

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kampong Dolanan Nusantara

a. Letak Geografis Kampong Dolanan Nusantara

Kampong Dolanan Nusantara merupakan wahana wisata yang didirikan sebagai sarana pendidikan dan wisata alternatif. Kampong Dolanan Nusantara telah dibuka di beberapa lokasi, dan salah satunya adalah di Dusun Sodongan atau lebih tepatnya di Dusun Sodongan, Desa Bumiharjo, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang. Wahana wisata yang berada di wilayah RT 17 RW 06 ini hanya berjarak kurang lebih 2 kilometer ke arah utara dari obyek wisata Candi Borobudur. Secara teritorial Desa Bumiharjo yang menjadi lokasi wahana wisata ini berbatasan langsung dengan beberapa desa lain, yaitu :

Sebelah utara : Desa Deyangan dan Desa Wringinputih

Sebelah timur : Desa Sawitan

Sebelah selatan : Desa Borobudur

Sebelah barat : Desa Wringinputih

b. Latar Belakang Berdirinya Kampong Dolanan Nusantara

Awal mula berdirinya Kampong Dolanan Nusantara tidak terlepas dari ketertarikan Bapak EA terhadap permainan tradisional nusantara khususnya gasing. Ketika beliau menjadi *event organizer* pada acara

Festival Gasing Nusantara 2005, beliau sangat tertarik dengan penampilan para pemain gasing yang datang lengkap dengan pakaian adat masing-masing daerah. Beliau kemudian membeli gasing-gasing yang dibawa para pemain dalam festival tersebut. Sejak saat itu Bapak EA mulai sering bepergian ke berbagai daerah untuk mengumpulkan gasing dan berbagai permainan tradisional lain. Selama mengumpulkan permainan-permainan itu beliau mengaku sering mengalami kesulitan.

“...saya kan pernah bikin Festival Gasing tahun 2005 dari seluruh Indonesia. Setor gasing semua, nah dari situlah saya beli. Nah dari situlah saya mulai ngumpulin gasing, beli atau tuker-tukeran atau dikasih, ya saya kumpulin terus sampai sekarang... terutama gasing saya selalu cari kedaerah-daerah. Kalau di mana-mana, kalau kemana-mana selalu nyari permainan tradisional, dan tidak mudah ternyata... Sulitnya karena banyak masyarakat yang udah gak kenal...” (EA, 14/ 12/ 13)

Adanya berbagai kesulitan yang muncul tersebut membuat Bapak EA menyadari bahwa keberadaan permainan tradisional nusantara sudah mulai hilang dari masyarakat. Terlebih lagi dengan pesatnya perkembangan teknologi modern saat ini, keberadaan permainan tradisional juga menjadi semakin tergesur dan terganti dengan permainan modern. Kenyataan ini membuat Bapak EA merasa prihatin dan khawatir, karena permainan tradisional merupakan suatu kearifan lokal yang harus dijaga kelestariannya. Keprihatinan ini akhirnya mendorong Bapak EA untuk berusaha mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak dan masyarakat luas guna mengimbangi pesatnya perkembangan permainan modern. Berawal dari hal tersebut beliau kemudian mendirikan Kampoeng Dolanan Nusantara.

“...alasan pertama kita karena keprihatinan itu ya, makanya kita pingin memperkenalkan kembali permainan tradisional pada anak-anak dan juga orang tuanya...Permainan modern itu kan apa ya, semacam lagi menyerang anak-anak kita ya. Nah keprihatinan saya itu kan ada permainan modern, ya kita gak bisa nyalahin anak-anak juga karena kita susah juga untuk dapetin permainan tradisional kan susah. Makanya maksud saya, saya itu sedang memperkenalkan kembali permainan tradisional. Ini lho kita punya permainan tradisional. Kita ndak bisa melawan permainan modern tapi kita ngimbangin atau memberikan alternatif lagi pada anak-anak yang sudah terlanjur mencintai permainan modern. Ini lho kita masih mempunyai permainan tradisional mari kita sama-sama belajar budaya.” (EA, 14/ 12/ 13)

Keterangan lain juga peneliti peroleh dari Bapak AN selaku Lurah Kampoeng Dolanan Nusantara. Beliau menjelaskan beberapa poin yang menjadi latar belakang berdirinya Kampoeng Dolanan Nusantara. Poin-poin tersebut meliputi pentingnya melestarikan permainan tradisional yang juga merupakan identitas bangsa sekaligus mengambil manfaat dari permainan yang ada. Wahana permainan tradisional dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak sekaligus tempat tujuan wisata yang bernilai ekonomi.

“Kalau latar belakang itu jelas satu kita Indonesia ini punya banyak warisan, punya banyak kekayaan, potensi, termasuk permainan, permainan yg sifatnya tradisional. Ini kalau dijamin sekarang ini kalau ndak kita satu lestari, terutama lestarian yang kedua mengembangkan. Kita kan punya banyak ini kalau kita gak melestarikan ya akan punah, karena ini termasuk identitas bangsa. Termasuk kekayaan nusantara yang terpendam. Naha itu kita punya tugas untuk ya melestarikan itu tadi. Kemudian memperkenalkan kembali kepada generasi yang sekarang...” (AN, 19/ 2/ 14)

Selain hal-hal yang telah disampaikan oleh para pengelola Kampoeng Dolanan Nusantara tersebut, masih ada beberapa hal yang menjadi latar belakang didirikannya wahana wisata pendidikan alternatif ini. Hal tersebut meliputi :

- 1) Permainan tradisional memiliki banyak nilai positif bagi anak-anak. Anak-anak menjadi banyak bergerak, sehingga menjadi sehat dan terhindar dari masalah obesitas/ kegemukan.
- 2) Permainan tradisional membuat anak bersosialisasi. Sosialisasi anak semakin baik karena permainan tradisional kebanyakan dilakukan oleh sedikitnya dua anak.
- 3) Dalam permainan berkelompok anak juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerjasama dengan anggota tim, sehingga setiap anak diajarkan untuk mengemukakan pendapatnya.
- 4) Memberi kebebasan secara seimbang untuk anak bermain bersama teman-temannya dan dapat memberikan nilai positif.
- 5) Bermain dapat menjadi sarana belajar dan mengembangkan emosi/ kejiwaan pada anak.
- 6) Permainan tradisional mengandung nilai edukasi yang tinggi, tentang kebersamaan, kejujuran, sportivitas, dan sikap memegang teguh aturan dan kebiasaan yang berlaku.

c. Profil Kampoeng Dolanan Nusantara

Wahana wisata hasil gagasan Bapak EA dan Renny Jayusman ini diresmikan pada tanggal 17 Juni 2013. Kampoeng Dolanan Nusantara memiliki struktur kepengurusan yang terdiri dari seorang lurah dan beberapa laskar¹. Lurah yang menjadi pengelola dan penanggung jawab

¹ Laskar merupakan sebutan untuk pemandu wisata di Kampoeng Dolanan Nusantara.

adalah Bapak AN. Lurah Kampong Dolanan Nusantara ini dibantu oleh para laskar yang berjumlah 13 orang dalam mengelola dan memandu para pengunjung yang datang.

Sebagai sebuah wahana wisata, Kampong Dolanan Nusantara tidak hanya menyediakan wahana permainan tradisional untuk para pengunjung. Pihak pengelola juga melakukan beberapa kegiatan lain yang dapat menunjang upaya pengenalan atau sosialisasi permainan tradisional kepada masyarakat, seperti misalnya :

- 1) Pendataan permainan tradisional
- 2) Merekonstruksi dan memperagakan kembali permainan tradisional
- 3) Pendokumentasian permainan tradisional
- 4) Mengadakan workshop atau penyuluhan dan pelatihan tentang permainan tradisional
- 5) Mengadakan lomba atau festival permainan tradisional dengan melibatkan peserta anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Selanjutnya ada beberapa hal yang menjadi tujuan dari didirikannya Kampong Dolanan Nusantara, yaitu :

- 1) Memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat.
- 2) Menyediakan wahana bermain khusus permainan tradisional bagi masyarakat. Baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa.

- 3) Menjadikan Kampoeng Dolanan Nusantara sebagai tempat berkomunikasi bagi komunitas dan pihak-pihak yang memiliki kepedulian terhadap permainan tradisional.
- 4) Membangun galeri atau ruang pameran khusus permainan tradisional dan juga makanan tradisional.
- 5) Memberikan dorongan para pengrajin, khususnya pengrajin permainan tradisional untuk tetap kreatif dan produktif.
- 6) Sebagai wahana baru harapannya tentu akan mendatangkan lebih banyak pengunjung, terutama untuk kunjungan wisata, sehingga tujuan sosialisasi akan tercapai.

