JIUBJ Jurnal Ilmiah
Universitas Batanghari Jambi
Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi 23, 1 (2023): 757-760
DOI: 10.33087/jiubj.v23i1.3261
http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah

Nilai Karakter Siswa dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional Engkle

Avinindy Inayda Devianti, Ujang Jamaludin
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Correspondence email: 7784220017@untirta.ac.id

Abstrak. Permainan tradisional kini tidak dapat kita pungkiri sudah mulai sirna tergerus perkembangan zaman dan tergantikan dengan masuknya kebudayaan asing ke Negara Indonesia. Era milenial saat ini, pada usia anak-anak pun jarang ada yang mengetahui menganai permaianan tradisional dimana pada usia mereka bermain adalah dunianya. Banyak hal yang bisa kita dapatkan ketika kita bermain permainan tradisional mulai dari manfaat perkembangan pribadi maupun perkembangan secara sosialnya. Salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia yaitu permainan engkle. Zaman sebelum maraknya kebudayaan asing masuk ke Indonesia anak-anak pada usia sekolah dasar khususnya akan bermain permainan tradisional saat jam istirahat tiba. Hal ini yang menjadi salah satu pokok permasalahan terkait benarkah nilai karakter siswa dapat ditanamkan melalui implementasi permainan tradisional, khusunya engkle. Sehingga penelitian kali ini akan memaparkan bahwa terdapat nilai karakter siswa yang dapat kita bangun dalam permainan tradisional engkle yang diinovasikan dalam kompetisi dipembelajaran. Penelitian kali ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan temuan-temuan di lapangan terkait pembahasan yang diangkat, kemudian data akan dikumpulkan dengan menggunakanakan prinsip etnografi yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, serta catatan lapangan. Populasi dalam penellitian ini yaitu menggunakan populasi jenuh dengan melibatkan seluruh siswa kelas II di SDN Sempu 1 Serang yang berjumlah 20 orang. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu implementasi permainan tradisional engkle pada siswa sekolah dasar ternyata memang dapat menumbuhkan nilai karakter siswa terlkait karakter jujur, pantang menyerah, tanggungjawab, dan kerjasama dalam kekompakkan tim. Sehingga peneliti sangat merekomendasikan permainan tradisional menjadi alternatif dalam praktik pengajaran dalam upaya menanamkan nilai karakter siswa sebagai upaya mewariskan nilai budaya Bangsa Indonesia kepada generasi penerus bangsa.

Kata kunci: engkle; nilai karakter; permainan tradisional

Abstract. *Nowadays, we cannot deny that traditional games have begun to disappear, eroded by the times and replaced by the entry of foreign cultures into Indonesia. In the current millennial era, at the age of children, rarely does anyone know about traditional games where at the age they play is their world. There are many things that we can get when we play traditional games starting from the benefits of personal development and social development. One of the traditional games in Indonesia is the crank game. Before the rise of foreign culture in Indonesia, children at elementary school age, in particular, would play traditional games during recess. This is one of the main issues related to whether student character values can be instilled through the implementation of traditional games, especially anklets. So that this research will explain that there are student character values that we can build in traditional anklet games which are innovated in learning competitions. This research uses a descriptive qualitative method that describes findings in the field related to the discussion raised, then data will be collected using ethnographic principles, namely observation, interviews, documentation, and field notes. The population in this research is using a saturated population involving all 20 grade II students at SDN Sempu 1 Serang. The results obtained in this study are that the implementation of the traditional ankle game for elementary school students can actually foster student character values related to honest, never giving up, responsibility, and teamwork cohesiveness. So that researchers highly recommend traditional games to be an alternative in teaching practice in an effort to instill student character values as an effort to pass on the cultural values of the Indonesian nation to the nation's next generation.*

