

PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL DI WILAYAH KELURAHAN MERUYUNG DEPOK

NUR IRWANSYAH¹, ARINAH FRANSORI²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

²Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: nurirwansyah19@gmail.com

ABSTRAK

Bentuk kegiatan ini, yaitu berupa melakukan permainan-permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Selain melakukan permainan-permainan tradisional itu, anak-anak diajarkan dan dipahamkan tentang nilai-nilai karakter bangsa yang terkandung dalam permainan-permainan tradisional tersebut. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk melestarikan permainan-permainan tradisional yang ada di wilayah sekitar tempat mereka tinggal. Selain itu, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter bangsa yang ada pada permainan-permainan tradisional tersebut kepada anak-anak di wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah menggunakan metode permainan, yaitu dengan permainan yang menyenangkan dan mengasyikkan, sehingga siswa dapat belajar sesuatu dengan menyenangkan. Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah ada 16 anak yang mengikuti kegiatan abdimas ini, 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Mereka dapat melakukan beberapa permainan tradisional, seperti egrang, bete, galasin, bekel, dan engklek. Minat anak-anak terhadap permainan tradisional tersebut semakin meningkat. Selain itu, mereka dapat memahami prosedur, proses, dan aturan dalam tiap permainan tersebut. Mereka juga dapat memahami bahwa ada nilai-nilai karakter bangsa yang terdapat pada tiap-tiap permainan tradisional yang mereka mainkan tersebut dapat mereka terapkan pada kegiatan bermain sehari-hari bersama teman-teman.

Kata Kunci: Nilai-nilai, Karakter Bangsa, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Bermain pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan keseharian sebagai dasar pembelajaran yang dilakukan dengan serius oleh setiap anak secara alamiah mengenai diri sendiri dan lingkungannya dan pekerjaan anak yang menunjukkan tingkah laku yang menyenangkan, dinamis, aktif, dan konstruktif (Perdani, 2014: 132). Menurut Uliyah dan Zakiyah (2019: 35), permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentudengan cara menggembirakan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Kegiatan bermain juga dapat digunakan sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak dalam bereksplorasi, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Danandjaya (Perdani, 2014: 132), permainan tradisional merupakan salah satu folkore yang beredar secara lisan dan turun termurun serta banyak mempunyai variasi, sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut. Yunus (Perdani, 2014: 132) menjelaskan bahwa permainan tradisional disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya, sehingga menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu (Perdani, 2014: 133). Yudiwinata dan Pambudi (2014: 3) menjelaskan bahwa permainan tradisional masih digunakan

anak-anak yang tinggal di daerah perkampungan. Anak-anak yang berlatar belakang daerah perkampungan kebanyakan bermain permainan tradisional karena sesuai dengan kondisi lingkungan dimana mereka tinggal. Sebagian besar anak-anak yang tinggal di daerah perkampungan mengenal permainan tradisional, permainan yang sering mereka mainkan antara lain bekel (permainan dengan bola karet dan biji bekel yang dimainkan secara berkelompok, permainan ini melatih keterampilan tangan), engkle (permainan tradisional yang melatih ketangkasan dan keseimbangan fisik dan dilakukan secara berkelompok, permainan ini melatih kerjasama dan ketelitian anak-anak), petak umpet, dakon (lebih dikenal dengan congklak), gobak sodor, benteng-bentengan (ini permainan yang harus dilakukan dengan membentuk kelompok). Selain itu, permainan tradisional lebih banyak dilakukan bersama-sama dibanding permainan modern yang kebanyakan permainannya dilakukan individu.

Setiawan (2016: 2) mengatakan bahwa permainan tradisional sarat akan nilai-nilai budaya yang tinggi, sehingga sangat dapat diajarkan kepada anak. Ciri khas dari permainan tradisional adalah 1) permainan tradisional dalam bermainnya memerlukan tatap muka antarpemain; 2) banyak bergerak; dan 3) dilakukan bersama-sama. Permainan tradisional dilakukan secara bersama-sama, sehingga membutuhkan tatap muka antarpemainnya, hal ini dapat menjalin interaksi sosial antarpemainnya.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan 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 (Baginda, 2018: 2).

