pikiran dan perasaan. Contoh permainan tersebut cukup banyak, yaitu: *plong-plongan, spion-spionan, dan bahasa isyarat*.

ketiga, upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional : *'goak maling taluh, siap-siapan, kelik-kelikan, meong-meongan,*

dan jaksa-jaksaan' dapat dilihat dari kinerja guru dalam memberikan layanan bimbingan melalui permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar dari proses awal dan inti pembelajaran sampai kepada tahap evaluasi - penguatan konsep, yaitu :

Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan TIU/TIK dan mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal. Guru mengawali dengan menggunakan media tradisional (satu buah alat gambelan yang dibuat dari bambu yang disebut "rindik" atau "cungklik") untuk melatih notasi lagu. Siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan guru, dan mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang belum dipahaminya. Dalam kegiatan awal pembelajaran ini anak menjawab dengan lugas dan spontan sambil bernyanyi.

Dalam kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan materi pokok jenis permainan tentang latar belakang munculnya permainan tersebut. Guru menguasai materi ajar, mengali pengetahuan awal siswa, menggunakan media belajar, variasi menggunakan metode ajar, menjelaskan kesesuaian tujuan dengan topik atau materi yang diajarkan, kesesuaian pola evaluasi dengan karakteristik materi ajar, mengaitkan materi dengan isu/masalah sosial budaya, menjelaskan konsep generalisasi, memberikan contoh konsep sikap, dan memperkenalkan jenis permainan dalam kaitan dengan masalah sosial budaya.

Dalam kegiatan inti pembelajaran ini anak memperhatikan penjelasan dari guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, dan menggunakan contoh isu masalah, dan mencoba merumuskan generalisasi dengan cara memperagakan gerakan secara atraktif dan spontan.

Pada tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional yang diinginkan siswa secara bermusyawarah, guru menjelaskan dan memperagakan jenis permainan dengan memberikan contoh dan aturan permainannya. Sedangkan anak dengan kreatif mengikuti keterampilan memainkan jari tangan dan gerakan kaki sebagai dasar permainan tersebut. Guru dengan menggunakan media tradisional sangat menunjang pemahaman anak tentang notasi lagu dan jenis permainan dan anak begitu serius dan menyenangkan mengikuti pengarahannya guru dan mempraktekkan secara langsung lagu atau nyanyian. Guru menyampaikan tujuan identifikasi isu/masalah sosial budaya dan mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi posisi siswa mengenai masalah sosial budaya, memperagakan contoh variasi permainan, penghayatan terhadap bahasa, notasi lagu dan kosa kata, mengajukan dan/atau menggali jenis-jenis permainan tradisional, mengarahkan siswa dalam penghayatan nilai-nilai budaya, dan menyediakan sumber informasi bagi siswa tentang permainan tradisional.

Dalam tahap memperkenalkan jenis permainan tradisional siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi dalam mengidentifikasi/merumuskan masalah, mencoba untuk memperagakannya.

Dalam mempraktekkan permainan di luar kelas, guru menjelaskan kembali aturan variasi permainan dengan membentuk dua kelompok (jumlah kelompok dan jumlah pemain masing-masing kelompok). Dalam hal ini guru mengawalinya dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan konsep generalisasi, klarifikasi konsep materi utama, menggunakan media pembelajaran (alat tradisional), memilih peran dalam permainan, menjelaskan jalannya permainan (memperagakan), dan menjelaskan aturan

permainan (hak/kewajiban anak). Sedangkan anak dalam mempraktekkan permainan memperagakan sendiri kemahirannya.

Dalam pengembangan model layanan bimbingan guru mengalami kesulitan karena kurangnya waktu yang efektif dan juga guru kurang memahami karakteristik anak kreatif dan buku pedoman bimbingan kreatif belum ada. Dalam hal ini guru menggunakan sumber belajar yang bervariasi (ceramah, diskusi, dan tanya jawab), memberikan kenyamanan & keamanan, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, dan mendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi. Sedangkan anak dengan inisiatif dan penuh percaya diri, bebas menyatakan pendapat dan perasaan, memiliki imajinasi yang tinggi dan stabilitas emosional yang baik dalam mempraktekkan jenis permainan.

