

PANDUAN PENGGUNAAN MODEL PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN RAKYAT



Nani Solihati | Ade Hikmat | Syarif Hidayatullah | Abdul Rahman Jupri

PANDUAN PENGUNAAN

MODEL PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN RAKYAT

Tim Penyusun

Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd.

Prof. Dr. Ade Hikmat, M.Pd.

Syarif Hidayatullah, M.Pd.

Abdul Rahman Jupri, M.Pd.

Panduan Penggunaan Model Pengembangan Karakter
Melalui Permainan Rakyat

Nani Solihati, Ade Hikmat, Syarif Hidayatullah, Abdul Rahman Jupri

Tahun: 2020

Penerbit:

Taretan Sedaya International

Jl Jaya 25, Kenanga IV, Cengkareng, Jakarta 11730 | 0811 1986 73 |
taresi.publisher@gmail.com

ISBN: 978-602-5819-48-3

PRAKATA

Rasa syukur penulis sampaikan setelah mampu menyelesaikan buku panduan penggunaan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat. Buku ini disusun sebagai upaya agar model ini dapat dilaksanakan oleh para guru di lereng gunung Merapi atau guru lainnya yang ada di Indonesia. Hal ini karena, beberapa permainan yang ada di lereng gunung Merapi dapat ditemukan pula di berbagai daerah di Indonesia.

Selain itu, buku ini juga merupakan salah satu media dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh tim selama dua tahun di lereng gunung Merapi. Dengan buku pedoman ini, maka tim dapat menguji operasional model sebagai langkah terakhir dari kegiatan penelitian ini.

Kegiatan penelitian ini dapat berjalan dengan baik berkat dukungan berbagai pihak. Untuk itu, tim menyampaikan terima kasih kepada :

Bapak Rektor Uhamka, yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian ini.

1. Ibu Ketua Lembaga Penelitian Uhamka yang memberikan saran dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Direktur Pascasarjana beserta seluruh civitas akademika Pascasarjana Uhamka yang telah memberikan kesempatan peneliti melaksanakan penelitian ini.
3. Para ahli Dolanan Anak, ahli Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kepala UPT Pakem, Kepala UPT Cangkringan Kepala Sekolah, Guru dan anak didik di SD Negeri Kaliurang 1, SD Negeri Banteng, SD Muhammadiyah Pakem, SD Negeri Pakem 2, SD Negeri Srowulan, SD Negeri Glagaharjo, SD Negeri Cangkringan 2, SD Negeri Bronggang Baru, SD Negeri Gungan, dan SD Negeri Kepuharjo yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terima kasih dihaturkan pula kepada semua pihak yang telah membantu namun tidak disebutkan satu-persatu. Mudah-mudahan amal baiknya diterima oleh Allah swt.

Jakarta, November 2019
Tim Peneliti.

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	3
B. Tujuan	9
C. Cakupan.....	10
BAB II MODEL PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN RAKYAT	11
A. Konsep.....	14
B. Tujuan Pembelajaran.....	16
C. Materi/Tema/Subtema.....	17
D. Sintaks Pembelajaran	27
E. Kegiatan Guru dan Siswa.....	29
F. Penilaian Hasil Pembelajaran.....	32
BAB III LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MODEL PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN RAKYA	36
A. Persiapan	39
B. Pelaksanaan	39
C. Refleksi	40
BAB IV PENUTUP.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	47
Lampiran	49



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penanaman karakter tidak dapat dilakukan dalam waktu singkat. Hal ini yang ditekankan oleh Zuchdi dkk. (2015, p. 13). Oleh karena itu, perlu usaha yang terstruktur dan sistematis agar penerapan pendidikan karakter dapat berlangsung secara efektif. Hal inilah yang dilakukan dalam penelitian ini, dengan membuat model pengembangan karakter melalui permainan rakyat pada siswa sekolah dasar di lereng gunung Merapi.

Pada tahun pertama telah terkumpul data, antara lain jumlah permainan rakyat yang masih dimainkan dan yang sudah tidak dimainkan, strategi sekolah menerapkan permainan rakyat, dan kesadaran para guru untuk menanamkan karakter melalui permainan rakyat dengan mengidentifikasi berbagai karakter yang terdapat di dalamnya.

Temuan penelitian tersebut bermanfaat untuk mencegah karakter negatif yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi serta arus globalisasi. Tanda-tanda karakter negatif tersebut sudah mulai tercermin dengan munculnya sikap individualistis di kalangan siswa karena memainkan ponsel, selain juga muncul sifat kasar (ringan tangan), dan tidak menghargai pendapat orang lain. Salah satu faktor penyebabnya adalah para siswa di lereng gunung merapi sudah terpapar game online, antara lain Clash of Clans (COC)

dan Point Blank (PB) yang di dalamnya menampilkan adegan kekerasan yang tidak baik bagi psikologis anak.

Temuan lainnya adalah efek traumatik yang masih sangat besar setiap kali mendengar suara gemuruh. Hal ini diakibatkan oleh rasa trauma atas kejadian erupsi Merapi.

Dua permasalahan tersebut dalam penelitian lanjutan ini akan diatasi dengan melakukan serangkaian uji coba model. Sebagai tahap awal dalam kegiatan penelitian ini. Penelitian ini diawali dengan telaah literature untuk mempelajari landasan teori, karakteristik dan jenis permainan rakyat, dan model-model pembelajaran. Literatur atau pustaka yang ditelaah adalah sebagai berikut.

- 1) Suherman, Wawan S., dkk. (2015). *Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak*. Yogyakarta: UNY Press.
- 2) Haerani, N. (2013) 'Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), pp. 87–94.
- 3) Ridwan, M. (2016) 'Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura', in *Prosiding Seminar Nasional*.
- 4) Hughes, Fergus P. (2010). *Children, play, and development*. 4th ed. Los Angeles: Sage Publication.

- 5) Joyce, B., Weil, M., and Calhoun E. (2009). *Models of teaching: Model-model pengajaran*. Edisi Delapan. Diterjemahkan oleh Akhmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 6) Majid, Abdul. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Rosda Karya.
- 7) Kemdiknas. 2011. *Panduan Umum Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.
- 8) Forgyat, R. (1994). *How to Integrate The Curricula*. Illionis: Skylight Publishing Inc.
- 9) Hidayati, A., Zaim, M., Rukun, K., & Darmansyah. (2014). The Development of Character Education Curriculum for Elementary Students in West Sumatera. *International Journal of Education and Research*, 2(5), 61–70.
- 10) Kemdikbud. (2016). *Panduan Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 11) Luh Gd Rahayu, B., Luh Putu, A., I Ketut, S., & Made Hery, S. (2018). How consistent is teachers' planning, implementation, and assessment in character education? *SHS Web of Conferences*, 42, 00061. <https://doi.org/10.1051/shsconf/2018420006>

- 12) Schunk, D. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson Education.
- 13) Slavin, R. E. (2009). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. New Jersey: Person Education.
- 14) Zuchdi, D., Prasetya, Z. K., & Masruri, S. M. (2010). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran Bidang Studi di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 29(1), 1–12.

Berdasarkan data yang diperoleh baik melalui studi etnografi dan studi literatur, maka permainan rakyat merupakan instrumen penting yang dapat dijadikan sebagai pengembangan karakter. Dalam pelaksanaan di sekolah dasar di 10 SD yang ada di Cangkringan dan 10 SD yang ada di Pakem, penerapan karakter tersebut dilakukan dengan empat strategi pengembangan, yaitu pemanfaatan waktu istirahat untuk bermain permainan rakyat, penentuan kebijakan untuk bermain permainan rakyat, pengintegrasian permainan rakyat dalam mata pelajaran, dan pengintegrasian permainan rakyat dalam ekstra kulikuler. Beragamnya strategi pengembangan tersebut dikarenakan setiap sekolah memiliki permasalahan yang beragam. Permasalahan tersebut yaitu,

1. Sumber daya guru yang belum memahami sepenuhnya permainan rakyat, mengingat

sebagian guru yang ada di sekolah merupakan guru-guru muda kelahiran tahun 85-90-an yang pada masa itu kesadaran pemerintah terhadap permainan rakyat masih rendah.

