

Permainan Anak sebagai Sarana Pengembangan Karakter dalam Budaya Sunda

Ai Siti Zenab¹, Annisa Arum Mayang², Rina Dewi Anggana³

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jalan Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265
ai.siti@isbi.ac.id¹, rinadewianggana2@gmail.com², annisasulaeman0718@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to measure knowledge and the relationship between cultural literacy and the development of the character or attitude values of a child. The cultural media literacy used is a traditional game. The traditional games taught to children in this study were playing kaleci, greetings from Sabrang, endog-endogan, boy-boyan, high jump, congklak, and ucing sandals. The research method used in this study is quantitative by measuring attitudes through a Likert scale. This research was conducted at Cibadak 03 Elementary School, Baleendah District, Bandung Regency. The research subjects were 44 grade 5 students. The results obtained from this study are: 1) there is a relationship between cultural literacy knowledge, especially those related to traditional games and the development of children's attitudes and character values; 2) the values of attitude and character acquired by children from cultural literacy with traditional game media are honest, responsible, persistent, tolerant, cooperative, confident, creative, and disciplined. The conclusion of this study is that cultural literacy associated with traditional games can be used as an alternative in developing children's attitudes and character values.

Keywords: cultural literacy, traditional games, characters

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan dan keterkaitan literasi budaya dengan pengembangan karakter atau nilai sikap yang dimiliki seorang anak. Media literasi budaya yang digunakan adalah permainan tradisional. Adapun permainan tradisional yang diajarkan pada anak dalam penelitian ini adalah *maen kaleci*, *salam sabrang*, *endog-endogan*, *boy-boyan*, *luncat tinggi*, *congklak*, dan *ucing sendal*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pengukuran sikap melalui skala likert. Penelitian ini dilakukan di SDN Cibadak 03, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 sebanyak 44 anak. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1) terdapat hubungan antara pengetahuan literasi budaya khususnya yang terkait permainan tradisional dengan pengembangan nilai sikap dan karakter anak.; 2) nilai sikap dan karakter yang diperoleh anak dari literasi budaya dengan media permainan tradisional adalah jujur, tanggung jawab, gigih, toleransi, kerjasama, percaya diri, kreatif, dan disiplin. Simpulan dari penelitian ini adalah literasi budaya yang terkait dengan permainan tradisional bisa dijadikan salah satu alternatif dalam pengembangan nilai sikap dan karakter anak.

Kata kunci: literasi budaya, permainan tradisional, karakter

PENDAHULUAN

Karakter anak pada umumnya dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya genetik, didikan orang tua, dan lingkungan sosial. Ketiga faktor ini saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Secara harfiah karakter berasal dari bahasa Latin *charakter* yang memiliki arti: watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak (Tsauri, 2015, hlm. 43). Kualitas karakter yang terdapat dalam diri seseorang akan sangat berpengaruh terhadap kualitas hidupnya baik terkait secara pribadi dia sebagai individu maupun terkait dia sebagai makhluk sosial.

Hill (Mustoip, Japar, dan M.S., 2018, hlm. 39) mengungkapkan bahwa *character determines someone's private thoughts and someone's action done. Good character is the inward motivation to what is right, according to the highest standard of behavior in every situation*. Hill menilai jika kepribadian dapat menentukan cara berpikir dan bertindak seseorang yang berdasar pada kebaikan dalam menghadapi segala situasi.

Sejalan dengan Hill, Berkowitz menjelaskan *character as an individual's set of psychological characteristic that affect that person's ability and inclination to function morally* (Mustoip, Japar, dan M.S., 2018, hlm. 39). Karakter adalah seperangkat karakteristik psikologis yang dimiliki tiap individu dan mempunyai pengaruh terhadap perilaku yang berdasar pada moral.

Dari segi etimologi, karakter berasal dari bahasa Yunani, *mengukir corak*, yang bermakna mengimplementasikan nilai kebaikan dalam sebuah tindakan sesuai dengan kaidah moral sehingga menjadi individu yang berkarakter mulia (Daryanto dan Suryatri, 2013, hlm. 5).

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan jika karakter merupakan cara berfikir setiap individu dan mengimplementasikannya dalam bentuk tindakan atau perilaku yang memiliki nilai (kebaikan) sehingga menjadi ciri khas bagi pemilikinya.

