

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER
DI SD KECAMATAN LENEK KABUPATEN LOMBOK TIMUR**

¹Nurhidayati, ²Habibuddin, ³Armin Subhani
Universitas Hamzanwadi
Email: nurhidayati@student.hamzanwadi.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional dijadikan sebagai media pendidikan karakter bagi siswa SDN I Lenek Pesiraman. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan bentuk nilai-nilai dalam permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter di SD Negeri 1 Lenek Pesiraman; (2) implementasi nilai-nilai dalam permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SDN 1 Pesiraman Kecamatan Lenek, Kabupaten Lombok timur. Penelitian ini menggunakan kualitatif fenomenologi. Subjek penelitian ini adalah Siswa SDN I Lenek Pesiraman. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Lenek Pesiraman Kecamatan Lenek Kabupaten Lombok Timur Proovinsi Nusa Tenggara Barat, Waktu penelitian dilaksanakan bulan April-September 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian analisis model Miles dan Hubermen. Hasil penelitian ini menunjukkan Bahawa : (1) bentuk nilai-niali permainan tradisional yakni sebagai media hiburan dalam pembelajaran, pengetahuan, dan kecerdasan emosional; (2) implementasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional SD tidak lepas dari peran kepala sekolah sebagai pemimpin, tauladan, motivator, dan pengawas. Sedangkan guru sebagai teladan, pembimbing, motivator, dan mediator.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Media Pembentukan Karakter

Abstract

Traditional games are used as a medium for character education for students of SDN I Lenek Pesiraman. This study aims to: (1) explain the form of values in traditional games as a medium for character education in SD Negeri 1 Lenek Pesiraman; (2) the implementation of values in traditional games in shaping the character of students at SDN 1 Pesiraman, Lenek District, East Lombok Regency. This research uses qualitative phenomenology. The subjects of this study were students of SDN I Lenek Pesiraman. This research was carried out at SDN 1 Lenek Pesiraman, Lenek District, East Lombok Regency, West Nusa Tenggara Province, when the research was carried out in April-September 2022. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used in this research is the analysis of the Miles and Hubermen model. The results of this study indicate that: (1) the form of traditional game values, namely as a medium of entertainment in learning, knowledge, and emotional intelligence; (2) the implementation of character values in traditional elementary school games cannot be separated from the role of the principal as a leader, role model, motivator, and supervisor. While the teacher as a role model, mentor, motivator, and mediator.

Keywords: Traditional Games, Character Building Media

PENDAHULUAN

Budaya lokal sebagai produk masa lampau yang menjadi warisan budaya telah mengakar sejak lama perlu dilestarikan, dipertahankan, dan diamalkan sebagai pedoman dalam perilaku dan tindakan sehari-hari menjadi cerminan karakteristik masyarakat pendukungnya. Sistem pendidikan dan budaya merupakan dua hal yang tak dapat dipisahkan dan saling terkait satu sama lain. Artinya pendidikan tidak dapat dilepaskan dari budaya dan budaya tidak dapat dilepaskan dari pendidikan. Pendidikan merupakan usaha budaya yang berasaskan keadaban, yakni memajukan hidup agar mempertinggi derajat kemanusiaan (Dewantara, 1977: 166), dan pendidikan menekankan tumbuhnya pribadi yang terikat oleh norma-norma etnisnya sesuai perubahan zaman, serta pribadi mempunyai identitas sebagai kelompok bangsa (Poole, 1993: 121), sehingga pendidikan tidak terjadi dalam kehampaan, namun terlaksana dalam suatu kehidupan yang berbudaya dimiliki oleh setiap masyarakat. Pendidikan sebagai proses pembudayaan memberi arti, bahwa pendidikan memiliki tugas dan tanggungjawab mengembangkan nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan, maknanya pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan sikap dalam rangka pewarisan nilai-nilai positifnya, membentuk sikap, dan kesadaran untuk masa depan budaya yang lebih baik.

Pembentukan karakter tersebut tidak lepas dari proses pembelajaran. Istilah pembelajaran dapat dipandang dari berbagai sudut pandang, misalnya pandangan behavioristik, melihat pembelajaran sebagai proses perubahan perilaku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Proses pembelajaran yang baik tentunya harus ditunjang oleh pengelolaan pendidikan yang baik, sehingga dalam pelaksanaan pendidikan dapat dicapai secara optimal sesuai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan tersebut berorientasi pada upaya mencetak generasi bangsa berwawasan luas melalui pengoptimalan potensi yang dimiliki siswa, membentuk manusia yang berkarakter, seperti beriman, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, mandiri, kreatif, demokratis dan bertanggungjawab.

