

## ARTIKEL

**Siswanti Puji Indriyani. Pembentukan Karakter Siswa melalui Permainan Tradisional di SDN Serut Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen Jawa Tengah. Skripsi: Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, Agustus 2017**

Secara resmi peneliti melakukan penelitian di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen dengan tujuan membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional dengan menggunakan metode action research yang dilakukan selama satu bulan dengan pertemuan sebanyak delapan kali terbagi dengan setiap pertemuan hanya dilakukan seminggu dua kali pada hari Rabu dan Sabtu.

Penelitian ini dilakukan karena banyak sekali masyarakat di kota ataupun di desa yang meninggalkan warisan nenek moyang seperti permainan tradisional yang digunakan pada masyarakat zaman dahulu untuk mengisi waktu luang serta mengenalkan budaya dari daerah masing-masing permainan.

Permainan tradisional tidak pernah diketahui darimana asalmulanya, dibentuk oleh siapa maupun asal daerah sebenarnya, namun kini permainan tradisional telah banyak dikembangkan oleh pemerintah sebagai salah satu cabang yang digunakan diberbagai perayaan dan diberbagai kejuaraan.

Minimnya pengetahuan guru mengenai permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat salah satunya untuk membentuk karakter siswa di SDN Serut, guru selain kurang memahami permainan tradisional juga kurang memperhatikan karakter bawaan yang dimiliki siswa untuk lebih mengerti bagaimana memberikan perlakuan dan memperbaiki karakter yang dimiliki siswa.

Karakter ada banyak ragamnya seperti kejujuran, kewarganegaraan, kedisiplinan dan tanggung jawab. Siswa masih sangat buruk untuk beberapa karakter yang akan dibentuk oleh peneliti serta siswa masih kurang memahami berbagai kegiatan yang mencerminkan karakter tersebut.

Untuk membentuk karakter tersebut peneliti menggunakan 16 jenis permainan tradisional yang dilakukan dengan menggunakan 4 jenis pada setiap pertemuan pada siklus pertama, kemudian pada siklus kedua peneliti mengulang permainan yang dilakukan pada siklus kedua namun dengan metode di pertandingan untuk lebih menarik dan menumbuhkan semangat, beberapa permainan yang dilakukan seperti racikan, jonjangan, sulamanda,

dacon, bentengan, ula-ulaan, sinso, panggalaan, batalion, slodokan, sumpringan, gacoan, gatengan, kucing-kucingan, debudan, ling-si.

Dari dua siklus yang dilakukan peneliti dengan membentuk karakter siswa melalui permainan tradisional di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jawa Tengah maka diperoleh peningkatan karakter sebesar 40% dari hasil test awal yang dilakukan dengan siswa tuntas sebanyak 95% yaitu 19 dari 20 siswa, maka penelitian dihentikan pada siklus kedua karena mencapai hasil yang sesuai target awal.

Kata Kunci : Karakteristik Anak SD, Permainan, Permainan Tradisional

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Karakteristik Anak SD

Karakter menurut Prof. Dr. Djaali dalam buku Enni K. Haeruddin yaitu mendefinisikan, Karakter sebagai kecenderungan tingkah laku yang konsisten secara lahiriah dan batiniah maksudnya adalah setiap anak dari lahir sudah membawa sifat, watak bawaan orang tua, dan sifat tidak dapat disamakan dengan karakter.

untuk anak usia 5 tahun ke atas kita sudah bisa memberikan tanggung jawab secara berkala, maksudnya yaitu anak pada usia tersebut sudah memiliki rasa atau pemahaman pada suatu perintah serta mengetahui beberapa sebab dan akibat apabila perintah dilaksanakan dengan baik atau tidak baik.

keseluruhan dinamika *relasional* antara pribadi dengan berbagai macam dimensi, baik dari dalam maupun dari luar dirinya, agar pribadi tersebut semakin dapat menghayati kebebasan sehingga dapat bertanggung jawab atas pertumbuhan dirinya sendiri sebagai pribadi dan perkembangan orang lain dalam hidup mereka.

Suatu proses perubahan yang menyangkut tingkah laku atau kewajiban. Proses tersebut sangat membutuhkan peran guru untuk membentuk karakter anak usia dini akan tetapi pada dasarnya guru harus tetap berpegang teguh pada kurikulum yang ada.

sebenarnya pendidikan anak prasekolah terefleksi dalam alat - alat perlengkapan dan permainan yang tersedia, cara perlakuan guru terhadap anak, adegan dan desain kelas, serta bangunan fisik lainnya yang disediakan untuk anak.