Pengembangan karakter yang diharapkan ada dalam diri anak tidak bisa dibangun dalam waktu sebentar. Proses membangun ini memerlukan cara dan waktu yang konsisten dan berkesinambungan. Jika dihubungkan dengan dunia pendidikan, materi pendidikan budaya dan karakter bangsa bersifat *developmental*. Hal ini memiliki arti jika proses pendidikan memiliki waktu yang panjang dan bersifat saling menguatkan (*reinforce*) antara kegiatan belajar yang satu dengan yang lainnya, antara proses belajar di kelas dengan kegiatan di luar (Abidin, 2012, hlm. 49).

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai budaya dan karakter bangsa dalam diri anak. Hal ni dimaksudkan agar anak memiliki karakter yang bernilai dan bisa menerapkan nilai tersebut dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religious, nasionalis, produktif, dan kreatif (Abidin, 2012, hlm. 49). Pendapat Abidin ini sejalan dengan fungsi dan pendidikan budaya dan karakter bangsa menurut Kemendiknas (2010): 1) Pengembangan potensi peserta didik supaya menjadi pribadi yang berperilaku baik; 2) Perbaikan, memperkuat kiprah pendidikan nasional yang bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik agar

lebih bermartabat; 3) Menyaring budaya bangsa baik budaya bangsa sendiri maupun bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Terdapat keterkaitan antara budaya dan pengembangan karakter. Proses pengembangan karakter tidak akan terlepas dari unsur budaya yang dijadikan patokan dan dasar dalam berperilaku secara bermasyarakat. Salah satu cara yang bisa digunakan dalam mengembangkan karakter anak yang sesuai dengan budaya asal adalah melalui literasi budaya.

Literasi budaya adalah kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa yang harus dimiliki (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, hlm. 3). Kegiatan ini menekankan pada kemampuan memahami, menghargai, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan budaya tempat anak tumbuh dan berkembang. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan menyatakan bahwa prinsip dasar literasi kebudayaan menyangkut dua hal, yakni: 1) Budaya dipandang sebagai alam pikir melalui bahasa dan perilaku; 2) kesenian adalah salah satu produk budaya.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk memupuk pengetahuan, pemahaman, dan penyikapan terhadap budaya yang dimiliki, salah satunya melalui pengenalan kembali. Wujud dari pengenalan adalah melalui pembelajaran dan berusaha menerapkan budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Secara teoretis, indikator literasi budaya menyangkut dua hal, yakni: 1) sekolah: basis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat; 2) Keluarga: budaya, kewargaan; masyarakat:

budaya, kewargaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, hlm. 5).

Budaya daerah pada dasarnya memiliki peran yang cukup kuat dalam membangun karakter anak. Pesan nilai berupa pepatah tidak langsung (tersirat) orang tua terhadap anak. Hal ini banyak terdapat dalam kebiasaan berbudaya yang diturunkan secara turun temurun. Salah satu bagian terpenting dalam pewarisan budaya ini adalah peran pendidikan di sekolah. Peran pendidikan dan sekolah dipandang sangat dominan dalam menumbuhkembangkan gerakan literasi yang berbasis budaya, yakni menjadikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai sarana dan media dalam mengembangkan literasi budaya (Desyandri, 2018, hlm. 8).

Hal yang paling mudah dilakukan dalam membangun karakter anak yang berbasis pada literasi budaya adalah melalui bermain. Bermain dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Bermain merupakan aktivitas yang berharga bagi anak dan terdapat nilai-nilai, diantaranya (Kurniawan, 2019, hlm. 2): 1) anak mendapat perasaan senang, puas, bangga, dan bisa meredakan ketegangan yang mereka rasakan; 2) anak dapat mengembangkan sikap: percaya diri, tanggung jawab, dan kooperatif; dapat mengembangkan daya fantasi dan kreatifitas; 4) anak dilatih untuk mengenal aturan dan belajar untuk menaatinya; 5) anak belajar memahami kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada dirinya maupun orang lain; 6) anak mempunyai kesempatan mengembangkan sikap positif, tenggang rasa, dan toleran pada orang lain.