Keywords **:** *engkle; character value; traditional game*

PENDAHULUAN

Isu mengenai terkikisnya budaya tradisional pada generasi saat ini bukanlah menjadi isu semata. Realitasnya budaya tradisional Bangsa Indonesia memamng sudah terkikis oleh perkembangan zaman dan mulai tergantikan dengan modernisasi saat ini. Kali ini peneliti berfokus pada unsur budaya Bangsa

Indonesia terkait permainan tradisional. Urgensi yang saat ini menjadi problematika di kalangan masyarakat khususnya pada usia anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan mereka cenderung asing dengan permainan tradisional yang bangsa Indonesia miliki, anak-anak cenderung mengetahui permainan modern yang terdapat pada gawainya. Sementara dalam permainan tradisional terdapat banyak manfaat dalam implementasinya, terlebih pada nilai-nilai karakter yang dapat kita tanamkan pada usia anak.

Kali ini peneliti akan menganalisis nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional jika permainan tradisional ini diimplementasikan pada instasi pendidikan dalam hal ini pada jenjang sekolah dasar. Kita mengetahui pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup guna membangun dan mengembangkan karakter yang baik sebagai dasar dari pendidikan. Sekolah Dasar merupakan tempat yang melaksanakan pendidikan setelah pendidikan keluarga. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undangg Repblik Indonesia tentang tujuan Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bab 2 pasal 3 yang menyebutkan bahwa: "Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Peserta didik memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Kepribadian merujuk pada serangkaian wawasan (cognitivies), tindakan (attituded), dan motivasi (motivation), dan perilaku (behavior), serta keahlian (skills) (Amirudin, 2019). Teknologi yang mulai menjamur di masyarakat dikala ini, permainan konvensional/tradisonal mulai tidak terjamah lagi oleh anak- anak kecil dilingkungan kita. Tipe permainan rakyat (permainan anak) bisa meningkatkan kemampuan kecerdasan jamak, seperti kecerdasan linguistik, intelek akal sehat, intelek visual- spasial, intelek kinestetik tubuh, intelek musik, intelek interpersonal (Sonjaya et al., 2021). Terdapat banyak manfaat dari permainan tradisonal guna memberikan efek positif dalam perbaikan motorik, salah satunya tingkatkan kekebalan badan siswa yang berupa gerak lokomotor (berlari, berjalan, meloncat, melompat), nonlokomotor (mendarat, berbelok, berputar), manipulatif (memukul, menghentikan, menepuk) dengan sangat efisien (Ewan Irawan et al., 2021).

Senada dengan pendapat di atas permainan tradisonal mengarahkan pentingnya suatu cara serta menyisipkan nilai- nilai kebaikan pula memiliki kearifan lokal yang amat mendidik serta memancing rasa semangat kebangsaan anak. Tidak hanya itu walaupun permainan tradisional ialah permainan yang simpel, tetapi bisa memberikan manfaat yang luar biasa seperti melatih anak dalam kehidupan sosial paling utama dengan teman sebayanya, melatih ketangkasan, serta meningkatkan motorik anak (Maulana & Riyadi, 2021).

Dalam permainan tradisional juga tertanam kerjasama yang merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktifitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan didalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Hasil penelitian Misbach dalam (Maulana & Riyadi, 2021) membuktikan kalau permainan tradisional bisa memotivasi bermacam pandangan perkembangan anak yang bisa mencakup keadaan sebagai berikut. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik agresif, serta motorik lembut. Pandangan kognitif dengan meningkatkan imaginasi, daya cipta, dilema solving, strategi, keahlian antisipatif, serta pemahaman kontekstual. Pandangan bahasa berbentuk uraian konsep-konsep angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa nilai karakter siswa yang dapat diperoleh dalam proses implementasi permainan tradisional Engkle. Mengetahui proses nilai-nilai karakter siswa dalam implementasi kompetisi inovasi permainan tradisional Engkle. Serta mengetahui kelebihan

dan kekurangan berdasarkan implementasi permainan tradisional Engkle.