2. Situasi sekolah yang tidak sama dengan situasi sekolah pada zaman dahulu. Saat ini banyak sekolah yang lingkungan sekolahnya sudah tidak memiliki banyak pohon rindang. Hal ini membuat permainan-permainan yang membutuhkan keberadaan pohon misalnya bentengan dan bola bakar sebagai pos permainan tidak dapat dilakukan di sekolah.
3. Perubahan paradigma pembelajaran yang berorientasi pada capaian pembelajaran yang bersifat kognitif membuat guru lebih mementingkan pemberian materi pembelajaran, dibandingkan dengan menyisipkan permainan rakyat di dalam proses pembelajaran. Belum lagi, durasi permainan rakyat yang lumayan panjang.
4. Respons siswa terhadap permainan rakyat yang minim membuat suasana istirahat tidak lagi diisi dengan permainan rakyat, melainkan dengan permainan modern yang lebih populer. Sayangnya permainan itu tidak berakar dari tradisi budaya yang ada di lereng gunung Merapi, seperti sepak bola,

bola basket, dan bola voli. Hal ini membuat permainan rakyat semakin tidak diminati.

5. Beban belajar siswa yang berat untuk menguasai materi pelajaran tertentu, membuat situasi sekolah lebih diisi dengan bimbingan belajar atau les-les yang membuat perubahan paradigma sekolah di pikiran para siswa. Siswa lebih mementingkan belajar dari pada bersosialisasi dengan permainan rakyat.

Selain itu, hasil observasi di sekolah juga menunjukkan bahwa semua sekolah menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu pembelajaran yang bersifat tematik terpadu dengan dua variasi, yaitu tematik terpadu dan tematik jaring laba-laba. Hal ini memudahkan penelitian ini untuk menjadikan model pengembangan karakter sebagai bagian dari model pembelajaran tematik. Artinya model ini bukan untuk dijadikan sebagai pengganti model yang ada, namun sebagai salah satu upaya yang dapat dijadikan pilihan bagi guru untuk mengembangkan karakter siswa.

Pengamatan yang dilakukan selain pada model, juga pada karakter yang dibutuhkan oleh para siswa. Sejalan dengan kebijakan pemerintah tentang implementasi pendidikan karakter bahwa anak-anak sebaiknya diberikan 18 karakter sebagaimana terdapat dalam buku panduan karakter, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6)

Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, dan (18) Tanggung Jawab.

Pengembangan karakter tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Namun demikian, tidak semua aktivitas pembelajaran memuat karakter-karakter tersebut. Di sisi lain, pembelajaran yang berorientasi pada kognitif membuat fokus pembelajaran tidak menyinggung persoalan karakter ini dan pembelajaran dengan orientasi tersebut pula membuat anak-anak jenuh.

Berdasarkan hal tersebut, maka model pengembangan karakter melalui permainan rakyat penting untuk diterapkan. Hal ini karena anak-anak masih senang bermain dan bermain dapat memberikan pula perasaan senang. Dengan permainan yang dilakukan, maka anak-anak dapat berkembang karakternya. Perkembangan karakter tersebut memungkinkan terjadi karena anak-anak menerapkan karakter tersebut bukan sebatas teori namun dipraktikan.

B. Tujuan

Penyusunan buku panduan ini bertujuan untuk memberikan pedoman bagi guru-guru SD agar dapat menggunakan model pengembangan karakter melalui

permainan rakyat dengan tepat dan berdasarkan karakter yang hendak dikembangkan.

C. Cakupan

Untuk memudahkan guru dalam memahami panduan ini, maka panduan ini terdiri dari :

- a. pendahuluan yang berisi latar belakang, tujuan, dan cakupan panduan;
- b. penjelasan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat, yang berupa konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema-subtema yang akan disampaikan, sintaks pembelajaran, kegiatan guru dan siswa, dan penilaian hasil pembelajaran;
- c. pemaparan ringkas mengenai langkah-langkah menggunakan Majeda berbasis dolanan anak yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan refleksi; dan
- d. penutup



BAB II
MODEL PENGEMBANGAN
KARAKTER MELALUI
PERMAINAN RAKYAT

Subbab ini akan membahas secara rinci mengenai model yang digunakan di sekolah dasar (SD). Hal ini perlu dibahas agar konsep mengenai model menjadi pemahaman yang sama. Hal ini karena konsepsi mengenai model seringkali berbeda dalam tataran praktis pada tingkat praktik guru di sekolah. Selain itu, pembahasan ini juga berguna sebagai landasan utama dalam membahas model pengembangan karakter melalui permainan rakyat di SD.

Joyce, Weil, dan Calhoun (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan upaya merancang dan menyusun lingkungan belajar agar siswa dapat berinteraksi dengan materi dan lingkungan dan menggambarkan perilaku siswa dan guru saat proses belajar berlangsung. Dalam menyusun model pembelajaran, ada empat aspek yang perlu diperhatikan, yaitu berupa struktur pembelajaran, sistem sosial, peran/tugas guru, dan sistem pendukung. Yang dimaksud dengan struktur pembelajaran berupa langkah-langkah atau tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya sistem sosial adalah lingkungan belajar yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran. Kemudian yang dimaksud peran/tugas guru adalah hal yang dikerjakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, dan sistem pendukung adalah hal-hal yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut maka kegiatan pembelajaran paling tidak merepresentasikan proses yang harus dilakukan guru, kebutuhan yang guru perlukan dalam proses pembelajaran, dan sistem interaksi yang dibangun dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak jauh berbeda dengan pendapat Direktorat Pembinaan TK/SD (2007) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang merinci proses kegiatan yang mampu menciptakan situasi lingkungan yang menstimulus anak untuk berinteraksi dalam pembelajaran agar anak berkembang. Komponen model pembelajaran yaitu, konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema-subtema, langkah-langkah pembelajaran, alat/sumber belajar, dan penilaian.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka komponen model pembelajaran dapat disusun berdasarkan enam aspek. Aspek tersebut meliputi konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema subtema yang akan dipelajari, sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, kegiatan guru dan siswa, dan penilaian hasil pembelajaran. Aspek-aspek inilah yang dijadikan dasar dalam model pengembangan karakter melalui permainan rakyat ini.

A. Konsep

Pembelajaran di SD merupakan pembelajaran yang berupaya membekali keterampilan-keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa,

mulai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Lepas dari berbagai beban kemampuan kognitif tersebut, maka anak-anak juga harus dibentuk karakternya.

Dalam upaya mengembangkan karakter siswa, perlu disadari bahwa implementasi karakter di sekolah dasar merupakan suatu kebutuhan (Hidayati, dkk. 2014). Untuk itu proses pembelajaran karakter juga harus didesain dengan baik agar dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Luh Gd Rahayu, dkk. 2018). Dalam penelitian Zuchdi, Prasetya, & Masruri (2010) menunjukkan contoh bagaimana pembelajaran karakter yang didisain dengan baik dapat menghasilkan perubahan karakter yang signifikan. Dalam penelitiannya tersebut menunjukkan model pembelajaran karakter secara terintegrasi dapat menjadi alat untuk meningkatkan karakter siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengembangan karakter dilakukan dengan proses yang dilakukan oleh Zuchdi, Prasetya and Masruri (2010).

Namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah wahana yang digunakan dalam pengembangan karakter. Penelitian ini menggali permainan rakyat sebagai wahana pengembangan karakter siswa sekolah dasar. Dengan permainan rakyat, maka anak-anak akan belajar dengan cara yang menyenangkan (Slavin, 2009). Begitu juga dengan pola pembelajaran dalam konsep Bandura (via Schunk,

2012) mengenai teori belajar kognitif. Di sisi lain, permainan rakyat juga sekaligus mengarahkan para siswa untuk menerapkan karakter-karakter yang melekat dalam permainan rakyat. Oleh karena itu, pengembangan karakter dalam model ini lebih pada pendekatan praktik dibandingkan pendekatan teoretik.

