

Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Congklak Atau Lumbang

***Dewi Nurhasanah Nasution**

Universitas Negeri Medan

Email : dewinurhasanahnasution27@gmail.com

Daulat Saragi

Universitas Negeri Medan

Email : saragios@yahoo.co.id

Yakobus Ndona

Universitas Negeri Medan

Alamat : Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 2023

Abstract. *Traditional games are games passed down from ancestors, but traditional games have been marginalized because in the modern era 4.0 the use of technology is very much used in everyday life. The technology that is often used is cellphones. The use of cellphones starts from teenagers, adults and even children who use cellphones like elementary school children. Mobile phones are usually used by children to play online games because children can play online games anywhere and anytime, which results in children not playing with their peers because they are already engrossed and focused on the online games on their mobile phones. This research aims to explore the character values that can be instilled in elementary school students through game congklak or barn. This research uses a qualitative method with a literature review. The results of this research show that the traditional game congklak or lumbang can instill character values in elementary school students such as the values of honesty, discipline, hard work, creativity, curiosity, independence, communicativeness, responsibility and respect for achievement.*

Keywords: *Character Values, Traditional Games, Elementary School.*

Abstrak . Permainan tradisional merupakan permainan turun menurun dari nenek moyang akan tetapi permainan tradisional sudah tersisihkan dikarenakan di zaman era modern 4.0 penggunaan teknologi sangat digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Teknologi yang sering digunakan yaitu handphone. Penggunaan handphone mulai dari kalangan remaja, dewasa bahkan anak-anak sudah menggunakan handphone seperti anak sekolah dasar. Handphone biasanya digunakan oleh anak-anak untuk bermain game online karena anak-anak bisa bermain game online di mana saja dan kapan pun, yang mengakibatkan anak-anak tidak bermain dengan teman sebayanya karena sudah asik dan fokus dengan game online yang ada di handphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan terhadap peserta didik sekolah dasar melalui permainan congklak atau lumbang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan kajian studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak atau lumbang dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar seperti nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.

Kata Kunci : Nilai-nilai Karakter, Permainan Tradisional, Sekolah Dasar.

LATAR BELAKANG

Menurut Sukardi (2016) Nilai karakter merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dan kemajuan sebuah bangsa. Seorang filsuf Yunani Heraclitus menyatakan “*a man’s character is his fate*” yang berarti bahwa nasib seseorang tergantung dari bagaimana karakternya karena karakter landasan dalam pengambilan keputusan dan peran yang efektif. Oleh sebab itu, pendidikan dan penanaman karakter menjadi

salah satu fokus program pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan lembaga-lembaga terkait lainnya yang menyelenggarakan pendidikan mulai dari pendidikan anak usia dini. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk dalam pendidikan nilai karakter, khususnya di satuan pendidikan anak usia dini adalah dengan kegiatan bermain permainan tradisional sebagai kearifan lokal yang sangat melekat dengan kehidupan masyarakat. Menurut Anggita et al (2018) Permainan tradisional merupakan budaya bangsa yang sangat erat dengan kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak. Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki jenis permainan tradisional yang menjadi kekhasan daerah masing-masing, termasuk di Sumatera Utara. Sayangnya, eksistensi permainan tradisional saat ini sudah mulai hilang seiring perkembangan zaman yang lebih menonjol dari aspek teknologi digital.

Permainan tradisional congklak atau lumbang adalah salah satu jenis permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak dan juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik di sekolah dasar di sela-sela pembelajaran. Dibeberapa daerah di Sumatera khususnya budaya Melayu dan Jawa menyebut permainan ini dengan sebutan permainan tradisional congklak atau lumbang. Permainan congklak atau lumbang merupakan permainan tradisional yang cara bermainnya sama hanya saja yang membedakannya adalah congklak menggunakan media yang dijual di pasaran sedangkan lumbang menggunakan media tanah yang dibuat lubang-lubang yang menyerupai lubang pada congklak. Perbedaannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Lumbang