Kemudian untuk memudahkan para pengunjung yang ingin berwisata, pihak Kampoeng Dolanan Nusantara juga menyediakan beberapa pilihan paket wisata yang dapat dipilih oleh pengunjung. Pengunjung dapat memilih paket sesuai dengan minat masing-masing. Paket wisata tersedia dalam beberapa harga mulai dari Rp 10.000,- hingga Rp 100.000,- sesuai dengan fasilitas yang termasuk di dalamnya.

d. Sarana dan Prasarana Kampoeng Dolanan Nusantara

Kampoeng Dolanan Nusantara memiliki beberapa sarana dan prasarana pendukung yang disediakan untuk menunjang kenyamanan pengunjung. berdasarkan hasil pengamatan peneliti, ada beberapa sarana dan prasarana yang masih perlu dilengkapi atau membutuhkan perawatan yang lebih baik dari pihak Kampoeng Dolanan Nusantara. Berikut adalah

beberapa sarana dan prasarana yang telah tersedia di Kampong Dolanan

Nusantara :

NO	Sarana dan Prasarana	Keterangan
1.	Arena bermain	<p>Arena bermain yang cukup luas disediakan untuk memainkan berbagai jenis permainan tradisional. Terdiri dari arena bermain gasing, arena egrang dan bakiak, arena sunda manda, arena kelereng, serta lapangan gobag sodor dan lapangan gaprakan. Terdapat juga halaman yang cukup lapang untuk memainkan berbagai permainan tradisional lain.</p> <p>Kondisi arena bermain cukup terawat, namun ada sedikit kerusakan pada salah satu arena sunda manda.</p>
2.	Galeri permainan	<p>Ruang galeri permainan memuat berbagai koleksi permainan tradisional nusantara. Untuk beberapa permainan yang belum dimiliki atau sulit didapatkan maka ditampilkan dalam bentuk foto. Setiap permainan yang dipamerkan disertai dengan keterangan yang cukup lengkap.</p>
3.	Warung makan	<p>Pihak pengelola menyediakan warung makan yang menawarkan menu-menu tradisional khususnya khas Kabupaten Magelang.</p>
4.	Warung cinderamata	<p>Warung ini menyediakan berbagai cinderamata khas Kampong Dolanan yang dapat dibeli oleh para</p>

		<p>pengunjung. Barang yang dijual meliputi berbagai macam permainan tradisional nusantara, kaos, tas, dan ikat kepala Kampoeng Dolanan Nusantara.</p> <p>Sebagian barang yang dijual merupakan hasil kerajinan para pengrajin mainan lokal, dan sebagian harus didatangkan langsung dari daerah asal permainan tersebut.</p>
5.	Saung	<p>Terdapat tiga saung yang dapat digunakan untuk beristirahat oleh pengunjung. Biasanya di setiap saung juga disediakan mainan seperti dakon atau congklak dan bola bekel.</p>
6.	Sarana lain	<p>Sarana lain yang melengkapi wahana wisata ini adalah beberapa sarana bermain seperti ayunan, jungkat-jungkit, dan jembatan titian. Kemudian ada juga sepeda <i>onthel</i> untuk berkeliling desa dan seperangkat gamelan untuk pertunjukan wayang.</p> <p>Selain itu sarana seperti kamar mandi dan toilet juga tersedia dalam kondisi yang baik. Beberapa pancuran air berbentuk <i>genthong</i> dari tanah liat untuk cuci tangan juga tersedia di beberapa titik.</p>

2. Deskripsi Informan

Informan dalam penelitian ini terdiri dari 10 orang. Masing-masing informan memiliki latar belakang yang berbeda sehingga terdapat keragaman data yang peneliti peroleh dari lapangan. Apabila diperinci maka informan dalam penelitian ini terdiri dari dua orang pengelola Kampong Dolanan Nusantara, empat orang laskar Kampong Dolanan Nusantara, serta empat orang pengunjung. Berikut adalah deskripsi informan yang telah peneliti wawancarai :

a. Bapak EA

Bapak EA adalah seorang kolektor gasing yang juga menjadi penggagas didirikannya Kampong Dolanan Nusantara. Beliau juga mendirikan Gudang Dolanan Indonesia di Perumahan Taman Serua, Bojongsari untuk menyalurkan kecintaannya pada permainan tradisional. Bapak EA lahir di Blora pada 29 Agustus 1963 dan beliau kemudian menempuh pendidikan di Universitas Kristen Satyawacana pada bidang studi psikologi pendidikan.

Bapak EA paham benar tentang keragaman masyarakat Indonesia. Melalui permainan tradisional beliau ingin mengenalkan kembali pada masyarakat tentang keragaman tersebut. Beliau juga ingin agar anak-anak dapat belajar dengan metode yang menyenangkan karena dunia anak pada dasarnya adalah dunia bermain. Melalui Gudang Dolanan Indonesia dan Kampong Dolanan Nusantara ini Bapak EA memperkenalkan

kembali permainan tradisional nusantara beserta nilai-nilai edukasi di dalamnya kepada masyarakat.

b. Bapak AN

Bapak AN merupakan lurah atau pengelola Kampoeng Dolanan Nusantara di Dusun Sodongan. Beliau menyediakan lahan seluas 1ha untuk lokasi Kampoeng Dolanan Nusantara. Selain mengelola wahana wisata ini, beliau juga ikut membimbing anak-anak Dusun Sodongan untuk belajar bermain musik dan juga tari tradisional yang biasanya dipentaskan saat acara-acara tertentu. Sebelumnya beliau belajar seni musik di Universitas Negeri Yogyakarta. Beliau juga paham tentang pendidikan multikultural dan pentingnya mengenalkan hal tersebut pada anak.

c. HA

HA merupakan salah satu laskar di Kampoeng Dolanan Nusantara. Saat ini HA berusia 22 tahun dan pendidikan terakhirnya adalah SMA. Sebelum menjadi laskar di Kampoeng Dolanan Nusantara HA mengaku telah mengetahui beberapa jenis permainan tradisional. HA juga cukup memahami tentang konsep multikultural, namun ia masih belum terlalu paham dengan istilah pendidikan multikultural.

d. AI

AI merupakan salah satu laskar yang bergabung sejak awal pembukaan Kampoeng Dolanan Nusantara. AI berusia 21 tahun dan bersekolah hingga SMA. Sebelum menjadi laskar, AI juga telah

mengenal beberapa permainan tradisional, khususnya yang memang ada di daerah Magelang. AI mengetahui tentang pendidikan multikultural sebagai keberagaman latar belakang masyarakat yang ada di Indonesia.

e. AS

Sebelum Kampoeng Dolanan Nusantara didirikan, AS sudah pernah ikut bekerja dengan Bapak AN. AS kemudian ikut menjadi laskar pada saat Kampoeng Dolanan Nusantara akan dibuka. Usia AS saat ini adalah 21 tahun dan ia seorang lulusan SMA. Sebelum menjadi laskar AS sudah mengetahui beberapa permainan tradisional karena di lingkungannya memang masih ada beberapa permainan tradisional. Istilah pendidikan multikultural masih cukup asing bagi AS, namun ia mengetahui tentang keragaman budaya di dalam masyarakat Indonesia khususnya dalam bidang permainan tradisional.

f. JM

JM pada awalnya adalah salah satu siswa Bapak AN karena beliau mengajar seni musik di sekolah JM. Setelah lulus SMA, JM kemudian diajak bekerja oleh Bapak AN. Selanjutnya saat Kampoeng Dolanan Nusantara didirikan, JM ikut menjadi laskar. Usia JM sama dengan sebagian besar laskar yang lain yaitu 21 tahun. Selain bekerja di Kampoeng Dolanan Nusantara, JM juga sering membantu saudaranya berdagang di kawasan obyek wisata Candi Borobudur. Latar belakang JM hampir sama dengan laskar yang lain yaitu ia telah mengenal beberapa jenis permainan tradisional dan mengetahui tentang keragaman

di dalam masyarakat, namun masih belum terlalu mengenal istilah pendidikan multikultural.

g. Ibu PC

Ibu PC merupakan salah satu guru dari SD Islam Al Firdaus Magelang. Beliau merupakan wali kelas 3B. Usia beliau masih muda yaitu kurang lebih 27 tahun. Ibu PC cukup paham tentang pendidikan multikultural dan menyadari pentingnya pengenalan pendidikan multikultural pada anak. Beliau juga mendukung proses pembelajaran melalui permainan tradisional.

h. Ibu MY

Ibu MY merupakan guru dari SD Islam Al Firdaus Magelang. Beliau merupakan wali kelas 5A dan sudah 14 tahun 8 bulan mengajar di sekolah tersebut. Beliau menyelesaikan pendidikan S1 Bimbingan Konseling di UMM pada tahun 1992. Ibu MY paham terhadap adanya keragaman latar belakang sosial dalam masyarakat Indonesia. Beliau juga paham pentingnya menanamkan kesadaran multikultural pada anak, namun beliau masih asing dengan istilah pendidikan multikultural meskipun beliau bekerja dalam lingkungan pendidikan.