METODE

Penelitian kali ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk membuat deksripsi, gambaran dan tulisan secara sistematis, faktual dan akurat (Ajat Rukajat, 2018). Penelitian ini nantinya, akan mendeskripsikan temuan-temuan di lapangan berupa nilai-nilai karakter yang muncul pada saat melakukan aktivitas permainan tradisional engkle. Adapun populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas II SDN Sempu 1 Serang yang berlokasi di Jl. Raya Serang-Pandeglang km 2, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang Prov. Banten berjumlah 20 orang. Penarikan sampel mengunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah penarikan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagain sampel, jika populasi kurang dari 30 orang (Siyoto & Sodik, 2015). Menurut (Huda & Prasetyo, 2016) Instrumen yang digunakan adalah observasi dan survei nilai nilai karakter jujur, religius, pantang menyerah/kerja keras, tanggung jawab dan kekompakan tim.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan prinsip-prinsip dalam etnografi, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan (Septianawati et al., 2019). Artiya dalam penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan wawancara baik kepada subjek penelitian maupun kepada subjek pendukung pada penelitian ini. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut: (1) melakukan asesmen awal terkait pengetahuan yang anak miliki mengenai permainan tradisional engkle; (2) melakukan observasi secara pengamatan langsung dan terperinci terkait implementasi kompetisi inovasi permainan tradisional engkle; (3) melakukan pencatatan pada catatan lapangan terkait asesmen awal dan hasil pengamatan langsung saat implementasi permainan; (4) pengambilan dokumentasi saat implementasi kompetisi inovasi permainan tradisional engkle; dan (5) melakukan pengambilan data dengan meminta siswa mengisi lembar angket siswa diisi dengan menceklis salah satu kolom “S” atau “TS”

Instrumen angket siswa pun digunakan dalam penelitian ini guna memperkuat pernyataan dari apa yang dirasakan oleh subjek populasi penelitian. Kemudian instrument yang digunakan akan dideskripsikan dengan rinci sesuai dengan bentuk penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif.

HASIL

Pengamatan mengenai nilai-nilai karakter siswa terhadap permainan tradisional engkle mengacu pada hasil lembar observasi di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya nilai-nilai karakter siswa mulai dari antusiasme dalam permainan, berlaku jujur, meningkatnya jiwa kompetisi siswa, memiliki karakter pantang menyerah dalam menyelesaikan permainan, tanggungjawab dalam menyelesaikan permainan, serta dapat bekerja sama secara kelompok dapat kita amati saat siswa melakukan permainan. Hal ini didukung oleh pernyataan guru sebagai mpengajar melalui wawancara peneliti menanyakan beberapa poin terkait implementasi permainan dalam pembelajaran, guru sebagai subjek pendukung memaparkan bahwasannya memang permainan dalam pembelajaran memilik banyak hal positif untuk menunjang perkembangan nilai-nilai karakter siswa. Anak-anak cenderung akan merasa senang dan antusias ketika mereka bermain, sehingga menyisipkan permainan dalam pembelajaran dapat memudahkan mereka dalam memahami maupun menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri mereka. Mengingat perkembangan nilai-nilai karkater anak pada usia kelas II SD masih butuh bantuan hal posistif dalam proses penerapannya. Hal ini senada dengan pernyataan Tohari, dkk (2022) yang menyatakan pengaruh lingkungan yang dominan akan menyebabkan pola pikir anak akan sering meniru dan ikut-ikutan dari pada pola pikir senidiri. Apabila lingkungan tersebut mempunyai dampak positif dan kondusif maka akan memeberi kontribusi atau dampak yang baik dalam perkembangan anak tersebut akan menjadi anak yang baik, kreatif dan pada akhirnya akan berpengaruh pada perkembangan di usia berikutnya dari pada anak yang tumbuh pada lingkungan yang kurang baik dan kondusif.

