

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK

Suciati Nur Apriyanti, Nisa Nurfadillah

Universitas Islam Al-Ihya Kuningan

Email: suciatinura@gmail.com, nisanurfadillah324@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Artikel Masuk: 14 Desember 2024 Artikel Review: 20 Desember 2024 Artikel Revisi: 22 Desember 2024	Di era globalisasi ini kebanyakan anak lebih memilih dan tertarik kepada permainan yang menggunakan alat-alat canggih dibandingkan permainan dahulu salah satunya permainan tradisional. Kecanduan <i>game online</i> membuat anak memiliki sikap acuh terhadap orang lain sehingga berpengaruh terhadap karakter anak khususnya anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan congklak untuk penanaman nilai karakter peserta didik serta untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan congklak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data diperoleh dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil penelitian yang ditemukan peneliti adalah menunjukkan bahwa penerapan permainan congklak terdapat beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap awal, tahap penerapan dan tahap akhir. Dalam permainan tradisional congklak dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar seperti nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, dan menghargai prestasi. Adapun untuk faktor pendukung penerapan permainan congklak yaitu sarana prasarana, sedangkan faktor penghambat permainan congklak yaitu suasana hati peserta didik yang sedih atau tidak bersemangat.
Kata Kunci: Penerapan, Permainan Tradisional, Karakter	

Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang sangat pesat telah menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan manusia, terutama anak - anak di era globalisasi. Kemajuan teknologi telah menciptakan dampak negatif terhadap kehidupan manusia, terutama anak - anak di era globalisasi. Saat ini, dengan hadirnya teknologi, banyak anak lebih tertarik dan toleran terhadap permainan yang menggunakan alat canggih daripada permainan tradisional. Seorang anak lebih menyenangi bermain *game online*, sehingga mereka lupa beradaptasi dengan dunia modern di sekitar kita karena adanya *gadget* tersebut. Kecanduan *game online*, anak membuat sikap acuh tak acuh terhadap orang lain sebagaimana kecanduan *game online* sangatlah berpengaruh terhadap karakter anak, yaitu anak usia sekolah dasar. Selain itu bermain *game online* dapat menyebabkan rentang perhatian anak berkurang, rentang perhatian anak menjadi menurun. Begitu seorang anak menguasai dan kecanduan bermain *game online*, mereka akan mengabaikan orang - orang yang mengajak ngobrol atau berinteraksi dengan mereka.

Menurut penelitian dalam jurnal yang berjudul “fenomena *game online* di kalangan anak sekolah dasar” bahwa pada era globalisasi ini anak sekolah dasar lebih menyenangi *game online* sehingga pada usia sekolah dasar masih rentan akan hal-hal negatif yang ada di dalam kehidupan sehari-harinya. Misalnya peserta didik yang sudah kecanduan *game*

online akan menjadi malas seperti malas belajar, malas sekolah, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan game online (Mertika dan Mariana 2020).

Indonesia memiliki banyak tradisi budaya yang berbeda, tradisi budaya yang berbeda dan memiliki berbagai permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai budaya yang membantu membentuk kepribadian anak-anak. Berbagai permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai religius yang membantu membentuk karakter anak. Dalam permainan tradisional anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosialnya, belajar bagaimana berkomunikasi dengan orang lain, mengembangkan kesadaran diri atau kecerdasan emosional, belajar bagaimana menjadi patuh, belajar bagaimana mengikuti aturan, dan belajar bagaimana menghormati orang lain.

Permainan tradisional adalah permainan yang memiliki berbagai unsur budaya. Permainan tradisional adalah salah satu komponen utama bangsa Indonesia yang tersebar luas di berbagai penjuru nusantara. Akan tetapi, seiring dengan kemajuan teknologi, permainan tradisional semakin tidak diminati lagi sehingga menimbulkan berbagai masalah, terutama bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Hal ini diakibatkan dengan semakin menurunnya tingkat keikutsertaan masyarakat umum maupun individu dalam permainan tradisional budaya yang tersebar luas di berbagai penjuru Nusantara. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, permainan tradisional semakin tidak diminati sehingga menimbulkan masalah, terutama bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Hal ini juga diakibatkan dengan menurunnya tingkat partisipasi masyarakat umum dan individu dalam permainan tradisional (Anatasya dkk 2023).