Sementara itu, perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK), antara lain media sosial, seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, *game*, dan lain-lain telah membawa dampak bagi pengetahuan maupun pemahaman budaya lokal siswa di sekolah. Budaya lokal tersebut antara lain, seperti permainan tradisional jarang dikenal, khususnya siswa sekolah dasar (SD), anehnya siswa lebih tertarik bermain *game online*, seperti *mobile legend*, *play station*, dan lain-lain, akibat yang ditimbulkan siswa cenderung memiliki perilaku egois, individualis, dan acuh tak acuh pada sesama. Dampak yang lainnya, banyak siswa melakukan kekerasan verbal maupun fisik pada teman, karena mengikuti karakter *game* yang dimainkan. Pendidikan karakter sangat urgen untuk ditanamkan pada siswa usia SD, karena usia masa ini penting ditanamkan pendidikan moral, agar ia mampu menerjemahkan prinsip-prinsip yang abstrak tentang benar-salah, baik-buruk, dan mampu mengatasi permasalahan perilaku melalui belajar kebiasaan. Belajar

kebiasaan merupakan proses pembentukan kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan yang telah ada. Purwanto dalam Zakiyah dan Rusdiana (2014) menjelaskan nilai yang ada pada seseorang dipengaruhi oleh adanya adat istiadat, etika, kepercayaan, dan agama yang dianutnya. Semua itu mempengaruhi sikap, pendapat, dan pandangan individu, selanjutnya tercermin dalam cara bertindak dan bertingkah laku dalam memberikan penilaian. Lickona (2016) menyampaikan untuk mendidik moral seseorang sampai *moral action* diperlukan tiga proses pembinaan berkelanjutan, yaitu dari proses *moral knowing*, *moral feeling*, hingga *moral action*.

Realitas yang terjadi, permainan tradisional saat ini jarang dimainkan oleh siswa disebabkan perkembangan TIK yang makin pesat dan telah membawa dampak pada karakteristik siswa, seperti lunturnya nilai-nilai kejujuran, menghormati, menghargai, tanggung jawab, kerja keras, disiplin, peduli sesama, empati, dan nilai-nilai lainnya. Hasil observasi awal menunjukkan, siswa di SD Negeri 1 Pesiraman Kec. Lenek Kab. Lombok Timur terlihat jarang memainkan permainan tradisional yang ada di masyarakat, namun banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, *play station*, dan lain-lain sehingga permainan tradisional, seperti *gasing*, *layang-layang*, *loncat tali*, *beldokan*, *seboq peta* (petaq umpat), *ciwe* (congklak), *pincet* (main batu), dan lain-lain hilang ditelan zaman, padahal permainan tersebut dapat dijadikan media pembentukan karakter siswa sejak dini. Selain itu, permainan tradisional dapat memberikan manfaat, seperti siswa mampu menghindari ketergantungan pada permainan *gadget*, melatih siswa menggunakan media permainan dari lingkungan sekitarnya tanpa biaya yang mahal, dan dapat membangun interaksi dan komunikasi sehari-hari dengan teman sebaya.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam mengenai permainan tradisional suku Sasak sebagai media pembentuk karakter siswa SD, terutama dalam mengembangkan karakternya sebagai generasi penerus bangsa, siswa mewariskan nilai-nilai budaya lokal terkandung dalam permainan tradisional, siswa dapat menunjukkan identitas diri melalui pemertahanan permainan tradisional yang dimiliki, dan siswa memiliki modal dalam menyaring dampak permainan dari bangsa lain.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif-fenomenologi. Fenomenologi adalah studi tentang pengetahuan yang berasal dari kesadaran atau cara memaknai suatu objek dan peristiwa yang menjadi pengalaman seseorang secara sadar (Littlejohn, 2000: 38). Selain itu, fenomenologi merupakan gagasan realitas sosial, fakta sosial atau fenomena sosial yang menjadi masalah penelitian (Moleong, 2004: 8). Pendekatan kualitatif dituntut penggalan data atau informasi berdasarkan apa yang diucapkan, dirasakan, dan dilakukan oleh partisipan atau sumber data. Subjek penelitian menurut Bungin (2010: 76) mengatakan informan penelitian adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian. Subjek dimaksud dalam sebuah penelitian adalah setiap orang yang dapat memberikan informasi atau mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian terkait dengan objek yang diteliti. Adapun tempat penelitian ini adalah SDN I Lenek Pesiraman kecamatan Lenek, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Sumber data dalam penelitian ini adalah Guru, Siswa, dan Masyarakat sekitar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara yaitu

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber, yaitu dengan mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber. Pengecekan data dengan metode pengumpulan data yang berbeda (wawancara dan observasi) maupun dengan menggunakan informan pendukung. Untuk akuratisasi data, peneliti juga melakukan *member check* yakni proses pengecekan data yang diperoleh peneliti pada pemberi data. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang telah diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data (Sugiyono, 2008: 129). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian model Miles dan Huberman (1994: 12) terdapat empat tahap aktivitas dalam analisis meliputi pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan simpulan dan verifikasi (*conclusion drawing atau verification*). Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh.