B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran model ini adalah pengembangan karakter melalui permainan rakyat. Model pengembangan karakter ini merupakan bentuk dari implementasi Peraturan Presiden (Perpres) No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Dalam perpres tersebut berisi tujuan, yaitu :

1. membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan;
2. mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi Peserta Didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan

- memperhatikan keberagaman budaya Indonesia; dan
3. merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, Peserta Didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

Tujuan tersebut dapat tercapai jika dalam penguatan pendidikan karakter ini menerapkan nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada pasal 3, yaitu religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

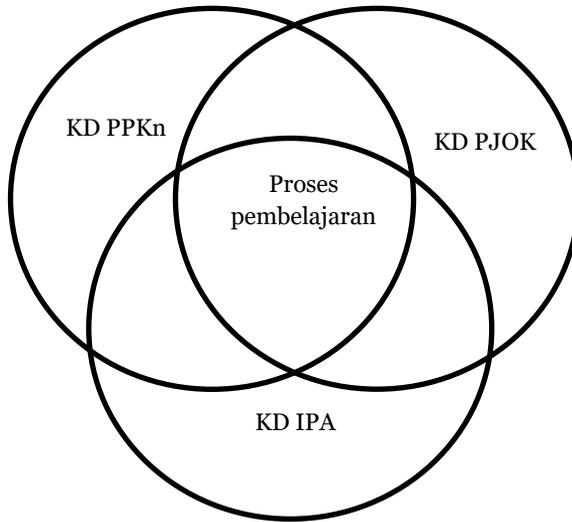
C. Materi/Tema/Subtema

Pembelajaran di SD berbeda dengan pembelajaran pada jenjang lainnya. Pada jenjang ini, pembelajaran dibuat dalam bentuk tematik terpadu. Ada dua bentuk keterpaduan, yaitu keterpaduan materi dan keterpaduan kompetensi atau capaian pembelajaran. Sifat keterpaduan ini merupakan ciri kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2016). Jika semula pembelajaran terbagi di dalam bidang-bidang pengetahuan, maka saat ini bidang-bidang

tersebut tergabung di dalam jalinan tema. Satu tema dapat memuat berbagai bidang pengetahuan.

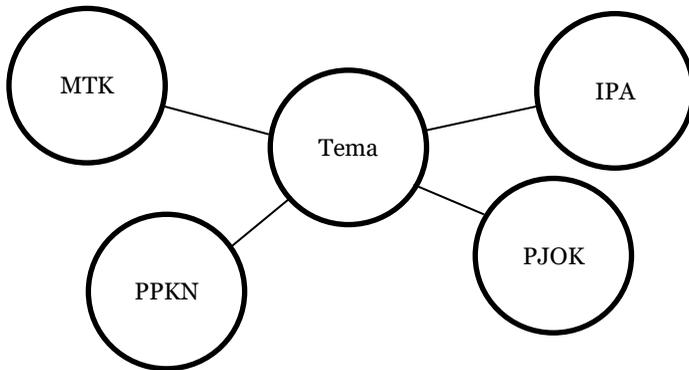
Bentuk jalinan tema-tema tersebut sangat beragam. Menurut Forgaty (1994) terdapat sepuluh jenis model pembelajaran terpadu, yaitu *the fragmented model* (model terpisah), *the connected model* (model terhubung), *the nested model* (model tersarang), *the sequenced model* (model terurut), *the shared model* (model terbagi), *the webbed model* (model jaring laba-laba), *the threaded model* (model disusupkan), *the integrated model* (model terpadu), *the immersed model* (model terbenam), *the networked model* (model jaringan).

Berdasarkan hasil observasi di SD yang ada di lereng gunung Merapi ada dua tipe yang digunakan, yaitu tipe *The Integrated Model* (Model Terpadu) dan *The Webbed Model* (Model Jaring Laba-Laba). Dalam model terpadu prinsip utamanya adalah memadukan berbagai bidang studi berdasarkan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih. Ketumpangtindihan ini dirancang sedemikian rupa sehingga membentuk satu kegiatan yang dapat mencapai berbagai kompetensi dasar dari disiplin ilmu yang beragam. Model terpadu dapat tergambar sebagai berikut:



Gambar 1. Model Terpadu

Dalam model pembelajaran jaring laba-laba dikembangkan dengan cara menentukan tema dan topik sebagai benang merah yang menghubungkan berbagai kompetensi dari mata pelajaran yang beragam. Tema dapat ditentukan oleh guru sesuai dengan keadaan kontekstual atau negosiasi antara guru dan siswa. Model jaring laba-laba dapat digambarkan sebagai berikut,



Gambar 2. Model Jaring Laba-laba

Dengan pola model pembelajaran di atas, maka guru dan siswa dapat dengan leluasa melakukan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual dengan permasalahan di daerah masing-masing. Fleksibilitas model tematik terpadu ini juga membuat pengetahuan anak tidak jauh dari realitas lingkungan sekitarnya. Hal itu tentu membuat anak lebih tertarik untuk belajar juga lebih memahami konsep-konsep yang dipelajarinya.

Salah satu upaya kreatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan karakter. Karakter dalam proses pembelajaran dalam dua model di atas tidak tergambar jelas berada di mana. Apakah ia berada dalam mata pelajaran PPKn? Apakah ia ada di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia? Apakah ia berada di kegiatan pembelajaran itu sendiri?

Pertanyaan ini merupakan pertanyaan yang sering muncul dalam penerapan pendidikan karakter di sekolah. Belum ada model yang berupaya mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar terutama dengan menggunakan permainan rakyat. Padahal untuk mengembangkan karakter dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya alternatif yang ditawarkan yaitu melalui integrasi mata pelajaran (Zuchdi et al., 2010), melalui teks (Ikhwan, 2013; Suryaman, 2010), dan melalui lagu daerah (Hartiningsih, 2015).

Hal ini bisa jadi karena kebijakan tentang PPK masih berada pada tataran normatif, belum pada panduan implementasi dari pengembangan karakter tersebut di dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari tidak adanya kebijakan pemerintah untuk menentukan karakter utama yang harus dimiliki oleh siswa di jenjang sekolah dasar, pertama, dan menengah.

Tidak adanya pedoman yang aplikatif terkait dengan penyelenggaraan PPK ini membuat pengembangan karakter dilakukan dengan cara yang tidak terstruktur dan sistematis. Karena hal tersebut pula, maka tidak ada pula guru yang berupa mengevaluasi perkembangan karakter para peserta didiknya.

Berdasarkan hal tersebut maka fokus pengembangan karakter sudah seharusnya ada sehingga dapat dijadikan acuan dalam proses

pengukuran terhadap pengembangan karakter anak dari tiap jenjangnya dapat dimonitoring oleh guru melalui lembar evaluasi yang telah disusun.

