

Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Balogo pada Pembelajaran Penjas Di SDN-1 Sabuh Kecamatan Teweh Baru

Irmawati*, Resviya**
Universitas PGRI Palangka Raya

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional *Balogo* pada Pembelajaran Penjas Di SDN-1 Sabuh Kecamatan Teweh Baru. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian adalah ketangkasan, kesehatan mental, keterampilan, problem solving, perdamaian, dan nilai sosial yang terdapat dalam permainan Balogo dengan sumber data observasi saat anak-anak bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, bentuk nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional *Balogo* dianalisis berdasarkan: (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving*, (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial. Berdasarkan hasil analisis terhadap *Game of physical skill*, *Game of strategy*, dan *game of change* yaitu: (1) *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental maka hasil analisisnya yaitu membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi; (2) *Game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving* maka hasil analisisnya yaitu lapangan dan pola atau bentuk logo dari tempurung adapun nilai problem solving yaitu pemain atau anak belajar memecahkan masalah; (3) *Game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial maka hasil analisisnya yaitu dari segi nilai perdamaian terlihat tertibnya pemain saat menunggu giliran bermain dan dari segi sosial yaitu kompetisi, negosiasi, dan komunikasi.

Kata Kunci : Nilai-Nilai Edukatif, Permainan Tradisional Balogo.

Abstract:

This research aims to describe the educational values in the traditional Balogo game in Physical Education Learning at SDN-1 Sabuh, Teweh Baru District. This research is a qualitative descriptive study. The data in the research are dexterity, mental health, skills, problem solving, peace, and social values contained in the Balogo game with data sources from observations when children play. The results of the research show that the form of educational values in the traditional Balogo game is analyzed based on: (a) game of physical skills (physical skills) which includes dexterity and mental health values, (b) game of strategy (strategy) which includes the value of skills and problem solving, (c) game of change (chance and chance) including the value of peace and social values. Based on the results of the analysis of the Game of physical skill, Game of strategy, and game of change, namely: (1) Game of physical skill (physical skills) which includes dexterity values and mental health values, the results of the analysis are helping children to communicate their feelings effectively in a natural way, reducing anxiety, self-control, concentration training; (2) Game of strategy (strategy in nature) which includes skill and problem solving values, so the results of the analysis are the field and the pattern or logo shape of the shell, while the problem solving value is that the player or child learns to solve problems; (3) Game of change (which has the character of chance) includes peace values and social values, so the results of the analysis are that in terms of peace values, it can be seen that players are orderly when waiting for their turn to play and from a social perspective, namely competition, negotiation and communication.

Keywords: Educational Values, Traditional Balogo Game.

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan oleh generasi ke generasi secara berkelanjutan, akan tetapi seiring perkembangan zaman permainan yang dimainkan anak-anak sebagian besar telah banyak berubah. Pada masa sekarang banyak permainan tersedia seperti permainan game yang sangat mudah kita unduh diberbagai aplikasi. Alat permainan yang ada saat ini tidak hanya sebatas pada alat permainan tradisional. Hal tersebut dapat dilihat dari kenyataan yang ada, bahwa permainan yang berlabel tradisional yang dulu pernah sering dimainkan, kini beralih pada permainan modern yang kebanyakan berbasis teknologi seperti game online, dan playstation. Dalam permainan modern tersebut, anak berhadapan dengan benda mati, jadi tidak ada interaksi yang kreatif. Permainan modern cenderung bersifat individualis sehingga menghambat anak mengembangkan keterampilan sosialnya, juga ada sejumlah efek negatif yang ditimbulkan dari permainan modern. Paling tidak, efek tersebut muncul pada kondisi kesehatan dan psikologis anak yang gemar bermain permainan modern itu. Dari sisi kesehatan, mereka yang kerap memainkan permainan secara online cenderung akan mengalami cedera pada tulang belakang, terutama pada mereka yang selama berjam-jam berada di depan layar televisi dan memainkan stik yang ada ditangannya. Tangan yang kerap memegang stik dalam kurun waktu yang cukup lama juga dapat membahayakan karena kondisi tersebut memicu *syndrom* vibrasi lengan, efeknya tangan akan senantiasa bergetar. Sedangkan dari sisi psikologis, efek permainan modern memberikan dampak negatif saat berinteraksi dengan masyarakat. Pada