PEMBAHASAN

pembahasan ini menguraikan hasil penelitian ini mengkaji sesuai dengan tujuan penelitian, kerangka pikir, dan pertanyaan penelitian. Temuan dan pembahasan penelitian mengemukakan bentuk nilai-nilai dalam permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter di SD Negeri 1 Lenek Pesiraman dan implementasi nilai-nilai permainan tradisional dalam membentuk karakter siswa di SD Negeri 1 Lenek Pesiraman

1. Bentuk nilai-nilai dalam permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter

Bentuk nilai-nilai dalam permainan tradisional di SDN I Lenek pesiramana adalah sebagai berikut:

a. Media hiburan dalam pembelajaran

Bentuk permainan tradisional yang dilakukan di SDN I Lenek Pesiraman adalah sebagai media hiburan dalam pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Media hiburan dalam pembelajaran ini juga mampu memberikan motivasi dan semangat kepada siswa yang mengalami penurunan tingkat konsentrasi dalam pembelajaran. Konsentrasi dijadikan sebagai modal utama bagi siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran.

Pada dasarnya siswa memiliki tingkat konsentrasi yang beragam dalam belajar. Biasanya persentase konsentrasi siswa pada kelas tinggi dan kelas rendah itu berbeda, biasanya pada siswa kelas rendah tingkat konsentrasi siswa 25% di awal pembelajaran, sedangkan sisanya siswa mengalami kemudran dalam belajar. Pada kelas tinggi tingkat konsentrasi belajar siswa adalah 60% sedangkan sisanya siswa memikirkan sesuatu yang di luar mereka. Permainan tradisional bisa dijadikan sebagai media hiburan dalam pembelajaran.

b. Pengetahuan

Bentuk nilai-nilai permainan tradisional selodor, sungkit, batu pinchet dan manuk kurung ini adalah sebagai pengetahuan baru bagi siswa. Selain sebagai pengetahuan permainan tradisional ini juga memberikan pengalaman dan wawasan

baru bagi siswa, karena pada perinsipnya permainan tradisional ini terintegrasi dengan materi-materi pembelajaran yang ada di SD. Pada dasarnya pengetahuan yang didapatkan dari permainan tradisional ini dijadikan sebagai cara berpikir dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

c. Kecerdasan emosional

Secara umum permainan tradisional mengandung beragam nilai karakter. Permainan tradisional diciptakan untuk bersenang-senang mengisi waktu luang namun dalam permainan tersebut memiliki berbagai makna filosofis yang dapat dicerminkan dalam kehidupan sehari-hari. Nurrochsya, (2019:61) menyatakan bahwa dalam setiap permainan tradisional memiliki nilai karakter utama dari segi unsur intrinsik dan ekstrinsik. Secara intrinsik permainan tradisional itu melekat erat nilai karakter utama secara tersendiri. Selanjutnya dari segi ekstrinsik bahwa nilai karakter dalam permainan tradisional akan muncul apabila dilakukan pada konteks apa permainan itu dilaksanakannya.

Nilai-nilai filosofis yang terdapat di dalam permainan tradisional dapat dijadikan sebagai nilai luhur untuk membina budi pekerti dan mengasah pola pikir serta membangun kecerdasan emosional bagi setiap orang. Menghormati dan menghargai setiap lawan dalam permainan merupakan salah satu contoh sikap budi pekerti yang dapat dipelajari dalam permainan tradisional. Selain itu, mencari cara dalam mengatasi kelemahan dan mendapatkan keberhasilan merupakan salah satu cara dalam mengasah pola pikir yang terkandung dalam permainan tradisional. Selanjutnya, membangun komunikasi yang baik, sopan dan ramah serta berkomunikasi secara efektif merupakan salah satu sikap membangun emosional dengan semua orang sebagai salah satu nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional. Di dalam permainan, tentu harus menjalin komunikasi dengan tim main maupun dengan lawan main. Komunikasi meliputi kesepakatan aturan permainan, jumlah pemain, serta meminta maaf apabila melakukan suatu kekeliruan dalam permainan yang dimainkan.

Beragam jenis dan macamnya, permainan tradisional masih tetap dimainkan oleh para generasi untuk mengisi waktu luang dan mengisi kegiatan hari-hari perayaan tertentu seperti pada peringatan hari kemerdekaan, peringatan hari besar islam, dan hari-hari lainnya. Melalui permainan tradisional dapat menyalurkan rasa bangga dan rasa syukur atas kebahagiaan serta kesehatan yang telah didapatkan. Meski zaman terus berjalan dan berkembang pesat dengan kemajuan teknologi seperti perkembangan dunia digital berupa kecerdasan buatan, permainan tradisional masih kita jumpai dimainkan oleh anak-anak dan remaja di beberapa tempat yang ada semua wilayah Lombok Timur, salah satunya terdapat di Remban Biak, Lenek Pesiraman Kecamatan Lenek Lombok Timur. Meskipun teknologi informasi sudah merambah ke semua pelosok daerah sehingga memudahkan anak-anak usia sekolah dasar dapat dengan mudah belajar dan bermain melalui layar virtual pada gadgetnya, namun permainan yang berbasis kearifan lokal rupanya masih sering dimainkan oleh anak-anak di waktu luang mereka. Permainan tradisional seperti main kelereng, selodor dan beberapa permainan tradisional

lainnya dapat ditransformasikan ke dalam dunia digital berbentuk virtual. Walaupun demikian, anak-anak lebih cenderung memainkannya secara langsung bersama teman-temannya karena membutuhkan gerakan fisik secara langsung serta memberikan stimulan melalui interaksi secara langsung bukan melalui dunia virtual pada layar gadget yang mereka miliki.