i. SK

SK telah dua kali mengunjungi Kampoeng Dolanan Nusantara. SK berasal dari Desa Njati yang hanya berbeda kecamatan dengan lokasi wahana wisata ini. Saat ini SK berusia kurang lebih 22 tahun. SK mengetahui tentang Kampoeng Dolanan Nusantara dari saudaranya dan

kemudian tertarik untuk berkunjung bersama adiknya yang masih berusia SD. Sebelumnya SK juga telah mengetahui beberapa jenis permainan tradisional. SK mengetahui tentang keragaman kultur dan latar belakang sosial masyarakat serta mendukung pelestarian permainan tradisional, namun ia mengaku masih belum terbiasa dengan istilah pendidikan multikultural.

j. Bapak WD

Bapak WD merupakan salah satu staf dari Sekolah Nasional Tiga Bahasa Bhakti Tunas Harapan Magelang. Beliau berusia kurang lebih 43 tahun. Sebelum berkunjung ke Kampoeng Dolanan Nusantara Bapak WD sudah cukup tahu tentang permainan tradisional. Beliau juga mengaku paham dengan keragaman kultur dan latar belakang masyarakat, hal ini dikarenakan sekolah tempat beliau bekerja juga terdiri dari orang-orang yang berbeda latar belakang dan sangat multikultur. Menurut beliau pendidikan multikultural juga penting untuk ditanamkan pada anak.

B. Analisis dan Pembahasan

1. Analisis Data

1.1 Implementasi Pendidikan Multikultural pada Anak Melalui Media Permainan Tradisional

Pendidikan multikultural merupakan sebuah konsep yang menjadi penyeimbang dalam memahami persamaan dan perbedaan budaya serta mendorong individu untuk memperluas wawasan kebudayaan mereka. Nilai dasar yang terkandung dalam pendidikan multikultural adalah toleransi, di mana nilai ini juga mendorong pada munculnya berbagai nilai multikultural lain seperti berbagai nilai kemanusiaan yang meliputi keadilan, empati, kebersamaan, maupun mampu menerima perbedaan.

Dengan adanya nilai-nilai tersebut maka pendidikan multikultural menjadi penting untuk ditanamkan pada anak-anak. Upaya implementasi nilai-nilai pendidikan multikultural memang tidak harus selalu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan formal. Kampoeng Dolanan Nusantara memberikan contoh kepada masyarakat tentang inovasi cara pembelajaran yang baru dan menarik dengan memanfaatkan permainan tradisional nusantara. Selain bisa melestarikan kearifan lokal berbagai daerah, cara ini juga dapat membuat belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dengan menggunakan permainan tradisional anak mulai dikenalkan pada pendidikan multikultural secara mendasar. Meskipun hanya melalui permainannya tapi paling tidak bisa sebagai jembatan, untuk kita masuk mengenal lebih jauh (AN, 19/ 2/ 14).

Bapak EA juga menjelaskan bahwa, adanya upaya implementasi pendidikan multikultural di Kampong Dolanan Nusantara tidak lepas dari kekhawatiran terhadap kondisi masyarakat Indonesia yang masih rentan terjadi konflik sosial. Di mana tidak jarang pula konflik yang terjadi juga melibatkan anak usia sekolah seperti misalnya tawuran pelajar. Dengan mengimplementasikan pendidikan multikultural sejak usia dini diharapkan anak akan mulai memiliki kesadaran untuk saling menghargai setiap perbedaan yang ada di dalam masyarakat sehingga dapat mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diharapkan.

“Satu multikultur, dua karakter bangsa. Pendidikan karakter anak, anak bisa mengenal perbedaan. Nah sekarang kenapa di daerah-daerah masih suka peperangan suka tawuran? Karena mereka udah gak dapet nilai-nilai kayak gini. Karena ee secara tidak langsung ya, anak-anak yang ee apa ya, yang tidak dididik dengan kearifan lokal, itu dia udah gak dapet lagi soal budaya. Budaya dia udah gak kenal, tradisi udah gak kenal gak dihargai. Wah taunya dia belajarnya dari TV kan. Isinya tawuran tok, pejabatnya juga berantem mulu, korupsi mulu, itu ngrusak.” (EA, 14/ 12/ 13)

Dalam upaya implementasi pendidikan multikultural kepada anak tentunya diperlukan suatu media dan proses yang tepat agar nilai pendidikan tersebut bisa tersampaikan dengan baik. Kampong Dolanan Nusantara menjadikan permainan tradisional nusantara sebagai media dalam mengimplementasikan berbagai nilai edukasi kepada anak. Permainan tradisional memiliki banyak nilai edukasi yang tidak dapat ditemukan pada permainan modern. Dengan menggunakan permainan tradisional maka anak akan menerima beberapa jenis pendidikan sekaligus. Anak akan belajar tentang pendidikan karakter, ilmu-ilmu umum, dan juga pendidikan multikultural.

“... jadi tiap permainan tentunya mengandung nilai-nilai edukasi, tapi secara garis besar yang hal umum adalah kebersamaan, kekompakan, kejujuran, karena kalau gak jujur diteriaki temennya, misalnya main umpetan kalau gak jujur ato apa kan pasti disoraki temennya... Jadi ya nilai-nilai itu saya kira sama penerapannya secara mendasar, kalau kita belajar pelajaran lainnya saya kira sama itu ada semua. Jadi disini kita bawakan dengan lebih santai, karena sambil bermain kan tidak terasa tapi sama saja anak-anak belajar konsentrasi, sama-sama anak-anak belajar ilmu fisika, jadi muter gasing itu juga ada ilmu fisiknya tadi.” (AN, 19/ 2/ 14)

Keberadaan berbagai macam permainan tradisional di Kampong Dolanan Nusantara sendiri pada dasarnya telah menggambarkan dan mengajarkan tentang keragaman di dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Dengan melihat banyaknya jenis permainan yang berasal dari seluruh wilayah Indonesia, anak akan mengetahui bahwa Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Dalam wilayah yang luas tersebut terdapat banyak masyarakat yang memiliki budaya yang berbeda-beda. Untuk membuat anak memahami hal tersebut tentunya mereka memerlukan pengarahan dari orang dewasa. Maka dalam hal ini peran dari laskar Kampong Dolanan menjadi sangat diperlukan. Mereka yang selanjutnya memandu anak-anak agar bisa memahami nilai edukasi yang ada di balik setiap permainan.

“Iya jadi kalau di sini disebutnya laskar dan kami memang memandu dan menemani pengunjung yang datang. Kebanyakan yang datang kan anak-anak, jadi perlu pengarahan, kalau gak diarahkan mereka gak tau mainnya, soalnya banyak yang dari kota dan gak tau mainan-mainan tradisional seperti ini.” (JM, 17/ 3/ 14)

“laskar di sini kan menemani pengunjung, nha di situ kami nanti menjelaskan tentang mainan-mainan yang ada. Dari gimana latar belakang mainan tersebut sampai nilai-nilai pendidikan yang ada di dalamnya. Jadi sebisa mungkin jangan sampai pengunjung cuma sekedar tau cara mainnya saja.” (HA, 11/ 3/ 14)

Proses implementasi pendidikan multikultural di Kampoeng Dolanan Nusantara dilakukan melalui dua tahap. Proses ini diawali dengan upaya mengenalkan anak kepada keragaman masyarakat Indonesia dengan melihat dari segi permainan tradisional. Melalui galeri yang menjadi museum permainan tradisional mini, anak akan berkenalan dengan keragaman permainan tradisional di Indonesia.

“Pendidikan multikultur, ya paling satu kita kan metodenya kita kasih apa penjelasan dulu di galeri. Ya nah galeri ini kan sudah menjelaskan multikultur ya sebenarnya, dari berbagai macam daerah dan di situ kita menanamkan dulu bahwa Indonesia itu luas. Indonesia itu kaya, kita harus bangga dengan itu, kita tanamkan dulu di situ...” (AN, 19/ 2/ 14)

Setelah tahap pengenalan anak selanjutnya akan diajak bermain bersama. Dalam permainan tradisional interaksi dan komunikasi merupakan suatu hal yang penting, karena hampir semua permainan tradisional dilakukan oleh lebih dari satu orang. Dengan bermain bersama anak akan belajar bahwa masing-masing individu memiliki karakter yang berbeda-beda. Dengan demikian anak akan mulai belajar memahami orang lain dan saling memberikan toleransi pada perbedaan yang ada. Selama tahap bermain para laskar dari Kampoeng Dolanan Nusantara akan memberikan panduan kepada anak baik tentang cara bermain maupun nilai pendidikan yang ada di dalam setiap permainan yang ada. Selain memberi penjelasan laskar juga mencontohkan langsung penerapan nilai-nilai tersebut, dan hal ini memudahkan anak dalam memahami apa yang sedang diajarkan.