Bermain adalah proses persiapan diri

anak untuk memasuki masa depannya (Garzia, 2020, hlm. 84). Bermain adalah cara yang baik bagi anak untuk memperoleh baik pengetahuan maupun keterampilan. Selain itu bisa juga menjadi sarana dalam mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Melalui bermain, anak bisa belajar mengeksplorasi, belajar mengembangkan keterampilan fisik yang dimilikinya, belajar memikirkan sesuatu melalui imajinasi dan daya kreatifnya, dan belajar dalam berinteraksi dengan orang lain baik dengan orang dewasa atau pun dengan sesamanya. Dalam menjalani prosesnya, anak secara tidak langsung dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, mendapatkan dan mempelajari kosakata baru, memahami dan belajar tentang alam semesta, mengembangkan kreativitas, memecahkan masalah, dan mempelajari keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Bermain permainan tradisional bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan literasi budaya dan pengembangan karakter. Menurut Andriani (2012, hlm. 132) permainan tradisional adalah salah satu aset budaya yang memiliki ciri khas budaya suatu bangsa. Permainan tradisional adalah simbolisasi pengetahuan turun temurun dari tiap generasi yang memiliki banyak fungsi dan pesan dibaliknya (Kurniawan, 2019, hlm. 6). Permainan tradisional adalah warisan leluhur yang diturunkan secara turun temurun. Permainan tradisional memiliki makna simbolis dengan gerakan, ucapan, maupun melalui alat-alat yang digunakan. Selain itu, permainan tradisional juga mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif,

emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan moral (Misbah, 2007, hlm. 7).

Kegiatan literasi budaya ini diharapkan bisa dijadikan salah satu upaya pewarisan budaya dengan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Selain itu, kegiatan literasi budaya melalui penerapan permainan tradisional ini diharapkan bisa berdampak pada pengembangan karakter anak.

Permainan tradisional yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Sunda. Sebagaimana yang disebutkan oleh Giyartini (2014, hlm. 386) leluhur Sunda tidak hanya memahami esensi kebudayaan yang dimilikinya, tetapi juga mampu mengemas dan menjadikannya sebagai media pendidikan anak yang selaras dengan kebutuhan zamannya. Esensi budaya yang disebutkan dalam hal ini termasuk permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak Sunda.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Subjek penelitian siswa kelas 5 SDN Cibadak 03 sebanyak 44 Orang yang terdiri atas 20 Orang perempuan dan 24 orang laki-laki. Penelitian dilakukan di SDN Cibadak 03, Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Waktu penelitian bertepatan dengan proses pembelajaran semester ganjil, tepatnya pada bulan September 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Karakter Anak Melalui Permainan tradisional

Pengembangan karakter anak melalui literasi budaya dalam penelitian ini adalah melalui permainan tradisional. Adapun permainan tradisional yang dikenalkan adalah *maen kaleci*, *endog-endogan*, *congklak*, *boy-boyon*, *luncat tinggi*, *salam sabrang*, dan *ucing sendal*.

1. Maen Kaleci

Menurut Yulieta (2017, hlm. 15), ada beberapa cara yang bisa dilakukan dalam melakukan permainan ini. Diantaranya:

Pertama, kelereng anak panah, dimulai dengan membuat kesepakatan terkait jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan. Buat garis anak panah di area tempat bermain. Kemudian, letakkan kelereng tepat pada garis anak panah yang sudah dibuat secara beraturan. Buat garis batas kurang lebih tiga meter dari gambar anak panah tadi. Semua pemain melempar satu kelereng dengan kelereng *gacok*. Pemain yang berhasil melempar kelereng paling jauh, mendapat bagian lemparan pertama dalam bermain. Pemain akan mendapat semua kelereng yang dijejer di garis apabila berhasil mengenai sebuah kelereng.

Kedua, kelereng lingkaran. Hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat sebuah lingkaran. Para pemain membuat taruhan dengan sejumlah kelereng. Kemudian, letakkan semua kelereng taruhan yang sudah disepakati dalam lingkaran. Urutan bermain bisa dilakukan dengan sistem kocok. Permainan dilakukan dengan cara membidik kelereng dari luar lingkaran. Pemain membidik kelereng yang berada di dalam lingkaran



Gambar 1. Siswa SD Cibadak 03 sedang bermain kelereng di halaman sekolah
(Sumber: dokumen pribadi)

dengan kelereng yang dimilikinya. Kelereng yang keluar dari lingkaran setelah dibidik oleh pemain akan menjadi milik pemain. Syaratnya kelereng pemukulnya tidak berhenti dalam lingkaran.

Ketiga, kelereng kubah. Peraturan permainan kelereng ini hampir sama dengan permainan kelereng lingkaran di atas. Akan tetapi, dalam permainan kelereng kubah ini, lingkaran dibuat dalam bentuk gambar kubah dan kelereng diletakkan secara menyebar. Melalui sitem kocok pemain mendapat giliran masing-masing. Dengan berdasar pada hasil kocok, setiap pemain mendapat giliran membidik dan memukul kelereng tersebut. Kelereng yang keluar dari garis akan menjadi milik pemain yang berhasil membidiknya.

