

TRANSFORMATIVE LEARNING TERHADAP PELESTARIAN PERMAIANAN TRADISIONAL PADA ANAK JALANAN DI LINGKUNGAN KAMPOENG DOLANAN SURABAYA

Marita Nur Sekti^{1*)}, Puji Yanti Fauziah¹

¹ Universitas Negeri Yogyakarta

*Corresponding author, e-mail: Maritanursekti1598@gmail.com

Received Month DD, 20YY;
Revised Month DD, 20YY;
Accepted Month DD, 20yy;
Published Online DD, 20yy

Abstrak: Kampoeng Dolanan merupakan komunitas permainan tradisional yang melestarikan budaya sebagai warisan nenek moyang dengan nilai-nilai dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa adanya proses transformative learning berupa pemberian perubahan kebiasaan atau perilaku anak jalanan yang memberikan dampak pada perilaku, lingkungan dan ekonomi di sekitar perkampungan. Pada setiap dampak anak jalanan dan masyarakat sekitar perkampungan memperoleh pengenalan, memainkan, dan melestarikan permainan tradisional dari adanya kegiatan dolan nang kampoeng, festival dan lomba bersama dengan anak-anak sekitar lingkungan serta masyarakat umum atau pengunjung yang datang berpartisipasi di kampoeng dolanan.

Kata Kunci: Transformative Learning, Permainan Tradisional, Anak Jalanan

Abstract: Kampoeng Dolanan is a traditional game community that preserves culture as an ancestral heritage with the values and philosophies contained in it. The results of the study describe that there is a transformative learning process in the form of providing changes in the habits or behavior of street children that have an impact on the behavior, environment and economy around the village. At each impact, street children and the community around the village get an introduction, play, and preserve traditional games from the dolan nang kampoeng activities, festivals and competitions with children around the neighborhood as well as the general public or visitors who come to participate in Kampoeng dolanan.

Keywords:

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Permasalahan anak jalanan telah lama menghiiasi dan menjadi masalah paling serius di perkotaan Indonesia. Salah satu kota terbesar ketiga menurut data *Global Traffic Scorecard* yaitu Surabaya dimana banyak sekali anak jalanan yang berada di tempat-tempat umum bahkan memiliki pemukiman tersendiri di sudut-sudut kota. Tak dapat dipungkiri hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan sosial yang sesuai dengan norma-norma, nilai-nilai dan tatanan agama serta budaya yang telah berlaku di masyarakat seperti lingkungan (tata ruang), tindak kriminalitas dan lain halnya. Kondisi marginal dapat diartikan dengan mereka yang melakukan jenis pekerjaan yang tidak jelas jenjang kariernya, kurang dihargai, dan umumnya juga tidak menjanjikan prospek apapun dimasa depannya. Sedangkan eksploitasi suatu keadaan anak jalanan yang membahayakan dari segi fisik dan mental anak karena harus menghadapi tekanan keadaan

jalanannya yang keras dan tak jarang terjadi eksploitasi anak. Ada beberapa faktor sosial budaya yang mengakibatkan seseorang menjadi hidup dijalanan yaitu rendahnya harga diri kepada sekelompok orang yang mengakibatkan tidak dimilikinya rasa malu untuk meminta-minta dijalanan, kebebasan dan kesenangan hidup menggelandang, dan sikap pasrah diri kepada nasib (Dimas, 2013).