Menurut Risna dan Siti (Baginda, 2018: 2), mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya. Adadelapan belas nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2013), yaitu 1) Religius. Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. 2) Jujur. Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. 3) Toleransi. Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. 4) Disiplin. Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. 5) Kerja Keras. Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Jadi dengan perilaku tertib ini dapat membangun karakter siswa dalam kehidupan nyata. 6) Kreatif. Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. 7) Mandiri. Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. 8) Demokratis. Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. 9) Rasa Ingin Tahu. Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan di dengar. 10) Semangat Kebangsaan. Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. 11) Cinta Tanah Air. Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. 12) Menghargai Prestasi. Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. 13) Bersahabat/Komunikatif. Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. 14) Cinta Damai. Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. 15) Gemar Membaca. Kebiasaan menyediakan waktu

untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. 16) Peduli Lingkungan. Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki. Hal ini sangat penting mengingat bahwa siswa seringkali berinteraksi dengan masyarakat sekitar. 17) Peduli Sosial. Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. 18) Tanggung Jawab. Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Delapan belas nilai-nilai karakter di atas akan menjadi fokus dalam pengabdian kepada masyarakat ini yang berjudul Penerapan Nilai-nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok.

Pengabdian kepada Masyarakat ini berjudul Penerapan Nilai-nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Bentuk pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu berupa melakukan permainan-permainan tradisional yang ada di sekitar. Permainan-permainan tradisional tersebut akan dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Selain melakukan permainan-permainan tradisional itu, anak-anak akan diajarkan dan dipahamkan tentang nilai-nilai karakter bangsa yang terkandung di dalam permainan-permainan tradisional tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melestarikan permainan-permainan tradisional yang ada di wilayah sekitar tempat mereka tinggal. Selain itu, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter bangsa yang ada pada permainan-permainan tradisional tersebut kepada anak-anak di wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo.

Di wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Jln. A. Rahim RT 01 RW 03 terdapat sebuah tempat yang bernama AM Educenter. Tempat ini merupakan sebuah tempat pusat pembelajaran nonformal bagi anak-anak usia sekolah yang tinggal di sekitar sana. Kegiatan-kegiatan yang ada di AM Educenter selama ini diantaranya membaca buku, belajar mengaji, belajar bahasa Arab, dan belajar bercocok tanam. Kegiatan-kegiatan tersebut dikhususkan bagi anak-anak usia sekolah yang tinggal di sekitar RW 3, Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Kegiatan-kegiatan tersebut sudah berjalan selama beberapa tahun sampai dengan sekarang. Sehubungan dengan itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan di AM Educenter Jln. A. Rahim RT 01 RW 03, Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Tim Abdimas ingin berkolaborasi dan berkontribusi dalam kegiatan yang dilakukan di sana dalam bentuk penerapan nilai-nilai karakter bangsa dalam permainan tradisional.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dikemukakan di atas, ada beberapa masalah yang dihadapi mitra sehubungan dengan kegiatan yang dilakukan di AM Educenter selama ini. Permasalahan yang terjadi, yaitu kegiatan-kegiatan yang ada di AM Educenter RW 3 selama ini hanya berkaitan dengan belajar, belajar, dan belajar. Kegiatan yang berkaitan dengan permainan-permainan anak-anak selama ini kurang dilakukan. Anak-anak di sana jarang mendapatkan kegiatan-kegiatan bermain selain kegiatan-kegiatan belajar yang sudah disebutkan di atas.

Di wilayah RW 3, Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok terdapat beberapa permainan tradisional anak yang sudah ada sejak lama, di antaranya congklak, tak kadal, petak umpat, main betet, tak jongkok, engrang, dan galasin. Dalam pada itu, permainan-permainan tradisional tersebut sudah tidak pernah dimainkan lagi oleh anak-anak setiap ada kegiatan di AM Educenter. Pada permainan-permainan tradisional tersebut banyak nilai-nilai karakter bangsa yang bisa diambil dan dipelajari oleh anak-anak. Oleh karena itu, kami, tim Abdimas dari Universitas Indraprasta PGRI Jakarta akan mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang akan dilaksanakan di AM Educenter Jln. A. Rahim RT 01 RW 03, Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan

dilakukan berupa penerapan nilai-nilai karakter bangsa dalam permainan tradisional di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok.