Pada proses implementasi pendidikan multikultural ini terdapat indikator yang ingin dicapai oleh pihak Kampoeng Dolanan Nusantara. Indikator ini meliputi anak diharapkan mampu mengenali keragaman yang ada di dalam masyarakat Indonesia, dalam hal ini khususnya melalui keragaman permainan tradisional nusantara. Anak juga diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai pendidikan multikultural seperti nilai kebersamaan, kerjasama, keadilan, toleransi, empati dan demokrasi baik selama berada di Kampoeng Dolanan Nusantara maupun di dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu harapannya anak akan mulai memainkan permainan-permainan tradisional nusantara lagi sehingga nantinya permainan tradisional tidak punah dan nilai-nilai pendidikan di dalamnya bisa terus diajarkan secara berkelanjutan.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah peneliti lakukan, terdapat banyak permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Nusantara yang dapat dijadikan sebagai media proses implementasi pendidikan multikultural pada anak. Permainan-permainan tradisional tersebut memuat nilai-nilai pendidikan multikultural seperti toleransi, keadilan, empati, saling menghargai perbedaan, kebersamaan, dan demokrasi. Permainan tradisional juga mampu menyampaikan fungsi dan tujuan pendidikan multikultural dengan baik. Fungsi dan tujuan dari pendidikan multikultural sendiri sebelumnya telah peneliti paparkan pada bagian kajian pustaka. Apabila didasarkan pada nilai-nilai, fungsi dan tujuan pendidikan multikultural, maka terdapat beberapa permainan

tradisional di Kampoeng Dolanan Nusantara yang dapat digunakan sebagai media proses implementasi pendidikan multikultural pada anak.

Pertama, berdasarkan nilai-nilai yang terdapat dalam pendidikan multikultural maka semua permainan tradisional di Kampoeng dolanan Nusantara dapat digunakan sebagai media implementasi. Hal ini karena semua permainan tersebut memiliki nilai edukasi yang sebagian sama dengan nilai dalam pendidikan multikultural. Berikut beberapa nilai pendidikan multikultural yang terdapat dalam permainan di Kampoeng Dolanan Nusantara :

a. Toleransi

Secara sederhana toleransi merupakan sikap menghargai perbedaan dan tidak semena-mena terhadap orang lain. Nilai ini dapat dijumpai pada berbagai macam permainan tradisional, dan bahkan cenderung dapat diimplementasikan melalui semua jenis permainan tradisional karena nilai ini sangat terkait dengan kegiatan interaksi anak. Hampir semua jenis permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh lebih dari dua orang. Selama berada di Kampoeng Dolanan Nusantara, tidak semua anak bisa memainkan setiap permainan yang ada dan tidak semua anak tertarik pada jenis permainan yang sama. Hal ini mengajarkan pada anak untuk menghargai teman-temannya yang belum bisa bermain atau tertarik pada permainan yang berbeda sehingga anak tidak boleh memaksakan apa yang ia sukai kepada temannya. Apabila seorang anak memaksakan apa yang ia

inginkan kepada temannya maka hal tersebut akan memicu pertengkaran. Oleh karena itu pengarahan dan pengawasan dari orang dewasa sangat diperlukan baik untuk melakukan kontrol sosial maupun menumbuhkan kesadaran saling bertoleransi pada anak.

“Terus latihan kebersamaan dengan teman-teman, inikan kakak-kakak ada yang ngajari, nglatih bermain kelompok, kerja sama. Pada dilatih main bersama, gak pada *gelutan*, karena kalau gak diawasi main, awalnya main *padu-paduan dadi nesu tenan*. Anak SD kan gitu...” (MY, 12/ 3/ 14)

b. Empati

Empati merupakan suatu sikap kepedulian terhadap orang lain disekitar kita. Bapak EA menjelaskan bahwa sikap saling peduli ini merupakan sesuatu yang pasti ada ketika anak memainkan permainan tradisional. Ketika anak memainkan permainan tradisional maka interaksi sosial dan saling kepedulian mereka akan semakin terasah. Nilai ini dapat diterapkan melalui semua jenis permainan tradisional yaitu melalui interaksi anak yang saling mengajari cara bermain ataupun saling meminjamkan mainan masing-masing. Nilai empati ini juga diharapkan nantinya dapat terimplementasi secara mendalam dalam keseharian anak sehingga mereka tidak individual dan egois.

“... trus harus belajar satu dengan yang lain, satu gak bisa “eh gimana shi?”. Dan ini gak ada di sekolah ya kan, gak ada di sekolah. Main-main gasing berdua, satu gak bisa “eh di ajarin donk”, udah mereka secara otomatis akan ngajarin temennya. Jarang banget anak-anak yang main mainan tradisional itu egois, kecuali kalau dia baru main permainan modern tiba-tiba masuk ke sini, kaya sekarang gitu ya, ada yang egois banget kan ada.” (EA, 14/ 12/ 13)

c. Keadilan

Keadilan dalam hal ini terkait dengan bagaimana anak bermain dengan adil dan sesuai aturan permainan yang ada. Pada semua permainan tradisional ada aturan main yang harus disepakati bersama sehingga tidak ada anak yang merasa dicurangi atau dirugikan. Hal ini juga terlihat di Kampong Dolanan Nusantara ketika anak akan bermain dakon atau pun sunda manda, untuk menentukan urutan pemain maka para laskar meminta anak melakukan suit atau hompimpa, sementara dalam permainan kelereng anak yang menang pada permainan sebelumnya bisa melempar kelereng pertama atau terakhir kali sesuai kesepakatan. Nilai keadilan ini memiliki kaitan erat dengan nilai kejujuran, karena dengan bermain secara jujur maka tentunya anak juga telah menerapkan nilai keadilan. Nilai ini juga dapat diterapkan melalui semua jenis permainan tradisional karena setiap permainan tradisional memiliki aturan tidak tertulisnya masing-masing.

“Kemudian di permainan yang lain itu kayak congklak, dakon itu ya, itu nilai kejujuran itu ditanamkan, nilai kejujuran, sportifitas, tenggang rasa, terus taat pada aturan ya... main gasing misalnyakan itu harus apa, harus ada aturan yang tidak tertulis tapi mereka patuh pada aturan itu... Selain itu mereka belajar langsung untuk mematuhi aturan, main bareng kan ada aturannya kalau dia gak ikut aturan ya disoraki teman-temannya tho.” (EA, 14/ 12/ 13)

d. Kebersamaan

Rasa kebersamaan merupakan salah satu komponen dasar dalam permainan tradisional nusantara. Rasa kebersamaan dapat tumbuh dengan mudah melalui permainan tradisional yang melibatkan banyak

pemain karena interaksi dan komunikasi yang terjalin akan lebih kuat. Hal ini dapat ditemui khususnya pada permainan tim yang membutuhkan kerjasama seperti misalnya permainan gobag sodor, bakiak beregu, tarik tambang, atau juga permainan mencari harta karun keliling kampung untuk orang tua dan anak dengan mengendarai sepeda onthel ke tempat-tempat yang sudah ditentukan. Setiap permainan yang dilakukan bersama-sama terlebih permainan yang sifatnya tim tentu membutuhkan kekompakan dari setiap anggotanya. Apabila tidak ada keinginan untuk melakukan permainan tersebut secara bersama-sama maka permainan tidak akan berjalan dengan baik.

“Misalnya tadi main bakiak, itu kan butuh kerja sama, kekompakan ya, terus butuh konsentrasi juga kalau kita gak kompak gak konsentrasi ndak bakal bisa jalan. Tadi ada lama banget karena yang belakang cuma diem, yang namanya anak kecil mungkin gak tau... Karena apa, permainan tradisional kan selalu dimainkan oleh lebih dari satu orang.” (EA, 14/ 12/ 13)

e. Demokrasi

Penerapan nilai demokrasi dalam bentuk yang sederhana dapat ditemukan di Kampoeng Dolanan Nusantara melalui permainan-permainan tradisionalnya. Anak dapat memilih permainan mereka sesuai dengan yang diinginkan dan para laskar akan memandu. Nilai demokrasi juga terkait dengan nilai toleransi di mana masing-masing anak tidak boleh saling memaksa dan harus menghargai keinginan temannya. Nilai ini juga dapat ditemukan pada permainan tim yang membutuhkan strategi sehingga diperlukan pengambilan sebuah keputusan, misalnya saja pada permainan gobag sodor atau galasin.

Nilai demokrasi ini terwujud dalam partisipasi setiap anak dalam pengambilan keputusan dan kemampuan mengemukakan pendapat mereka. Tertanamnya nilai demokrasi juga didukung oleh adanya kemampuan bersosialisasi yang baik dari seorang anak, dan hal ini dapat berjalan dengan baik karena permainan tradisional juga memang mengarah pada interaksi dan sosialisasi untuk membentuk watak dan karakter anak (EA, 14/ 12/ 13).