Kampoeng Dolanan Surabaya memiliki tujuan, pertama sebagai edukasi masyarakat secara keseluruhan bahwa permainan tradisional memiliki nilai kehidupan atau filosofi yang luar biasa. Kedua untuk menumbuhkan kembali semangat gotong royong yang sedikit lama mulai menghilang. Ketiga mempertahankan kembali permainan tradisional. Adapun hal tersebut, dalam mengenalkan nilai kehidupan dan mempertahankan permainan tradisional, maka diperlukan adanya perubahan kebiasaan dengan kesadaran aktif melalui *transformative learning*. Masalah anak jalanan yang saat ini belum terselesaikan oleh Pemerintah Surabaya maraknya pengemis dan gelandangan, sehingga membentuk adanya pemukiman bagi para gelandangan maupun pengemis di setiap sudut Kota Surabaya. Oleh sebab itu, salah satu pengurus karang taruna di Kampung Kenjeran IV-C Simokerto Surabaya membuat ide kampung tematik berbasis permainan tradisional. Lingkungan Kampoeng Dolanan Surabaya yang berdiri sendiri tanpa dibawah naungan siapapun ini melakukan pemberdayaan di pemukiman anak-anak jalanan untuk melestarikan permainan tradisional. Dalam proses pemberdayaan anak-anak jalanan Kampoeng Dolanan melakukan pembelajaran guna merubah perilaku kebiasaan anak-anak jalanan yang suka menggagu aktivitas jalanan dan berkeliaran di tengah jalan. Guna mengatasi permasalahan ini maka dalam pelaksanaan pemberdayaan anak-anak jalanan tepat apabila menggunakan konsep *transformative learning*, alasannya karena *transformative learning* merupakan teori pembelajaran untuk orang dewasa bahkan anak-anak yang menghendaki terjadinya suatu perubahan tertentu yang bersifat mendasar pada diri peserta didik. Artinya, pembelajaran ini sangat berkaitan dengan aspek-aspek psikologis tertentu yang dipandang perlu untuk dirubah pada diri peserta didik dan memiliki prosedur dalam mengupayakan terjadinya perubahan tersebut (Moedzakir, 2010).

Pembelajaran *transformative* diharapkan dapat merubah anak jalanan di pemukiman kumuh Surabaya dapat merubah perilaku kebiasaan untuk dapat bermain permainan tradisional. Hal ini, dilakukan agar perilaku buruk yang dilakukan anak-anak jalanan di pemukiman tersebut lebih positif. Dengan demikian, pentingnya *transformative learning* yang dilakukan di Lingkungan Kampoeng Dolanan Surabaya pada pemberdayaan anak jalanan. Sehingga penelitian ini merupakan upaya untuk mengetahui dan mendeskripsikan *transformative learning* terhadap pelestarian permainan tradisional pada anak jalanan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Waktu yang dibutuhkan dalam penyelesaian penelitian ini yaitu 2 bulan karena peneliti mencoba untuk menghasilkan data yang akurat. Tempat penelitian ini di Lingkungan Kampoeng Dolanan Surabaya, pemilihan tempat menggunakan teknik *purposive area* yang menjadi satu tempat penelitian tanpa harus berpindah tempat. Penentuan informan penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling* yang tidak memiliki batas informan karena pengambilan sampel dilakukan secara berantai dari jumlah kecil menjadi membesar. Jumlah yang tidak menentu tersebut antara informan kunci dan pendukung sehingga sumber data dimulai sedikit sampai jenuh. Pada teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang didapat saat penelitian berlangsung.

Perpanjangan pengamatan peneliti melakukannya selama dua bulan dimulai dari pertengahan Maret, namun peneliti masih belum mendapatkan data yang lengkap sesuai dengan tujuan dari penelitian. Oleh

hal tersebut, peneliti melakukan perpanjangan penelitian hingga di bulan April guna memperoleh data informasi penelitian yang sesuai dengan tujuan dari peneliti. Pada ketekunan penelitian Peneliti tetap melakukan pengecekan data kembali dengan melakukan wawancara dilain waktu yang berbeda. Sehingga data yang diperoleh benar-benar dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan. Sedangkan triangulasi yang digunakan oleh peneliti yaitu triangulasi sumber, triangulasi taknik dan triangulasi waktu.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan Miles and Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan data. Adapun pengumpulan data peneliti mengumpulkan data melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan. Kemudian reduksi data, peneliti merangkum secara ringkas, jelas dan mempermudah penelitian. Pada penyajian data diuraikan secara singkat oleh peneliti guna menarik serta menyusun informasi data agar mudah dipahami dan dibandingkan sehingga peneliti mudah menarik kesimpulan data.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil temuan pada penelitian ini yaitu *transformative learning* terhadap pelestarian permainan tradisional pada anak jalanan di Lingkungan Kampoeng Dolanan Surabaya sejalan dengan tujuan penelitian ini guna menjawab rumusan masalah yang ada, maka peneliti akan uraikan mengenai temuan-temuan penelitian. Temuan penelitian dalam *transformative learning* terhadap pelestarian permainan tradisional pada anak jalanan meliputi indicator perilaku, lingkungan dan ekonomi yang berpengaruh terhadap pelestarian permainan tradisional.

