

**Peningkatan Sikap Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar melalui  
Permainan Tradisional di SDN Darawolong III**

**Wulandari Sasabila<sup>1</sup>, Maryati Pratiwi<sup>2</sup>, Muhammad Majid Ramadhan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Buana Perjuangan Karawang  
sd20.wulandarisasabila@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>1</sup>,  
sd20.maryatipratiwi@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>,  
sd20.muhammadramadhan@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*In this era of globalization, development is happening rapidly, and as Indonesian citizens, we have a duty to instill and uphold the spirit and attitude of nationalism. Local culture is increasingly eroded by the impact of globalization. This is in line with concerns from partners about the low level of nationalism among children, as evidenced by their lack of knowledge about traditional games as part of the local culture heritage. Therefore, in the current era of globalization, there is a need for a solution to enhance children's nationalism, which is by providing services to improve children's nationalism through traditional games, such as rubber games, grobak sodor or gaa asin, and kotak pos. This activity will be carried out in December, specifically on Thursday, the 27th of 2023, offline by playing traditional games directly with 27 children at SDN Darawolong III Karawang. The results of this activity show that 100% of the children have an increasingly improved sense of nationalism, as evidenced by the development of character values needed in national life such as honesty, patience, responsibility, discipline, cooperation, and mutual respect. In addition, the children's desire to continue learning other traditional games also reflects their nationalist attitudes. The results are evaluated through a Q&A session during the activity.*

**Keywords:** *nationalistic sentiment, traditional play*

**ABSTRAK**

Di era globalisasi ini, pembangunan semakin pesat, dan sebagai warga negara Indonesia, kita mempunyai kewajiban untuk menanamkan dan memelihara semangat dan sikap nasionalisme. Budaya loka semakin tergerus dampak globalisasi. Hal ini sejalan dengan kekhawatiran para mitra mengenai rendahnya sikap nasionalis pada anak-anak yang dibuktikan dengan ketidaktahuan anak-anak terhadap permainan tradisional sebagai warisan budaya loka. Oleh karena itu, dampak globalisasi yang terjadi saat ini, perlu adanya solusi untuk meningkatkan sikap nasionalisme anak, yaitu dengan memberikan layanan peningkatan sikap nasionalisme anak melalui permainan tradisional, seperti permainan karet, grobak sodor atau gaa asin, dan kotak pos. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Desember tepatnya hari Kamis tanggal 27 tahun 2023 secara *offline* dengan cara memainkan permainan tradisional secara langsung bersama 27 orang anak di SDN Darawolong III Karawang. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa 100% anak-anak mempunyai sikap nasionalisme yang semakin membaik, ditandai dengan berkembangnya nilai-nilai karakter yang diperlukan dalam kehidupan berbangsa seperti kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama dan saling menghormati. Selain itu, keinginan anak untuk terus mempelajari permainan tradisional lainnya juga mencerminkan sikap nasionalis. Hasil tersebut dievaluasi dalam format tanya jawab melalui sesi kegiatan.

**Kata Kunci:** sikap nasionalisme, permainan tradisional

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, pembangunan semakin pesat, dan sebagai warga negara Indonesia, kita mempunyai kewajiban untuk menanamkan dan memelihara semangat dan sikap nasionalisme. Penanaman jiwa nasionalisme harus dimulai sejak masa kanak-kanak, karena anak-anak sedang mengalami perubahan dalam masyarakat, budaya, ideologi, ekonomi, politik dan lainnya. Meningkatnya era globalisasi berdampak pada sikap masyarakat Indonesia, dan jika kita gagal mengendalikan globalisasi ini maka dapat mengakibatkan warisan budaya negara sendiri akan tercampur bahkan terkikis. Oleh karena itu, sangat penting untuk meningkatkan jiwa dan sikap nasionalis pada diri kita masing-masing.

Semangat nasionalisme adalah rasa cinta tanah air. Menurut (Pratama & Mahfud, n.d.), nasionalisme adalah pemahaman mencintai bangsa dan negara sendiri. Sedangkan menurut (Rahayu, 2021) nasionalisme yaitu, *"Pengertian berbangsa adalah mencintai tanah air, menghormati bangsa dan negara, serta setia kepada bangsa dan negara dalam keadaan apapun untuk menjaga persatuan dan kesatuan Indonesia."*

Seseorang yang berjiwa nasionalis, di mana pun dia berada, sesukses apapun dia, pasti akan kembali mengabdikan pada ibu pertiwi. Pada zaman sekarang ini banyak sekali anak-anak yang kurang memiliki jiwa nasionalisme, hal ini dapat dibuktikan dengan permasalahan yang ada yaitu sangat sedikitnya anak-anak yang hafal lagu-lagu nasional, dan sangat banyak sekali anak-anak yang hafal lagu dan gerak TikTok (Dinar Yanzi & Halim 2019). Bukti dari permasalahan di SDN Darawolong III adalah anak-anak tidak mengetahui apa itu permainan tradisional, dari mana asalnya, dan bagaimana cara memainkannya. Selain itu, anak-anak lebih asyik bermain *game online* di ponsel dibandingkan bermain *game* tradisional. Hal ini menyebabkan menurunnya rasa cinta tanah air pada anak-anak penerus bangsa, sehingga perlu kita tanamkan kembali dan kuatkan semangat nasionalisme, karena jika semangat nasionalisme anak-anak sudah luntur di usia muda, bagaimana untuk 5-10 tahun mendatang.