Untuk itu, dalam model pengembangan karakter ini maka ditentukan fokus karakter yang akan dikembangkan disertai dengan karakter tambahan yang dapat diberikan dan dipraktikkan siswa melalui permainan rakyat. Untuk lebih jelasnya, perhatikan tabel berikut,

Tabel 1.
Pengembangan Karakter dengan Permainan Rakyat

Kelas	Karakter yang Dikembangkan	Permainan Rakyat	Karakter Tambahan
1	Bersahabat	Dingklik Oglak Aglik	Toleransi, Kerja Keras, Peduli Sosial
		Jamuran	Toleransi, Kerja Keras, Peduli Lingkungan
2	Jujur	Dakon	Kerja Keras, Kreatif
		Lompat Tali	Kerja keras
		Serak Lidi	Bersahabat, Kreatif
3	Disiplin	Bentengan	Tanggung Jawab, Jujur, Toleransi, Demokratis, Bersahabat, Peduli Sosial
		Elang ayam	Tanggung Jawab, Jujur, Toleransi, Kerja Keras, Bersahabat, Peduli Sosial

4	Toleransi	Cublak-cublak Suweng	Jujur, Bersahabat
		Bola Bakar	Jujur, Kerja Keras, Bersahabat
5	Peduli Sosial	Gobak Sodor	Jujur, Toleransi, Kerja Keras
		Oya Tembok	Jujur, Kerja Keras
		Oya Dodok	Jujur, Kerja Keras
6	Kerja Keras	Egrang	Mandiri, Rasa Ingin Tahu
		Engklek	Menghargai Prestasi
		Kelereng	Kreatif
		Bekelan	Kreatif

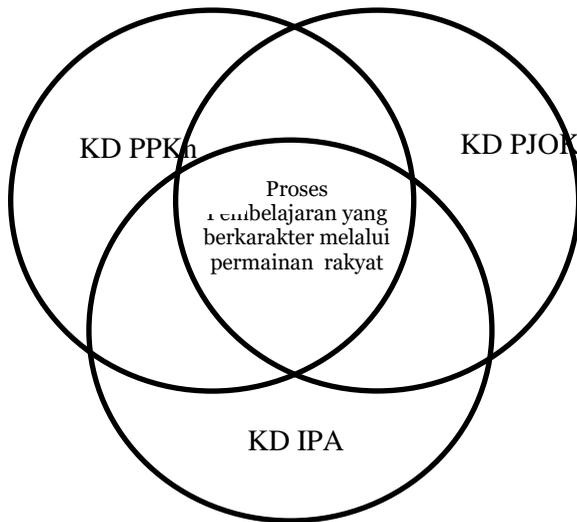
Dengan tabel tersebut, maka dapat dilihat fokus karakter utama yang akan dikembangkan melalui permainan rakyat. Dengan permainan rakyat tersebut pula, anak-anak dapat memahami dan mempraktekkan karakter yang dikembangkan dan karakter-karakter tambahan lainnya.

Penggunaan model ini tidak dilakukan didalam setiap pertemuan, namun kegiatan ini dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran di kelas. Yang dimaksud dengan konteks di sini adalah permainan rakyat dapat digunakan sebagai penghubung antara tema dan materi yang diberikan. Selain itu, permainan rakyat dapat dipilih sebagai solusi alternatif dalam variasi pembelajaran di kelas. Berikutnya, dapat juga dijadikan sebagai alat untuk penyelesaian masalah sosial yang ada di

kelas. Misalnya ketimpangan status sosial, perkelahian, dan masalah sosial lainnya yang sering muncul di kelas.

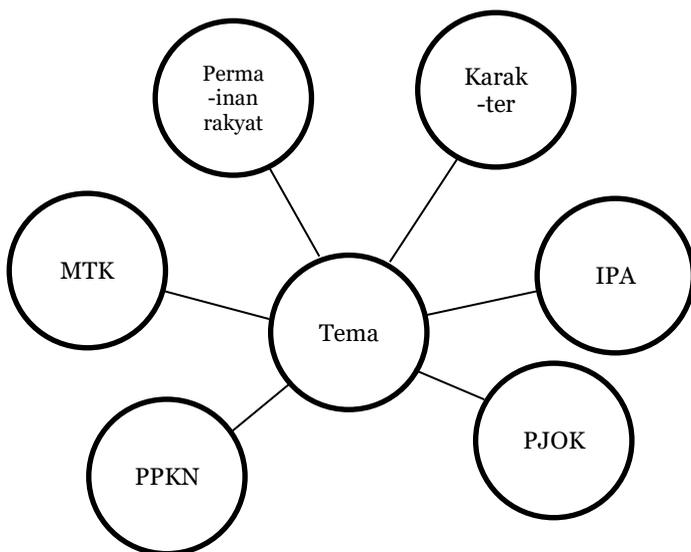
Dalam kata lain, model pengembangan karakter melalui permainan rakyat ini lebih menjadi bagian dari proses pembelajaran dalam model terpadu atau menjadi benang merah pada model pembelajaran jaring laba-laba. Dengan demikian, model ini bukan berarti menggantikan dua model tematik terpadu yang sudah dipraktekkan di sekolah, namun model ini berupaya menjadi suplemen tambahan untuk mengembangkan karakter siswa SD yang belum terfasilitasi dalam model pembelajaran tematik terpadu sebagaimana dijelaskan sebelumnya.

Dengan adanya model pengembangan karakter ini, maka dalam pembelajaran terpadu pengembangan karakter dilakukan melalui permainan rakyat yang terpadu dengan materi-materi lainnya di dalam berbagai mata pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut,



Gambar 3. Modifikasi Model Terpadu

Sejalan dengan model terpadu, pada model jaring laba-laba letak permainan rakyat, pengembangan karakter, dan mata pelajaran dibenangmerahi oleh sebuah tema. Satu tema ini dapat berisikan berbagai KD dan juga permainan rakyat beserta karakter yang terdapat di dalamnya. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut:



Gambar 4. Modifikasi Model Jaring Laba-laba

Dengan format model pengembangan karakter tersebut, maka model ini tidak mengganggu pencapaian pada kompetensi dasar lainnya yang menjadi pokok kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Sebaliknya, model ini memberikan suplemen tambahan untuk guru, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan pembentuk karakter. Dengan penerapan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat,

guru akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan melestarikan permainan lokal yang ada di daerahnya sambil belajar relevansi antara permainan tersebut dengan berbagai mata pelajaran yang ada.

Kreativitas guru menjadi peran penting dalam menjadikan permainan rakyat menjadi salah satu unsur dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu. Modifikasi permainan rakyat bisa dijadikan alternatif untuk mengajarkan berbagai kompetensi yang melekat dalam satu tema. Misalnya, permainan jamuran di kelas 1 dapat dijadikan sebagai sarana untuk siswa belajar menulis dengan menulis salah satu baris dari tembang jamuran. Selain itu, guru bisa juga menjadikan permainan ini untuk mengembangkan kemampuan motorik anak.

D. Sintaks atau Langkah-langkah Pembelajaran

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran. Guru harus menyusun terlebih dahulu RPP. Penyusunan RPP didasarkan pada silabus, kompetensi inti, dan kompetensi dasar. Dalam sebuah kegiatan pembelajaran kompetensi dasar ini berisi berbagai materi dari mata pelajaran yang berbeda. Hal inilah yang membuat pembelajaran di SD sebagai pembelajaran tematik terpadu.

Dengan model tematik terpadu ini, maka dalam mengimplementasikan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat guru juga harus menyesuaikan terlebih dahulu relevansi antara tema, materi, dan permainan rakyat. Jika sudah relevan, maka RPP dapat disusun. RPP inilah yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang menggambarkan bagaimana keselarasan antara tema, materi dari berbagai mata pelajaran, dan permainan rakyat dengan karakter yang ada di dalamnya. Langkah-langkah pembelajaran ini dapat dilihat sebagai berikut,

1. kegiatan pembukaan adalah kegiatan pembuka untuk berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan, mengecek kesiapan siswa, melakukan kegiatan literasi, dan menyampaikan tema yang akan disampaikan.
2. kegiatan inti merupakan proses pembelajaran utama dalam upaya mencapai sejumlah kompetensi dasar yang bersumber dari beragam mata pelajaran yang dipelajari melalui permainan rakyat yang didalamnya memuat karakter yang dikembangkan dan karakter tambahan. Kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dengan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
3. kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran berupa kegiatan penyimpulan,

pemberian umpan balik, penilaian kepada siswa, dan penindaklanjutan.

E. Kegiatan Guru dan Siswa

Kegiatan guru dan siswa digambarkan sebagaimana pada langkah-langkah pembelajaran di atas, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam pembelajaran tematik terpadu, ketiga kegiatan tersebut harus merepresentasikan aktivitas yang tidak seimbang dalam makna yang positif, yaitu kegiatan siswa harus lebih aktif dibandingkan dengan gurunya. Berdasarkan hal tersebut, maka kegiatan di dalam menerapkan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat ini juga berpusat pada siswa. Hal ini dapat terlihat dari contoh pemaparan penerapan model ini baik dari aktivitas guru maupun siswa.