Pada anak usia 10-12 tahun anak mengalami masa konvesional yaitu dimana anak menyesuaikan perilaku pada peraturan agar diterima masyarakat, berusaha memenuhi standar sosial, dan menghindari kecaman

social.

Berdasarkan penjelasan di atas maka karakter anak sekolah dasar tidak semuanya berpedoman pada pola asuh orang tua namun juga merupakan tempaan dari guru dan cara anak bersosialisasi dan mendapat pengaruh dari lingkungan.

## 2. Permainan

permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Maka permainan dan bermain adalah hal yang saling berkaitan. Permainan pada dasarnya banyak ragamnya sehingga dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih menarik, misalnya dengan melakukan sedikit perubahan peraturan atau cara bermain pada permainan kecil maka menjadi permainan modifikasi.

Gerakan bermain sama pentingnya dengan makan, minum dan pakaian, bahkan lebih penting lagi bagi kebutuhan manusia. Minimnya pengetahuan orang tua mengenai permainan untuk anak cenderung akan banyak melarang untuk melakukan aktifitas fisik seperti bermain, karena banyak pertimbangan seperti terluka karena terjatuh, tergores oleh alat permainannya, serta berkeringat yang akan mengandung banyak bakteri.

Dengan adanya permainan, semua fungsi faal anak - anak dapat terlatih, baik fungsi rohani, maupun jasmani.

Ternyata dengan memanfaatkan benda sederhana yang telah disediakan alam akan sangat menunjang kreatifitas anak dan membuat anak terdiam dengan imajinasinya tanpa mengeluarkan biaya lebih, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Jadi permainan adalah segala alat yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak, dalam pelaksanaannya dapat langsung melibatkan anak secara aktif dalam pembuatan alat permainan yang memanfaatkan segala benda baik dari alam, barang bekas maupun yang tersedia di toko kemudian menggunakannya sebagai alat permainan dengan baik, akan mengajarkan anak lebih kreatif dan menghargai lingkungan, namun harus dalam pengawasan orang tua.

## 3. Permainan Tradisional

Salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat dan ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya.

permainan rakyat atau olahraga tradisional sebagai aset budaya bangsa perlu dilestarikan, digali dan ditumbuh kembangkan, karena selain

merupakan olahraga/ permainan untuk mengisi waktu luang, juga mempunyai potensi untuk dapat lebih dikembangkan sebagai olahraga yang bisa membantu meningkatkan kualitas jasmani bagi pelakunya.

Dalam olahraga tradisional perlu diperhatikan adanya pemilihan antara permainan bagi anak-anak dan dewasa".<sup>1</sup> Permainan seharusnya berlakukan dengan menyesuaikan jenis kelamin dan jenis usia, banyak permainan yang akhirnya ditinggalkan oleh masyarakat karena beberapa acara yang diselenggarakan, namun panitia pelaksana banyak menggunakan permainan yang diperuntukan bagi orang dewasa namun dimainkan oleh anak-anak dan sebaliknya.

kebudayaan adalah sebuah keutuhan yang didalamnya terkandung unsur-unsur yang disenangi dan yang tidak disenangi. Hal ini dikarenakan permainan dilakukan di daerah kebumen maka peneliti mengambil beberapa permainan dari daerah kebumen yang berhubungan dengan pembentukan karakter dituju dari bagaimana memperkenalkan kembali permainan yang menggambarkan kebudayaan kebumen kepada generasi penerus.

Jadi permainan tradisional adalah permainan yang telah ada sejak nenek moyang, yang tidak pernah diketahui asal mula penciptanya, oleh karena itu dalam setiap permainan tradisional harus memiliki ciri khas dari suatu daerah yang menciptakanya, yang harus diturunkan ke generasi berikutnya dengan cara yang lebih tradisional yaitu dari mulut ke mulut.

## HASIL PENELITIAN

Dari deskripsi kondisi awal penelitian yang dilakukan untuk anak kelas 4 di SDN Serut berjumlah 20 siswa yang dilakukan seminggu dua kali (rabu dan sabtu) pukul 14.00-selesai menggunakan permainan tradisional sebagai berikut untuk membentuk karakter kewarganegaraan, kejujuran, disiplin dan tanggung jawab.