Solusi yang ditawarkan adalah dengan mengadakan kegiatan-kegiatan bagi anak-anak di sana yang berupa permainan-permainan tradisional anak-anak di antaranya congklak, bentengan, egrang, bekel, dan galasin. Pada tiap permainan tradisional tersebut akan dipahami dan ditanamkan nilai-nilai karakter bangsa yang bisa diambil dan dipelajari oleh anak-anak. Tim Abdimas akan menyediakan dan menyiapkan alat-alat dan perlengkapan-perengkapan permainan tradisional tersebut untuk dapat dimainkan oleh anak-anak di sana. Alat-alat dan perlengkapan-perengkapan permainan tradisional tersebut akan dihibahkan dan dijadikan sebagai benda inventaris bagi AM Educenter agar dapat dimainkan selalu oleh anak-anak.

METODE PENELITIAN

Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini diharapkan proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan efektif (Saddoen, 2021). Dari uraian di atas, metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah menggunakan metode permainan. Metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam permainan. Selain itu, metode permainan merupakan cara atau langkah-langkah yang dilakukan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan dan mengasyikkan, sehingga siswa dapat belajar sesuatu dengan menyenangkan (Daniel & Friska, 2016: 45-46).

Pengabdian kepada Masyarakat ini berjudul Penerapan Nilai-nilai Karakter Bangsa dalam Permainan Tradisional di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Bentuk pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu berupa melakukan permainan-permainan tradisional yang ada di sekitar. Permainan-permainan tradisional tersebut akan dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Selain melakukan permainan-permainan tradisional itu, anak-anak akan diajarkan dan dipahami tentang nilai-nilai karakter bangsa yang terkandung di dalam permainan-permainan tradisional tersebut.

Ada beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh tim Abdimas. Tahapan pertama, yaitu mencari tahu dan mengidentifikasi permainan-permainan tradisional yang ada di wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo. Tahapan kedua, yaitu membuat deskripsi dan uraian tentang urutan-urutan atau tata cara melakukan tiap-tiap permainan tradisional tersebut. Tahapan ketiga, yaitu mengidentifikasi dan menguraikan nilai-nilai karakter bangsa yang terdapat pada tiap-tiap permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Target yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah ada 16 anak yang mengikuti kegiatan abdimas ini, 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Waktu pelaksanaan kegiatan abdimas ini sesuai dengan rencana yang diagendakan oleh tim abdimas, yaitu pukul 08.00 hingga pukul 12.00 WIB. Dalam waktu itu, anak-anak dapat melakukan beberapa permainan tradisional, seperti egrang, bete, galasin, bekel, dan engklek.

Minat anak-anak terhadap permainan tradisional tersebut semakin meningkat. Selain itu, mereka dapat memahami prosedur, proses, dan aturan dalam tiap permainan tersebut. Mereka juga dapat memahami bahwa ada nilai-nilai karakter bangsa yang terdapat pada tiap-tiap permainan tradisional yang mereka mainkan dan nilai-nilai karakter bangsa tersebut dapat mereka terapkan pada kegiatan bermain sehari-hari bersama teman-teman.

Pada setiap akan melakukan permainan, ada beberapa hal yang dilakukan oleh ketua tim abdimas kepada anak-anak. Beberapa hal itu adalah ketua tim lebih dulu menjelaskan bentuk-bentuk permainan yang akan dilakukan oleh anak-anak. Setelah itu, ketua tim menjelaskan cara bermain tiap-tiap permainan tradisional yang akan dimainkan oleh anak-anak. Setelah anak-

anak selesai bermain permainan tradisional, ketua tim berdiskusi bersama anak-anak untuk menggali manfaat yang diperoleh dari bermain tiap permainan tradisional tersebut.