Kegiatan Guru
<p>Kegiatan awal Guru:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa.2. Guru bersama-sama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan “Tanah Airku”.3. Guru kemudian mengecek kesiapan siswa dalam belajar dengan mengisi lembar kehadiran dan mengecek kerapihan pakaian, posisi duduk yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan inti guru:

1. Guru mengelompokkan siswa yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru mengatur posisi para siswa untuk bermain cublak-cublak suweng.
3. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling rapih.
4. Guru kemudian mengajak para siswa mempraktekkan permainan rakyat cublak-cublak suweng.
5. Guru mengamati kelompok siswa yang sedang mempraktikkan permainan rakyat tersebut.
6. Guru menanyakan pada siswa tentang asal usul suku, bangsa, sosial, dan budaya yang terdapat pada masing-masing kelompok.
7. Guru menjelaskan keragaman usul suku, bangsa, sosial, dan budaya berdasarkan keragaman yang terdapat dalam kelompok.
8. Guru mengarahkan siswa untuk menemukan nilai karakter jujur, toleransi, dan bersahabat yang terdapat pada permainan cublak-cublak suweng
9. Guru menayangkan video tari permainan rakyat cublak-cublak suweng kepada siswa.
10. Guru meminta siswa memeragan gerak tari permainan rakyat cublak-cublak suweng.

Kegiatan Penutup Guru

1. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

2. Guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari siswa.
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
4. Melakukan penilaian hasil belajar
5. Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

Kegiatan Siswa

Kegiatan Awal Siswa

1. Siswa Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. Dilanjutkan lagu Nasional “Tanah Airku”.
2. Siswa Membaca buku 15 menit.
3. Siswa mendengarkan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

Kegiatan Inti Siswa

1. Siswa mengidentifikasi tentang latar belakang suku, bangsa, sosial, dan budaya yang terdapat pada kelompoknya.
2. Siswa memahami perbedaan yang terdapat dalam kelompok berkaitan dengan latar

belakang suku, bangsa, sosial, dan budaya.

3. Siswa menyebutkan nilai karakter jujur, toleransi, dan bersahabat yang terdapat pada permainan cublak-cublak suweng
4. Siswa memahami dasar gerakan tari dalam permainan rakyat cublak-cublak suweng melalui video.
5. Siswa memainkan permainan rakyat cublak-cublak suweng dengan latar belakang suku, bangsa, sosial, dan budaya yang beragam dengan gerak tari.

Kegiatan Penutup

1. siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari
2. Siswa menjawab pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari
3. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
4. siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing

F. Penilaian Hasil Pembelajaran

Kegiatan penilaian merupakan kegiatan yang penting dilakukan. Kegiatan ini tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran, namun juga dapat dilakukan di awal pembelajaran maupun di kegiatan ini pembelajaran bergantung pada jenis penilaiannya. Menurut Tim Perumus Pembelajaran

Tematik Terpadu (2016), menyebut bahwa penilaian dapat dibagi menjadi tiga, yaitu penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*), penilaian sebagai pembelajaran (*assessment as learning*), dan penilaian atas pembelajaran (*assessment of learning*). Ketiga penilaian ini memiliki ciri yang khas, yaitu *Assessment for learning* merupakan penilaian untuk mendorong siswa mampu mencapai yang telah ditetapkan. *Assessment as learning* merupakan bentuk penilaian yang menstimuli siswa untuk belajar sehingga dengan pertanyaan tersebut siswa mencari tahu jawabannya dan dari sana siswa belajar. *Assessment of learning* adalah penilaian yang berupaya mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah mempelajari suatu materi.

Dalam konteks ini, maka penilaian yang dimaksud adalah *Assessment of learning* karena dilakukan di akhir pembelajaran. Penilaian di akhir pembelajaran sangat penting dilakukan. Hal ini karena penilaian merupakan sarana untuk mengukur perubahan apa yang terjadi pada siswa setelah belajar. Di sisi lain juga penilaian dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guru untuk memperbaiki sintaks/langkah, media, atau sarana yang digunakan saat proses pembelajaran.

Dalam melakukan penilaian, guru harus mampu memahami karakteristik instrumen penilaian. Hal ini karena tidak semua instrumen dapat digunakan untuk mengukur suatu kegiatan pembelajaran. Jika guru hendak mengukur

kemampuan siswa dalam memahami materi pada KD yang telah diberikan maka bentuk instrumennya berbeda dengan mengukur karakter siswa.

Menurut Tim Pengembang Buku Panduan Tematik Depdiknas (2013) teknik penilaian terbagi menjadi tiga, yaitu tes (tertulis, lisan, dan praktik atau unjuk kerja), teknik observasi yang dilakukan selama pelajaran berlangsung dan atau di luar pembelajaran, dan teknik pemberian tugas secara individu maupun kelompok berbentuk tugas rumah/proyek. Berdasarkan jenis-jenis ini maka, guru dapat menentukan bagaimana cara menilai hasil pembelajaran sesuai dengan aspek yang akan dinilainya.

Pendapat ini juga mempertegas bahwa untuk mengukur karakter siswa teknik yang dapat digunakan adalah observasi. Hal ini karena karakter tidak dapat dites secara tertulis, lisan, maupun praktik. Karakter lebih pada bagaimana anak menunjukkan perilaku alamiah siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Untuk melakukan penilaian karakter ini, maka guru perlu membuat rubrik penilaian yang menunjukan karakter yang dikembangkan. Sebagai contoh, karakter yang dikembangkan di kelas satu adalah bersahabat, maka guru dapat menyusun indikator karakter bersahabat.

Tabel 2. Contoh Indikator Penilaian

No	Kriteria	Terlihat/ teramati	Belum Terlihat/ teramati
1.	Siswa tidak memilih- milih teman dalam berkelompok		
2.	Siswa mau bergabung dengan teman yang kurang dikenalnya		
3.	Siswa menyapa dengan ramah teman satu kelompoknya		

Hasil pengamatan mengenai karakter bersahabat

Tabel 3. Contoh Rekap Indikator Penilaian

No	Nama Siswa	Kriteria 1		Kriteria 2		Kriteria 3	
		Terlihat	Belum Terlihat	Terlihat	Belum Terlihat	Terlihat	Belum Terlihat



BAB III
LANGKAH-LANGKAH
PENGUNAAN MODEL
PENGEMBANGAN KARAKTER
MELALUI PERMAINAN
RAKYAT

Dalam menerapkan model pengembang karakter melalui permainan rakyat ini meliputi langkah perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Untuk mengimplementasikan model ini, maka permainan rakyat yang digunakan harus sesuai tema dan beragam kompetensi dasar pada berbagai mata pelajaran yang akan diajarkan. Dalam proses ini guru dapat menggunakan dua model, yaitu model terpadu dan model jaring laba-laba.

Proses ini menjadi proses penting dalam perancangan proses pembelajaran dengan model pengembangan karakter ini. Hal yang perlu dikuasai oleh guru adalah materi yang diajarkan serta tata cara permainan rakyat. Pemahaman yang baik mengenai kedua hal ini akan membuat koherensi materi yang baik pada jalinan tema yang ditentukan. Jika koherensi sulit terbentuk, maka sebaiknya permainan rakyat tidak dipaksakan untuk masuk ke dalam tema tertentu, hal ini karena model ini bukan berupaya untuk menggantikan model yang sudah ada. Sebaliknya, model ini berupaya memperkuat aspek yang belum ada pada model yang telah diterapkan di sekolah.