Keempat, kelereng disimpan di lubang. Permainan ini bisa melibatkan banyak anak. Pertama-tama buat lubang berdiameter kurang lebih 5 cm dengan kedalaman 1--2 cm. Buat garis lempar sejauh tujuh meter dari lubang atau sesuai kesepakatan yang disepakati oleh semua pemain. Masing-masing pemain memiliki kelereng pemukul. Selanjutnya, semua pemain secara bergantian berusaha memasukkan kelereng pemukulnya

ke dalam lubang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan poin. Selama pemain belum berhasil memasukkan kelereng pemukul ke dalam lubang, pemain belum diperbolehkan membidik kelereng lawannya. Jika pemain sudah berhasil memasukkan kelereng pemukulnya ke dalam lubang, pemain akan mendapat satu poin. Apabila pemain mampu membidik kelereng lawan, pemain akan mendapat poin kembali.

Pengembangan karakter yang diharapkan dari permainan ini adalah melatih ketangkasan dan kejujuran setiap anak. Setiap pemain memiliki kesempatan untuk berbuat curang, tetapi yang dituntut di permainan ini adalah kejujuran. Selain itu, manfaat lain yang dapat diambil dari permainan ini adalah (Kurniawan, 2019, hlm. 10): 1) anak diharapkan bisa mengatur emosi; 2) melatih kemampuan motorik; 3) melatih kemampuan berpikir anak yang bermain; 4) mengasah kemampuan berkompetisi; 5) mengasah kemampuan bersosialisasi; 6) belajar bersikap jujur; dan 7) melatih taraf kecermatan, kecerdikan, dan ketelitian anak.

2. Congklak

Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah: 1) papan permainan yang memiliki enam belas lubang berbentuk seperti gunung terbalik; 2) biji congklak (alternatif lain yang bisa digunakan); 3) biji kewuk atau batu kerikil kecil. Untuk papan congklak, sisi kanan dan kiri papan memiliki tujuh lubang dengan di depan dan belakang. Lubang yang ada di depan dan di belakang berukuran lebih besar daripada lubang yang terdapat di sisi kanan dan kiri lubang. Pada lubang sisi kanan dan kiri diisi tujuh buah biji atau sejenisnya di



Gambar 2. Siswa SD Cibadak 03 sedang bermain kelereng di halaman sekolah
(Sumber: dokumen pribadi)

masing-masing lubangnya.

Congklak dimainkan oleh dua orang. Permainan ini dirancang untuk permainan antar-individu. Permainan ini, bias dilakukan secara mandiri antarpemain atau bisa juga dengan melibatkan juri yang bertugas sebagai pemantau. Permainan dimulai jika juri telah mempersilahkan untuk memulai permainan. Kedua pemain memulai permainan secara bersamaan. Pemain memilih lubang yang berisi biji dan mengambil semua biji yang ada di dalamnya. Biji yang telah diambil tadi, kemudian dijatuhkan atau disimpan satu persatu ke lubang berikutnya searah jarum jam. Jika biji terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya, permainan masih berlanjut dengan cara pemain mengambil semua biji yang ada di dalam lubang tersebut dan meletakkan biji-biji tersebut satu persatu ke dalam lubang berikutnya seperti tadi. Jika biji yang terakhir dijatuhkan di lubang yang kosong, ada tiga hal yang harus diperhatikan: 1) jika jatuhnya di daerah permainan (lubang) sendiri, maka biji lawan yang ada disebelah lubang yang terakhir dijatuhkan diambil oleh pemain; 2) Jika biji terakhir jatuh di lubang daerah lawan, maka permainan beralih ke lawan. Permainan beralih ke lawan. Teknik permainan lawan

sama seperti yang dilakukan pemain pertama tadi; 3) Jika biji yang terakhir jatuh di gunung maka permainan terus berjalan dengan cara mengambil biji dari lubang daerah permainan sendiri secara bebas.

Permainan ini mati atau dilanjutkan oleh pihak lawan jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang tidak ada biji nya. Pemenang ditentukan oleh pemerolehan jumlah biji yang berhasil dikumpulkan di gunung oleh pemain. Pemain yang mendapat biji paling banyak di gunung yang dimilikinya, berarti dialah yang menang.

Pengembangan karakter yang diharapkan diperoleh anak dari permainan ini adalah: 1) jujur; 2) komunikatif; 3) tanggung jawab; 4) disiplin; 5) kerja keras; 6) kreatif; 7) rasa ingin tahu; 8) mandiri; 9) dan menghargai prestasi.