permainan modern, kemenangan dalam tujuan utama. Bila seorang pemain belum memperoleh kemenangan, dia belum merasa senang sehingga esensi permainan yang seharusnya untuk kesenangan dan menyenangkan menjadi pudar. Imbasnya para pemain permainan modern akan melakukan apa saja untuk memenangkan tantangan yang ada. Bahkan jika ada kecurangan yang bisa dilakukan, akan diterapkan demi mengincar kemenangan yang berdampak pada kesenangan saja (Mulyani, 2013: 18). Sementara disadari atau tidak permainan tradisional yang dalam perkembangannya memiliki berbagai macam ragam permainan mampu membentuk karakter positif pada pemainnya ketika dimainkan. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional salah satunya adalah nilai edukatif. Melalui permainan tradisional, karakter seorang anak akan terbentuk secara alami.

KAJIAN LITERATUR

Permainan tradisional banyak menyumbang karakter-karakter dan kearifan lokal yang menjadi pandangan hidup suku bangsa di mana karakter-karakter tersebut saat ini mulai luntur sedikit demi sedikit. Secara garis besar, nilai-nilai kearifan lokal itu meliputi nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan, cinta persaudaraan dan perdamaian (Dharmamulya, 2005: 29). Permainan tradisional yang kini mulai jarang dimainkan namun sangat dibutuhkan anak-anak dan memiliki nilai-nilai yang menjunjung tinggi kreativitas dan sportifitas adalah “Balogo”. Permainan tradisional yang berasal dapat di gunakan sebagai media pembelajaran. Peneliti

tertarik untuk meneliti nilai edukatif dalam permainan tradisional tersebut karena masalah yang diangkat tersebut menarik untuk diteliti. Saat ini masih banyak anak-anak yang masih senang dengan permainan ini. Terbukti ketika saya memancing mereka yang sedang asyik dengan telepon genggamnya masing-masing, mereka sangat merespon dan ingin ikut bermain dengan kami. Mereka hanya perlu sedikit pencerahan bahwa ada banyak nilai-nilai yang bermanfaat yang terkandung dalam permainan tradisional. Rumusan masalah dari Bagaimana bentuk nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional Balogo Pada Pembelajaran Penjas Di SDN 1 Sabuh Kecamatan Tewel Baru akan dianalisis berdasarkan: (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving*, (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial. Nilai pendidikan merupakan pemahaman menghargakan sesuatu hal yang dapat dijadikan acuan sebagai pegangan setiap insan untuk bekal hidup secara manusiawi. Nilai pendidikan dalam sebuah permainan berarti suatu ajaran bernilai luhur yang mendukung tujuan pendidikan yang digambarkan dalam unsur-unsur sebuah permainan.

Nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak, ideal, nilai bukan benda konkrit, bukan fakta, tidak hanya persoalan benar dan salah yang menuntut pembuktian empirik, melainkan sosial penghayatan yang dikehendaki, disenangi, dan tidak disenangi. (Purwadaminta, 1999:677).