Dalam menerapkan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat ini, guru sebaiknya melakukan kegiatan persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Hal ini agar model ini dapat berjalan dengan baik. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

A. Persiapan

- a. Mempelajari konsep model pengembangan karakter melalui permainan rakyat dengan baik.
- b. Mencermati dan mengkaji kesesuaian permainan rakyat dengan tema dan materi-materi pembelajaran dari beragam mata pelajaran
- c. Mengkaji urutan penyajian permainan rakyat, materi, dan karakter yang akan disajikan.
- d. Menyusun RPP berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan.
- e. Menyiapkan media dan peralatan yang diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran.

B. Pelaksanaan

- a. Menjelaskan kepada siswa kegiatan yang akan dilaksanakan dan tujuan yang akan dicapai. Buatlah kesepakatan agar permainan berjalan dengan lancar.
- b. Implementasikan RPP ke dalam proses pembelajaran sesuai langkah-langkah yang telah direncanakan.
- c. Berikan batasan waktu bermain yang jelas agar siswa dapat mengatur permainan mereka.
- d. Lakukan pemantauan terhadap aktifitas siswa dalam menerapkan permainan rakyat. Perhatikan urutan dan aturan permainan yang dilakukan oleh siswa. Jika ada yang salah, perbaiki cara permainan siswa. Jika tidak, bisa

jadi ada nilai karakter yang tidak dapat dikembangkan.

- e. Kendalikan pelaksanaan proses pembelajaran agar pembelajaran sesuai skenario yang telah ditetapkan terutama saat peralihan antara praktek permainan rakyat dengan kompetensi-kompetensi lainnya pada mata pelajaran yang beragam.
- f. Berikan stimulus dan kesempatan pada siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan karakter yang terdapat di dalam permainan rakyat.

C. Refleksi

- a. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru harus memperhatikan kondisi siswa yang beragam. Keragaman yang berasal dari budaya, latar sosial, dan kondisi ekonomi membuat proses inkuiri dan *discovery learning* dalam menemukan karakter pada permainan rakyat akan beragam pula.
- b. Guru merenungkan kegiatan yang telah dilakukan agar dapat melakukan perbaikan pembelajaran yang akan datang. Contoh pertanyaan sebagai bahan refleksi, yaitu (1) apakah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi) dengan baik? (2) apakah siswa merasa senang dengan langkah-langkah pembelajaran yang mengatur siswa? (3)

apakah kita memberikan kesempatan dan perhatian yang merata untuk aktivitas siswa di dalam kelas? (4) apakah kita sudah mengajarkan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai? (5) apakah kita sudah menggunakan waktu pembelajaran dengan baik? (6) Adakah perbaikan yang dapat dilakukan untuk pembelajaran yang akan datang? (7) apakah pembelajaran yang dilakukan untuk kesenangan guru atau kebutuhan siswa?



BAB IV PENUTUP

Berubahnya pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa sangat bergantung pada proses pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa. Aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan panduan ini, diharapkan guru dapat memahami dan melaksanakan tahapan implementasi model pengembangan karakter melalui permainan rakyat.

Di SD, pembelajaran dilangsungkan dengan kombinasi antara bermain dan belajar. Berdasarkan silabus pembelajaran di SD, maka guru sebetulnya tidak memiliki banyak waktu untuk menyajikan permainan sebagai kegiatan pembelajaran. Hal ini karena siswa harus mampu mencapai banyak rancangan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan. Untuk itu, hadirnya permainan rakyat dengan karakter yang ada di dalamnya dapat dijadikan wahana bermain sekaligus memberikan beragam kompetensi dasar dari bermacam-macam mata pelajaran melalui model pembelajaran tematik terpadu. Dengan demikian, kegiatan bermain siswa terintegrasi dengan beragam kompetensi dalam satu jaringan tema.

Dengan format model pengembangan karakter yang demikian, maka model ini tidak mengganggu efektivitas pembelajaran di kelas. Sebaliknya, model ini memberikan nilai tambah untuk guru, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan pembentukan karakter.

Dengan penerapan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat, guru akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan melestarikan permainan lokal yang ada di daerahnya sambil belajar relevansi antara permainan tersebut dengan berbagai mata pelajaran yang ada.

Kreatifitas guru menjadi peran penting dalam menjadikan permainan rakyat menjadi salah satu unsur dalam kegiatan pembelajaran tematik. Modifikasi permainan rakyat bisa dijadikan alternatif untuk mengajarkan berbagai kompetensi yang melekat dalam satu tema.

Panduan pembelajaran ini merupakan acuan bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema, kompetensi dasar, situasi, dan kondisi setiap SD. Dalam pelaksanaan di lapangan guru dapat mengembangkan model pembelajaran lain sepanjang tidak bertentangan dengan prinsip pembelajaran SD. Diharapkan model pengembangan karakter melalui permainan rakyat dapat memberikan kontribusi yang bermakna bagi pembentukan karakter sesuai dengan program pemerintah yaitu program penguatan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pembinaan TK dan SD. (2007).
Pengelolaan Taman Kanak-kanak. Jakarta: Dit
Pembinaan TK-SD, Kemdiknas.
- Forgaty, R. (1994). *How to Integrate The Curricula*.
Illionis: Skylight Publishing Inc.
- Hartingsih, S. (2015). Revitalisasi Lagu Dolanan
Anak dalam Pembentukan Karakter Anak Usia
Dini. *Atavisme*, 18(2), 247–259.
[https://doi.org/10.24257/atavisme.v18i2.119.247-
259](https://doi.org/10.24257/atavisme.v18i2.119.247-259)
- Hidayati, A., Zaim, M., Rukun, K., & Darmansyah.
(2014). The Development of Character Education
Curriculum for Elementary Students in West
Sumatera. *International Journal of Education
and Research*, 2(5), 61–70.
- Ikhwan, W. K. (2013). Upaya Menumbuhkan Karakter
Anak dalam Pembelajaran Sastra Anak dengan
Model Play-Learning dan Performance-Art
Learning di SDN Banyuajuh 4. *Widyagogik:
Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah
Dasar*, 1(1), 70–84.
- Joyce, B., Weil, M., & E, C. (2009). *Models of
Teaching: Model-model Pengajaran*. Yogyakarta:
Pustaka Pelajar.
- Kemdikbud. (2016). *Panduan Pembelajaran Tematik
Terpadu Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementrian
Pendidikan dan Kebudayaan.
- Luh Gd Rahayu, B., Luh Putu, A., I Ketut, S., & Made

- Hery, S. (2018). How consistent is teachers' planning, implementation, and assessment in character education? *SHS Web of Conferences*, 42, 00061.
<https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200061>
- Schunk, D. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson Education.
- Slavin, R. E. (2009). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. New Jersey: Person Education.
- Suryaman, M. (2010). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sastra. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3).
- Zuchdi, D., Prasetya, Z. K., & Masruri, S. M. (2010). Pengembangan model pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran bidang studi di sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 29(1), 1–12.



Lampiran
Nilai Karakter dalam
Permainan Rakyat di
Lereng Gunung Merapi

Pengantar

permainan rakyat yang terdapat pada lereng gunung Merapi terbagi menjadi dua, yaitu permainan rakyat yang menggunakan alat dan permainan rakyat tanpa menggunakan alat. Data permainan rakyat ini diambil di dua kecamatan, yaitu kecamatan Cangkringan dan kecamatan Pakem. Sampel yang dijadikan dalam penelitian ini berupa 10 SD dari kecamatan Cangkringan dan 10 SD dari kecamatan Pakem. Lokasi penelitian di dua kecamatan tersebut dibagi menjadi tiga zona, yaitu zona yang paling dekat dengan Merapi, zona menengah dari Merapi, dan zona terjauh dari Merapi. Penelitian ini mengambil sumber data dari siswa, guru, kepala sekolah, walimurid, dan kepala UPT pelayanan pendidikan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara yang mendalam menggunakan metode etnografi. Hasil penelitian ini telah diterbitkan di jurnal nasional, *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* dengan judul *Character Education Value in Folk Games on Merapi Mountain Slope*.