3. Boy-Boyan

Permainan ini adalah jenis permainan beregu atau tim. Masing-masing tim bisa berjumlah 5-10 orang. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah bola tenis dan pecahan genteng berukuran skita 3--5 cm. Adapun cara bermain permainan ini adalah sebagai berikut (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, 2020).

Seluruh pemain dibagi menjadi dua tim. Masing-masing tim berperan sebagai tim penjaga dan tim pelempar. Tim pelempar adalah tim yang melempar bola ke susunan genteng agar roboh. Tim penjaga adalah tim yang menjaga agar susunan pecahan genteng tidak berhasil disusun kembali oleh tim pelempar.

Tim yang akan menjadi tim pelempar dan



Gambar 3. Siswa SD Cibadak 03 sedang bermain Boy-boyon di halaman sekolah
(Sumber: dokumen pribadi)

penjaga bisa dilakukan melalui pengocokan atau berdasar pada kesepakatan bersama. Jika tim pelempar dan penjaga sudah terbentuk, permainan bisa dimulai.

Permainan diawali dengan cara menyusun pecahan genteng yang sudah disediakan satu persatu ke atas saling bertumpuk. Buat jarak empat meter atau sesuai kesepakatan dari gundukan susunan pecahan genteng. Tim pelempar melempar susunan pecahan genteng tersebut dari jarak yang sudah ditentukan tadi dengan bola. Jika susunan pecahan genteng tadi berhasil dirobohkan berarti permainan dimulai.

Setelah susunan pecahan genteng berhasil dirobohkan, para pemain dari tim pelempar berlari menjauhi tim penjaga. Hal ini dilakukan untuk menghindari tim penjaga melempar bola ke arahnya. Tim pelempar harus berusaha menyusun kembali susunan genteng yang roboh tadi seperti semua. Akan tetapi, tim penjaga harus berusaha menjaga agar susunan genteng yang roboh tadi tidak bias disusun kembali oleh tim pelempar. Tim penjaga harus mematikan lawan dengan cara membidik para pemain lawan dengan bola. Pemain lawan yang terkena bola berarti mati



Gambar 4. Siswa SD Cibadak 03 sedang bermain luncat tinggi di halaman sekolah
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 5. Siswa SD Cibadak 03 sedang bermain salam sabrang di dalam kelas.
(Sumber: dokumen pribadi)

dan pemain tersebut tidak bias mengikuti permainan kembali.

Permainan ini menang apabila tim pelempar berhasil menyusun kembali susunan genting seperti semula. Akan tetapi, jika seluruh pemain tim pelmpar mati terkena bola, maka yang permainan dimulai dari awal kembali. Tim yang semua menjadi tim penjaga akan mendapat giliran menjadi tim pelempar.

Nilai karakter yang diharapkan berkembang setelah anak mengikuti permainan ini adalah: 1) kerjasama; 2) ketelitian dan kecerdikan; 3) sikap sportif; 4) menghargai pemain lain; 5) menerima kemenangan dengan sikap wajar atau menerima kekalahan secara terbuka; 6) meningkatkan kepercayaan diri; 7) melatih kemampuan fisik; mengelola emosi; 8) melatih tanggung jawab dan kerja keras; 9) belajar konsep berbagi, menanti giliran, adaptasi dengan situasi sekitar (Ramadhani, 2018, hlm. 8).

4. Luncat Tinggi

Luncat tinggi adalah istilah untuk permainan lompat tali yang digunakan di daerah Sunda. Tali yang digunakan dalam permainan ini terbuat dari karet yang di-*untun* (dirangkai dengan teknik tertentu).

Secara umum permainan disebut sebagai tali merdeka atau lompat tali. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Masing-masing terdiri atas kelompok pemain dan penjaga. Kelompok penjaga bertugas mengayun tali karet untuk dilompati kelompok pemain. Satu per satu anggota kelompok pemain melompati tali yang dimulai dengan satu lompatan. Jika ada anggota kelompok pemain yang tidak berhasil melompati tali, maka anggota kelompok tersebut sudah tidak boleh bermain kembali. Sisa pemain satu per satu melanjutkan dengan dua lompatan dan seterusnya sampai sepuluh lompatan sekaligus. Kelompok pemenang adalah yang berhasil sampai sepuluh lompatan tanpa kehabisan jumlah pemain. Kelompok penjaga akan beralih menjadi kelompok pemain, jika seluruh anggota kelompok pemain tidak ada yang berhasil melompati tali.