Dapat disimpulkan bahwa nasionalisme merupakan pemahaman tentang rasa bangga dan cinta terhadap tanah air. Salah satunya adalah kecintaan terhadap permainan tradisional karena permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang wajib dilindungi dan dilestarikan. Perkembangan ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif saja, namun juga melatih motorik kasar dan halus, emosi sosial, dan etika keagamaan. Kegiatan permainan tradisional memerlukan gerakan-gerakan yang meningkatkan perkembangan motorik kasar dan halus, pengetahuan yang dapat melatih aspek kognitif untuk memahami setiap aturan dalam permainan, dan pelatihan sosio-emosional, karena permainan tradisional melibatkan interaksi antarmanusia, komunikasi dan kerja sama teman sejawat.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah dengan kunjungan lapangan secara *offline* ke SDN Darawolong III. Kontribusi mitra adalah menyediakan tempat pelaksanaan

pelayanan, menentukan waktu pelaksanaan kegiatan, dan memastikan seluruh anak di SDN Darawolong III Kelas IV dapat mengikuti kegiatan. rinciannya sebagai berikut:

#### Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan secara *offline* pada hari Kamis, 14 Desember 2023 pukul 08.00 – 11.00 di SDN Darawolong III, Purwasari-Karawang. Kegiatan yang dilakukan antara lain survei lokasi dan lokasi kegiatan serta koordinasi waktu pelaksanaan, kegiatan pembukaan, kegiatan penelitian atau kegiatan inti, dan kegiatan penutup berupa evaluasi.

#### Alat dan Bahan:

Alat dan bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah peralatan bermain karet, galaksi, dan kotak pos.

#### Langkah Pelaksanaan

Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan yang disampaikan. Beberapa langkah yang dijelaskan dalam proses pelaksanaan: 1) Perencanaan, meliputi koordinasi dengan tim dan mitra, survei lokasi, dan penyusunan persyaratan acara. 2) Pelaksanaan kegiatan, meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. 3) Evaluasi, meliputi kegiatan tanya jawab. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan sikap nasionalisme anak melalui permainan tradisional. Kegiatan penelitian ini di SDN Darawolong III ini melibatkan 27 siswa kelas IV, 12 putri dan 15 putra.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan ini dilaksanakan melalui tahap pertama perencanaan. Perencanaan dimulai dengan mengordinasikan tim dengan mitra, bekerja sama dengan seluruh tim untuk memilih lokasi layanan dan mencoba menghubungi mitra untuk memahami keinginan mereka. Setelah mitra menyetujui kegiatan ini, tim gabungan melakukan survei lokasi untuk mengetahui lokasi, mengetahui lebih jauh mitra, serta mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang dimiliki mitra. Selanjutnya, setelah menemukan permasalahan pada partner, tim bekerja sama mencari solusi dan menyiapkan konten untuk acara ini.

Acara ini diadakan secara *offline* sebanyak satu kali. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperkuat sikap nasionalis anak-anak melalui penggunaan permainan tradisional. Penggunaan permainan tradisional dinilai efektif untuk meningkatkan sikap tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil kegiatan yang dilakukan oleh (Handayani et al., 2021) yang menyatakan adanya dampak negatif globalisasi yaitu terkikisnya budaya Indonesia dan perlunya penguatan nasionalisme atau sikap cinta nasionalisme. bangsa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan juga perlu dilakukan kembali, dengan perubahan-perubahan, agar budaya tersebut tidak punah dan tetap dapat diingat oleh generasi penerus bangsa.



Gambar 1. Pembukaan

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pelaksanaan yang meliputi awal, utama dan akhir. Acara pembukaan diawali dengan sambutan pembukaan, pembacaan doa, dan perkenalan diri bagi siswa dan tim mitra, termasuk kami sebagai peneliti. Tujuan perkenalan sebelum melakukan kegiatan adalah untuk menjalin koneksi dan membuat anak lebih mengenal peneliti.