### 1. Batalion

|                  |                                                                                  |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Nama Permainan   | : Permainan Batalion                                                             |
| Tujuan Permainan | : Menciptakan karakter tanggung jawab, melatih motorik, ketepatan dan kelincahan |
| Waktu Permainan  | : 15 - 30 menit                                                                  |
| Peserta          | : Semua Kalangan kecuali manula                                                  |

---

<sup>1</sup> Ibid., h.4

Alat dan Bahan: Bata, Gaco, Kapur.

Cara Bermain:

1. Peserta bermain dengan berkelompok minimal 5 orang persatu kelompok ini digunakan untuk anak bersosialisasi yang baik.
2. Masing - masing peserta harus memiliki gaco untuk melatih tanggung jawab dengan senjata yang dimiliki.
3. Saat melempar pastikan bahwa batalion tidak keluar dari lingkaran.
4. Saat melempar peserta juga harus memastikan bahwa tidak ada peserta lain yang sedang mengambil gaconya.
5. Setiap masing - masing 2 peserta suit untuk menentukan lawan dan kawan.
6. Setelah suit maka yang menang suit dengan yang menang, begitu juga dengan peserta yang kalah suit dengan yang kalah.
7. setelah di tentukan regunya, bata di tumpuk menyerupai bangunan lurus menjulang ke atas.
8. Kemudian di buat lingkaran dengan lebar sesuai kesepakatan, dan kemudian di buat garis batas melempar gaco kira - kira 10 meter.
9. Dari tim yang menang melempar terlebih dahulu jika tidak ada yang bisa merobohkan batalion maka ganti ke tim yang kalah.
10. Namun jika dari tim menang ada yang bisa merobohkan, maka salah dari tim kalah harus menyusun batalion, setelah batalion telah tersusun.
11. Maka tim kalah harus mengejar tim yang menang, jika ada dari tim yang menang telah tertangkap maka akan menjadi timnya untuk mengejar yang lain.
12. Berbarengan dengan itu untuk melatih tanggung jawab maka harus ada tim kalah yang menjaga batalion karena tim menang tetap berusaha untuk merobohkan batalion agar satu dari temannya yang telah tertangkap terbebas.
13. Sampai tertangkap semua maka tim kalah yang menang.
14. Namun jika sampai batas waktu yang di tentukan tidak tertangkap selurusnya maka tim menanglah yang menjadi juaranya.

## 2. Panggalan

Nama Permainan : Panggalan

Tujuan Permainan : Untuk melatih Kedisiplinan, kekuatan

Waktu Permainan : -

Peserta : Semua Kalangan

Alat dan Bahan: Panggal, Kapur, Tali

Cara Bermain :

- a) Panggal tidak boleh keluar dari area pertandingan yang ditujukan supaya melatih kedisiplinan.
- b) Peserta harus menggunakan panggal yang telah disediakan
- c) Pertama - tama peserta menyiapkan bahan yang telah tersedia.
- d) Kemudian peserta mengaitkan dan melilitkan tali pada batang bagian atas panggal
- e) Setelah itu peserta melemparkan panggal hingga memutar - mutar di area pertandingan dan di adukan dengan lawannya atau tidak di adukan.
- f) Pangal yang paling lama berhenti maka peserta tersebutlah yang menjadi pemenangnya.

## 3. Debudan

Nama Permainan : Debudan

Tujuan Permainan : Menciptakan jiwa Kewarganegaraan dan teleti

Waktu Permainan : 20 - 30 menit

Peserta : Semua kalangan kecuali lansia

Alat dan Bahan: Debudan, Gagang untuk menyalakan debudan, Korek, Masker, Sarung tangan, Minyak tanah, Damar.

Cara Bermain :

- a. Peserta tidak boleh meletakkan muka di depan lubang yang ada untuk membunyikan.