a. Perilaku

Pada pemaparan data berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa perilaku anak jalanan berubah seiring waktu. Seseorang tidak dapat berubah dengan waktu yang singkat, karena perilaku selalu berhubungan dengan dirinya sendiri. Anak jalanan yang telah mengikuti sosialisasi ini memiliki pola pikir dan perilaku yang berubah, walaupun perubahannya tidak terlalu signifikan. Namun perubahan perilaku yang terlihat setelah mengikuti sosialisasi yaitu kebiasaan berkeliaran dijalanan dengan menggagu pengguna jalan raya terminimalisir karena pada setiap hari senin, kamis, dan sabtu selalu mengadakan sebuah acara permainan tradisional di pemukiman yang mereka tinggali. Terlebih setiap bulan selalu ada acara festival permainan tradisional yang mengundang masyarakat umum untuk berpartisipasi maupun menonton pertunjukan mereka. Hal tersebut cukup membuat anak-anak jalanan menjalani aktivitas positif dari biasanya, anak jalanan yang beralih dari kegiatan kurang positif menjadi lebih produktif bersama teman-teman dari karang taruna kampoeng dolanan dengan menghabiskan waktu mereka untuk berlatih dan mengembangkan ide-idenya didalam kegiatan festival dan lomba-lomba permainan tradisional. Adanya perubahan perilaku ini anak jalanan tidak lagi kembali mengganggu pengguna jalan hingga berkeliaran di jalanan.

b. Lingkungan

Pemaparan data yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan adanya lingkungan tempat tinggal pemukiman mendapatkan dampak dari perubahan perilaku anak jalanan yang baik sehingga lingkungannya terlihat lebih baik. Sosialisasi serta pembinaan yang dilakukan oleh pihak kampoeng dolanan dapat merubah lingkungan disekitarnya. Adanya kegiatan perlombaan permainan dan festival permainan tradisional yang diadakan di pemukiman membuat masyarakat pemukiman menjadi lebih bersih dan tidak kumuh seperti biasanya. Mereka sama-sama bergotong royong dan munculnya nilai-nilai kehidupan di pemukiman tersebut. Masyarakat sekitar pemukiman berbondong-bondong membersihkan lingkungannya agar terlihat indah, bersih dan tertata. Hal tersebut, dilakukan agar penonton yang datang melihat festival atau lomba di pemukiman dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman. Pemukiman yang pada awalnya pemukiman kumuh, adanya kampoeng dolanan ini merubah lingkungan dengan berdirinya plang-

plang di depan pemukiman untuk menyambut para masyarakat umum datang berkunjung. Sedikit-demi sedikit hal ini, telah merubah lingkungan sekitarnya menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

c. Ekonomi

Pada hasil pengumpulan data dan pemaparan data yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa, setelah adanya sosialisasi serta kegiatan dolan nang kampoeng, festival dan lomba yang telah dilakukan oleh kampoeng dolanan berdampak dari segi ekonomi di perkampungan anak jalanan. Perkampungan anak jalan menjadi kampung binaan, sehingga menimbulkan alih profesi bagi warga sekitar kampung. Pada awalnya mereka yang berprofesi penjual asongan ataupun pemulung jalanan berganti profesi dengan menjual dagangannya dan memulung sampah di sekitaran perkampungan. Sehingga sedikit – demi sedikit ekonominya menjadi lebih baik, yang didapatkan dari datangnya pengunjung yang ikut berpartisipasi di dalam kegiatan lomba, festival dan dolan nang kampoeng.

Adapun analisis data yang telah peneliti paparkan bahwa *transformative learning* merupakan perubahan makna masa lalu yang dimiliki seseorang menuju makna yang baru hal tersebut berdasarkan dari hasil revisi interpretasi makna pengalaman sebagai tindakan acuan di masa yang akan datang. Ttransformasi memiliki proses yang dapat dicapai dengan empat cara diantaranya 1) mengkolaborasikan kerangka acuan berpikir baru; 2) Dengan mempelajari kerangka acuan berpikir saat ini; 3) mengubah cara pikir atau pandang; 4) Dapat mengubah kebiasaan-kebiasaan berpikir (Mezirow, 2012). Menurut Taylor (2012) *transformative learning* menjadi suatu teori pembelajaran yang memiliki keunikan dalam keabstrakan, kematangan, idealitas, keselarasan dengan adanya perkembangan komunikasi alamiah manusia. Adapun teori pembelajaran ini mendapatkan perhatian dan kajian yang lebih luas, tidak hanya dalam konteks pembelajaran formal, nonformal dan infomal namun juga melibatkan subjek kelompok sosial yang berbeda (Taylor & Cranton, 2012). Sedangkan teori *transformative learning* menurut Jack Mazirow (dalam Taylor) yaitu model pembelajaran yang dikembangkan dari adanya perpektif *transformation* terdapat dari tiga dimensi di dalamnya berupa psikologi, keyakinan, dan perilaku (perubahan gaya hidup).