Gambar 2. Pemaparan Materi

Langkah selanjutnya dalam kegiatan penelitian ini adalah kegiatan inti. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan materi tentang apa yang akan dilakukan. Pemaparan materi meliputi nama kegiatan permainan tradisional yang akan dimainkan, asal-muasal permainan tersebut dan cara memainkannya. Hingga dijelaskan, 25 dari 27 orang belum mengetahui apa itu permainan karet dan cara memainkannya. Sementara itu, hampir seluruh anak atau 27 anak tidak mengetahui dari daerah mana permainan tradisional tersebut berasal



Gambar 3. Bermain Permainan Tradisional Karet

Kegiatan pertama adalah permainan karet. Permainan karet ini berasal dari Betawi. Permainan karet ini tidak hanya meningkatkan sikap nasionalisme anak dan membuat mereka menikmati permainan ini serta memahami asal muasalnya, namun anak dapat meningkatkan keterampilan sosialnya karena dalam permainan ini anak diajak berkomunikasi dengan temannya, membangun kerja sama, kekompakan, belajar mengendalikan diri dan emosi anak, dan belajar menjaga ketertiban dalam aturan permainan (Goliah et al., 2022)



Gambar 4. Bermain Permainan Tradisional Gala Asin

Kegiatan kedua yang dilakukan adalah memainkan permainan tradisional bernama gala asin. Permainan ini berasal dari daerah Jawa Barat. Permainan pesta asin dipercaya dapat meningkatkan sikap nasionalisme karena selain mengenalkan nama dan daerah kepada anak, juga mengembangkan karakternya. Hasil kompetisi ini memperkuat hal tersebut, yaitu menumbuhkan sikap optimis terhadap tanggung jawab diri sendiri, kesabaran menunggu giliran, disiplin mentaati aturan main, sikap tegas dalam strategi yang ditentukan, dan sikap demokrasi (Helvana & Hidayat, 2020). Kegiatan selanjutnya adalah sesi *sharing*. Sesi *sharing* ini bertujuan untuk memahami seberapa baik anak-anak memahami nama, asal usul, dan cara bermain permainan tradisional. Terlihat pada saat kegiatan, anak-anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan permainan. Ke-27 anak tersebut menilai kompetisi ini sangat seru dan menantang. Hasil *sharing* juga menunjukkan bahwa jumlah anak yang mengetahui nama dan asal usul area permainan bertambah sebanyak 27 anak, dimana 22 anak di antaranya sudah hapal cara bermainnya, sedangkan 5 anak masih bingung cara bermainnya.



Gambar 5. Bermain Permainan Tradisional Kotak Pos

Permainan tradisional selanjutnya adalah kotak pos. Permainan kotak pos dianggap sebagai permainan tradisional yang menumbuhkan nasionalisme atau rasa cinta tanah air pada anak. Permainan ini akan menumbuhkan sikap kerja sama dengan teman, kesabaran, bermain jujur, dan menaati peraturan. Permainan kotak pos ini dapat digunakan sebagai bahan media pembelajaran sekaligus kegiatan proses pengajaran karena mempunyai sembilan (9) nilai karakter yaitu nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreativitas, rasa ingin tahu, kemandirian, komunikasi, tanggung jawab, dan saling menghormati satu sama lain. (Syamsurrijal, 2020)



Gambar 6. Penutupan Evaluasi Melalui *Game* Tanya Jawab

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan penutup, dievaluasi melalui permainan kuis. Tujuannya adalah untuk merefleksi kembali kepada anak-anak. Dari 27 orang yang hadir, 27 orang sudah mengetahui nama dan asal usul permainan tersebut, 27 orang sudah mengetahui urutan permainan yang benar, dan 27 anak juga mengetahui nama-nama permainan tradisional yang pernah mereka mainkan sebelumnya.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian “Peningkatan Sikap Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional” yang dilakukan SDN Darawolong III dan observasi kegiatan dengan menggunakan alat penilaian berupa tanya jawab, diperoleh 27 anak yang sudah mengetahui nama-nama tersebut. Permainan tradisional dan sebanyak 27 anak sudah mengetahui cara bermainnya, 27 anak juga dapat menjelaskan dengan jelas langkah-langkah cara bermainnya. Hasil dari kegiatan ini dapat 100% meningkatkan sikap nasionalis anak. Di luar itu, menambah nilai karakter.

Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: Pertama, penyelenggara penelitian hendaknya meningkatkan keragaman permainan tradisional dan menjadikan anak-anak lebih mengenal ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia. Kedua, penyelenggara penelitian lebih memanfaatkan lokasi lapangan sekolah dengan kegiatan yang menumbuhkan sikap nasionalisme siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Goliah, M., Jannah, M., & Jamaludin, U. (2022). Strategi Pengintegrasian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sekolah Dasar untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Mafdurotul. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349– 1358.
- Handayani, V., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Permainan Tradisional sebagai Sarana untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 811–816. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2096>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623>
- Pratama, Y. A., & Mahfud, H. (n.d.). Analisis Sikap Nasionalisme Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Pasca Daring. 449.
- Rahayu, D. (2021). Model Pembelajaran Sentra dalam Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Anak Usia Dini di Paud Nusa Indah Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(1), 164–179. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n1.p164-179>.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>