- b. Peserta harus menggunakan pelindung muka.
- c. Peserta harus menggunakan alat untuk membunyikan minimal panjangnya 30 cm.
- d. Peserta saat membunyikan debudan, pastikan tidak ada orang di depan corong debudan.
- e. Pertama - tama peserta di buat menjadi satu baris dengan memegang alat masing - masing.
- f. Kemudian peserta meletakan debudan dengan di sandarkan agar posisi corong debudan menghadap ke atas.
- g. Kemudian peserta mengisi debudan dengan minyak tanah.
- h. Debudan yang telah berisi minyak tanah mula - mula harus di panaskan oleh peserta dengan gagang yang telah di beri api di letakan di bagian bawah debutan namun hanya sampai bambu panas dan jangan sampai menyala.
- i. Kemudian peserta meniup debudan agar tidak ada banyak asap di dalamnya.
- j. Setelah asap sudah berkurang peserta harus menempelkan gagang ke lubang kecil yang ada di bawah debudan.
- k. Gagang harus di pegang dengan sangat erat agar tidak terlempar.
- l. Kemudian sampai batas waktu yang di tentukan maka pemenang adalah banyaknya bunyi yang keras dari debudan yang di bunyikan peserta.
- m. Kegiatan ini biasa dilakukan ketika ada perayaan hari besar serta penggunaan peralatan dari alam maka akan mengajarkan anak untuk cinta lingkungan sebagai wujud dari karakter kewarganegaraan.

#### 4. Sumpringan

|                  |                                                      |
|------------------|------------------------------------------------------|
| Nama Permainan   | : Sumpringan                                         |
| Tujuan Permainan | : melatih kejujuran, kekuatan, kelincahan, ketepatan |
| Waktu Permainan  | : 15 - 30 menit                                      |
| Peserta          | : anak - anak dan remaja                             |

Alat dan Bahan: Batang daun pisang

Cara Bermain :

- a. Peserta tidak boleh menginjak tali atau batang daun pisang yang sedang di putar.
- b. Peserta terdiri minimal 3 orang.
- c. Himpimpa untuk menentukan urutan bermain, dan dua urutan terakhir maka harus memegang sumpring.
- d. Pertama - tama dua batang daun pisang di ikat ujung yang kecil.
- e. Setiap ujung di pegang oleh satu - satu anak dan membentangkannya dan ujung yang di ikat tetap harus menyentuh tanah.
- f. Kemudian memutar dan yang dapat giliran bertama jalan maka harus masuk ke dalam putaran tersebut tanpa menginjak sumpring dan langsung lompat - lompat hingga anak menginjak sumpring.
- g. Setelah menginjak sumpring maka salah satu peserta yang memutar sumpring yang jalan terlebih dahulu di gantikan oleh peserta yang menginjaknya.
- h. Setaip peserta di beri tiga kali kesempatan untuk melakukan, dan point dari setiap kali kesempatan di totalkan dan di akhir setelah semuanya melakukan dengan cara berhitung ini maka siswa akan terlihat kejujurannya.
- l. Peserta yang paling banyak mendapatkan point maka yang menang.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian maka terdapat peningkatan dari tes awal siswa berkarakter baik sebanyak 50% atau sekitar 10 siswa kemudian meningkat pada siklus pertama menjadi 80% atau sekitar 16 siswa dan terakhir pada siklus dua mencapai hasil yang diinginkan sebanyak 95% atau sekitar 19 siswa maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dan dilaksanakan oleh peneliti dari penelusuran setiap kegiatan siklus terhadap pembentukan siswa melalui permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Serut Kec, kuwarasan Kab. Kebumen jawa tengah.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan karakter dengan pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional di SDN Serut Kec. Kuwarasan Kab. Kebumen Jawa Tengah.



## DAFTAR PUSTAKA

Al Tridonanto, *Menjadikan Anak Berkarakter*,(Jakarta: PT.Gramedia,2014)

Ardiwinata,Achmad Allatief,Suherman,Marta Dinata,*Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*,(Tangerang:PT.Cerdas Jaya.2006)

Beranda Agency, *Mengajarkan Kejujuran itu Tidak Susah*(Jakarta:PT.Gramedia.2015)

Enni K Haeruddin, *Membentuk Karakter Anak dari Rumah*(Jakarta:PT.Gramedia.2014)

Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*,(Jakarta:PT.Gramedia,2012)

Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*,(Jakarta:PT.Gramedia,2001)

Nofi Marlina Siregar, *Teori Bermain*,(Jakarta:Perpustakaan UNJ.2013)

Parlindunganpardede.com/class-assignment/research/articles/penelitian-tindakan-kelas-sebuah-pengantar-edited

R.S. Harisenjaya, *Panduan Teknik Olahraga Permainan Tanpa Alat*,(Bandung:PT.Refika Aditama.2007)

Sumadi Suryabarata,*Metodologi Penelitian*,(Depok:PT Raja Grafindo Persada.2014)

Pendidikanterbuka.co.id/2013/02/desain-metode-penelitian-tindakan-kelas.