Menurut Luis D. Kattsof yang dikutip Syamsul Maarif (Maarif, 2007: 114) mengartikan nilai sebagai berikut: *Pertama*, nilai merupakan kualitas empiris yang tidak dapat didefinisikan, tetapi kita dapat mengalami dan memahami cara langsung kualitas yang terdapat dalam objek itu. Dengan demikian nilai tidak semata-mata subjektif, melainkan ada tolok ukur yang pasti terletak pada esensi objek itu. *Kedua*, nilai sebagai objek dari suatu kepentingan, yakni suatu objek yang berada dalam kenyataan maupun pikiran. *Ketiga*, nilai sebagai hasil dari pemberian nilai, nilai itu diciptakan oleh situasi kehidupan. Nilai merupakan esensi yang melekat pada sesuatu yang sangat berarti bagi kehidupan manusia. Esensi belum berarti sebelum dibutuhkan oleh manusia, tetapi tidak berarti adanya esensi karena adanya manusia yang membutuhkan. Hanya saja kebermaknaan esensi tersebut semakin meningkat sesuai dengan peningkatan daya tangkap pemaknaan manusia itu sendiri. Jadi nilai adalah sesuatu yang dipentingkan manusia sebagai subyek menyangkut segala sesuatu baik atau yang buruk sebagai abstraksi, pandangan, atau maksud dari berbagai pengalaman dengan seleksi perilaku yang ketat.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan

aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Fajarwati, 2008: 2). Permainan tidak lepas dari adanya kegiatan bermain anak, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas, yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, bermain dilakukan secara suka rela oleh anak tanpa ada pemaksaan atau tekanan dari luar. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial. Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Dharmamulya, 2008:19). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak

hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dalam hal ini, permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dia ketahui sampai pada yang dia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Permainan bertanding dapat pula dibagi ke dalam permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skill*), permainan bertanding yang bersifat siasat (*game of strategy*), dan permainan bertanding yang bersifat untung-untungan (*game of change*) Roberth dan Sutton Smith (dalam Danandjaja 1994). Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik atau *game of physical skill*, adalah jenis permainan yang lebih menggunakan fisik serta mengandung nilai kesetiakawanan dan kekompakan. Permainan bertanding yang bersifat siasat atau *game of strategy* adalah permainan yang lebih mengutamakan kecerdasan, fikiran dan akal. Permainan jenis ini mengandung nilai gotong royong. Permainan bertanding yang bersifat untung-untungan atau *game of change* adalah permainan yang lebih membutuhkan kepercayaan diri dan rasa semangat yang tinggi serta tidak mudah putus asa. Permainan jenis ini mengandung nilai perdamaian dan tenggang rasa. Para psikologi menilai bahwa sesungguhnya permainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus, selain itu permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan social para pemainnya

(Syarif, 2019). Permainan merupakan suatu trik yang bagus untuk mengoptimalkan potensi anak-anak. Permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan untuk mengembangkan aspek kemampuan anak (Rofi'e, 2011:6).

Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena dalam kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara satu dengan yang lain. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Mulyadi, 2004: 29). Penggunaan permainan tradisional sebagai media belajar dapat memberikan kenyamanan dan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam belajarnya, permainan tersebut lebih diarahkan pada pemahaman konsep dan pemaknaan dibalik permainan tersebut terhadap pelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam mencapai prestasi. Oleh sebab itu, guru diupayakan untuk memanfaatkan semua alat (permainan)

dalam proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar dapat tercapai dengan baik. Guru hendaknya menampilkan rangsangan yang dapat diproses oleh indera. Balogo adalah permainan tradisional mengandung nilai-nilai kehidupan yaitu nilai sportivitas (kejujuran), kerjasama atau gotong royong (kayu baimbai), daya saing, kreativitas dan seni, nilai sosial dan nilai ekonomi yang tampak pada peralatan permainan, tata cara bermain, dan interaksi antar kelompok yang memainkannya. Keterampilan sosial menjadi bagian dalam ucapan selamat ulang tahun permainan tradisional (Hurhaliz, et al. 2022:14) Landasan berpikir yang akan dijadikan pegangan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional lahir dari kenyataan budaya masyarakat itu sendiri. Dalam sebuah permainan tradisional terkandung nilai pendidikan yang dapat meningkatkan kreatifitas pemainnya. Demikian pula dengan permainan "Balogo" yang di dalamnya sarat nilai pendidikan.

Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena dalam kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara satu dengan yang lain.

Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Mulyadi, 2004: 29). Penggunaan permainan tradisional sebagai media belajar dapat memberikan kenyamanan dan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam belajarnya, permainan tersebut lebih diarahkan pada pemahaman konsep dan pemaknaan dibalik permainan tersebut terhadap pelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam mencapai prestasi. Oleh sebab itu, guru diupayakan untuk memanfaatkan semua alat (permainan) dalam proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar dapat tercapai dengan baik. Guru hendaknya menampilkan rangsangan yang dapat diproses oleh indera. Balogo adalah permainan tradisional mengandung nilai-nilai kehidupan yaitu nilai sportivitas (kejujuran), kerjasama atau gotong royong (kayu baimbai), daya saing, kreativitas dan seni, nilai sosial dan nilai ekonomi yang tampak pada peralatan permainan, tata cara bermain, dan interaksi antar kelompok yang memainkannya. Keterampilan sosial menjadi bagian dalam ucapan selamat ulang tahun permainan tradisional (Hurhaliz, et al. 2022:14) Landasan berpikir yang akan dijadikan pegangan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional lahir dari kenyataan budaya masyarakat itu sendiri. Dalam sebuah permainan tradisional terkandung nilai pendidikan yang dapat meningkatkan kreatifitas pemainnya. Demikian pula dengan permainan “Balogo” yang di dalamnya sarat nilai pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data

adalah penelitian lapangan yaitu penulis melakukan penelitian secara langsung ke lokasi dan peneliti sekaligus terlibat langsung dengan objek yang menjadi acuan penelitian. Jenis penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Menurut Sugiyono (2012), penelitian kualitatif adalah metode yang sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Selain itu, penelitian kualitatif juga disebut sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian antropologi budaya. Penelitian dalam hal ini terfokus pada nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional ‘Balogo’ dan ‘lumpak gatta’ yang meliputi (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving*, (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai social. Data merupakan bagian yang sangat penting dalam setiap penelitian. Oleh karena itu, berbagai hal yang merupakan bagian dari keseluruhan proses pengumpulan data harus benar-benar dipahami oleh setiap peneliti (Sutopo, 2002:47). Data dalam penelitian adalah, (a) ketangkasan, (b) problem solving, (c) sosial, (d) perdamaian. Sumber data dalam penelitian ini mengacu dari observasi saat anak-anak bermain Balogo. Lokasi dalam penelitian ini adalah di SDN 1 Sabuh yang beralamat jalan Cempaka RT.04 No.67 Desa Sabuh wilayah kecamatan Teweh Baru Kabupaten Barito Utara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, digunakan

tiga teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini observasi yang digunakan yaitu observasi terus terang. Karena peneliti menyatakan terus terang kepada sumber bahwa ingin melakukan penelitian, sehingga yang diteliti mengetahui sebelumnya. Interview atau wawancara secara semistruktur dilakukan karena sebelumnya peneliti sudah menyiapkan apa yang akan ditanyakan oleh narasumber sehingga narasumber mudah untuk memberikan pendapat serta ide-idenya. Metode dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan berdasarkan perkiraan. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensiskannya, mencari dan menempuh pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain, Bog dan dan Biglen (Satori, 2014:201). Tahapan analisis kualitatif dengan demikian maka tahapan-tahapan analisis itu juga adalah yang dilaksanakan penelitian pada setiap tahapan penelitiannya setelah data terkumpul baik bersumber dari buku, hasil penelitian yang relevan, internet, observasi dilapangan serta dari informan, maka data tersebut di analisis secara deskriptif atau digambarkan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin di capai dalam penelitian.