Permainan tradisional congklak adalah salah satu jenis permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun (Dewi, Saragi, & ndona 2023). Permainan congklak memiliki nilai positif dan dampak positif. Misalnya, anak-anak cenderung lebih agresif, yang membuat mereka kurang, yang membuat mereka tidak mudah terkena masalah obesitas di masa kecil. Permainan tradisional juga dapat digunakan untuk mengajarkan karakter yang berharga kepada siswa lain di lingkungan tempat tinggal sekolah rentan terhadap masalah obesitas pada anak. Mereka juga dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang karakter yang berharga kepada siswa lain di lingkungan tempat tinggal dan lingkungan sekolah.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa peneliti mengambil penelitian yang berjudul “penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik di sekolah dasar” dengan menerapkan permainan tradisional congklak dapat membentuk nilai-nilai karakter peserta didik. Sehingga permainan tradisional sangat penting untuk diterapkan di dalam kalangan anak usia SD. agar peserta didik tidak terlalu kecanduan terhadap gadget dan peserta didik mengetahui bahwa ada permainan yang lebih asik dan bermanfaat selain game online yaitu permainan tradisional.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian ini penulis mencoba melakukan serangkaian teknik penelitian *survey*, observasi, dan wawancara untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono 2020).

Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter

Salah satu permainan tradisional yang dapat menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik adalah congklak. Dalam penanaman nilai-nilai karakter peserta didik dapat dilakukan dengan memainkan permainan tradisional congklak sehingga peserta didik dapat melestarikan budaya dan tidak ketergantungan kepada game online. Peserta didik dapat melakukan permainan di luar kelas ataupun di rumah.

Dari hasil observasi dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan secara langsung terhadap 2 objek yang diobservasi yaitu penerapan permainan tradisional congklak dan penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. Dalam hasil observasi ini diperoleh bahwa peserta didik mampu memainkan permainan congklak dengan baik dan benar sesuai aturan dan langkah-langkah yang sebelumnya sudah dijelaskan, sehingga dapat menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik yang bertanggungjawab, jujur, disiplin, kerja keras dan dapat menghargai prestasi.

Dalam penerapan permainan tradisional congklak ada beberapa tahapan-tahapan permainan congklak menurut (Saputri 2020) diantaranya:

a. Tahap persiapan

Dalam tahap persiapan ini peserta didik menyiapkan alat permainan congklak dengan cara peserta didik memasukan biji congklak ke dalam 14 lubang congklak kecuali induk lubang tidak di isi dengan biji congklak. Setiap lubang diisi masing-masing 7 biji congklak.

b. Tahap awal

Pada tahap awal ini peserta didik menentukan pemain awalnya dengan cara suit terlebih dahulu sebelum permainan dimulai. Setelah pemain awalnya sudah diketahui maka langsung untuk memainkan permainan congklak. Pada tahap awal ini peserta didik melakukan suit sebanyak 3 kali setiap pergantian putaran, permainan congklak ini dimainkan sebanyak 3 kali putaran. peserta didik yang mendapatkan giliran pertama akan langsung bermain dengan mengambil biji congklak dari salah satu lubang yang tersedia. Namun yang diambil bukanlah lubang lawan akan tetapi lubang yang di depan pemain masing-masing.