Permainan tradisional sering dijadikan sebagai media hiburan pada saat pembelajaran. Selain sebagai media hiburan, permainan tradisional memiliki peran penting untuk memberikan motivasi kepada siswa pada saat siswa mengalami kurangnya konsentrasi pada saat belajar. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar disebabkan oleh adanya kebosanan dalam pembelajaran, sehingga untuk membangkitkan motivasi tersebut guru mengadakan permainan di dalam maupun di luar kelas untuk membangkitkan semangat belajar siswa tersebut. Salah satu permainan yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa adalah permainan manuk kurung dan sungkit. Permainan ini diintegrasikan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung dikelas.

Permainan tradisional manuk kurung dan sungkit salah satu permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Melalui media permainan tradisional ini siswa terlibat secara aktif dalam melaksanakan permainan tersebut. Selain menjadi media pembelajaran bagi siswa, ternyata permainan manuk kurung ini memiliki nilai karakter yaitu nilai kejujuran dan sportifitas. Sedangkan permainan sungkit memiliki nilai karakter membangun kerjasama antar tim.

Nilai hiburan merupakan salah satu unsur intrinsik dalam permainan tradisional. Selain nilai hiburan, nilai-nilai didaktis juga menjadi unsur instrinsik yang tidak dapat dipisahkan dalam permainan tradisional. Nilai didaktis dapat dipandang sebagai nilai pendidikan karakter. Bentuk nilai didaktis dalam permainan tradisional dimunculkan melalui pengetahuan, sikap dan emosional. Adapun bentuk-bentuk nilai karakter dalam permainan tradisional Selodor, sungkit, *Manuk Kurung*, dan Batu Pincet antara lain:

2. Implementasi Nilai-nilai Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter siswa di SD

a. Nilai Religius

Nilai religius yang terdapat dalam permainan tradisional batu pincet dan selodor menunjukkan keberimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang dicerminkan melalui perilaku dan aturan yang terdapat di dalamnya. Hal lain yang dapat dimunculkan sebagai nilai religius dalam permainan tersebut seperti menjunjung sikap hidup rukun, tidak melakukan perbuatan tercela seperti kecurangan, manipulasi dan perbuatan-perbuatan yang dapat merugikan orang lain.

Manusia dengan Tuhannya dinyatakan melalui sebuah keyakinan masing-masing individu dengan cara melakukan doa dan upaya. Kegiatan berdoa bukan hanya dilakukan dalam aktivitas ibadah seperti sholat dan ibadah fardhu lainnya. Kegiatan berdoa dilakukan pada saat akan memulai permainan. Berdoa dimaksudkan agar diberikan kesehatan, keselamatan dan keberhasilan dalam permainan yang akan dilaksanakan. Selain itu kegiatan berdoa juga menunjukkan

rasa syukur terhadap kesempatan dan adanya waktu luang yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Kuasa sehingga dapat menjalankan segala bentuk kegiatan.

b. Nilai Kesabaran

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak tidak terlepas dengan permainan tradisional yang telah lama dimainkan secara turun temurun oleh masyarakat setempat. Dalam permainan tradisional selodor dan batu pincet anak-anak dapat melakukan penyesuaian diri terhadap minat dan bakat yang dimilikinya. Pengembangan minat dan bakat dapat membentuk suatu sikap yang berguna dalam kehidupan sosialnya. Salah satu sikap yang didapatkan dalam permainan tradisional adalah sikap sabar. Sabar memiliki makna tenang dalam menghadapi berbagai situasi dan kondisi. Mampu mengendalikan diri dan menahan diri terhadap suatu hal atau tindakan. Makna kesabaran dalam permainan tradisional bisa diterjemahkan sebagai sikap tenang, tidak ceroboh dan tidak tergesa-gesa, serta tidak patah hati. Dalam kehidupan sosial nilai kesabaran dalam permainan tradisional dapat implementasikan melalui tindakan tidak gegabah dalam mengambil sebuah keputusan. Sikap sabar dalam menunggu giliran atau antrian. Tenang menghadapi segala kondisi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Tidak mudah digoyahkan dengan pendapat serta desakan orang lain.