Nilai karakter yang diharapkan terbangun setelah mengikuti permainan ini adalah: 1) nilai kerja keras; 2) ketangkasan, 3) kecermatan; 4) sportivitas. Nilai kerja keras bias dilihat dari upaya pemain bisa melompati tali dengan berbagai tipe ketinggian yang telah diatur. Nilai kecermatan dan ketangkasan bias



Gambar 6. Siswa SD Cibadak 03 sedang bermain endog-endogan di dalam kelas.
(Sumber: dokumen pribadi)

diambil dari usaha para pemain untuk memperkirakan antara tingginya tali dengan lompatan yang harus dilakukannya. Kecermatan dan ketangkasan dalam bermain ini hanya bias dimiliki apabila seorang pemain sering bermain atau berlatih melompati tali. Nilai sportivitas bisa dilihat dari sikap para pemain untuk tidak berbuat curang. Selain itu, nilai sportivitas juga bias dilihat dari kesediaan para pemain menggantikan pemegang tali jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan. Nilai lain yang bisa diperoleh dari permainan ini adalah nilai *demokratis dan disiplin* (Ramadhani, 2018, hlm. 8).

5. Salam Sabrang

Permainan ini dilakukan secara berpasangan. Anak berdiri berpasangan, kemudian mulai bermain, bersalaman bertepuk tangan sendiri satu kali. Selanjutnya pasangan saling menempukkan tangan, tangan kiri dengan tangan kiri dan tangan kanan dengan tangan kanan sambil menyanyikan lagu:



Gambar 7. Siswa SD Cibadak 03 sedang bermain ucing sandal di halaman sekolah
(Sumber: dokumen pribadi)

Salam sabrang kadondong cina, abag datang kabina bina nyiuk cai kana tampolong, nyebut nyai kanu lolong.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat, (2018) nilai karakter yang bisa diambil dari permainan ini adalah: 1) menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan Gerakan sesuai instruksi; 2) menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama; 3) menjaga keberlangsungan peising sebagai binatang yang harus dilindungi; 4) menjaga kebersamaan; 5) menanamkan sikap berbagi dan kehati-hatian; 6) sabar menunggu giliran; 7) bertanggung jawab atas apa yang dilakukan.

6. Endog-Endogan

Istilah *endog* dalam permainan ini berasal dari bahasa Sunda yang artinya telur. Permainan ini dimulai dengan cara peserta duduk melingkar. Masing-masing pemain mengepalkan kedua tangannya. Kepalan-kepala tangan tersebut diletakkan bersusun secara selang-seling ditengah-tengah dan saling bertumpu dari bawah terus ke atas. Permainan ini berlangsung sambil menyanyikan lagu *endog-endogan* (Faris, 2018):

Endog–endogan peupeus hiji pre.
Endog–endogan peupeus hiji pre.
Endog–endogan peupeus hiji pre.
Endog–endogan peupeus hiji pre.
Goleang–goleang mata sapi bolotot.

Ketika lagu tepat pada lirik *pree* tangan yang tadinya dikepal di-*tembrakan* (dibuka) dari yang paling bawah. Lirik *Endog–endogan peupeus hiji pre* terus diulang sampai semua tangan terkepal yang bertumpu terbuka. Setelah semua tangan tidak ada yang mengepal, kemudian anak-anak melanjutkan nyanyian lagi dengan syair :

Goleang–goleang mata sapi Bolotot.

Biasanya pada saat anak-anak menyanyikan lirik terakhir, *Goleang–goleang mata sapi Bolotot*, dilakukan sambil memegang dan membelalakan matanya. Hal tersebut dilakukan secara berulang.

Nilai karakter yang diharapkan diperoleh siswa setelah mengikuti permainan ini adalah: 1) tidak pantang menyerah, jika gagal berusaha kembali 2) memiliki cita-cita yang tinggi untuk maju dan berkembang; 3) bisa bekerjasama dengan orang lain saat melakukan suatu pekerjaan; 3) ikhlas jika mengalami kegagalan; 4) selalu optimis, ceria, dan Bahagia dalam segala situasi dan kondisi.

7. Ucing Sendal

Dalam bahasa Sunda *ucing* artinya kucing, sendal artinya sandal atau alas kaki. Dalam permainan ini, *ucing* diibaratkan sebagai seseorang yang suka mencuri atau mengambil barang. Sendal adalah media/ barang yang menjadi perumpamaan untuk

dicuri atau diambil.

