ADOPSI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM KEGIATAN PRAMUKA TINGKAT SIAGA SEBAGAI UPAYA PENCAPAIAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELESTARIAN BUDAYA BALI.

Oleh :

I Gede Subrata,S.Pd.SD.,M.Pd.

Pramuka merupakan singkatan dari Praja Muda Karana, yang memiliki arti orang yang suka berkarya. Gerakan Pramuka merupakan organisasi pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan kepanduan yang dilaksanakan di Indonesia. Permendikbud RI. Nomor 63 Tahun 2014 tentang Pendidikan Kepramukaan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, dimana dinyatakan bahwa Pendidikan Kepramukaan dilaksanakan untuk menginternalisasikan nilai ketuhanan, kebudayaan, kepemimpinan, kebersamaan, sosial, kecintaan alam, dan kemandirian pada peserta didik. Atas dasar tersebut sekolah diwajibkan menyusun program pembelajaran ko kurikuler dan ekstra kurikuler secara terstruktur dan terprogram sehingga dalam pelaksanaanya dapat membantu pengembangan potensi yang anak miliki dan melahirkan peserta didik yang berkarakter dan berProfil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan Undang- undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka, ada empat tingkatan Pramuka berdasarkan usia anggotanya yaitu : Siaga, Penggalang, Penegak dan Pandega. Umur 7-10 merupakan Pramuka Tingkat Siaga yang berpangkalan di Sekolah Dasar. Karakteristik anak SD adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. (Mutia, 2021) sehingga dalam kegiatan Pramuka di tingkat Siaga sebaiknya lebih mengutamakan kegiatan bermain, bergembira dan menyenangkan.

Metode kegiatan latihan Pramuka Siaga adalah acuan yang di terapkan pada pembinaan pendidikan Kepramukaan yang menarik, menantang dan menyenangkan. Pelaksanaannya di lakukan secara menyeluruh dan tidak terpisah – pisah (Abdul Jalil, 2023) sehingga pembina sebaiknya mengemas latihan dalam bentuk permainan yang

menarik dan menyenangkan. Sifat kegiatan adalah moderen, bermanfaat dan setia/taat Azas. Moderen yang berarti menatang, kreatif, inovatif, mandiri, sesuai dengan kepentingan/kebutuhan/situasi, dan menjaman, Bermanfaat berarti bermanfaat bagi dirinya dan lingkungannya sedangkan setia/taat azas berarti dalam pelaksanaan kegiatan selalu berlandaskan pada prinsip dasar dan metode kepramukaan.

Karakteristik Pramuka Siaga dan metode kegiatan latihan Pramuka yang dipaparkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam merancang kegiatan Pramuka di tingkat siaga sebaiknya kegiatanya dibuat menarik dan menyenangkan, dilaksanakan secara menyeluruh, kreatif dan inovatif, sesuai kebutuhan bermanfaat dan berlandaskan prinsip dasar dan metode Kepramukaan.

Menjadi Pembina Pramuka tingkat Siaga merupakan tangtangan yang harus dihadapi semua guru di tingkat sekolah dasar. Semua guru sekolah dasar dilatih menjadi Pembina Pramuka dengan terlebih dahulu dibekali pendidikan dan pelatihan Kursus Mahir Dasar (KMD). Pendidikan Kepramukaan dewasa ini selalu berkembang sesuai dengan arah perubahan paradigma pendidikan di Indonesia. Perkembangan Pembinaan Pramuka itu terjadi karena upaya dari Pembina yang inovatif dalam mengembangkan pendidikan pramuka sehingga kegiatan Pramuka selalu menarik dan menyenangkan.

Bagi guru yang belum mengenal pendidikan pramuka, kegiatannya hanya dianggap gampang yaitu hanya tepuk, nyanyi dan rigem semata, padahal sesungguhnya Kegiatan Pramuka yang dibelajarkan sama dengan pendidikan formal yang ada, yaitu ada rencana program, pelaksanaan program serta evaluasi dan refleksi. Untuk mengkemas kegiatan Pramuka di tingkat Siaga memang berbeda dengan tingkat Pramuka Penggalang. Pramuka Tingkat Siaga diibaratkan " Keluarga Bahagia" (Ari Yasa,2018) sehingga pembina melaksanakan kegiatan dengan tujuan memberi kegiatan menyenangkan dan mendidik sehingga Kegiatan Pramuka menjadi kegiatan yang selalu disukai anak di tingkat SD.