PEMBAHASAN

Kecamatan Teweh Baru adalah salah satu kecamatan yang berada di Kabupaten Barito Utara. Provinsi Kalimantan Tengah Kecamatan ini dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Barito Utara Nomor 4 Tahun 2012 dan merupakan pemekaran dari kecamatan Teweh Tengah, serta dimasukkannya tiga desa di kecamatan Teweh Timur, yakni desa Panaen, Liang Buah, dan Gandring Luas wilayah kecamatan Teweh Baru adalah 9.984,81 Km dengan jumlah penduduk sebesar 157.582 jiwa pada tahun 2022.

Analisis Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Balogo

1) *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental.

Untuk perkembangan fisik yang baik tercermin dari permainan Balogo yang membutuhkan gerakan-gerakan tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan dengan melakukan kegiatan tersebut berarti bahwa anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan saat memukul cempa dengan posisi satu kaki yang ditekuk. Adapun Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. Prosedur permainan Balogo memberi kesempatan pada anak untuk bergerak yang memungkinkan anak

belajar menjadi relaks sehingga kecemasan berkurang. Dalam permainan Balogo juga ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi sehingga anak belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi. Pengendalian diri terlihat pada gerakan-gerakan bermain Balogo yang menuntut ketenangan terutama pada saat pemain memukul cempa dan menepat logonya sesuai sasaran. Selain itu, nilai ketangkasan juga tercermin pada saat pemain memperkirakan antara jarak logo lawan yang akan dijatuhkan. Ketangkasan dalam permainan tersebut hanya dapat dimiliki oleh mereka yang tidak gampang menyerah dan putus asa untuk terus mencoba dan berusaha semaksimal mungkin. Nilai ketangkasan dan Nilai kesehatan mental dalam permainan ini secara tidak langsung dapat membantu anak atau pemainnya untuk lebih bisa berfikir cepat dan cekatan dalam mengambil keputusan, mengendalikan diri, bersikap tenang di saat-saat genting, dan menerima konsekuensi atas kekalahan.

2) *Game of strategy* (bersifat siasat) meliputi nilai keterampilan dan nilai problem solving.

Nilai keterampilan dalam permainan Balogo ini dapat dilihat saat pemain atau anak-anak menggambar pola permainan pada lapangan atau aspal, tergantung lokasi permainan ini dimainkan. Nilai keterampilan juga dapat dilihat saat pemain atau anak-anak membuat bentuk logo. Adapun nilai problem solving yaitu pemain atau anak belajar memecahkan masalah. Beberapa permasalahan yang harus dihadapi pemain dalam bermain Balogo mencakup bagaimana pemain harus mengambil

keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk memukul cempa dan membuat strategi untuk memenangkan permainan dan mencoba menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman. Secara fisik, anak atau pemain akan menjadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik memukul yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan tersendiri. Lama-kelamaan, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi lebih cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selanjutnya adalah nilai problem solving. Nilai problem solving dalam permainan tradisional ini adalah ketika anak atau pemain belajar untuk lebih tenang, percaya terhadap kemampuan diri, berfikir cepat dan bisa mengendalikan diri. Sebelum memutuskan untuk melompat lebih tinggi, tentu si anak atau pemain akan mengatur strategi sebaik mungkin dalam melewati rintangan dalam permainan dan dapat mengatur strategi sebelum memukul cempa agar bisa sesuai sasaran, diperlukan kepercayaan diri dan sikap yang tenang. Anak atau pemain yang lebih percaya diri, dan mampu bersikap relaks sebelum memukul akan lebih berhasil mencapai kemenangan dalam permainan.