Gambar 2. Congklak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan terhadap peserta didik sekolah dasar melalui permainan congklak atau lumbang. Hal ini penting untuk dilakukan karena permainan tradisional sangat kaya manfaat dalam

pengembangan karakter, tetapi kondisi di lapangan menunjukkan kurangnya minat dan atensi yang diberikan oleh stakeholders dalam pengembangan permainan tradisional di sekolah.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Cahyani (2014:29-30) Congkak merupakan salah satu alat permainan yang paling digemari oleh masyarakat Melayu di Provinsi Riau, bahkan sampai saat ini permainan ini masih sering dimainkan oleh masyarakat Melayu Riau dan juga di daerah lainnya, khususnya di kalangan anak-anak sekolah dasar. Menurut Siregar dkk (2014:119) congkak merupakan salah satu permainan yang telah merakyat dikalangan masyarakat Melayu Riau dan telah ada dari dahulu secara turun temurun, lazimnya aktivitas permainan congkak tersebut dilakukan pada waktu-waktu luang aktivitas masyarakatnya.

Dari beberapa penelitian terdahulu, permainan tradisional dapat menstimulasi nilai karakter atau agama dan moral anak. Husain dan Walangdi (2020) Beberapa nilai karakter atau moral agama dapat distimulasi dalam permainan tradisional, misalnya jenis permainan ponti dan kainje dari Gorontalo yang dapat menstimulasi nilai kejujuran, kedisiplinan, dan kerja sama. Selain itu, menurut Witasari dan Wiyani (2020) permainan bola bekel, lompat tali, yoyo, dan sebagainya yang biasanya dimainkan di Banyumas dapat menumbuhkan nilai tanggung jawab, kedisiplinan, peduli sosial, kerja keras, serta cinta damai dan tanah air, kejujuran, sportivitas, religius, kerjasama, peduli, kepatuhan, dan lapang dada dan menurut Perdina dan Kristiawan (2021) ada juga permainan tradisional hadang dari Bengkulu yang dapat menumbuhkan nilai religius, kedisiplinan, kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab. Penelitian lain dari Agusti et al (2018) juga menemukan sembilan nilai karakter dalam permainan tradisional congklak, yaitu: kejujuran, kedisiplinan, hard work, kreativitas, rasa penasaran, kemandirian, tanggung jawab, komunikatif, dan apresiasi terhadap sebuah pencapaian.

Menurut Putry (2019) Nilai-nilai karakter yang tumbuh dari permainan tradisional di atas sejalan dengan 18 nilai karakter yang dirumuskan oleh Kemendikbud yaitu: religius, toleransi, disiplin, menghargai prestasi, kerja keras, mandiri, jujur, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, peduli sosial, kreatif, cinta tanah air, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. Selain itu, nilai-nilai karakter tersebut merupakan bagian dari nilai-nilai universal yang banyak ditanamkan di berbagai belahan dunia seperti hasil penelitian tentang nilai-nilai universal dalam pendekatan living values education.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan kajian studi literatur. Tahap awal peneliti melakukan pencarian literatur melalui berbagai sumber yang mencakup basis data akademik, jurnal ilmiah dan perpustakaan digital. Peneliti menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik penelitian untuk memastikan bahwa sumber-sumber yang dipilih sesuai dengan topik yang dibahas yaitu tentang permainan tradisional congklak atau lumbung untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengenal Permainan Congklak atau lumbung

Permainan tradisional congklak merupakan salah satu permainan favorit anak perempuan dikalangan ningrat dan bangsawan kraton, namun seiring berjalannya waktu permainan ini juga bisa dimainkan oleh orang biasa baik anak perempuan maupun anak laki-laki hingga orang dewasa. Permainan tradisional ini dimainkan oleh dua pemain. Congklak pertama kali ditemukan berasal dari bongkahan bekas galian batu kapur yang memiliki lubang-lubang pada dua baris yang sejajar. Permainan tradisional congklak di Indonesia sendiri mempunyai banyak nama yang berbeda dari setiap daerah. Di beberapa tempat tetap menyebutnya dengan Congklak. Namun ada pula beberapa tempat yang menyebut dengan Congkak, seperti halnya di daerah Sumatera. Di daerah Jawa permainan tradisional congklak lebih dikenal dengan nama Dakon. Beberapa tempat menyebutnya dengan Dhakon, dan ada pula yang menyebut dengan istilah Dhakonon. Sedangkan istilah lain yang populer di kawasan Sulawesi adalah Maggaleceng. Ada pula yang menyebut dengan istilah Nogarata, atau Makaotan, dan ada pula yang menyebut dengan Aggalacang. Permainan ini di Malaysia juga dikenal dengan nama congkak, sedangkan dalam bahasa Inggris permainan ini disebut Mancala.

Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Selain menggunakan papan congklak permainan ini bisa dibuat secara tradisional yaitu dengan cara menggali lubang di tanah yang dibentuk mirip dengan papan congklak yang dijual pasaran.

Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah

seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan Tradisional Congklak dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

Penanaman Nilai-nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Congklak atau lumbung

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Awalya (2017) nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan kepada peserta didik sekolah dasar sebagai berikut:

a. Melatih dan meningkatkan jiwa sportivitas

Permainan congklak merupakan permainan yang tidak bisa diulang kembali ketika satu biji saja salah menghitung maka permainan tidak berjalan dengan lancar sehingga ketika anak kalah akan dilatih untuk menerima dengan jiwa sportivitas.

b. Melatih dan meningkatkan kesabaran dan ketelitian

Cahyani (2014) menyatakan permainan congklak akan melatih anak untuk memiliki jiwa sabar dan ketelitian, dikarenakan dalam permainan ini pemain secara bergantian memasukkan biji congklak kedalam lubang-lubang yang ada papan congklak. Hal ini lah membuat anak untuk memiliki kesabaran dalam menunggu gilirannya untuk bermain dan anak harus teliti dalam memasukkan setiap biji ke lubang congklak.

c. Melatih dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi

Haerani (2013) menyatakan melalui permainan congklak, akan terjalin kontak sosial antara anak dengan temannya. Anak akan mendapat berbagai informasi dengan bercerita pengalamannya kepada teman bermainnya, selain itu kadang kala bermain juga terdapat konflik didalamnya, disini anak juga akan belajar bagaimana caranya menangani permasalahannya sendiri.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Afifah Zafirah dkk (2018: 98) yaitu ada sembilan nilai karakter yang terdapat dalam permainan congklak. Sembilan karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik sekolah dasar tidak hanya melalui proses pembelajaran atau terkait materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di depan kelas melainkan bisa melalui permainan tradisional yang dapat dimainkan kapan dan dimana saja seperti ketika di sekolah permainan tradisional bisa dimainkan di sela-sela pembelajaran atau pada saat jam istirahat. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh peserta didik sekolah dasar yang dapat menanamkan nilai-nilai karakter yaitu permainan tradisional congklak atau lumbang.

Saran

Guru dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan permainan tradisional kepada peserta didik di sekolah dasar untuk memperkenalkan budaya yang ada disekitar mereka khususnya mengenai permainan tradisional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya penelitian serta tulisan ini, di samping atas upaya dan kerja keras kami peneliti dan penulis, tentu juga berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Dr. Daulat Saragi M.Hum dan Dr. Yakobus Ndonga, M.Hum selaku dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Nilai dalam PKN yang menerima dan telah banyak memberikan masukan dan arahan demi terselesaikannya tulisan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., & Syafril, S. (2018). The Implantation of Character Values toward Students through Congklak Game. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 133–141.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 3(2), 55–59.
- Cahyani, Amelia Putri dkk. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2 (3), 65-76.
- Cahyani, N.P.D., & Bali, I.A.L.F. (2014). Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Dalam Kelas BIPA. *InAsile 2014 Conference*, 2(1), 29-45.

- Haerani, Nur. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 5-10.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351.
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39.
- Qadafi, Muammar, Nani Husnaini & Leni Sasriani. (2023). Penanaman Nilai Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Sumbawa Di TK PGRI Ongko. *PRATAMA WIDYA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8 (1), 1-14.
- Siregar, S.N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2014). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119-128.
- Sukardi, I. (2016). Character Education Based on Religious Values: an Islamic Perspective. *Ta'dib: Journal of Islamic Education*, 21(1), 41–58.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63.
- Zafira, Afifah., Fardatil Aini Agusti., Engkizar & Fuady Anwar. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8 (1), 95-104.