a. Perilaku

Anak jalanan yang telah beralih melakukan kegiatan positive dengan mengikuti dan berlatih di setiap kegiatan yang di adakan oleh karang taruna kampoeng dolanan sedikit demi sedikit mengubah carap pola pikir serta perilakunya berubah. Hal tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan sehingga seseorang dapat mempengaruhi perilakunya selama ini. Perilaku menurut Notoatmojo (2014) merupakan kegiatan makhluk hidup yang dapat diamati oleh pihak luar. Anak jalanan yang telah mengikuti sosialisasi yang dilakukan oleh pihak karang taruna kampoeng dolanan melakukan perubahan perilakunya dengan cara setiap hari senin, kamis, dan sabtu selalu mengadakan sebuah acara permainan tradisional di pemukiman yang mereka tinggali. Terlebih setiap bulannya selalu ada kegiatan acara festival permainan tradisional yang mengundang masyarakat umum untuk datang berpartisipasi maupun menonton pertunjukan mereka. Hal tersebut cukup membuat anak-anak jalanan menjalani aktivitas positif dari biasanya, anak jalanan yang beralih dari kegiatan kurang positif menjadi lebih produktif.

Proses belajar menjadi suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak jalanan, mereka berperan aktif untuk belajar dan menjadi pelaku proses belajar untuk mendapatkan ilmu. Menurut Baharuddin (2007) belajar menjadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengalaman dan pelatihan yang menghasilkan perubahan perilaku hingga pola pikir. Berdsarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam mendapatkan pengetahuan dan kemampuan baru dalam membawa perubahan positif berupa pengetahuan, sikap hingga keterampilan. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar menurut Purwanto (2014) memiliki dua macam yaitu 1) faktor dalam diri sendiri meliputi kecerdasan, Latihan, motivasi dan faktor pribadi lainnya; 2) faktor luaran yaitu faktor sosial dimana hal ini terjadi adanya faktor keluarga, fasilitator, dan cara mengajar atau memberikan penyuluhan, alat-alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, peneliti juga mengkaji dari segi lingkungan dan ekonomi yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Lingkungan

Lingkungan merupakan keadaan yang dapat berubah seiring berjalannya waktu, pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) dijelaskan bahwa lingkungan atau keadaan sekitar dapat mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku makhluk hidup. Adanya anak jalanan, pengemis, dan pemulung lingkungan mereka lekat dengan kata kumuh atau kotor sesuai dengan seharusnya, namun perubahan tersebut bisa terjadi apabila anak jalanan, pengemis dan pemulung berkeinginan merubah cara pandang dan perilakunya. Cara pikir yang berubah akan mendatangkan gotong royong dan rasa peduli satu sama lain untuk menjaga lingkungannya menjadi lebih baik. Adanya kegiatan perlombaan permainan dan festival permainan tradisional yang diadakan di pemukiman membuat masyarakat pemukiman menjadi lebih bersih dan tidak kumuh seperti biasanya. Mereka sama-sama bergotong royong dan munculnya nilai-nilai kehidupan di pemukiman tersebut. Masyarakat sekitar pemukiman berbondong-bondong membersihkan lingkungannya agar terlihat indah, bersih dan tertata.