Pembahasan

Bentuk kegiatan ini, yaitu berupa melakukan permainan-permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar di Wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo, Depok. Selain melakukan permainan-permainan tradisional itu, anak-anak diajarkan dan dipahamkan tentang nilai-nilai karakter bangsa yang terkandung dalam permainan-permainan tradisional tersebut. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk melestarikan permainan-permainan tradisional yang ada di wilayah sekitar tempat mereka tinggal. Selain itu, tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini untuk memahamkan dan menerapkan nilai-nilai karakter bangsa yang ada pada permainan-permainan tradisional tersebut kepada anak-anak di wilayah Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo.

Ada beberapa penelitian tentang nilai-nilai karakter pada permainan tradisional yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian dari Nugrahastuti, dkk. (2016: 265), yaitu terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobag sodor, cublak-cublak suweng, dan engklek. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobag sodor antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional cublak-cublak suweng adalah nilai kerjasama, nilai kerukunan, dan nilai kreatifitas. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek yaitu melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi dan kesehatan.

Hasil penelitian Ridwan (2016: 131) menyatakan bahwa didapatkan bukti nyata bahwa terdapat efektivitas penggunaan media permainan anak tradisional dalam penerapan pendidikan karakter siswa sekolah dasar di Sumenep Madura karena dalam permainan tradisional yang digunakan banyak terkandung nilai-nilai yang memiliki keterkaitan dengan sembilan pilar pendidikan karakter bangsa.

Hasil penelitian Aini (2020: 2) menunjukkan bahwa di setiap permainan tradisional memiliki banyak manfaat dan nilai karakter Islami yang terkandung di dalam setiap permainan. Dimana setiap permainan tradisional tersebut mengandung nilai-nilai karakter Islami yang berbeda-beda. Permainan tradisional yang diteliti di Desa Mujirahayu Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah, yaitu permainan petak umpet, permainan kasti, permainan lompat tali, permainan congklak, permainan gobag sodor, permainan kelereng, dan permainan engklek. Nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah nilai karakter jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, bersahabat/komunikatif, cinta damai dan kerja sama.

1. Bentengan

a. Bentuk Permainan

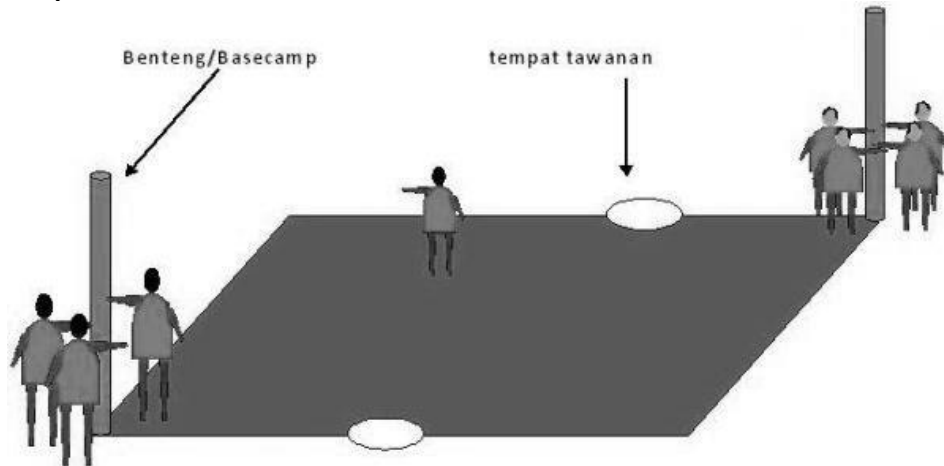
Permainan bentengan dimainkan secara berkelompok (2 kelompok). Anggota tiap kelompok biasanya terdiri dari 4 hingga 8 anak. Untuk memainkan bentengan tidak memerlukan peralatan khusus. Permainan ini pun sangat mudah untuk dimainkan.

b. Manfaat Bermain Bentengan

Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari bermain bentengan. Manfaat bermain bentengan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan kegembiraan kepada anak.
- 2) Sebagai media bagi anak untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama.
- 3) Melatih kerja sama anak-anak. Dalam permainan ini, para pemain harus saling bekerja sama untuk menjaga benteng, memata-matai musuh, menangkap lawan, dan menduduki benteng lawan.
- 4) Mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas. Dalam hal ini, para pemain harus memiliki strategi yang jitu dan kreatif dalam bermain, sehingga kelompoknya dapat keluar sebagai pemenang.