Kedua, berdasarkan tujuan dan fungsi pendidikan multikultural yang telah peneliti kemukakan pada bagian kajian pustaka, maka terdapat beberapa jenis permainan tradisional di Kampong Dolanan Nusantara yang dapat digunakan sebagai media implementasi. Berikut ini beberapa jenis permainan yang menjadi media proses implementasi pendidikan multikultural kepada anak. Permainan-permainan tersebut juga memuat tujuan pendidikan multikultural seperti yang dikemukakan oleh Zubaedi dan juga memuat fungsi pendidikan multikultural yang disebutkan oleh *The National Council for Social Studies*.

a. Gasing

Kampong Dolanan Nusantara memiliki beberapa jenis gasing dari banyak wilayah nusantara. Gasing merupakan permainan tradisional yang dapat ditemukan di hampir seluruh wilayah Indonesia dan memiliki keunikan masing-masing. Keunikan mainan tradisional ini terdapat pada keragaman nama, bentuk, bahan baku, cara memainkan dan juga fungsi utama gasing tersebut. Keunikan ini

menunjukkan bahwa dari satu jenis permainan bisa muncul suatu keragaman, dan hal ini juga menjadi sebuah contoh langsung adanya keragaman budaya masyarakat.

“Gasing itu Indonesia ada, tiap suku ada, tiap daerah ada, tiap provinsi ada, tiap kabupaten kota itu ada, dengan bahan yang beda-beda, dengan sebutan yang beda-beda. Kalau di Lampung misalnya orang menyebutnya pukang, di Yogyakarta gangsingan, atau di Jawa itu patu atau paton, di Jawa Timur kekean, di Jawa Barat panggalan, di Bali megasing, di Lombok begasing ada yang nyebut magasing, ada di Ambon itu apiong, di Manado itu Paki, wa masih banyak lagi saya yakin, itu hanya satu permainan.”
(EA, 14/ 12/ 13)

Banyaknya sebutan untuk permainan tradisional ini bisa menjadi sarana menanamkan salah satu fungsi pendidikan multikultural yaitu mengenal keberagaman dalam penggunaan bahasa. Sementara keragaman bahan baku, bentuk dan cara memainkan gasing juga menunjukkan keragaman kondisi geografis dan kultural masyarakat Indonesia. Hal-hal sederhana tersebut yang dijadikan jembatan oleh pihak Kampong Dolanan Nusantara untuk mengenalkan dan mengimplementasikan pendidikan multikultural kepada anak. Upaya ini juga dapat mendorong pada tertanamnya rasa toleransi terhadap budaya dan masyarakat yang berbeda sehingga dapat meningkatkan kepekaan dalam memahami orang lain.

Selain itu Bapak EA juga menjelaskan bahwa putaran gasing mengajarkan tentang keyakinan dan keseimbangan hidup dalam masyarakat. Gasing yang tidak berputar dengan baik maka akan cepat berhenti atau mati, untuk mendapat putaran yang seimbang dan lama maka kita harus yakin dan mantap saat melempar gasing tersebut. Hal

ini sama dengan kehidupan yang memerlukan keyakinan dan keteguhan agar dapat berjalan baik. Nilai keseimbangan dan keyakinan ini juga dapat membantu anak menemukan suatu kepribadian yang baik sehingga ia memiliki pemahaman dan konsep diri yang baik dan jelas.

Permainan tradisional ini juga mengajarkan kepada anak untuk menjadi disiplin dan mengutamakan keadilan dimana mereka harus mematuhi aturan main yang telah disepakati bersama. Interaksi yang terjadi selama anak bermain juga mendorong anak untuk saling peduli atau empati kepada teman lainnya.

“... main gasing misalnyakan itu harus ada aturan yang tidak tertulis tapi mereka patuh pada aturan itu. “Kamu main dulu deh”, trus harus belajar satu dengan yang lain, satu gak bisa “eh gimana shi?”... Main-main gasing berdua, satu gak bisa “eh di ajarin donk”, udah mereka secara otomatis akan ngajarin temennya. Jarang banget anak-anak yang main mainan tradisional itu egois, kecuali kalau dia baru main permainan modern tiba-tiba masuk ke sini, kaya sekarang gitu ya, ada yang egois banget kan ada.” (EA, 14/ 12/ 13)

b. Wayang dan Gamelan

Wayang dapat ditemukan di beberapa daerah di Indonesia terutama Jawa dan Bali. Wayang yang ada di Kampoeng Dolanan Nusantara ini agak berbeda dengan wayang kebanyakan yang terbuat dari kulit dan mengangkat cerita Ramayana atau Mahabarata. Pengunjung akan disuguhi pertunjukan wayang yang dibuat dari kertas karton dan mengangkat cerita sederhana seperti dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pertunjukan ini anak akan diajak bermain bersama oleh dalang, anak bertugas memainkan perangkat gamelan yang

menjadi pengiring pertunjukan. Pertunjukan dibawakan dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa. Hal ini karena kebanyakan anak tidak paham Bahasa Jawa walaupun banyak dari mereka adalah orang Jawa.

Wayang dan gamelan yang merupakan seni pertunjukan khas Indonesia ini juga sangat terkait dengan pendidikan multikultural. Selain karena penggunaan bahasa daerah dalam pertunjukannya, wayang juga memiliki keterkaitan kuat dengan perkembangan seni dan sejarah khususnya pada masyarakat Jawa. Selain itu wayang merupakan media yang paling baik untuk mengimplementasikan pendidikan multikultural pada anak. Media ini memiliki keunggulan dibanding media lain yaitu nilai pendidikan yang ingin ditanamkan kepada anak, dapat langsung disampaikan secara jelas dan sederhana melalui cerita yang dibawakan oleh dalang. Dengan keunggulan ini maka pendidikan multikultural dapat diimplementasikan dengan lebih mudah lewat alur cerita yang dibawakan.

“... Terus seperti wayang sama gamelan itu juga kan bisa membuat anak belajar juga dalam hal ini ya khususnya belajar budaya Jawa. Baik itu bahasanya, seni musiknya, atau mungkin nanti ada yang jadi tertarik pada cerita yang ada dibalik munculnya gamelan dan sebagainya.” (AN, 19/ 2/ 14)

Selain menampilkan pertunjukan, pihak Kampoeng Dolanan Nusantara juga mengajak anak-anak untuk membuat karakter wayang mereka sendiri. Bahan yang digunakan adalah daun singkong. Hal ini untuk melatih keterampilan dan kreativitas anak. Pada umumnya anak akan mempresentasikan tokoh buatannya sebagai orang yang ia kagumi atau sesuai profesi yang mereka cita-citakan. Penggunaan kertas dan

daun untuk membuat wayang diharapkan dapat mendorong anak agar tertarik untuk membuat permainan tersebut di rumah karena bahannya mudah didapat.

c. Gobag Sodor, Bakiak Beregu

Gobag sodor dimainkan oleh 6 hingga 10 orang yang terbagi dalam dua tim dan lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Sebutan gobag sodor lebih dikenal di sekitar Jawa Tengah, di Jawa Barat permainan ini dikenal dengan nama galasin dan di daerah lain juga terdapat sebutan yang berbeda-beda seperti misalnya galah panjang di sekitar Kepulauan Riau. Sementara permainan bakiak beregu biasa dimainkan bersama-sama oleh 3 peserta dengan berjalan menggunakan bakiak kayu panjang untuk tiga orang.

Dua permainan ini memiliki nilai yang berkaitan erat dengan dua fungsi pendidikan multikultural seperti yang disebutkan oleh *The National Council for Social Studies*. Fungsi tersebut adalah memberi konsep diri yang jelas dan juga membantu mengembangkan pembuatan keputusan, partisipasi sosial dan keterampilan kewarganegaraan. Fungsi ini dapat diimplementasikan lewat permainan gobag sodor dan bakiak beregu karena permainan ini merupakan permainan tim yang menuntut ketangkasan fisik disertai kecepatan berfikir dan membuat keputusan. Partisipasi sosial sendiri jelas akan muncul dalam setiap permainan terutama yang membutuhkan kerjasama tim seperti gobag sodor dan bakiak beregu.

Permainan-permainan tersebut juga bermanfaat untuk mengajarkan kepada anak agar belajar bekerja sama, menumbuhkan jiwa kepemimpinan serta berusaha untuk disiplin. Hal-hal tersebut merupakan perwujudan sederhana dari sebuah keterampilan kewarganegaraan yang dapat diterapkan pada anak-anak. Beberapa manfaat positif tersebut juga dapat mendukung pembentukan konsep diri yang baik. Lewat permainan anak juga belajar untuk menjadi pribadi yang tangguh karena permainan tersebut juga mengajarkan untuk tidak putus asa ketika menghadapi hambatan.