Pengalaman kegiatan yang diselenggarakan pada Pandemi Covid 19, prosentase pelaksanaan kegiatan secara luring sama sekali tidak ada karena larangan berkumpul dan melakukan kegiatan. Permasalahan ini sangat sulit dihadapi Pembina sehingga

Kegiatan Pramuka di masa Pandemi Covid 19 hanya dilakukan secara daring, materi yang disampaikan hanya mencakup kebersihan lingkungan dan pendidikan hidup bersih dan sehat (PHBS) sehingga kegiatan cukup membosankan. Salah satu perangkat pendukung pembelajaran daring adalah Handphone, dampak dari pemakaian handphone secara berlebih mengakibatkan bergesernya nilai karakter siswa karena pengaruh tontonan di Hp terutama game online yang mengakibatkan kecanduan dan lupa dengan waktu. Ini perlu disikapi secara baik, sehingga setelah pemerintah menerapkan masa *New Normal* dan pendidikan pasca pandemi, Pembina Pramuka di SD Negeri 2 Duda Timur berupaya menumbuhkan kembali karakter tersebut dengan mengadopsi permainan tradisional yang mendidik untuk membelajarkan karakter dan pencapaian Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan tujuan yang ditetapkan sekolah.

Filosofi Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan Pramuka sangat cocok dalam membelajarkan karakter dimana dalam pembelajaranya selalu mengedepankan kualitas budhi manusia, pendidikanya didasarkan pada cipta, rasa dan karsa. Cipta adalah suatu kekuatan dalam jiwa manusia untuk menggali, memahami dan membedakannya. Rasa adalah segala gerak dan perubahan hati, sehingga manusia merasakan senang, sedih, kecewa, malu, bangga, benci, sayang dan lainnya. Karsa adalah kehendak atau kemauan dengan napsu kodrati.(Habibi,2020)

Untuk menciptakan kegiatan Pramuka yang sesuai dengan Filosofi Ki Hajar Dewantara dan juga sesuai karakteristik serta berlandaskan prinsip dan metode kepramukaan, dapat didesain dengan mengadopsi permainan tradisional yang ada di Daerah Bali sehingga selain menanamkan pendidikan karakter kepada siswa dengan kegiatan Pramuka, secara langsung kegiatan tersebut dapat melestarikan permainan tradisional Daerah Bali.

Adapun beberapa kegiatan tradisional yang merupakan Budaya Bali yang dapat diadopsi ke kegiatan Pramuka diantaranya sebagai berikut : (Nevy Putri, 2022)

1. Memeong- meongan.

   Kegiatan ini cocok untuk permainan didalam lingkaran untuk melatih ketangkasan siswa dan kemandirian dalam Profil Pelajar Pancasila. Kegiatannya adalah beberapa orang membentuk lingkaran, 1 orang berperan sebagai kucing dan 1 orang berperan

sebagai tikus. Anak yang berperan sebagai kucing berada didalam lingkaran sedangkan yang menjadi tikus berada didalam lingkaran. Awal permainan akan diiringi lagu " Meong- meong' dan setelah kucing berusaha menangkap tikus semua anak mengiringi dengan suara Juk meng juk bikul. Sampai tikus tersebut tertangkap baru kegiatan tersebut selesai.



Foto Permainan Memeong- meongan
Sumer : Jurnal SD N 2 Duda Timur

2. Megoak- goakan

   Permainan megoak- goakan dapat dimainkan oleh masing- masing barung dalam Pramuka Siaga. Kegiatan ini melatih kekompakan regu, kerja keras dan ketangkasan karena selain permainan ini menuntut gerak cepat juga kekompakan regu. Minimal peserta 7 orang, 1 orang berperan sebagai Goak (gagak) sedangkan yang lainnya berpegangan tangan di pundak. Anak yang berperan sebagai gagak harus menangkap ekor barisan yang paling belakang.