Permainan dimulai dengan membuat sebuah lingkaran besar kurang lebih berdiameteer 50 cm, bergantung pada banyaknya peserta dan alas kaki yang akan digunakan dalam permainan. Alas kaki peserta, sandal atau sepatu diletakkan di tengah-tengah lingkaran, satu orang berperan sebagai penjaga sendal-sandal yang dikumpulkan tadi agar tidak bisa diambil oleh *ucing* (peserta permainan lain). *Ucing* yang berusaha mengambil sepatu atau alas kaki yang terdapat dalam lingkaran tadi, pada saat mengambil alas kaki tersebut jangan sampai *ditepak* (disentuh) oleh si penjaga. Si *ucing* harus menghindari dari tepakan penjaga sendal. Jika dia sampai terkena tepakan si penjaga, dia akan berubah jadi si penjaga.

Pelajaran yang bisa diambil dari permainan ini adalah anak harus berusaha mempertahankan dan menjaga apa yang menjadi miliknya, bertanggung jawab terhadap keadaannya, berusaha sekuat tenaga untuk mempertahankannya, dan berjuang mendapatkan apa yang diinginkannya. Secara khusus nilai sikap dan karakter yang diharapkan terbangun dari permainan ini adalah: 1) tangkas; 2) ksatria; 3) cerdas; 4) bertanggung jawab; 5) dan berani.

Nilai Sikap dan Perilaku yang Diperoleh Anak dari Permainan Tradisional

Karakter yang dimiliki seseorang akan tercermin dari sikap dan perilaku yang ditunjukkannya. Karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin *charakter* yang memiliki arti: watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak (Tsauri,

Tabel 1. Nilai sikap dan karakter yang diperoleh siswa dari permainan tradisional

No	Permainan	Pengembangan Karakter (%)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Maen kaleci	91	52	27	52	30	18	18	32
2	Endog-Endogan	32	50	64	16	30	34	14	25
3	Congklak	61	57	16	30	23	36	25	27
4	Boy boyan	45	55	75	32	30	20	27	30
5	Luncat Tinggi	50	45	39	36	27	30	32	50
8	Salam sabrang	57	45	39	30	30	36	32	30
10	Ucing Sendal	48	43	41	25	20	25	11	16

Keterangan:

1. Jujur
2. Tanggung jawab
3. Gigih
4. Disiplin
5. Toleransi
6. Percaya diri
7. Kerjasama
8. Kreatif

2015, hlm. 43). Berikut data terkait pemerolehan nilai sikap dan karakter yang diperoleh anak setelah mengikuti kegiatan permainan tradisional.

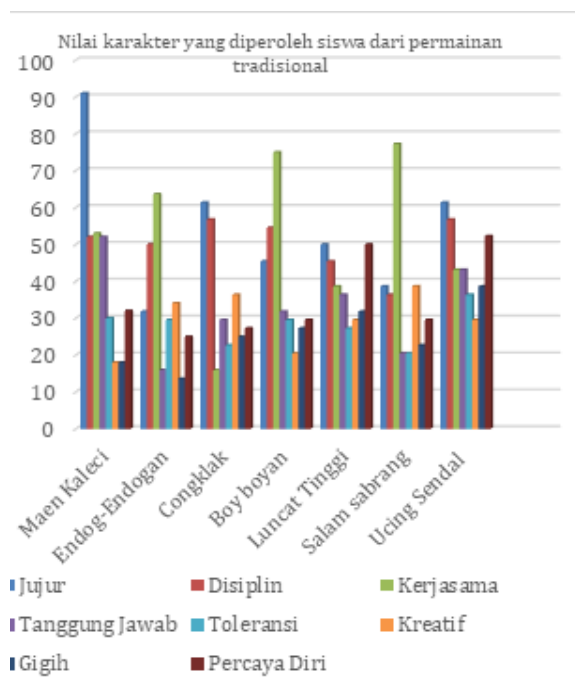
Table 1 berisi perhitungan pemerolehan nilai sikap yang bisa diambil oleh siswa setelah mengikuti permainan tradisional. Data diperoleh dari hasil penyebaran angket setelah siswa selesai bermain. Data disajikan dalam bentuk persentase. Sebagai contoh, dari tabel di atas diperoleh informasi jika sebanyak 91 persen siswa merasa mendapat pelajaran kejujuran setelah mengikuti permainan *maen kaleci*; 50 persen mendapatkan pelajaran harus bertanggung jawab setelah mengikuti permainan *endog-endogan*; 30 persen mendapat pelajaran disiplin setelah mengikuti permainan *congklak*; 30 persen mendapat

pelajaran toleransi setelah mengikuti permainan *boy-boyan*; 30 persen mendapat pelajaran percaya diri setelah mengikuti permainan *luncat tinggi*; 32 persen mendapat pelajaran harus membangun kerjasama setelah mengikuti permainan *salam sabrang*; dan 16 persen mendapatkan pelajaran kreatif setelah mengikuti permainan *ucing sendal*. Untuk lebih jelasnya perhatikan grafik 1 Berikut.