3) *Game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi perdamaian dan nilai social

Nilai perdamaian yang terdapat dalam permainan tradisional Balogo ini terlihat dari tertibnya pemain saat menunggu giliran bermain. Tidak ada saling mendorong ataupun mengganggu. Karna permainan dilakukan silih berganti dan tidak bersamaan. Adapun nilai sosial yang terkandung dalam permainan

tradisional Balogo diperoleh dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa terjadi proses sosial dalam kegiatan bermain ini. Permainan Balogo sendiri merupakan permainan yang berbentuk games yaitu permainan yang mempunyai aturan. Dalam permainan ini mau tidak mau anak akan berkomunikasi dengan anak lain. Ada beberapa keterampilan sosial yang dipelajari anak ketika anak bermain Balogo, yaitu kompetisi, negosiasi, dan komunikasi. Banyak hal yang pemain lain lakukan sembari menunggu giliran mereka untuk bermain, salah satunya adalah berbincang, bercanda, atau sekadar memerhatikan teman mereka yang sedang bermain. Secara tidak langsung, kegiatan tersebut akan lebih mengakrabkan kedekatan antara pemain satu dengan pemain lain. Permainan balogo juga sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan anak, belajar melalui bermain belajar dari kongkrit ke abstrak, sederhana ke kompleks, gerakan ke verbal, dan dari sendiri ke sosial, anak sebagai pebelajar aktif, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya di lingkungannya, menggunakan lingkungan yang kondusif, merangsang kreativitas dan inovasi, mengembangkan kecakapan hidup, memanfaatkan potensi lingkungan, sesuai dengan kondisi sosial budaya, dan stimulasi secara holistik.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan data di lapangan melalui berbagai rangkaian penelitian, observasi dan analisis data maka diperoleh kesimpulan akhir untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana bentuk nilai-nilai edukatif

dalam permainan tradisional *Balogo* pada pembelajaran mata pelajaran Penjas permainan *Balogo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan anak, belajar melalui bermain belajar dari kongkrit ke abstrak, sederhana ke kompleks, gerakan ke verbal, dan dari sendiri ke sosial, anak sebagai pebelajar aktif, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya di lingkungannya, menggunakan lingkungan yang kondusif, merangsang kreativitas dan inovasi, mengembangkan kecakapan hidup, memanfaatkan potensi lingkungan, sesuai dengan kondisi sosial budaya, dan stimulasi secara holistik. Bentuk nilai-nilai edukatif Balogo dianalisis berdasarkan: (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving*, (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial. Berdasarkan hasil analisis terhadap *Game of physical skill*, *Game of strategy*, dan *game of change* yaitu: *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental maka hasil analisisnya yaitu membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. *Game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving* maka hasil analisisnya yaitu lapangan dan pola atau bentuk logo dari tempurung adapun nilai *problem solving* yaitu pemain atau

anak belajar memecahkan masalah. *Game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial maka hasil analisisnya yaitu dari segi nilai perdamaian terlihat tertibnya pemain saat menunggu giliran bermain dan dari segi social yaitu kompetisi, negosiasi, dan komunikasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain Cetakan ke IV*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Dharmamulya, Sukirman. 2005. *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hurhaliz, Tiara, dkk. 2022. *Internalisasi Pemanfaatan Permainan Balogo Sebagai Stimulasi Pembelajaran Aud Dalam Pengasuhan Keluarga Banjar*. Jurnal Kajian Perkembangan Anak. Vol. 5 No. 2 hal. STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal
- Fajarwati, Elly. 2008. *Permainan tradisional yang tergerus zaman*. Artikel diambil pada tanggal 05 juli 2023 di www.nasimaedu.com.
- Maarif, Syamsul. 2007. *Revitalisasi Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan kreativitas (Upaya Mengembangkan kreativitas anak melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Mulyani, Sri. 2013. *“Permainan Tradisional Anak Indonesia”*. Yogyakarta:Langensari Publishing.
- Purwadaminta, W.J.S. 1999. *Kamus Umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rofi’e, I. (2011). *Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press
- Satori, Djama’an. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, Ahmad. 2019. *Pelaksanaan Penerimaan Tradisional Kalimantan dalam Meningkatkan Kecerdasaan Emosi Anak Pada SMP 16 Palangka Raya*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- H.B. Stupo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press