Nilai kesabaran dalam permainan tradisional dapat diketahui juga melalui menerima kekalahan dengan tidak merasa rendah hati. Sadar bahwa akan ada suatu saat permainan akan dimenangkan. Sabar dalam melakukan latihan dan upaya untuk mendapatkan keberhasilan dalam permainan yang dilakukan. Hakikat permainan bukan terletak pada kesenangan semata melainkan mampu memunculkan nilai-nilai didaktis yang terdapat dalam permainan tersebut. Nilai-nilai didaktis ini dapat ditelaah dan dapat dimaknai secara cermat melalui berbagai aspek yang dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter seseorang. Selain sebagai pembentuk karakter budi pekerti, permainan tradisional juga sebagai pembentuk karakter cinta budaya dan melestarikan kearifan lokal yang telah diwarisi dari para generasi sebelumnya. Permainan tradisional juga menjadi salah satu bentuk kekayaan budaya yang dimiliki oleh daerah maupun tempat tinggal masing-masing yang memiliki nilai yang bersifat agung dan kearifan lokal yang ada di dalamnya yang mesti mendapat apresiasi dari kalangan masyarakat.

c. Kerja Keras dan Kerjasama

Nilai kerja keras dan kerjasama dalam permainan tradisional selodor merupakan cara membangun gagasan dan komitmen dari setiap orang. Manusia yang hidup berkelompok dan bersifat sosial membutuhkan kerjasama dan kerja keras untuk mendapatkan sebuah keberhasilan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Bentuk kerja keras dan kerjasama dalam permainan dilakukan untuk memenangkan permainan.

Dalam kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan sebuah keberhasilan kompetisi secara pribadi maupun kelompok dapat dilakukan dengan cara bekerja

keras dan bekerjasama dengan orang lain demi mendapatkan sebuah keberhasilan dalam usaha yang ingin dicapai. Nilai bekerja sama dalam permainan selodor mengajarkan anak-anak mengorganisasi kelompok bermain dan belajar mengorganisasi kemampuan yang dimilikinya. Anak-anak dapat membagi tugas dalam bermain peran. Mereka dapat menentukan apa yang harus dilakukan dan siapa yang akan melakukan peran dalam kelompok permainan. Membangun kerja sama dalam kerja tim dapat dikatakan sebagai belajar mengorganisasi kelompok. Dalam pelaksanaan pendidikan pada sekolah dasar, organisasi kecil dapat diwujudkan melalui Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dan organisasi kelompok kelas yang terdiri dari ketua bersama anggotanya yang bertugas mengurus dan mengatur kebersihan, kerapian lingkungan kelas dalam proses belajar mengajar yang berlangsung setiap harinya.

Permainan tradisional selodor menghadirkan sebuah nilai kerjasama yang bersifat koperatif. Artinya setiap pemain menerima segala aturan, pembagian tugas dan peran. Apabila salah satu anggota pemain tidak dapat ikut, makan permainan dapat dibatalkan atau tidak dapat dilaksanakan. Dari pernyataan tersebut, permainan tradisional selodor dapat menumbuhkan nilai kerjasama yang bersipat koperatif satu dengan lainnya. Senada yang dikatakan Adhani dan Hidayah dalam Yani, (2021:31) baheaa permaiana tradisional mampu memberikan stimulus terhadap perkembangan anak salah satunya dari aspek keterampilan sosial. Melalui permainan tradisional anak banyak belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman mainnya, anak belajar bekerja berkelompok, belajar membangun kekompakan, belajar mengendalikan tim dan belajar mengendalikan emosi yang mereka miliki dan belajar bertanggung jawab terhadap peraturan yang ada di dalam sebuah permainan tradisional tersebut.

Dari pernyataan tersebut, diketahui bahwa permainan tradisional melahirkan nilai kerjasama yang tinggi, membentuk karakter kecerdasan sosial dan emosional anak serta keterampilan sosial dalam menata kehidupan sehari-hari. Nilai kerja keras dapat dilihat dalam perilaku sehari-hari dengan cara tidak bermalas malasana. Melakukan latihan dan upaya yang sungguh- sungguh untuk mendapatkan sesuatu hal. Kerja keras sebagai bentuk perilaku dan sifat seseorang dalam mendapatkan apa yang diinginkan.

d. Nilai kejujuran

Nilai kejujuran dalam permainan tradisional ini adalah menyatakan apa adanya, terbuka, konsisten, berani berkata benar, dapat dipercaya, dan tidak curang. Nilai kejujuran sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai permainan tradisional berkaiatan dengan sikap untuk senantiasa menjadi pribadi yang selalu dipercaya dalam perkataan, perbuatan, dan tugas atau pekerjaan. Kejujuran ditekankan pada siswa sebagai pembentukan karakternya terkait dengan menyampaikan sesuatu dengan benar, tidak berbohong, dan menyontek pekerjaan teman selama ujian, dan lain-lain. Kejujuran ini dapat mengantarkan seorang siswa menjadi orang yang akan selalu dipercaya di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, nilai kejujuran sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai permainan tradisional dalam membentuk kepribadian siswa di SD terkait dengan: (1) perkataan. Setiap perkataan seseorang harus selalu sesuai dengan pikiran dan perbuatannya, atau dengan kata lain mengatakan sesuatu sesuai kenyataan dan melakukan sesuatu tersebut menurut semestinya, (2) perbuatan. Setiap perbuatan dilakukan oleh seseorang harus selaras dengan pikiran dan perkataannya.