Foto Permainan megoak- goakan
Sumber : Jurnal SD N 2 Duda Timur

3. Curik- curik

Permainan curik-curik dilakukan secara berkelompok. Teknisnya dua orang menyatukan tanganya sebagai pintu, sedangkan pemain lainya berbaris untuk melewati pintu tersebut. Saat nyanyian " Curik-curik " dinyanyikan barisan tersebut berjalan melalui pintu, ketika lagunya habis pintu tertutup dan menangkap satu pemain yang ada dipintu. Yang tertangkap akan menjadi pintu pengganti. Permainan ini tidak membeda- bedakan teman dan bersifat adil cocok untuk menanamkan konsep Kebhinekaan Global.



Foto Permainan Curik- curik
Sumber : Jurnal SDN 2 Duda Timur

4. Sepit- sepitan

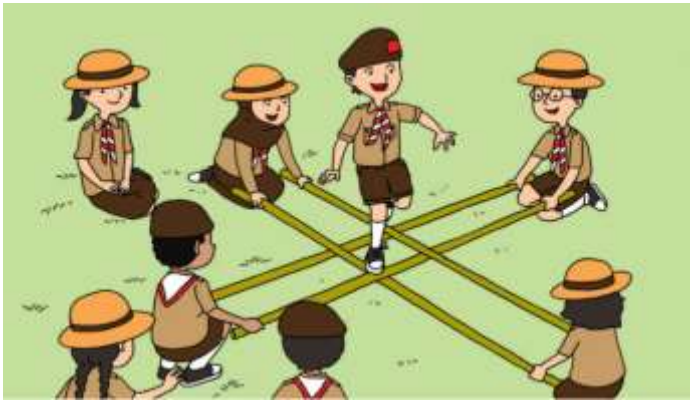
   Merupakan permainan untuk mengukur kekompakan regu, kerjasama dan strategi. Permainan ini membutuhkan peralatan seperti sumpit yang ukurannya sesuai dengan media bola yang dipergunakan. Jia bola kasti berarti sumpitnya besar, sedangkan apa bila medianya kelereng, alat penjepitnya sumpit standar ukuran sumpit untuk makanan.



Gambar Sepit- sepitan
Sumber : denpasarnow.com

5. Cagcag

   Permainan ini merupakan permainan kelompok dengan mempergunakan tongkat. Permainan ini menuntut kelincahan gerak kaki melewati jepitan tongkat yang biasanya dilakukan dengan irama yang khusus. Membutuhkan konsentrasi tinggi dalam permainanya.



Gambar Permainan Cag-cag
Sumber : Buku Tematik Kelas 3 Kurikulum 2013

6. Megala-galaan

   Permainan ini sering disebut Gobak Sodor atau Megegincang. Permainan ini juga dilakukan 2 orang regu dengan mengadu strategi dan pemilihan anggota yang lincah dan enerjik untuk menghindari tangkapan lawan. Ini membutuhkan strategi dan kekompakan tim, gotong royong dan kebersamaan.



Foto Permainan Megala- galaan
Sumber : NusaBali.com

Dari beberapa permainan tradisional yang dipaparkan diatas, melalui peroses permainan tersebut anak- anak dapat secara langsung melakukan praktek kerjasama, kekompakan tim, tangung jawab, strategi dan melatih berpikir kritis siswa untuk memecahkan suatu permasalahan dalam permainan. Sehingga walaupun tidak semua elemen yang bisa dibelajarkan, Permainan Pramuka dapat mewujudkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

Adopsi permainan tradisional membawa dampak yang signifikan dalam kegiatan Pramuka di sekolah dasar, khususnya di Perindukan Arjuna- Subadra Gudep. 05.043-05.044 Pangkalan SD Negeri 2 Duda Timur, karena Pramuka tingkat siaga dalam kegiatan riang gembira selalu mengkolaborasikan permainan Pramuka nasional dan tradisional menumbuhkan kepercayaan diri masing- masing peserta didik sehingga siap pada kegiatan apapun. Salah satu hasil terbaik yang dicapai adalah menjadi Juara I putra dan putri Lomba Kanyita. BSC Kwarda Bali Tahun 2022. Ini dikarenakan karena siswa terlatih bermain bergerak sambil bernyanyi sesuai dengan Permainan Tradisional