“Semangat bermain, semangat menang secara *sportif*, semangat kebersamaan juga terasa banget waktu anak-anak main... Apalagi yang mainnya rame-rame kayak bakiak itu, yang main asik ngasih komando kanan-kiri kanan-kiri dan yang nonton ngasih semangat teriak ayo-ayo.” (HA, 11/ 3/ 14)

Selain untuk mengimplementasikan beberapa fungsi pendidikan multikultural, dua permainan ini juga dapat menjadi media penerapan nilai-nilai pendidikan multikultural. Permainan tim ini sangat mendukung tumbuhnya rasa toleransi, kebersamaan, empati, keadilan dan juga demokrasi.

d. Lagu *Dolanan*

Lagu *dolanan* merupakan salah satu bentuk permainan tradisional non alat yang sangat erat dengan pengenalan bahasa dan kebudayaan suatu daerah. Lagu *dolanan* pada umumnya menggunakan bahasa daerah dan memuat banyak nilai dan pesan moral. Lagu *dolanan* di Kampong Dolanan Nusantar biasanya dibawakan oleh anak-anak

masyarakat Dusun Sodongan. Lagu-lagu tersebut pada umumnya akan disertai pertunjukan tari atau gerakan-gerakan sederhana, namun jika saat itu sedang tidak ada pertunjukan maka para laskar akan menggantinya dengan memutar lagu dolanan lewat *tape recorder* untuk mengiringi anak-anak bermain.

Setiap lirik dalam lagu *dolanan* pada umumnya menyiratkan suatu makna dan pesan tertentu. Misalnya terdapat nilai religius, kebersamaan, kebangsaan, dan nilai estetis. Lagu *dolanan* yang biasanya dimainkan oleh anak-anak Sodongan misalnya lagu *jaranan* yang disertai tarian *jaran kepeng*, *gundul-gundul pacul*, *lir-ilir*, *menthok-menthok*, *padang mbulan*, *suwe ora jamu*, *cublak-cublak suweng*, *soleram*, dan *ampar-ampar pisang* yang disertai gerakan-gerakan sederhana. Sebagian besar lagu *dolanan* yang ditampilkan di Kampoeng dolanan Nusantara memang didominasi lagu *dolanan* berbahasa Jawa. Hal ini dikarenakan latar belakang masyarakat dan para laskar yang memang asli Jawa. Namun hal ini tetap mampu mendorong semangat anak untuk belajar lagu-lagu daerah.

Lagu *dolanan* anak sangat dekat dengan pendidikan multikultural, karena bila dicermati dengan baik di dalamnya sudah terdapat identitas dan budaya suatu daerah sehingga hanya perlu pengarahannya lebih lanjut agar anak memahami hal tersebut. Lagu *dolanan* juga memiliki peran dalam menanamkan tujuan pendidikan multikultural kepada anak. Lagu *dolanan* dapat digunakan sebagai media menghilangkan stereotipe yang

telah melekat pada sebuah masyarakat. Kita dapat mencontohkan beberapa lagu *dolanan* anak dari Jawa, yaitu lagu *gundul-gundul pacul* dan lagu *jaranan* yang biasanya diiringi tarian menggunakan kuda *kepeng* dari anyaman bambu. Dua lagu tersebut penuh semangat dan disertai tarian yang bersemangat dan cepat, hal ini sangat berbeda dengan sebuah stereotipe yang ada pada masyarakat umum bahwa orang Jawa biasanya lemah lembut dan bahkan cenderung lambat dalam berperilaku atau mengerjakan sesuatu.

e. Dakon/ Congklak, Kelereng, Bekel

Tiga jenis permainan ini merupakan permainan individu yang dimainkan bersama-sama oleh beberapa anak. Permainan tradisional ini banyak berfungsi untuk pembentukan kepribadian dan konsep diri anak. Permainan-permainan ini mengajarkan anak untuk berkonsentrasi, melatih ketangkasan, dan berpikir cepat. Lebih dari pada itu nilai-nilai multikultural juga ikut tertanam pada diri mereka. Anak akan menanamkan nilai demokrasi lewat diskusi untuk menentukan aturan main dan urutan pemain. Anak mendapat nilai keadilan dengan mematuhi aturan yang ada, dan anak juga dapat merasakan dengan baik nilai kebersamaan yang juga muncul dalam permainan.

“Terus kalau apa namanya, dakon, itu kita belajar bagaimana teknik ekonomi, bagaimana berpikir cepat, terus ada lagi bekel itu ketangkasan, ketangkasan dan kecepatan mengambil tindakan... karena kalau permainan pasti punya aturan anak-anak harus patuh, paling tidak harus pakai kejujuran, harus jujur.” (AN, 19/2/14)

f. Egrang, Sunda Manda

Egrang dan sunda manda merupakan permainan aktif yang menuntut keterampilan dan keseimbangan dalam bermain. Permainan ini sangat baik untuk fisik dan mental anak karena dapat melatih kemampuan konsentrasi dan mendukung perkembangan kemampuan fisik. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Bapak AN bahwa jenis permainan ini sangat mendukung pada pembentukan keseimbangan dan keterampilan anak, khususnya secara fisik. Sementara dari segi sosial, egrang yang biasanya cukup sulit dimainkan oleh seorang pemula, dapat mendorong pada tertanamnya nilai toleransi, empati, dan kebersamaan. Anak akan belajar bersama dan termotivasi untuk saling membantu. Pada permainan-permainan yang aktif seperti egrang dan sunda manda, anak akan lebih merasakan suasana kebersamaan mereka.

g. Petak Umpet, Patungan, Jolip

Permainan jenis ini merupakan permainan tradisional non alat yang menuntut keaktifan dari anak-anak yang memainkan. Permainan ini mendukung pada pembentukan konsep diri anak sekaligus berfungsi membantu anak mengembangkan pembuatan keputusan dan meningkatkan partisipasi sosial anak. Beberapa nilai pendidikan multikultural juga tertanam melalui permainan ini, yaitu nilai keadilan dan nilai kebersamaan seperti yang disebutkan HA.

“Kadang juga kita main permainan yang nggak perlu pakai alat, itu bisa nembang dolanan, petak umpet atau jilumpet terus patungan. Karena permainan-permainan itu biarpun tanpa alat tapi tetap menyenangkan, rasa kebersamaan dan kekeluargaannya dapet. Di situ juga anak-anak jadi aktif kan.” (HA, 11/ 3/ 14)

Beberapa jenis permainan yang telah peneliti sebutkan merupakan permainan tradisional yang memiliki banyak peran sebagai sebuah media implementasi pendidikan multikultural kepada anak. Namun demikian pada dasarnya beberapa jenis permainan tradisional lain yang ada di Kampong Dolanan Nusantara juga memiliki kemampuan untuk menjadi media implementasi pendidikan multikultural, hanya saja kapasitas nilai pendidikan yang dapat ditanamkan lebih sedikit. Permainan-permainan lain seperti layang-layang, dolanan pasaran, ereg-ereg, alat musik tradisional dan gaprakan juga tetap memuat nilai-nilai pendidikan multikultural. Permainan-permainan tradisional tersebut juga dapat membantu pembentukan konsep diri dan meningkatkan kepekaan anak dalam memahami orang lain. Selain itu pada dasarnya semua jenis permainan tradisional dapat digunakan untuk mengenalkan keberagaman penggunaan bahasa, karena setiap permainan tradisional memiliki sebutan yang berbeda-beda di setiap daerah.

Selain melalui beberapa media yang telah disebutkan tadi, upaya implementasi pendidikan multikultural di Kampong Dolanan Nusantara juga dilakukan lewat beberapa cara lain. Seperti misalnya penggunaan bahasa daerah untuk mendukung pengenalan keragaman bahasa dan juga melalui interaksi dengan masyarakat sekitar. Dengan berinteraksi maka jiwa sosial setiap orang akan menjadi lebih terasah.

“Makanya kita kan memang disini ketika bertemu orang karakternya jugakan berbeda-beda. Kalau disini memang ditengah-tengah kampung. Jadikan tidak ini ada Cina ada Jawanya, mereka udah lupa. Ya kan? Mereka udah gak bawa nama-nama itu. Ya mungkin anak belum tahu ya, tapi ee orang-orang dewasa yang udah masuk kesini itu mereka udah meninggalkan itu semua.” (EA, 14/ 12/ 13)

Kemudian Ibu MY dan Ibu PC yang merupakan pengunjung juga berpendapat bahwa Kampoeng Dolanan Nusantara memang bisa menjadi wahana wisata yang baik untuk anak-anak. Selain mengenalkan kembali anak-anak kepada permainan tradisional yang hampir punah, anak-anak juga mendapat banyak manfaat lain dari segi pendidikan dan kesehatan. Dengan bermain bersama anak juga menjadi dapat saling berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik, di mana hal tersebut dapat mendorong pada munculnya rasa toleransi yang merupakan dasar dari pendidikan multikultural.