- 5) Membangun sportivitas anak. Para pemain dalam permainan ini harus dengan sportif mengakui jika kelompok lawan yang menang atau harus mau menjadi tawanan ketika ditangkap pemain lawan.
- 6) Mengembangkan motorik kasar anak, meningkatkan kelincahan, dan menyehatkan. Untuk dapat merebut benteng lawan, menangkap lawan, atau menyelamatkan diri dari kejaran lawan, para pemain dalam permainan bentengan harus banyak melakukan gerakan lari dengan cepat



Gambar 1 Permainan Bentengan



Foto 1

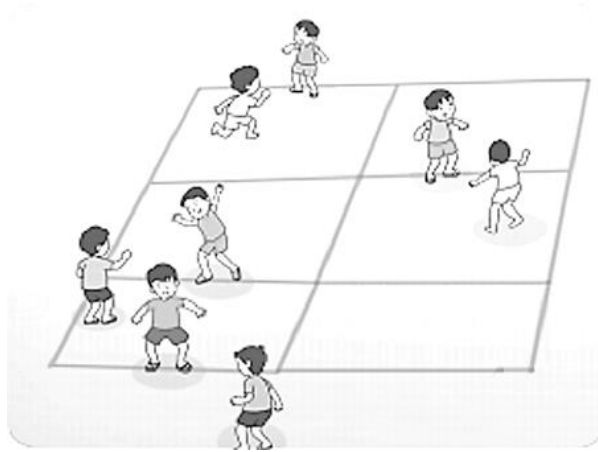
Anak-anak sedang bersiap-siap bermain bentengan dan membagi kelompok

2. Gobak Sodor/Galasin

a. Bentuk Permainan

Permainan gobak sodor dikenal pula dengan nama galasin atau galah asin. Nama gobak sodor berasal dari kata gobak dan sodor. Kata gobak artinya bergerak dengan bebas, sedangkan sodor artinya tombak. Permainan gobak sodor atau galasin adalah permainan tradisional dengan menggunakan lapangan berbentuk segi empat berpetak-petak. Setiap garis dijaga oleh pihak penjaga. Pihak yang akan masuk harus melewati garis dan jika kena sentuh penjaga, harus bergantian menjaga penjaga.

Lapangan yang digunakan dibagi dalam enam bagian. Setiap bagian biasanya dibatasi dengan kapur tulis. Lapangan yang digunakan harus rata atau datar. Permainan gobak sodor atau galasin sangat sederhana. Permainan ini tidak memerlukan peralatan. Ketangkasan, kegesitan, dan kecepatan berlari para pemain menjadi modal utama dalam bermain.



Gambar 2 Permainan Gobak Sodor

b. Manfaat Bermain Gobak Sodor

Gobak sodor merupakan permainan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak. Hal ini karena gobak sodor dimainkan secara berkelompok, sehingga permainan menjadi sangat seru. Permainan ini juga sangat menantang karena tingkat kesulitannya yang cukup tinggi. Adanya hukuman yang diberlakukan untuk tim yang kalah membuat para pemain gobak sodor memiliki semangat tinggi untuk menang. Manfaat permainan gobak sodor atau galasin sebagai berikut.

- 1) Memberikan kegembiraan kepada anak.
- 2) Untuk bermain gobak sodor dibutuhkan tenaga ekstra karena anak-anak harus berlari bolak-balik dan menggendong temannya jika timnya kalah. Gerakan tubuh yang banyak ini bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan dan melatih ketangkasan anak (melatih motorik kasar anak).
- 3) Melatih bekerja sama anak dalam sebuah tim.
- 4) Pada permainan ini, setiap tim harus memilih pemimpinnya. Hal ini bermanfaat untuk melatih kepemimpinan pada anak.
- 5) Mengasah kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan.
- 6) Pada permainan gobak sodor, anggota tim yang kalah harus menerima konsekuensi, yaitu berupa menggendong anggota tim yang menang dengan jarak yang sudah ditentukan. Hal ini bermanfaat untuk melatih tanggung jawab dan membangun sportivitas anak.
- 7) Melatih semangat juang anak untuk meraih kemenangan dalam permainan (semangat pantang menyerah).