e. Nilai Empati

Nilai empati dalam permainan tradisional ini merupakan memperlakukan orang lain dengan sopan, dan memiliki rasa kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan dan seolah ia juga ikut mersakannya. Empati merupakan salah satu nilai yang terkandung dalam nilai permainan tradisional. Empati terkait perilaku dan perbuatan mengerti, memahami, dan merasakan kesulitan yang dihadapi orang lain. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan dari orang lain, tidak ada manusia yang tidak membutuhkan pertolongan, seperti saat seseorang sakit, tentu keberadaan orang lain sangat berharga dan memiliki fungsi untuk saling membutuhkan dalam mengatasi kesulitan tersebut. Empati di sekolah didasarkan atas sikap memahami perasaan orang lain.

Empati dilakukan oleh siswa dalam hidup dengan berusaha memahami perasaan orang lain. Memahami perasaan orang lain dengan berusaha memahami keadaan yang dihadapi oleh guru-guru, teman, dan warga sekolah yang lain. Memahami perasaan orang lain dilihat dari rasa iba atas penderitaan orang lain. Rasa iba atau belas kasihan pada sesama ditanamkan pada siswa dengan membiasakannya untuk saling membantu pada sesama. Saling membantu dilakukan tanpa memandang perbedaan latar belakang seseorang, seperti menjenguk guru dan siswa yang sakit atau mengalami suatu musibah.

Mengacu dari uraian di atas, empati sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai permainan tradisional di sekolah dimaknai sebagai perilaku mengenali dan berupaya mengetahui tanda-tanda (ciri-ciri) orang lain, sensitif terhadap keadaan orang lain dan memahami perasaan orang lain. Siswa dibelajarkan sikap empati dengan cara seperti memberikan sumbangan pada orang yang membutuhkan, menjenguk teman yang sakit, dan lain-lain.

f. Nilai Sportip

Sportip merupakan sikap yang terdapat dalam nilai permainan tradisional. Sportip ditanamkan pada siswa disebabkan sering terjadi konflik berupa pertikaian, perselisihan, dan pertentangan yang didasarkan atas perbedaan latar belakang. Konflik tersebut, seperti saling menghujat, menganggap etnis dirinya lebih tinggi dibanding etnis yang lain, saling mendiamkan, dan lain-lain.

Sportip sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai permainan tradisional terkait dengan menghormati perbedaan dengan pemeluk agama lain. Menghormati perbedaan latar belakang etnis, agama, golongan, dan status sosial agar tertanam kesadaran diri siswa. Kesadaran tersebut berupa memahami kelebihan orang lain, seperti saat diskusi kelompok, bila ada teman yang lain bisa membantu memberi jawaban, maka jawaban tersebut harus dihormati, karena

setiap orang memiliki potensi, dan tidak melihat orang lain dari sisi kekurangannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, sportip sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai permainan tradisional di sekolah terkait dengan menghormati perbedaan keyakinan dengan orang lain. Menghormati perbedaan terkait dilakukan dengan kesadaran diri dengan cara menerima keberadaan orang lain, menghormati perbedaan, dan menjaga perasaan orang lain,

g. Nilai Bertanggung jawab

Melakukan tugas sepenuh hati, bekerja dengan etos kerja yang tinggi, berusaha keras untuk mencapai prestasi terbaik, mampu mengontrol diri dan tangguh, akuntabel terhadap keputusan yang di ambil. Tanggung jawab terkandung dalam nilai permainan tradisional merupakan bagian penting dari pelaksanaan tugas dan kewajiban seseorang, seperti siswa memiliki tanggung jawab sebagai pelajar, guru memiliki tanggung jawab mendidik dan mengajar. Tanggung jawab berdampak pada pelaksanaan kewajiban seseorang sesuai posisinya, seperti siswa harus belajar, mengerjakan tugas, dan berbuat baik pada sesama, sedangkan guru harus melaksanakan tugas untuk mengajar dan mendidik siswa dengan baik.

Tanggung jawab yang melekat pada diri seorang siswa terkait dengan penyelesaian tugas dan kewajiban. Siswa memiliki tugas dan kewajiban untuk menyelesaikan tugas dan kewajiban selama belajar di sekolah, contoh: (1) ada sebagian siswa tidak menyukai tugas-tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran, seperti tugas individu atau kelompok, padahal tugas-tugas individu atau kelompok tersebut memberi manfaat pada dirinya. Manfaatnya dapat memahami tugas-tugas tersebut melalui bantuan teman atau orang lain sehingga dapat meningkatkan pemahaman dirinya atas mata pelajaran tersebut, dan (2) melaksanakan jadwal piket kebersihan. Melaksanakan jadwal piket sebagai contoh tanggung jawab siswa di kelas, seperti menyapu ruangan kelas, membuang sampah pada tempatnya, dan menyiram bunga di taman kelas. Hal ini dilakukan siswa di kelas atau sekolah sebagai bentuk pelaksanaan têtês (partisipatif, peduli lingkungan)