c. Tahap penerapan

Dalam tahap penerapan ini peserta didik memainkan permainan congklak secara langsung dengan berpasangan. peserta didik memainkan permainan sesuai langkah-langkah yang sebelumnya sudah dijelaskan dan ditentukan. Adapun langkah-langkah permainan congklak menurut jurnal (Cahyani dan Putri 2023) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang bermain memilih salah satu lubang yang berisi biji congklak untuk disebar ke lubang lain.
- 2) Peserta didik menyebarkan biji congklak yang ada di lubang tersebut kesetiap lubang lainnya searah dengan jarum jam.
- 3) Masing-masing lubang diisi dengan satu biji. Jika biji yang terakhir jatuh dilubang yang ada bijinya maka biji yang ada dilubang tersebut diambil lagi.
- 4) Kemudian peserta didik mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Dan isilah lubang induk kita setiap lewar dan lubang induk lawan tidak diisi.
- 5) Lakukan secara bergantian dengan lawannya sesuai langkah-langkah dan aturan yang sama.

d. Tahap akhir

Dalam tahap akhir ini adalah suatu penentuan permainan yang dimana di dalam sebuah permainan adanya pemenang dan yang kalah. Dalam tahap akhir ini peserta didik mampu menyelesaikan permainan sampai dengan selesai sehingga mengetahui pemenang nya. Permainan congklak dengan dimainkan sebanyak 3 kali putaran, dimana peserta didik yang mendapatkan skor 2 kali menang akan dinyatakan menang sedangkan jika peserta didik memenangkan sebanyak 1 kali maka itu dinamakan kalah.

2. Nilai-nilai karakter peserta didik dalam permainan tradisional congklak

Dalam permainan tradisional congklak terdapat beberapa nilai-nilai karakter peserta didik diantaranya yaitu nilai karakter bertanggungjawab, jujur, disiplin, kerja keras dan menghargai prestasi. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional congklak dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik ini dikumpulkan data dari responden guru yang menjelaskan bahwa dengan adanya penerapan permainan tradisional congklak dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik karena dengan menumbuhkan karakter peserta didik bukan hanya belajar di kelas saja dengan memainkan permainan tradisional congklak juga bisa menumbuhkan nilai karakter misalnya nilai karakter jujur, tanggung jawab, menghargai prestasi dan lain sebagainya.

Dalam permainan tradisional congklak terdapat nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari peserta didik sekolah dasar sebagai berikut:

a. Tanggung jawab

Permainan congklak merupakan permainan yang harus diselesaikan sampai akhir agar dapat mengetahui pemenangnya. Dalam penerapan permainan tradisional congklak berlangsung peserta didik memainkan permainan yang dimulai dengan mengambil alat permainan congklak yang sebelumnya masih terbungkus rapih oleh elastik.

Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Penanaman Nilai-Nilai Karakter
Peserta Didik

Kemudian peserta didik mengeluarkan biji congklak tersebut dan memasukan nya ke dalam lubang congklak yang dimana lubang congklak tersebut terdiri dari 14 lubang kecil. Setiap masing-masing lobang congklak peserta didik memasukan 7 biji congklak.

Setelah permainan selesai peserta didik membereskan kembali alat permainan congklak dan biji congklak dengan rapih. Nilai karakter peserta didik tertanam dalam permainan congklak dibuktikan dari hasil observasi bahwa peserta didik mampu menjaga alat permainan congklak dengan baik dan benar serta memainkan permainan sampai dengan selesai.

b. Jujur

Dalam sebuah permainan tidak boleh saling membohongi antar sesama atau bisa dibilang curang. Setelah permainan congklak dimainkan 3 putaran 4 peserta didik bermain dengan memindahkan biji congklak satu persatu ke dalam lobang yang dilewatinya dengan benar tanpa ada yang terlewat. Ketika peserta didik berhenti di satu lobang yang kosong peserta didik tidak melanjutkannya dan diganti dengan lawan mainnya.