Pada tahap evaluasi - penguatan konsep guru melakukan umpan balik, memberikan penguatan/simpulan, menunjukkan kesalahan, membahas jenis-jenis permainan yang telah dipraktekkan oleh siswa, membicarakan unjuk kerja siswa (refleksi) kolektif, dan penenangan. Guru dalam tahap penenangan tergantung pada waktu yang tersedia kadang-kadang memberikan jenis permainan yang sedikit menghandalkan gerakan fisik tetapi lebih mengutamakan olah pikir dan perasaan seperti : permainan *jaksa-jaksa*, *Plong-plongan*, *Spion-spionan*, dan bahasa isyarat. Dalam hal ini guru juga memberikan penekanan tentang nilai-nilai estetik, keindahan, sikap jujur, rasa tanggung jawab, kerjasama, dan pola hidup sehat. Sedangkan anak memiliki kesempatan untuk menyatakan pendapat, aktif dalam kegiatan permainan, mendeskripsikan kesannya mengenai pengalamannya bermain sambil berdiskusi dengan temannya.

Keempat, Keberadaan lingkungan yang dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional. Kelihatannya ada beberapa hal pokok yang hampir bersamaan yakni : kurang tersedianya sarana-prasarana (peralatan belum memadai) yang akan merangsang atau menunjang proses kreatif anak dalam permainan tradisional, guru jarang menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum mengajar mata pelajaran permainan tradisional, guru belum merasa cukup menguasai materi pelajaran permainan karena masih banyak permainan yang belum tergali, guru merasa perlu untuk memperbaiki atau meningkatkan cara mengajar karena mata pelajaran permainan tradisional merupakan hal baru, penyusunan program pengajaran (satpel) karena buku pegangan sudah ada, maka penyusunan satpel menjemukan guru, pengembangan model layanan bimbingan berbasis nilai budaya kurang efektif karena terbatasnya waktu dan buku pedoman bimbingan kreativitas belum ada, penerbitan buku pedoman bimbingan tentang permainan tradisional masing belum memadai. Selain itu guru kurang memahami 'lagu/nyanyian' permainan tradisional, dan guru belum pernah mengalami 'permainan' pada waktu anak-anak.

Dalam pengajaran permainan tradisional untuk mendorong kreativitas dan mengembangkan imajinasi dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dalam menentukan tempat dan peralatan bermain masih kurang memadai, disisi lain kurangnya 'even/perlombaan' seperti lomba aktivitas dan kreativitas, porseni antar pelajar, dan kurangnya monitoring dari pemerintah khususnya lembaga Dinas Pendidikan Dasar ke sekolah-sekolah.

Kelima, kendala-kendala dalam memberikan layanan bimbingan kepada anak melalui permainan tradisional. Mengingat bahwa permainan tradisional muncul untuk pertama kali dalam kurikulum muatan lokal tahun 1994, tentu banyak kendala yang akan diadapi. Dalam hal ini kelihatan kurangnya kemampuan guru dalam menyusun program pembelajaran dan memberikan layanan bimbingan kepada anak melalui permainan tradisional, perancangan dan penyusunan tugas siswa tergantung pada materi yang diberikan dan pengkodisian kesiapan belajar siswa seperti olah tubuh, olah sukma, dan olah suara, guru terbentur pada alat yang kurang memadai, penyajian materi secara klasikal guru mengalami kendala karena jumlah anak terlalu besar sehingga dalam mempraktekkan permainan perlu dibagi menjadi kelompok kecil, pengadaan dan pengembangan materi bimbingan belum memadai karena buku pedoman belum ada. Selain itu guru kurang memahami karakteristik anak kreatif dan buku pedoman bimbingan kreatif juga belum ada, sehingga perlu adanya penataran-penataran untuk menambah wawasan guru-guru serta mengaktifkan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) tentang materi bimbingan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan tradisional.

Keenam, Peningkatan kreativitas anak dalam permainan tradisional. Di lihat dari partisipasi siswa selama pembelajaran dan praktek bermain temuan menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dan sangat kreatif, memiliki inisiatif yang tinggi, memiliki stabilitas emosional yang baik, memiliki imajinasi yang tinggi dan menghargai fantasi sehingga siswa tidak merasa terpaksa dan takut dalam permainan tersebut dan tidak menimbulkan keragu-raguan dalam bersikap, berbuat dan bernyanyi.

Dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, untuk menyelidiki atau menjajagi guru menawarkan beberapa jenis permainan yang mana dipilih siswa selalu dimusyawarahkan terlebih dahulu dan guru memberikan bayangan permainan secara umum. Perancangan dan penyusunan tugas siswa untuk memilih jenis permainan sebagai pendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi anak berdasarkan azas demokratis sehingga anak merasa bebas dan terkendali dalam mengembangkan imajinasinya seperti membuat percobaan yang memerlukan alat permainan (alat pemukul beberapa meter, besar batu berapa yang pas, membuat bedil-bedilan, dan sebagainya). Selain itu permainan tradisional merupakan aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya, maka sangat efektif dalam peningkatan kreativitas anak karena permainan merupakan media dan sumber motivasi untuk berkreasi. Anak dapat bertindak dan berhubungan dengan teman bermain dan lingkungannya dengan cara yang khas. Gerakan yang lucu, bebas, spontan, kreatif dan bertujuan dengan kenikmatan yang indah dan riang gembira serta ungkapan keindahan melalui lagu dan musik mengugah rasa seni dan dapat menghilangkan suasana yang tegang.

Temuan berikutnya tindakan yang dilakukan guru dalam upaya peningkatan kreativitas melalui permainan tradisional adalah : (a) memberikan pengetahuan melalui bermain kepada anak untuk mendapatkan kesempatan belajar dari pengalaman bermain, mentrasper ilmu pengetahuan, mengembangkan kepribadian dan perilaku siswa dalam semua jenis permainan, dan agar siswa ikut bertanggung jawab terhadap pelestarian budaya di kemudian hari, (b) memperbaiki atau meningkatkan cara mengajar karena mata pelajaran permainan tradisional merupakan hal baru, (c) membaca kurikulum muatan

lokal, (d) memilih dan menentukan model pengajaran permainan tradisional berdasarkan petunjuk kurikulum muatan lokal, (e) memformulasikan tujuan pengajaran khusus (TPK) berdasarkan materi dalam GBPP, (f) mengembangkan sumber belajar permainan tradisional disesuaikan dengan lingkungan alam dan sosial budaya masyarakat dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, dan (g) mengembangkan alat evaluasi pembelajaran permainan tradisional berdasarkan candraan TPK.

Selanjutnya temuan berikutnya pernyataan dengan menggunakan skala penilaian (skala lima) ditemukan pula dalam penelitian ini tindakan guru dalam upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- a. Guru tidak pernah mengalami kesulitan dalam memilih jenis permainan yang sesuai dengan materi yang diajarkan adalah : 0,01 %.
- b. Guru jarang sekali merasa bahwa mengajar permainan tradisional sangat melelahkan karena jenis permainan tradisional terlalu banyak adalah : 0,02 %.
- c. Guru jarang menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum mengajar mata pelajaran permainan tradisional, menghubungkan materi pelajaran dengan masalah/isu yang ada di masyarakat, dan menyuruh siswa untuk mencari sumber informasi lain jika informasi yang ada dalam buku pegangan tidak memadai adalah : 0,09 %.
- d. Guru sering menjelaskan konsep umum yang berkaitan dengan materi permainan yang diajarkan, mengajak siswa menentukan topik permainan yang akan dibahas berkaitan dengan materi yang dipraktikkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dalam menentukan tempat dan peralatan bermain, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan ide atau pendapat tentang topik permainan yang diajarkan, memberikan penguatan kepada siswa selama berlangsungnya praktek

bermain, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pendapat tentang jenis permainan yang dilakukan berdasarkan pemahaman siswa, mengaitkan materi permainan yang dipraktekkan dengan realitas masyarakat lingkungan tempat tinggal siswa, membahas atau mendiskusikan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa, memberikan umpan balik berkaitan dengan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa, dan dalam mengajar, isu/masalah yang ada di lingkungan sekitar siswa merupakan salah satu sumber belajar yang efektif adalah : 0, 40 %.

e. Guru selalu mengajarkan materi sesuai dengan TPU dan TPK yang telah dirumuskan, memberikan penjelasan kepada siswa tentang gambaran umum materi yang akan dibelajarkan, pengetahuan awal siswa sangat penting untuk dijadikan dasar pengembangan jenis permainan tradisional, menjelaskan pokok-pokok materi sebelum mengajarkan materi secara keseluruhan, melakukan pengulangan dan penekanan terhadap beberapa konsep pokok dalam materi permainan, mendorong kreativitas dan mengembangkan imajinasi dalam mengajarkan materi permainan tradisional, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperagakan jenis permainan yang dipraktekkan, menggunakan buku sumber lain untuk mempraktekkan permainan tradisional diluar buku wajib, dan memberikan tugas individu/kelompok kepada siswa berkenaan dengan materi permainan yang dilakukan adalah : 0, 45 %.

Berdasarkan temuan di atas, telah menunjukkan bahwa anak dalam melaksanakan praktek permainan tradisional mengalami peningkatan kreativitas anak. Hal ini didukung oleh tindakan guru dalam upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan tradisional.