Mengacu dari penjelasan di atas, tanggungjawab sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai permainan tradisional yang dimaknai sebagai kesadaran pada diri seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang melekat pada diri siswa, mengembangkan kepribadian diri siswa sebagai individu, dan kemampuan siswa memecahkan masalah yang dialami atau dirasakan.

h. Nilai Disiplin

Disiplin merupakan nilai yang terkandung dalam nilai kepahlawanan Permainan tradisional. Disiplin merupakan suatu proses belajar untuk memahami aturan-aturan atau tata tertib yang berlaku sekolah, berupa aturan-aturan, tata tertib, perintah, dan larangan yang berlaku. Disiplin di sekolah terkait dengan tiga hal, yaitu disiplin diri, disiplin di kelas, dan disiplin di sekolah.

Disiplin tersebut: (1) disiplin diri terkait perilaku dan perbuatan seseorang. Bentuknya seperti menghormati sesama yang ditunjukkan melalui perilaku dan

perbuatan yang baik, seperti menghormati warga minoritas, mempercayai keyakinan masing-masing, dan menjaga ketertiban pelaksanaan ibadah agama lain; (2) disiplin di kelas merupakan upaya untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan mempermudah pencapaian tujuan belajar. Upaya membantu kelancaran proses pembelajaran tersebut, siswa diarahkan, seperti dinasihati bila melakukan perbuatan melanggar tata tertib. Disiplin di dalam kelas terkait ketepatan siswa menggunakan waktu masuk dan keluar kelas sesuai jadwal, mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir, tidak membolos saat jam belajar, tidak ribut saat pembelajaran berlangsung, dan lain-lain, dan (3) disiplin di sekolah terkait dengan perilaku siswa yang teratur selama berada di lingkungan sekolah sebagaimana diatur dalam tata tertib untuk menciptakan suasana tenang.

Berpijak dari penjelasan di atas, disiplin sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai kepahlawanan Prmainan tradisional dilihat dari kesediaan siswa melaksanakan aturan-aturan, seperti tata tertib, aturan-aturan yang berlaku, dan perintah-larangan yang berlaku di sekolah. Disiplin berperilaku dan berbuat siswa sangat menentukan upaya penciptaan ketentraman sekolah yang dapat dilakukan melalui disiplin diri, disiplin di dalam kelas, dan disiplin di sekolah.

i. Nilai Persatuan

Nilai persatuan dalam nilai-nilai prmainan tradisional merupakan sikap seseorang atau warga untuk menciptakan harmoni hidup dengan sesama manusia dan makhluk ciptaan Tuhan dengan menjaga hubungan dengan orang lain dan membangun persatuan. Setiap orang memiliki hak dan tanggung jawab yang harus dihormati dan memiliki tanggung jawab bersama membangun ketentraman hidup guna kepentingan generasi sekarang dan mendatang.

Nilai persatuan dalam prmainan tradisional dijadikan pegangan hidup yang diungkapkan dengan kata-kata: “kompak, utuh, dan bersatu”, maknanya setiap orang harus menjaga kekompakan, keutuhan, dan persatuan. Ungkapan tersebut juga dimaknai sebagai sikap seseorang agar jangan menjadi provokator, tidak suka memecah belah persatuan, dan lebih baik menjadi penengah bila ada perbedaan yang mengarah pada perpecahan.

Pengamalan nilai persatuan sebagaimana tercermin dalam nilai-nilai Pancasila sila ke-3 sebagai ideologi negara terdiri dari seperangkat nilai dan norma-norma yang senantiasa terinternalisasi dalam diri siswa sebagai warga negara atau rakyat Indonesia. Persatuan menjadi spirit perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dan dapat menggerakkan setiap orang untuk melakukan suatu aktivitas atau program dalam kehidupan sehari-hari, seperti di sekolah tanpa memandang perbedaan latar belakang etnis, golongan, maupun status sosialnya.

Mengacu dari penjelasan di atas, nilai persatuan sebagai nilai karakter dalam nilai-nilai prmainan tradisional dapat dipahami sebagai sikap diri untuk menjaga kebersamaan dengan orang lain tanpa memandang latar belakang etnis, agama, golongan, dan status sosialnya. Persatuan ini dapat mengikat seseorang (siswa) diikat oleh sejarah, nasib, dan budaya. Persatuan ini dilaksanakan dengan prinsip

kompak, utuh, dan bersatu, serta tidak bercerai berai diakibatkan oleh suatu perbedaan.

j. Nilai Gotong royong

Nilai karakter dalam permainan tradisional ini yaitu bergotong royong dimana mereka mau bekerja sama dengan dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan secara bersama-sama, tidak memperhitungkan tenaga untuk saling berbagi dengan sesama dan juga mau mengembangkan potensi untuk dipakai saling berbagi agar mendapatkan hasil yang terbaik dan juga menghilangkan rasa ego yang ada pada diri masing-masing.