Nilai karakter peserta didik tertanam dalam permainan congklak ditujukan dengan pesrta didik memainkan permainan sampai dengan selesai sesuai arahan tanpa ada yang terlewat dan tidak membohongi lawan mainnya saat permainan berlangsung sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa peserta didik mampu memainkan permainan congklak tanpa adanya kecurangan dalam permainan.

c. Disiplin

Permianan congklak tedapat beberapa aturan yang harus di laksanakan dan terdapat langkah-langkah bermain yang harus dilakukan secara berurutan. Dalam permainan congklak peserta didik melakukan sesuai dengan aturan dan langkah-langkah nya. Sebelum permainan congklak berlangsung peserta didik melakukan suit terlebih dahulu agar mengetahui pemain pertamanya. Setelah mengetahui pemain pertamanya peserta didik yang bermain pertama mengambil biji congklak dari salah satu lubang congklak, kemudia biji congklak di masukan ke dalam lubang satu persatu sesuai arah jarum jam.

Dalam permainan congklak terdapat aturan dimana peserta didik harus mengumpulkan biji congklak ke dalam lubang besar sebanyak mungkin dengan aturan ketika melewati lubang harus terisi oleh biji congklak tanpa terlewati satu lubang pun.

Nilai karakter jujur tertanam dalam permainan congklak dibuktikan dengan hasil observasi langsung bahwa peserta didik memainkan permainan congklak dengan baik dan benar sesuai aturan dan langkah-langkah yang telah ditentukan sebelumnya.

d. Kerja keras

Permainan congklak melatih anak untuk memiliki jiwa yang pantang menyerah, dikarenakan di dalam permainan congklak ini peserta didik berusaha untuk memenangkan sebuah permainan.

Dalam permainan congklak peserta didik melakukan dengan penuh semangat sehingga permainan dapat berjalan dengan lancar sampai dengan selesai. 4 peserta didik dalam sebuah observasi penerapan permainan congklak bermain dengan penuh semangat dan penuh bergembira, selain itu peserta didik juga berjuang untuk memenangkan permainan congklak tersebut dengan bermain secara bersungguh-sungguh dan fokus pada saat bermain.

e. Menghargai prestasi

Permainan congklak merupakan permainan yang tidak bisa diulang kembali ketika biji congklak sudah habis semua di lubang kecil dan mengetahui pemenangnya. Sehingga ketika peserta didik yang kalah akan dilatih untuk menerima dengan keikhlasan.

Ketika permainan selesai setelah bermain 3 putaran peserta didik yang satu memenangkan 2 kali sedangkan pemain lawannya memenangkan 1 kali. Peserta didik yang memenangkan 2 kali disebut dengan pemenang dan yang memenangkan 1 kali disebut pemain yang kalah. Peserta didik yang menang tidak bersikap sombong walaupun dia sudah memenangkan permainan, malahan peserta didik yang menang ini mengajak temannya yang kalah untuk berlatih permainan congklak. Untuk peserta didik yang kalah dia menerima dengan ikhlas tidak emosi pada saat kalah.

Nilai karakter menghargai prestasi dalam penerapan permainan congklak dibuktikan dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik yang menang dan kalah mampu menerima dan menghargai prestasi yang dicapai lawannya.

Dalam penerapan permainan tradisional congklak terdapat nilai-nilai karakter yang tertanam yaitu nilai karakter tanggungjawab, jujur, disiplin, kerja keras dan menghargai prestasi. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Zafirah 2020) yaitu ada Sembilan nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional congklak. Sembilan karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, dan menghargai prestasi.

3. Faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan tradisional untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik

a. Faktor pendukung

Faktor pendukung dimaksud dalam penelitian ini yaitu hal-hal yang dapat menunjang penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. Sarana dan prasarana permainan congklak dapat mendukung dalam penerapan permainan congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik.

Sarana dan prasarana permainan congklak menjadi faktor pendukung dalam penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter. Dengan tersedianya alat permainan congklak peserta didik akan mudah untuk bisa memainkan permainan congklak dengan baik sesuai aturan dan langkah-langkahnya, sehingga peserta didik mampu menanamkan nilai-nilai karakter yang baik.