Foto 2
Anak-anak sedang bermain Gobak Sodor/Galasin

3. Bekel

a. Bentuk Permainan

Bekelan merupakan permainan tradisional yang identik sebagai permainan anak perempuan. Anak laki-laki sangat jarang memainkan permainan ini. Permainan ini dimainkan di atas permukaan yang halus, seperti di atas lantai ubin, keramik, atau semen di dalam rumah dan teras. Permainan bekel menggunakan alat berupa bola karet dan biji bekel. Bola karet yang digunakan untuk bermain berdiameter sekitar 3 hingga 5 cm atau hampir sama dengan ukuran bola tenis meja. Biji bekel berjumlah lima buah dan bentuknya mirip dengan huruf S tiga dimensi yang umumnya terbuat dari timah, tembaga, atau kuningan.

Biji bekel memiliki permukaan yang berbeda pada tiap sisinya. Pada permukaan atas terdapat bintik dari cat berwarna merah, permukaan bawah tanpa tanda dari cat, satu sisi permukaan samping merupakan permukaan yang kasar dan terdapat lubang-lubang kecil, dan permukaan sisi lainnya merupakan permukaan halus polos atau terdapat tanda silang.

b. Manfaat Bermain Bekel

Permainan bekel membutuhkan keterampilan untuk memainkannya. Ada beberapa manfaat dalam bermain bekel untuk anak-anak, yaitu:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak.
- 2) Melatih konsentrasi pada anak.
- 3) Melatih kemampuan motorik halus anak.
- 4) Melatih kecermatan, kecekatan, dan ketangkasan anak.
- 5) Mengembangkan kemampuan sosial anak karena permainan ini dilakukan bersama-sama dengan teman.
- 6) Melatih anak untuk mematuhi aturan dan sabar menunggu giliran.
- 7) Melatih anak untuk berpikir cepat dan mengatur strategi agar tidak melakukan kesalahan serta dapat menyelesaikan semua tahapan permainan.



Foto 3
Seorang anak yang sedang bermain bekel

4. Congklak

a. Bentuk Permainan

Congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang populer pada zaman dahulu. Permainan ini menggunakan papan kayu yang memiliki 14 hingga 16 lubang dengan dua lubang di ujung papan. Permainan ini dimainkan biji-bijian atau batu kecil yang dipindahkan dari satu lubang ke lubang lainnya memutar secara berurutan. Permainan

tradisional ini pun populer dan banyak dimainkan oleh masyarakat Jawa pada zaman dulu. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain. Meskipun begitu, biasanya anak-anak lainnya yang tidak bermain ikut berkumpul dan menonton permainan ini. Tentu ini memberikan hiburan yang asik dan menyenangkan pada masanya

b. Manfaat Bermain Congklak

Permainan congklak juga membutuhkan keterampilan untuk memainkannya. Ada beberapa manfaat dalam bermain congklak untuk anak-anak, yaitu:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak.
- 2) Melatih kemampuan motorik halus anak.
- 3) Melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran untuk bermain.
- 4) Melatih konsentrasi pada anak.
- 5) Mengembangkan kemampuan sosial anak karena permainan ini dilakukan bersama-sama dengan teman.
- 6) Melatih anak untuk menyusun strategi untuk memenangkan permainan.
- 7) Mengembangkan kemampuan berhitung anak.
- 8) Melatih ketelitian anak. Anak yang sedang bermain harus teliti dalam memasukkan biji-biji congklak satu demi satu hingga habis. Sementara itu, anak yang sedang menunggu giliran bermain harus cermat mengamati lawannya memasukkan biji-biji congklak satu per satu secara berurutan sesuai dengan aturan permainan agar permainannya dilakukan secara jujur.
- 9) Melatih kejujuran pada anak.