Gotong royong memiliki makna sebagai bentuk partisipasi aktif setiap individu untuk ikut terlibat dalam memberi nilai lebih atau positif kepada setiap objek, permasalahan atau kebutuhan orang banyak di sekelilingnya. Partisipasi aktif tersebut dapat berupa bantuan yang berwujud materi, keuangan, tenaga fisik, mental spiritual, keterampilan, subangan pikiran atau nasihat yang konstruktif, sampai berdoa kepada Tuhan yang Maha Esa. Gotong royong dilaksanakan di SD berkaitan dengan bhakti sosial untuk menjaga kesehatan dan kebersihan sekolah.

Gotong royong dilaksanakan di SD berkaitan erat dengan upaya membentuk karakter siswa dengan melibatkan kepala sekolah, guru-guru, staff pegawai, dan siswa. gotong royong ini dilaksanakan untuk membelajarkan siswa cara-cara menyelesaikan masalah yang terjadi di lingkungan sekolah, seperti membersihkan halaman sekolah, membersihkan kelas, menanam pohon atau bunga di taman kelas/sekolah, dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar siswa terbiasa melakukannya di rumah atau masyarakat tempat tinggal siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter di Sekolah Dasar Negeri 1 Lenek sebagai berikut. Permainan tradisional batu pincet, selodor, manuk kurung dan sungkit masih terus ada dan masih dimainkan oleh anak-anak di SD Negeri 1 Lenek. Kecamatan Lenek Lombok Timur. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tersebut antara lain: nilai rigius, nilai kesabaran. Kerja keras dan Kerjasama, motivasi, jujur. Bertanggung jawab dan toleransi. Adapun fungsi permainan tradisional adalah sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi, meningkatkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa serta melatih kekuatan fisik siswa; Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional perlu ditanamkan kepada siswa. Dengan menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan bekal dalam membentuk sikap, moral, serta meningkatkan kecerdasan berpikir terhadap siswa. Upaya sekolah dalam melestarikan permainan tradisional tersebut sebagai dasar dalam menanamkan cinta budaya dan menghargai warisan kearifan lokal dengan cara menjaga eksistensi permainan tradisional yang ada di masyarakat; Nilai-nilai karakter dalam

permainan tradisional dapat dipahami sebagai sumber pengetahuan, media belajar mengenal diri dan lingkungannya. Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional sebagai manifestasi menghargai kearifan lokal yang ada di lingkungan setempat. Implementasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai karakter religius, kesabaran, kerjasama. Jujur dan bertanggung jawab dapat ditunjukkan melalui semua aspek yang terdapat dalam lingkungan sosial individu siswa. Nilai religius dapat ditunjukkan melalui sikap percaya kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Kepercayaan tersebut dicerminkan melalui kegiatan berdoa setiap akan melakukan suatu hal dan segala aktivitas dalam kehidupan sehari-hari seperti berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar di sekolah, bersikap hidup rukun dan tidak merugikan orang lain. Sedangkan nilai karakter kerja keras dan kerjasama seperti belajar yang giat dan sungguh-sungguh, gotong royong, membangun hubungan baik dengan semua orang. Nilai kesabaran dicerminkan melalui kerelaan dalam menjalankan tugas dan perintah yang diberikan oleh guru, orang tua serta orang lain dalam lingkungan sosialnya. Bersikap tenang dalam kondisi tertentu, tidak tergesa-gesa dan tidak memaksakan kehendak dalam mengambil sebuah keputusan.

Daftar Pustaka

- Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP), (2006). *Model pembelajaran anak usia dini melalui permainan tradisional*. Bandung: BP-PLSP Regional II Jayagiri
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Ed.: Yovita Hadiwati. Jakarta: Grasindo.
- Bungin, M. B. (2008). *Penelitian kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Creswell, J.W. (1994). *Research design: Quantitative and qualitative approach*. London: Sage.
- Danandjaja, J., (1987). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Jevalitera.
- Dewantara, K.H., (1977). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa Yogyakarta.
- Gandasari, M. F. (2019). Pengaruh permainan olahraga tradisional sepak beleg terhadap kemampuan kelincahan anak usia 7-10 tahun. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 21, doi: 10.26418/Jilo.V2i1.3 2628.

Heri, G. (2012). *Pendidikan karakter: Konsep dan implementasi*. Bandung. Alfabeta.

Hidayat, D., (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Akademika*, 5(2), 1057-1070. Mulyasa E. (2012). *Manajemen pendidikan karakter*. Bandung. Bumi aksara.

Nasution, S. (1988). *Metode penelitian naturalistik kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Nasution, S., (2002). *Metode research*. Jakarta: Bumi Aksara

Nurhayati, I. (2012) Peran permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini: Studi di PAUD Geger Sunten Desa Suntenjaya. *Jurnal Empowerment*, 1(2), 39-48.

Sugiyono, (2008). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: Alfabeta.