Berdasarkan hasil penelitian lembar angket siswa yang datanya telah diakumulasikan dan dihitung persentasenya maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak dapat merasakan pengaruh positif terkait nilai-nilai karakter yang mereka peroleh. Membangkitkan antusias belajar dengan permainan tradisional engkle pun tampak jelas pengaruhnya. Antusiasme anak-anak dapat membangkitkkan jiwa kompetitif mereka dengan saling bekerjasama sesama tim dan bertanggungjawab untuk menyelesaikan

permainan. Mereka pun terlihat dapat menjaga emosinya ketika mereka mengetahui bahwasannya mereka tidak mendapatkan hasil yang mereka inginkan dalam kompetisi inovasi permainan tradisional engkle ini. Hal ini senada dengan pernyataan (Estiani, 2015) yang menyatakan bahwa metode permainan dapat membantu siswa merasa nyaman pada saat belajar dan merasa senang kemudian menjadi mudah untuk mengajak mereka belajar.Disamping kelebihan serta manfaat yang dapat anak-anak peroleh ternyata dalam implementasi kompetisi permainan tradisional engkle ini masih terdapat kekurangan, melihat berdasarkan hasil lembar angket siswa masih ditemukan beberapa anak yang belum memahami serta mengetahui cara bermain engkle. Sehingga mereka masih kesulitan untuk bermain karena mereka harus masih mencerna bagaimana permainan itu dimainkan. Hal ini juga membuktikan bahwasannya permainan tradisional memang sudah tergerus oleh perkembangan zaman. Tidak semua anak mengetahui bagaimana permainan tradisional itu dimainkan.

SIMPULAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu implementasi permainan tradisional engkle pada siswa sekolah dasar ternyata memang dapat menumbuhkan nilai karakter siswa terkait karakter jujur, pantang menyerah, tanggungjawab, dan kerjasama dalam kekompakkan tim. Sehingga penelitian ini merekomendasikan permainan tradisional menjadi alternatif dalam praktik pengajaran dalam upaya menanamkan nilai karakter siswa sebagai upaya mewariskan nilai budaya Bangsa Indonesia kepada generasi penerus bangsa. Namun kecemasan kita terkait isu tergerusnya budya permainan tradisional Bangsa Indonesia benar adanya. Maka dengan hal ini selayaknya sudah menjadi tugas kita sebagai pewaris kebudayaan bangsa mewariskan aspek kebudayaan kepada anak-anak penerus generasi bangsa supaya kedepannya anak-anak kita tidakmenjadi asing di “rumah”nya, yaitu Negara Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ajat Rukajat. 2018. Pendekatan Penelitian Kualitatif. Deepublish.

Amirudin, Y. 2019. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Aswaja. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 109–120.

Estiani, Wahyu. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik. *Unnes Science Education Journal. Usej*, 4(1)

Ewan Irawan, Rabwansatriawan, & Amar, K. 2021. Pengaruh Permainan Tradisional Tapa Gala Untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh Siswa Sdn Sumi 1 Di Masa Pandemi Covid-19. *Musamus Journal Of Physical Education And Sport (Mjpes)*, 3(2), 78–81.

Huda, M. N., & Prasetyo, E. 2016. Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Generasi Muda. *Seminar Nasional: Pembentukan Karakter dan Moralitas Bagi Generasi Muda yang Berpedoman Pada Nilai-Nilai Pancasila Serta Kearifan Lokal*.

Maulana, D. A., & Riyadi, S. 2021. Nilai-Nilai Keolahraga An Dalam Permainan Tradisional “Main Jaran” Pada Masyarakat Sumbawa Sports Values In The Traditional Game Of “Main Jaran” in The People Of Sumbawa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 1(1), 1–12.

Septianawati, T., Verawati, F., & Ashri, A. M. (2019). Kajian etnomatematika: Mengungkap kearifan lokal budaya dan matematika lampung Naga. *Metatika (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 1(1), 63–79.

Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. 2021. Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 15(1), 385.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian* -. Literasi Media Publish.

Tohari, AB, Wulandari, MD, & ... 2022. Tahapan dan Karakter Perkembangan Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Wahana*