1. Permainan Rakyat yang Membutuhkan Alat

Permainan rakyat yang membutuhkan alat antara lain, dakon, serak lidi, lompat tali, enggrang, bekelan, kelereng, bentengan, dan bola bakar. Permainan-permainan ini masih dimainkan oleh siswa-siswa di sekolah yang terdapat di lereng gunung Merapi. Hal ini terlihat pada dua puluh sampel sekolah yang secara mayoritas masih memainkan permainan ini. Bahkan untuk permainan tertentu, beberapa sekolah sudah menyiapkan alat-alatnya untuk dapat dimainkan pada saat pelajaran olahraga, istirahat, dan perayaan hari jadi tertentu.

Di antara delapan permainan ini, ada beberapa permainan dengan nama yang berbeda. Hal tersebut ditemukan pada dua puluh sampel sekolah dasar di sekolah yang berbeda kecamatan atau bahkan satu kecamatan. Di antara perbedaannya itu terdapat pada istilah permainan serak lidi dan kelereng. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan dalam penjabaran berikut ini.

a. Dakon

Permainan congklak di daerah lereng gunung Merapi dinamai dengan permainan dakon. Dakon membutuhkan dua alat, yaitu papan permainan yang disebut dengan dakon dan biji sawo/kerikil atau disebut juga dengan kecik. Papan permainan berbentuk lubang-lubang dengan jumlah 7 lubang yang saling berhadapan dan satu lubang besar di ujung

kiri dan kanannya. Jika ditotal maka terdapat 16 lubang. Dalam bentuk lain, dakon juga ada yang berbentuk 5 lubang saling berhadapan dengan dua lubang besar di kiri dan kanannya. Untuk jumlah biji yang digunakan adalah 98 buah.

Pada dasarnya, peraturannya tidak jauh berbeda dengan permainan congklak pada umumnya. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dengan diawali hompimpa terlebih dahulu untuk menandai pemain yang pertama kali jalan. Setelah itu, pemain secara bergantian memasukkan biji-bijian (kerikil/kecik) dengan jumlah yang sama, yaitu tujuh buah ke dalam papan permainan yang memiliki empat lubang yang berada di kiri kanan. Dua lubang/lambung besar lainnya yang berada di ujung kiri dan kanan tidak diisi kecuali jika permainan sudah dimainkan. Biji-biji dijalkan dan dimasukkan ke semua lubang atau lambung yang disediakan, kecuali lambung besar milik lawan. Permainan berakhir jika salah seorang telah habis bijinya. Pemenang permainan ini adalah pemain yang jumlah biji- . Dalam gambar tersebut, terlihat dua orang sedang memainkan permainan dakon.



Gambar 5.1
Permainan Dakon

Permainan dakon oleh guru-guru di lereng gunung Merapi dijadikan sebagai alat untuk memberikan karakter jujur, kerja keras, dan kreatif. Nilai kejujuran dalam permainan dakon ini terlihat pada bagaimana anak yang sedang jalan tidak boleh berbuat curang dengan menyembunyikan biji/batu yang sedang dimainkan agar dapat menembak yang banyak. Selain itu, anak juga harus jujur dengan melewati seluruh lubang tanpa terkecuali.

Nilai kerja keras tampak bagaimana seorang anak harus dapat menyusun strategi agar ia dapat memenangkan permainan. Misalnya, agar tidak mati saat bermain sehingga mendapat jumlah biji/batu

lebih banyak. Di sisi lain, hal ini juga membuat anak berpikir kreatif.

b. Serak Lidi (Cutit)

Di daerah lereng gunung Merapi, permainan serak lidi disebut juga dengan permainan cutit. Jenis cutitnya ada dua, bergantung alat yang digunakan, jika menggunakan karet gelang, maka disebut dengan cutit karet gelang. Jika alat untuk mencutitnya menggunakan kayu, maka disebut cutit saja. Dari sini terlihat bahwa alat yang digunakan untuk permainan ini yaitu potongan lidi dan atau karet gelang.

Permainan ini dapat dimainkan dua orang atau lebih. Setiap anak berusaha mengambil lidi yang bertumpuk. Peraturan dalam mengambil lidi tersebut adalah anak tidak boleh mengenai lidi lain kecuali lidi yang akan diambil. Jika berhasil, maka ia mendapatkan lidi tersebut. Pemenang permainan ini adalah pemain yang mendapatkan lidi terbanyak. Dalam gambar berikut ini terlihat seorang anak sedang berhati-hati dalam mengambil salah satu lidi dalam tumpukan lidi yang sudah tersusun secara acak.



Gambar 5.3
Serak Lidi

Guru di lereng gunung Merapi menjadikan permainan serak lidi untuk menanamkan nilai karakter jujur, kreatif, dan bersahabat. Hal ini tercermin dari bagaimana anak memainkan permainan ini harus dengan jujur. Misalnya, mengakui jika ia telah menyentuh lidi lain saat ingin mengambil salah satu lidi. Selain itu, permainan ini membutuhkan kreativitas. Dengan sikap yang kreatif ia dapat menentukan strategi dalam memilih lidi mana yang akan ia dapatkan saat mendapatkan kesempatan. Permainan ini juga menumbuhkan nilai persahabatan karena para pemain ini meski bersaing sebetulnya saling bahu-membahu untuk menyelesaikan masalah, dalam hal ini bagaimana tumpukan lidi yang berserak dapat diambil dengan sebaik-baiknya.

c. Lompat Tali

Permainan lompat tali dinamakan juga di lereng gunung Merapi dengan nama permainan tampar atau juga disebut yeye. Permainan ini menggunakan alat karet gelang yang disusun rapi sehingga membentuk tali yang panjang.

Permainan ini dilakukan minimal oleh tiga orang. Semakin banyak pemainnya, maka semakin seru permainan ini dilakukan. Dalam permainan tersebut, diawali dengan hompimpah terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang menjadi pemegang karet. Dalam penentuan ini dipilih dua orang untuk memegang ujung kiri dan kanan dari tali tersebut. Pemain lain yang memenangkan hompimpah maka mereka berhak untuk melewati tantangan berupa melompati tali yang terbentang. Jika berhasil maka akan naik ke level berikutnya. Level tersebut dari yang terendah menuju yang tertinggi. Permainan ini dilakukan oleh siswa sekolah di lereng gunung Merapi pada saat istirahat atau di rumah.



Gambar 5.4
Lompat Tali

Di lereng gunung merapi, permainan lompat tali dijadikan sebagai penanaman nilai-nilai karakter jujur dan kerja keras. Nilai jujur didapatkan dari bagaimana seorang anak harus mengakui jika ia menyentuh bentangan karet yang mestinya tidak tersentuh. Dengan pengakuan tersebut, maka anak belajar untuk jujur. Adapun kerja keras adalah bagaimana seorang anak berupaya sekuat tenaga untuk melewati tantangan-tantangan yang secara bertahap dari bagian terendah sampai pada bagian tertinggi.

d. Enggrang

Permainan enggrang di lereng gunung Merapi menggunakan bebepa alat, yaitu batok kelapa, kayu, dan bambu yang sudah dimodifikasi. Untuk batok kelapa bentuknya berupa sebuah batok kelapa yang dibagi dua kemudian bagian tengahnya dibolongi untuk kemudian dimasukkan tali atau sejenisnya sebagai pegangan pemain. Sementara untuk kayu dan bambu bentuknya kurang lebih sama, yaitu ada pijakan sekitar setengah meter dari tumpu.

Enggrang dimainkan dengan cara menaiki alat tersebut yang biasanya dibuat pijakan dengan ketinggian tertentu (ukurannya beragam). Jika sudah dinaiki, pemainnya dituntut untuk menjaga keseimbangan sehingga dapat bergerak layaknya berjalan kaki pada umumnya.