“Ini bagus sekali untuk pendidikan terutama permainan anak-anak yang hampir punah. Bahkan kalau masuk ke pelajaran mulok itu di materi sebagian permainan-permainan gitu kan, kebanyakan anak-anak sudah gak kenal lagi. Nha dengan adanya permainan *game* apa di Kampoeng Dolanan ini kan disini ada bermacam-macam permainan yang sifatnya tradisional. Jadikan anak-anak mengenal kembali permainan yang sudah pada lupa.” (MY, 12/ 3/ 14)

“Ya kalau saya rasa ini adalah salah satu apa ya, cara yang mudah gitu ya untuk menggali dan mengenali tradisi kita. Ini belajar bersama, sama teman-teman gak cuma satu kelas saja. Karena kalau di sekolah kan sama temen-temen cuma satu kelas saja, mereka apa, jarang ada waktu seperti ini, kita sama-sama kelas dua terus bareng-bareng juga jarang sekali.” (PC, 10/ 3/ 14)

1.2 Faktor Pendorong dan Penghambat Implementasi Pendidikan Multikultural melalui Media Permainan tradisional

Implementasi nilai-nilai pendidikan pada anak, baik pendidikan multikultural, karakter, maupun pendidikan lainnya merupakan sebuah proses pembelajaran yang berkelanjutan dan panjang. Proses ini membutuhkan suatu ketekunan karena hasil yang diharapkan tidak akan muncul begitu saja dengan sekali usaha. Tidak jarang upaya-upaya tersebut juga mengalami berbagai hambatan, misalnya saja pada proses implementasi pendidikan multikultural melalui permainan tradisional di mana hambatan secara umum muncul dari segi keberadaan permainan tradisional itu sendiri.

Pengelola Kampoeng Dolanan Nusantara tidak jarang mengalami kesulitan untuk menemukan permainan tradisional tertentu. Masyarakat lokal yang sudah tidak mengenal lagi permainan khas daerahnya dan para pengrajin permainan tradisional yang semakin berkurang jumlahnya menjadi salah satu faktor penyebab munculnya hambatan tersebut. Selain itu menurut Bapak EA kendala lainnya juga dikarenakan semakin hilangnya lahan yang dapat dijadikan tempat bermain oleh anak-anak dan juga kekhawatiran yang berlebihan dari para orang tua apabila anak-anak bermain permainan tradisional. Hal-hal tersebut kemudian membuat permainan tradisional semakin hilang dan nilai-nilai pendidikan yang ada di dalamnya semakin sulit untuk dikenalkan kepada anak.

“Kendalanya apa, kendala terhambatnya perkembangan permainan tradisional di Indonesia itu satu kadang-kadang lahan sudah gak ada. Di perkotaan kan lahan kadang-kadang sudah gak ada. Terus yang kedua kadang-kadang hambatannya dari keluarganya sendiri. Misalnya anak-anak mau main egrang ni ya “eh jangan nanti kotor kamu” “eh jangan nanti jatuh keseleo”, itu hambatannya seperti itu. Terus yang paling penting adalah tidak banyak orang yang bisa memperkenalkan permainan tradisional, “ini lho, ini gasing, ini apa glindingan, ini erek-erek, ini othok-othok” tidak banyak orang yang bisa menjelaskan. Atau kalau toh orang tua inget, alatnya mana? Nyarinya susah, ya kan?” (EA, 14/ 12/ 13)

Bapak AN juga menjelaskan beberapa alasan yang menurut beliau menjadi penghambat bagi Kampong Dolanan Nusantara untuk mengimplementasikan pendidikan multikultur kepada anak. Menurut beliau faktor penghambatnya adalah karena keterbatasan fasilitas dan sarana belajar bagi anak, serta masih kurangnya pembinaan terkait budaya khususnya untuk anak-anak Dusun Sodongan.

“...itu ya kita masih butuh banyak referensi untuk mengenalkan pada anak karena kita memang masih terbatas ya. Dengan keterbatasan sarana ini kan kita belum bisa secara optimal mengarahkan anak-anak. Yang kedua mungkin khususnya anak-anak sini ya, mereka perlu kita bina secara khusus, kita buat komunitas yang secara khusus apa ya kita ngomongkan masalah kebudayaan ya multikultur itu. Ya upaya dari segi sarananya juga perlu, upaya dari segi ideologinya juga perlu.” (AN, 19/ 2/ 14)

Sementara dari pihak pengunjung, Ibu MY berpendapat bahwa tidak ada hambatan dalam mengimplementasikan pendidikan multikultural kepada anak melalui permainan tradisional. Menurut beliau hambatannya hanya masalah transportasi bila pengunjung mungkin berasal dari daerah yang jauh. Namun menurut beliau hal tersebut tidak terlalu menjadi kendala karena transportasi umum saat ini mudah dijumpai. Sedangkan menurut AS sebagai seorang laskar, hal yang bisa menjadi penghambat adalah karena selama ini anak cenderung hanya menerima apa yang

diberikan atau diajarkan. Mereka antusias dengan permainan yang ada namun tidak lantas bertanya lebih lanjut tentang latar belakang permainan tersebut. Di sini peneliti berpendapat bahwa orang dewasa seperti para laskar memang memegang peranan penting dalam upaya implementasi pendidikan multikultural, karena anak masih sangat bergantung pada mereka. Pendapat peneliti ini hampir senada dengan pendapat dari HA di mana tidak adanya orang dewasa yang bisa membimbing anak akan membuat proses implementasi pendidikan multikultural menjadi terhambat.

“Wah anak-anak apa lagi yang SD-SD ini emang seneng banget mbak mainan ini, ya mereka antusias... Ya jarang shi kalau ada yang tanya mainan lain. Biasanya mereka kalau udah tau cara mainnya ya udah terus asik main. Kalau kita ngomong ya mereka dengerin, gitu aja.” (AS, 11/ 03/ 14)

“Kalau menurut saya pribadi itu bisa karena tidak ada orang yang membimbing anak-anak itu. Di sekolah atau di rumah gak ada yang ngajarin seperti di sini. Terus juga teman mainnya kadang gak ada kan. Misal yang sama usianya ya, mereka sama-sama gak tau permainan tradisional karena jaman sekarang kan emang mainan anak kebanyakan modern buatan pabrik ya. Itu kan lama-lama bikin permainan tradisional makin hilang. Jangankan tau nilai pendidikan di setiap permainan, tau nama dan cara bermainnya saja belum tentu.” (HA, 11/ 03/ 14)

Sementara berdasarkan hasil pengamatan peneliti, masih ada beberapa hal yang memang menjadi penghambat selain apa yang telah dikemukakan sebelumnya. Hal tersebut seperti masih kurangnya pemahaman dari pihak Kampoeng Dolanan Nusantara terhadap konsep pendidikan multikultural sehingga masih ada nilai penting yang belum diimplementasikan seperti nilai kesetaraan gender, juga kurangnya promosi dan publikasi untuk menarik lebih banyak pengunjung dan juga

terkait minimnya jumlah kunjungan dari masing-masing pengunjung. Biasanya para pengunjung hanya datang satu kali dan setelah kunjungan belum tentu semua pengunjung akan melakukan suatu upaya tindak lanjut. Pihak Kampoeng Dolanan Nusantara sendiri berharap agar orang tua dan guru selanjutnya dapat melakukan upaya lanjutan agar nilai-nilai pendidikan yang telah ditanamkan dapat semakin berkembang.

“...harusnya setelah bermain kesini memang orang tua berperan di rumah, sekolahan guru-guru juga berperan. Sekolahan juga seharusnya mengadakan apa ya, ya punya gudang permainan kecil gitu lah ibaratnya. Kalau jaman kecil saya dulu sekolahan punya, egrang apa bakiak, permainan-permainan kecil, kalau istirahat mereka masih bisa bermain, ya belajar.” (AN, 19/ 2/ 14)

Selain faktor penghambat, pembelajaran melalui permainan tradisional juga memiliki beberapa kelebihan yang bisa menjadi faktor pendorong dalam mengimplementasikan pendidikan multikultural kepada anak. Proses belajar yang santai dengan disertai permainan merupakan salah satu faktor pendorong metode ini bisa diterima dengan baik. Melalui permainan yang menyenangkan anak akan lebih mudah mengingat hal-hal yang diajarkan, terlebih hal ini sekaligus menjadi sarana anak untuk menyegarkan kembali pikiran mereka setelah belajar di sekolah. Jenis permainan tradisional yang sangat beragam juga membuat anak tidak mudah bosan dan bisa menerima lebih banyak nilai pendidikan multikultural. Di Kampoeng Dolanan Nusantara anak juga bisa berinteraksi dengan banyak orang sehingga mengenal berbagai macam karakter. Lewat permainan tradisional anak juga mendapat keuntungan

karena mereka dapat belajar sekaligus menerapkan pendidikan lain seperti pendidikan karakter dan pendidikan umum.