Dengan adanya sarana dan prasarana permainan congklak dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik karena dengan tersedianya alat permainan congklak peserta didik akan mudah untuk bisa memainkan permainan congklak dengan baik

Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Penanaman Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik

sesuai dengan aturan permainan yang tertera, sehingga dengan peserta didik bermain secara baik dan benar akan menumbuhkan nilai-nilai karakter yang baik pula.

b. Faktor penghambat

Faktor penghambat dimaksud dalam penelitian ini yaitu segala sesuatu yang dapat mengganggu dalam penerapan permainan congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. Keinginan dan suasana hati peserta didik dapat menghambat dalam penerapan permainan tradisional congklak untuk penanaman nilai-nilai karakter peserta didik.

Jika suasana hati peserta didik senang itu akan mendukung penerapan permainan tradisional karena dengan suasana hati peserta didik yang senang penerapan permainan congklak akan berjalan dengan baik dan lancar, sedangkan apabila suasana hati yang sedih akan menghambat penerapan permainan congklak karena dengan suasana hati peserta didik yang sedih penerapan permainan congklak akan telaksana dengan malas-malasan atau asal-asalan.

Salah satu faktor yang dapat menghambat terhadap penerapan permainan tradisional congklak yaitu suasana hati dan keinginan peserta didik. Suasana hati peserta didik yang sedih akan menghambat kepada penerapan permainan congklak, sehingga peserta didik yang sedih bermain congklak dengan rasa paksaan.

Faktor yang mendukung permainan congklak dalam penanaman nilai-nilai karakter peserta didik yaitu sarana dan prasarana. Sedangkan faktor penghambat terhadap penerapan permainan congklak dalam penanaman nilai-nilai karakter peserta didik yaitu suasana hati peserta didik misalnya sedih, tidak bersemangat dan lainnya. Hal ini sesuai dengan teori (Saputri 2020) yang menyatakan bahwa faktor pendukung dan penghambat terdiri dari faktor internal dan eksternal. Diantaranya faktor internal yaitu keinginan dan dorongan, sedangkan faktor eksternal terdiri dari lingkungan, sarana prasarana dan lingkungan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai karakter dilihat dari aturan dan langkah-langkah yang harus dilakukan dengan baik dan benar agar permainan dapat terselesaikan. Nilai-nilai karakter peserta didik yang dapat dipelajari untuk kehidupan sehari-hari dalam permainan tradisional salah satunya permainan tradisional congklak yang bisa dimainkan pada pembelajaran olahraga atau Penjaskes. Nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar dalam permainan tradisional congklak yaitu : bertanggung jawab, jujur, disiplin, kerja keras, dan menghargai prestasi.

Faktor pendukung penerapan permainan tradisional untuk penanaman nilai-nilai karakter yaitu sarana dan prasarana. Dengan adanya alat permainan congklak yang lengkap akan memudahkan pemain untuk memainkan permainan congklak. Sedangkan faktor penghambat penerapan permainan tradisional congklak yaitu suasana hati peserta didik yang sedih. Dengan suasana hati peserta didik yang sedih atau tidak menyukai

permainan congklak, maka dalam sebuah permainan tidak akan berjalan dengan lancar karena pemain merasa bermain secara terpaksa.

Daftar Pustaka

- Anatasya, E., T. Rafifah, T. Rustini, and Y. Wahyuningsih. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal On Education*. 5(3), 63–72.
- Cahyani, and Amelia Putri. (2023). “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Sisiwa Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*. 3(2), 65–76.
- Dewi, nurhasanah nusation., Daulat Saragi, and yakobus ndona. (2023). “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Congklak Atau Lumbung.” 1(4).
- Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. (2020). “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar.” *Journal of Educational Review and Research* 3(2):99. doi: 10.26737/jerr.v3i2.2154.
- Saputri, Adek. (2020). “Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini.”
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif. Bandung : Alfabeta.
- Zafirah, Afifah. (2020). “Penanaman Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 9(1).