c. Ekonomi

Sebagian masyarakat ekonomi menjadi kegiatan yang akan memenuhi segala kebutuhan hidupnya seperti sandang, pangan dan papan mereka. Menurut Rintuh dan Miar (2009) ekonomi menjadi kegiatan masyarakat dengan mengelola sumber daya yang dapat dikuasainya sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan dasar beserta keluarganya. Kegiatan yang dilakukan di pemukiman anak jalanan seperti Dolan nang kampoeng, festival tradisional dan lomba permainan tradisional membuka peluang masyarakat sekitar pemukiman memiliki penghasilan lebih dari biasanya. Perkampungan anak jalan menjadi kampung binaan, hal tersebut menimbulkan alih profesi bagi warga sekitar kampung. Berawal dari mereka yang berprofesi penjual asongan ataupun pemulung jalanan berganti profesi dengan menjual dagangannya dan memulung sampah di sekitaran perkampungan. Hal ini dapat meningkatkan perekonomian keluarga di perkampungan dengan berjualan dan memungut sampah dari berbagai kegiatan yang dilaksanakan. Selain itu, secara tidak langsung permainan tradisional digemari oleh masyarakat kembali ditengah masa yang semakin modern ini.

PENUTUP

Hasil analisis penelitian *transformative learning* terhadap pelestarian permainan tradisional pada anak jalanan di Kampoeng Dolanan Surabaya, dapat disimpulkan bahwa perubahan cara pikir dan perilaku dapat mempengaruhi lingkungan dan ekonomi, walaupun tidak secara signifikan. Namun anak jalanan yang biasanya berperilaku tidak baik dengan mengganggu pengguna jalan dapat berubah menjadi lebih baik, senang dan memiliki kegiatan positif dengan bermain permainan tradisional. Kegiatan tersebut menghasilkan banyak kegiatan yang dapat membantu pelestarian permainan tradisional yang ditampilkan pada festival tradisional, dolan nang kampoeng dan lomba-lomba yang diadakan oleh pihak karang taruna kampoeng dolanan.

Perkampungan anak jalanan yang biasanya terkenal dengan tempat kumuh, adanya perubahan perilaku membuat masyarakat sekitar bergotong royong untuk membersihkan lingkungan agar tampak lebih nyaman dan bersih. Hal tersebut dilakukan karena banyaknya pengunjung yang datang untuk ikut serta dan menonton permainan tradisional. Adapun dari segi ekonomi, masyarakat sekitar perkampungan juga diuntungkan dengan adanya perubahan ini. Sehingga mereka tidak perlu pergi kejalanan seperti dulu, mereka cukup menjual belikan dagangannya, memulung sampah dari berbagai kegiatan yang dilakukan. Pelestarian permainan tradisional juga mulai digemari kembali oleh masyarakat terutama bagi pendatang yang berkunjung di perkampungan binaan. Masyarakat umum yang datang, tidak segan juga ikut berpartisipasi dalam perlombaan permainan tradisional maupun ikut bermain bersama dengan anak-anak jalanan menggunakan permainan tradisional.

Saran peneliti berupa perlunya perhatian juga bagi orang dewasa di sekitar pemukiman, sehingga tidak hanya anak-anak yang diberdayakan melalui permainan tradisional melainkan orang-orang dewasa

seperti orang tua yang ada di perkampungan juga di ikut sertakan dalam proses permainan tradisional. Kemudian, peneliti mengharapkan adanya penggalian dan menemukan kajian-kajian baru terkait *transformative learning* dari sudut pandang pengetahuan dan pengalaman pada anak jalanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Cornelis Rintuh, dan Miar. 2003. *Kelembagaan dan Ekonomi Rakyat*. Yogyakarta: Pustep UGM.
- Dwi, Dimas Irawan. 2013. *Pengemis Undercover Rahasia Seputar Kehidupan Pengemis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2015. *Lingkungan*
- M Moedzakir. 2015. *Pembelajaran Transformatif Untuk Pendidikan Nonformal, Pendidikan Informal, dan Pemberdayaan Masyarakat*. Malang: Elang Mas
- Mezirow, J. 2012. *Learning to Think Like an Adult; Core Concepts of Transformation Theory*. Dalam J. Mezirow & Associates (Eds.), *The Handbook of Transformative Learning: Theory, Research, and Practice*. San Francisco: Jossey-Bass
- Ngalim Purwanto. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT remaja Rosdikarya
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan Revisi*. Jakarta: Titik Media Publisher
- Taylor, E. W. dan P. Craton. 2012. *The Handbook of Transformative Learning: Theory, Research, and Practice*. San Fransisco: Jossey-Bass