Dari grafik dapat dilihat, secara umum, nilai karakter yang paling banyak diperoleh siswa setelah mengikuti permainan tradisional adalah nilai kejujuran, kerjasama, disiplin, dan percaya diri. Sementara, nilai kegigihan berada di urutan terbawah. Nilai karakter yang rata-rata diperoleh siswa dari semua permainan adalah karakter kreatif.

Dari data tabel dan diagram di atas, dapat diperoleh kesimpulan, jika pada saat bermain ternyata anak tidak hanya menikmati permainan, anak juga belajar sesuatu yang tersirat dari permainan tersebut. Secara tidak sadar anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertindak ketika beradaptasi dengan pola

Grafik 1. Grafik Pemerolehan nilai karakter dari permainan tradisional yang diikuti siswa



permainan yang sedang diikutinya. Ritme dan pola permainan yang terbentuk dalam permainan tradisional tersebut, baik yang tersurat (misalnya: permainan dilakukan dengan berlari, melompat, duduk, dsb.) maupun yang tersirat (misalnya: permainan dilakukan harus secara teliti, fokus, gigih, dsb) dipelajari dan dijalankan anak pada saat mengikuti permainan. Ritme dan pola permainan yang tersirat dan tersurat dalam permainan anak tersebutlah yang memberi pelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam perkembangan karakter anak.

SIMPULAN

Pengembangan karakter anak bisa dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya melalui pengenalan literasi budaya. Salah satu media literasi budaya yang bisa

digunakan untuk mengembangkan karakter positif pada anak adalah melalui permainan tradisional. Banyak permainan tradisional yang bisa digunakan untuk melatih sikap dan karakter positif anak. Permainan tradisional banyak mengandung nilai karakter yang bisa membantu anak belajar banyak mengenai sikap dan karakter yang harus dia kembangkan dalam kehidupannya. Hasil dari penelitian pengembangan karakter melalui literasi budaya dengan media permainan tradisional di SDN 03 Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung Barat menunjukkan jika anak bisa mengambil pelajaran bagaimana sikap yang seharusnya dia ambil dari permainan tersebut. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak ke depannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan hasil penelitian ini terwujud karena bantuan berbagai pihak, di antaranya: 1) ISBI Bandung selaku pemberi dana hibah dipa anggaran tahun 2022 yang dikelola melalui LPPM; 2) Ibu Hoeriah, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Cibadak 03; dan 3) Guru-guru kelas 5 SDN Cibadak 03 yang telah ikut membantu dalam proses pengambilan data dan pengondisian siswa. Kepada pihak-pihak tersebut, peneliti ucapkan terima kasih, mudah-mudahan hasil penelitian ini bisa bermanfaat untuk pengembangan keilmuan kebudayaan ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Reflika Aditama
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*: 9(1), hlm. 121–136.
- Daryanto dan Suryatri, D. (2013). *Implementasi Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desyandri. (2018). Nilai-nilai Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di sekolah dasar. *Jurnal sekolah dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*: 1(1), hlm. 1-9.
- Faris, M. (2018). *Permainan endog-endogan*. Diakses pada 29 Oktober 2020 dari: <https://budaya-indonesia.org/permainan-endog-endogan>
- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya Dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*: 9 (2), hlm. 83-88.
- Giyartini, R. Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-Orayan. *Jurnal Panggung*: 24 (4), 376-386.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendiknas.
- Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Gerakan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pusat Pengembangan poendidikan Anaksia Dini dan pendidikan Masyarakat (PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat. (2018). *Panduan Permainan Tradisional Pra-SD (Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebuayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat (Pp Paud Dan Dikmas) Jawa Barat. (2020). *Panduan Kegiatan Permainan Tradisional Bagi Guru Dan Orang Tua Model Integrasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Permainan Boy-Boyan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat 2020.
- Kurniawan, W. (2019). *Olah Raga dan Permainan Tradisiona*. Malang: Wineka Media.
- Misbah, I. H. (2007). *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan dan Identitas Bangsa*. Bandung: IPI.
- Mustoip, S., Japar, M., dan Zulela. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. *Prosiding Seminar*

Nasional IPTEK Olahraga: 2018, ISSN
2622-0156.

Tsauri, S. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang
dalam Membangaun Karakter Bangsa*.
Jember: IAIN Jember Press.