“Terus permainan tradisional kan jelas dimainkan bersama-sama sehingga anak banyak berinteraksi sama orang lain. Dari situ dia juga akan belajar memahami gimana karakter tiap orang yang beda-beda, kadang ada yang ngeyelan, ada yang pendiem atau apa gitu kan. Jadi anak mempraktekkan langsung pendidikan multikultural itu, mereka belajar mentoleransi sikap orang lain gitu kan. Selain itu mereka belajar langsung untuk mematuhi aturan, main bareng kan ada aturannya kalau dia gak ikut aturan ya disoraki teman-temannya tho” (EA, 14/ 12/ 13)

Kemudian menurut Ibu MY, keragaman jenis permainan tradisional di Kampong Dolanan Nusantara juga bisa menjadi contoh nyata bagi anak dalam mengenal keragaman budaya masyarakat, dan sangat membantu anak untuk mengenal secara langsung keragaman salah satu bentuk kebudayaan. Permainan tradisional yang menuntut anak untuk berinteraksi dengan orang lain juga sangat membantu anak dalam memahami kepribadian orang lain. Adanya berbagai bentuk paket wisata yang dapat dipilih sesuai keinginan pengunjung juga memberikan kesempatan lebih besar pada pengunjung untuk bisa belajar lebih banyak di Kampong Dolanan Nusantara.

Faktor pendorong yang lainnya adalah karena lokasi Kampong Dolanan Nusantara yang berada dekat dengan Candi Borobudur sehingga memudahkan akses dari para pengunjung. Kemudian permainan tradisional Indonesia yang memiliki keragaman yang sangat tinggi memberikan peluang bagi kampong dolanan Nusantara untuk dapat melakukan eksplorasi lebih jauh sehingga upaya implementasi pendidikan multikultural bisa semakin baik.

2. Pembahasan

Peneliti melakukan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik dari Mead. Menurut pemahaman peneliti maka salah satu pendapat dasar dalam teori ini adalah bahwa masyarakat merupakan suatu bentuk konkret proses sosial tanpa henti yang sudah terlebih dahulu ada sebelum terbentuknya pikiran seorang individu maupun munculnya konsep diri. Hal ini berarti bahwa masyarakat atau lingkungan dan komponen di dalamnya seperti nilai, norma dan lain sebagainya, merupakan sesuatu hal yang sangat berpengaruh terhadap terbentuknya pikiran dan diri seorang individu atau aktor.

Apabila diruntut menurut teori yang peneliti gunakan, maka terdapat kecocokan dengan kondisi dan proses-proses sosial yang terjadi di Kampoeng Dolanan Nusantara. Kita dapat menganalogikan Kampoeng Dolanan Nusantara dan semua hal di dalamnya sebagai sebuah kesatuan masyarakat. Kemudian para pengunjung dan dalam penelitian ini khususnya adalah anak-anak merupakan para individu atau aktor yang akan terlibat dengan masyarakat. George Ritzer dan Godman dalam buku Teori Sosiologi Modern menjelaskan beberapa hal yang menjadi ide dasar dari teori Mead dan kemudian peneliti gunakan untuk menganalisis hasil penelitian ini.

Berawal dari prioritas sosial di mana hal tersebut muncul pada kondisi bahwa Kampoeng Dolanan Nusantara merupakan sebuah kesatuan masyarakat yang di dalamnya telah memiliki seperangkat nilai dan norma yang harus ditaati oleh orang-orang yang masuk ke dalam lingkungan

tersebut. Hal ini membuat para pengunjung harus mengikuti dan menyesuaikan diri dengan apa yang sudah ada di Kampong Dolanan Nusantara. Keadaan ini merupakan rangsangan yang akan mendorong pengunjung menanggapi dengan menerima atau menolak aturan tersebut. Sebagai upaya agar nilai dan norma yang berlaku di wahana wisata ini dapat diterima oleh pengunjung maka pihak pengelola akan memberikan contoh serta menjelaskan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh pengunjung, di mana bahasa sendiri merupakan sebuah simbol signifikan yang dapat dipahami semua orang.

Selanjutnya dari simbol signifikan pertama yaitu bahasa, pihak Kampong Dolanan Nusantara akan menggunakan simbol lain untuk menginternalisasikan nilai-nilai pendidikan multikultural. Simbol yang digunakan dalam interaksi di sini adalah berbagai jenis permainan tradisional nusantara yang akan berguna sebagai media transfer nilai pendidikan multikultural kepada para pengunjung khususnya anak-anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak akan melakukan komunikasi dan interaksi yang kemudian akan membentuk suatu pemikiran dan konsep diri yang berbeda-beda pada masing-masing anak sesuai dengan kemampuan penerimaan mereka. Dua hal tersebut sangat berkaitan dengan anak-anak karena memang konsep diri terbentuk pada masa perkembangan anak.

Permainan tradisional yang memiliki banyak nilai edukasi dan sangat identik dengan permainan kelompok akan membuat anak mengalami proses sosial seperti komunikasi serta melakukan aktivitas dan hubungan sosial.

Dengan terlibat pada sebuah kelompok sosial maka anak akan belajar membangun diri dan pemikirannya, karena ia belajar menempatkan diri mereka dari sudut pandang orang lain. Dengan berinteraksi anak akan menyadari bahwa setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda. Media yang digunakan untuk berinteraksi juga memberikan banyak pengaruh terhadap anak. Permainan tradisional yang begitu beragam akan membuat anak mengenal keragaman masyarakat dari hal yang sederhana. Berawal dari hal tersebut anak kemudian akan semakin memahami tentang sisi multikultural pada masyarakat Indonesia. Dengan bimbingan dan pengarahan yang tepat anak mampu menerima implementasi nilai-nilai pendidikan termasuk pendidikan multikultural melalui permainan tradisional ini.

Pendidikan dalam hal ini dapat diartikan sebagai proses internalisasi kebiasaan bersama komunitas ke dalam diri aktor (Ritzer dan Goodman, 2010: 287). Pendidikan multikultural yang diimplementasikan kepada anak-anak melalui permainan tradisional ini dilakukan secara sederhana, yaitu dengan membiasakan anak untuk menerima keberagaman dan perbedaan yang ada pada setiap orang dan setiap budaya. Dengan demikian jika selama berada di Kampung Dolanan Nusantara anak diajari tentang bagaimana bekerja sama, bertoleransi dan bisa saling menerima perbedaan yang ada maka anak akan dapat menerima dan memahami proses implementasi pendidikan multikultural ke dalam diri mereka. Untuk itu diperlukan media dan proses yang tepat agar hal tersebut dapat tercapai dengan baik.

C. Pokok Temuan Penelitian

1. Pada anak usia PAUD dan TK semua anak dapat bermain bersama dan tidak terjadi pengelompokan berdasarkan jenis kelamin pada suatu permainan tertentu. Sementara pada anak usia SD telah terjadi pengelompokan berdasarkan jenis kelamin pada saat bermain. Misalnya permainan gasing dan kelereng lebih didominasi oleh anak laki-laki dan permainan seperti *sunda manda*, *dakon*, dan *dolanan pasaran* didominasi anak perempuan. Hal ini terjadi karena di *Kampoeng Dolanan Nusantara* belum ada upaya penanaman kesadaran kesetaraan gender pada setiap permainan.
2. Terdapat kerjasama yang baik antara pihak *Kampoeng Dolanan Nusantara* dengan masyarakat sekitar. Hal ini terlihat dari adanya paket kunjungan ke beberapa industri rumah tangga milik warga. Selain itu warga sekitar mengizinkan pengunjung menggunakan halaman rumah mereka untuk tempat parkir tanpa memungut biaya.
3. Ada kalanya terjadi konflik antara pengunjung dengan warga lokal. Konflik ini hanya terjadi antara pengunjung anak-anak dengan anak-anak lokal dari *Dusun Sodongan* dan tidak melibatkan orang dewasa selain menjadi penengah.
4. *Kampoeng Dolanan Nusantara* merupakan wahana wisata yang mengangkat tema permainan tradisional. Hal tersebut berarti bahwa permainan yang ada bukan hanya permainan untuk anak-anak melainkan ada juga permainan yang memang diperuntukkan bagi orang dewasa.

5. Permainan tradisional terdiri dari permainan yang menggunakan alat tertentu dan permainan non alat.
6. Upaya implementasi pendidikan multikultural di Kampoeng Dolanan Nusantara sangat terkait dengan pengembangan pendidikan karakter anak.
7. Beberapa pengunjung tertarik untuk melakukan upaya tindak lanjut agar nilai pendidikan yang telah tertanam pada anak bisa semakin matang. Misalnya dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam kegiatan pramuka dan juga mata pelajaran seni.
8. Implementasi pendidikan multikultural pada anak sangat bermanfaat untuk menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air. Melalui permainan tradisional anak dapat mengenal tradisi dengan cara yang menyenangkan sekaligus ikut melestarikan kearifan lokal tersebut.