Foto 4
Anak-anak sedang bermain congklak

5. Egrang

a. Bentuk Permainan

Egrang merupakan permainan dengan menggunakan galah atau tongkat sebagai pijakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang bisa dimainkan dimana saja, di lapangan, pantai, dan sebagainya. Egrang ini pada waktu tempo dulu sering dilakukan sebagai ajang adu ketangkasan yang berdaya guna untuk meningkatkan kemampuan berlari dengan memakai alat bantu dua tongkat. Biasanya tongkat tersebut terbuat dari batang pohon bambu. Jenis olah raga ini dilakukan pada siang hari. Dalam bermain egrang, keseimbangan tubuh sangat diperlukan sebab pada permainan ini kedua kaki tidak boleh menginjak tanah. Bagian tubuh hanya dipikul alat bantu dua buah tongkat dan harus bisa berlari melintasi badan jalan dan sering dilakukan melintasi sungai.

b. Manfaat Bermain Egrang

Meski tampak seolah hanya permainan tradisional semata, Egrang memiliki banyak manfaat yang berada di dalamnya. Manfaat bermain egrang antara lain:

- 1) **Melatih tanggung jawab.** Ketika kamu sudah memulai permainan ini, maka pilihan satu-satunya adalah maju dan selesaikan permainan ini entah apapun hasil yang akan kamu dapatkan saat pertandingan usai.
- 2) **Sportivitas.** Seperti yang sebelumnya dijelaskan kejujuran adalah salah satu bentuk sportivitas yang akan berguna kehidupan setiap diri dalam kehidupannya di masa depan.
- 3) **Mengasah keberanian.** Sama halnya dengan belajar sepeda dan hal lainnya, Egrang juga berpotensi untuk mengasah keberanian kamu. Gagal memang dapat kita temui dalam segala hal saat mencobanya. Namun, gagal sebenarnya adalah saat kamu benar-benar menyerah dengan proses dan kamu tidak menyelesaikannya dengan baik.
- 4) **Belajar keseimbangan.** Salah satu faktor utama keberhasilan permainan ini adalah keseimbangan. Berdiri di atas dua bambu dengan dapat bergerak secara leluasa adalah salah satu bakat yang kamu miliki.



Foto 5
Anak-anak sedang bermain egrang

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 16 anak usia sekolah yang tinggal di sekitar tempat pelaksanaan abdimas, 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Waktu pelaksanaan kegiatan abdimas ini dimulai pukul 08.00 hingga pukul 12.00 WIB. Dalam waktu itu, anak-anak dapat melakukan beberapa permainan tradisional, seperti egrang, gobak sodor/galasin, bekel, congklak, dan engklek. Anak-anak sangat senang bisa melakukan permainan tradisional tersebut. Mereka sudah dapat memahami prosedur, proses, dan aturan dalam tiap permainan yang telah dilakukan. Mereka juga sudah dapat memahami bahwa terdapat nilai-nilai karakter bangsa yang ada pada tiap-tiap permainan tradisional yang mereka mainkan dan dapat mereka terapkan pada setiap kegiatan bermain sehari-hari bersama teman-teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2020). *NILAI-NILAI KARAKTER ISLAMI PADA PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI DESA MUJIRAHAYU KECAMATAN SEPUTIH AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>
- Daniel, S., & Hasali, F. (2016). Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Kristen Kanaan Tangerang. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), 41-61.

- Ridwan, M. (2016). Pendidikan karakter berbasis permainan tradisional siswa sekolah dasar di sumenep madura. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)"* (pp. 131-135). Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prodi Bimbingan dan Konseling.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Perdani, P.A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129-136.
- Saddoen, Arifin. *Macam-macam Metode Pembelajaran, Pengertian, Jenis, dan Contohnya*. <https://moondoggiesmusic.com/metode-pembelajaran/> (diakses 2 Mei 2021).
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-8. DOI: 10.24269/dpp.v4i1.52
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31-43. DOI: <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Yudiwinata, H. P. dan Pambudi Handoyo. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3)