yang ada. Dokumentasi kegiatan kanyita dapat dilihat pada linkberikut : (265) JUARA 1 LOMBA KATA NYANYI DAN TARI PRAMUKA SIAGA PUTRA DAN PUTRI PADA BSC 2022 - YouTube Pembelajaran yang terpenting yang dapat diperoleh dari kegiatan ini adalah anak selalu bergembira melaksanakan kegiatan, tidak tertekan walapun dilatih dengan durasi waktu yang singkat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterlaksanaan kegiatan Pramuka Siaga di Gudep. 05.043-05.044 Pangkalan SD Negeri 2 Duda Timur terdapat beberapa perubahan kearah yang lebih baik dari karakter Pramuka Siaga yang diharapkan. Dari awal motivasi anak siaga yang biasa saja setelah mengikuti kegiatan Pramuka dengan beberapa permainan yang dirancang menimbulkan kepercayaan diri, kerjasama, komunikasi, kolaborasi dan dalam memecahkan masalah. Kondisi ini sejalan dengan paparan Bate LinaV, dan Bety S,(2018) dengan bukunya yang berjudul " *think globally, act locally*" dengan pengertian memiliki sikap yang terbuka terhadap perkembangan zaman, namun tetap menjunjung tinggi nilai kebudayaan lokal. Sejalan dengan itu bila permainan tradisional dikaitkan dengan pendidikan karakter Fauziah R(2022) mengemukakan permainan tradisional merupakan wadah ekspresi dan apresiasi terhadap tradisi masyarakat dengan mewujudkan suasana dan aktivitas yang menyenangkan dan menarik. Permainan tradisional sering memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai ruang pendukung, penggunaan nilai sosial dalam pelaksanaannya ini berbeda sekali dengan permainan modern yang cendrung kurang adanya nilai sosial serta karakter individu dan menggunakan keterbatasan alat elektronik yang menjadikan siswa kurang bersosialisasi dan hanya mengurung diri di rumah. Sehingga adopsi permainan tradisional merupakan salah satu cara untuk mewujudkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan beberapa paparan diatas membuktikan bahwa adopsi permainan tradisional dalam Kegiatan Pramuka berdampak sangat efektif dalam upaya pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Semoga kegiatan ini dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan Kegiatan Pramuka kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

Ari Yasa.(2018).*Impian Sang Pembina Pramuka Siaga*,Surabaya: Pustaka Media Guru.

Fauziah R (2022) " *Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional* " Jawa Barat: Universitas Pendidikan Indonesia.

Habibi (2020). "*Teori Untuk Guru*" http://www.teoriuntukguru.com/2020/07/pendidikan-adalah-suatu-tuntunan-yang.html (diakses Jumat, 21 Juli 2023, 08.15 Wita)

Jalil Abdul (2023). " *Kegiatan Latihan Pramuka Siaga*" https://pramukaku.com/kegiatan-latihan-pramuka-siaga/ (diakses Minggu, 23 Juli 2023, 20.14 WIB)

Mulia Putri (2021). " *Berpikir Global Bertindak Lokal*" https://www.kompas.com/skola/read/2021/11/01/153000869/makna-pernyataan-berpikir-global-bertindak-lokal-#:~:text=KOMPAS.com%20%2D%20Berpikir%20global%20artinya,maupun%20tidak%2C%20dipengaruhi%20oleh%20globalisasi. (diakses Minggu, 23 Juli 2023, 17.49 WIB)

Mutia.(2021). " *Characteristic Of Children Age Of Basic Education*" https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/download/1330/658 (diakses 25 Juli 2023, 19.30 WIB)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 63 Tahun 2014 tentang Pendikan Kepramukaan sebagai kegiatan ekstarakulikuler wajib pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Nevy Putri (2022). " *7 Ragam Permainan Tradisional Bali dan Cara Memainkanya*". https://www.orami.co.id/magazine/permainan-tradisional-bali?utm_source=whatsapp&utm_medium=shareartikel&utm_campaign=magazinesocmed&utm_content=Rupa-rupa (diakses Kamis, 20 Juli 2023, 19.53 Wita)