Gambar 5.6
Enggrang

Permainan enggrang merupakan permainan yang membutuhkan keseimbangan yang sangat baik. Tidak jarang orang gagal menaklukkan permainan tersebut karena merasa tidak sanggup. Oleh karena itu, permainan ini dijadikan oleh para guru untuk menanamkan nilai karakter kerja keras. Setiap anak yang ingin menaklukkan permainan ini, harus bekerja keras sedemikian rupa, bahkan harus jatuh bangun dan luka-luka. Tanpa kerja keras, tentu permainan ini sulit untuk dimainkan.

Selain menanamkan karakter kerja keras, nilai karakter lain adalah mandiri. Kemandirian muncul jika anak dapat menstimulus diri sendiri untuk dapat menaklukkan tantangan yang ada dalam dirinya. Kemandirian ini muncul jika rasa ingin tahu juga tinggi. Dengan karakter tersebut, maka anak dapat dengan cepat menguasai permainan enggrang. Oleh

karena itu, permainan ini dijadikan sebagai penguat karakter kerja keras, mandiri, dan rasa ingin tahu.

e. Bekelan

Bekelan adalah permainan yang dilakukan oleh siswa saat istirahat. Sekolah sudah menyediakan alat bekelan jika anak-anak ingin bermain. Bekelan ditempat lain disebut juga dengan bekel. Alat bekel terdiri dari bola bekel dan biji bekel atau disebut kecik. Jumlah kecik yang dimainkan beragam, yaitu 4–6 kecik.

Cara memainkannya adalah menentukan terlebih dahulu siapa yang akan memainkan bekelan dengan cara hompimpah. Mereka yang menang akan lebih awal memainkan bekelan. Caranya adalah bola dipegang dengan satu tangan kemudian dilempar dan ditunggu hingga bola memantul satu kali sambil menyebar kecik. Pemain mulai mengambil kecik. Jika semua kecik sudah diambil, lanjut ke tahap berikutnya, menyebar kecik kembali dan membalikinya. Pemenangnya adalah pemain yang berhasil melewati semua tahapan tersebut. Pemain yang kalah jika mereka gagal mengambil kecik atau bola dan tidak berhasil melewati tahapan permainan bekelan. Jika kalah akan diganti dengan pemain berikutnya.



Gambar 5.7
Bekelan

Permainan bekelan di sekolah dasar di kecamatan Cangkringan dan Pakem dijadikan oleh para guru untuk membangun karakter kerja keras dan kreatif. Kerja keras terlihat dari bagaimana para siswa yang memainkan permainan tersebut harus berupaya sekeras mungkin untuk dapat memainkan permainan tersebut agar tidak mati. Sementara karakter kreatif terlihat dari bagaimana anak dapat menyusun strategi yang sesuai untuk membalikkan biji bekel, sehingga dengan waktu yang terbatas dari loncatan bola bekel yang dilempar dapat memenangkan permainan dengan sebaik-baiknya.

f. Kelereng

Anak-anak yang berada di lereng gunung Merapi masih memainkan kelereng. Permainan

kelereng ini disebut juga dengan nekeran. Alat dari permainan ini yaitu kelereng.

Umumnya permainan ini dimainkan laki-laki dengan jumlah pemain 3-5 orang. Masing-masing orang mengumpulkan sejumlah kelereng yang sudah disepakati. Kelereng tersebut diletakkan dalam sebuah lingkaran. Selanjutnya, para pemain akan berupaya mengeluarkan kelereng dengan mengarahkan sentilan kelerengnya ke arah kelereng yang terdapat dalam lingkaran. Jika kelerengnya berhasil keluar, maka kelereng akan diambil oleh pemain yang berhasil mengeluarkannya.

Permainan kelereng ini dijadikan oleh para guru sebagai alat untuk menanamkan nilai karakter kerja keras dan kreatif kepada para siswanya. Karakter kerja keras tercermin dari bagaimana mereka mampu memenangkan permainan dengan bekerja keras untuk mendapatkan kelereng sebanyak-banyaknya. Hal ini dilakukan dengan menyentil kelereng searah dengan sasaran. Keahlian ini dapat diperoleh jika berlatih terus menerus. Untuk itu, karakter kerja keras menjadi aspek yang sangat penting. Di sisi lain, untuk memenangkan permainan ini juga membutuhkan karakter kreatif. Dalam hal ini agar dapat mengenai sasaran dan mengeluarkan kelereng sebanyak-banyaknya butuh strategi yang berbeda-beda disesuaikan dengan letak kelereng yang dimainkan oleh lawan lainnya.

g. Bola Bakar

Permainan bola bakar ini merupakan permainan yang terdapat di lereng gunung Merapi. Permainan ini hanya di temukan di kecamatan Cangkringan. Bola bakar ini membutuhkan alat yaitu bola kasti, alat pemukul, dan tiang-tiang yang akan dijadikan posnya.

Peraturannya hampir mirip dengan permainan bola kasti, hanya saja dalam permainan ini, jarak antara pelempar, pemukul, dan penjaga bola dalam lingkaran segi tiga. Sisanya, hampir sama, mulai dari membagi para pemain dalam dua kelompok, yaitu kelompok yang jaga dan kelompok yang memukul bola kasti. Setiap pemain yang berhasil memukul berupaya berlari untuk menuju pos-pos yang sudah ditentukan. Pemenang permainan ini adalah jika kelompok pemukul kasti berhasil memukul dan membuat teman-temannya berhasil menyentuh titik akhir. Tim pemukul dianggap kalah jika salah satu pemainnya terkena lemparan bola kasti sebelum mencapai pos. Dalam gambar tersebut tampak seorang pemukul berupaya memukul bola yang sedang dilempar oleh penjaga. Sementara satu orang lain memperhatikan arah bolanya.



Gambar 5.8
Bola Bakar

Bola Bakar merupakan permainan rakyat yang dijadikan oleh para guru untuk menanamkan karakter toleransi, kerja keras, dan bersahabat kepada para siswanya. Dengan permainan bola bakar ini, anak dapat menerapkan karakter tersebut pada kehidupan sehari-hari.

Karakter toleransi yang ada di dalam bola bakar ditanamkan karena permainan ini dimainkan oleh kelompok yang multietnis. Dengan etnis yang beragam mereka tetap berbaur dan saling bahu-membahu untuk memenangkan pertandingan.

Guru juga menggunakan permainan ini untuk menanamkan karakter kerja keras. Permainan ini sangat erat dengan kegiatan fisik. Untuk itu, kerja keras untuk memukul bola kasti sejauh-jauhnya serta berlari sekencang-kencangnya dalam melewati semua pos membutuhkan usaha yang sangat keras.

Karakter yang terakhir adalah karakter bersahabat. Karakter ini muncul karena permainan ini merupakan permainan kolektif. Kemenangan yang diraih merupakan kemenangan kolektif. Oleh karena itu, permainan ini memunculkan karakter bersahabat.

h. Bentengan

Permainan ini terdapat dalam silabus pembelajaran di sekolah dasar. Artinya, permainan bentengan hampir di semua daerah di Indonesia memainkannya. Di lereng gunung Merapi, nama permainan ini adalah bentengan atau jeg-jegan. Permainan ini menggunakan alat berupa tiang yang akan dijadikan sebagai benteng.

Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok berbeda. Masing-masing kelompok menjaga benteng masing-masing. Para pemain berupaya saling mengalahkan satu-sama lain dengan menyerang benteng lawan. Pemain akan ditawan jika ia lebih lama tidak memegang bentengnya. Permainan ini akan dimenangkan oleh kelompok yang jumlah tawannya lebih banyak sehingga penjaga benteng yang lebih sedikit akan rentan untuk dikalahkan. Dalam gambar berikut ini terlihat seorang anak berupaya menjaga bentengnya yang sedang diserang.



Gambar 5.9
Bentengan

Permainan bentengan dijadikan oleh guru-guru yang ada di lereng gunung Merapi untuk menanamkan banyak karakter kepada para siswanya. Karakter tersebut adalah jujur, toleransi, disiplin, demokratis, bersahabat, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Karakter jujur dalam permainan ini terletak pada bagaimana seorang anak harus jujur jika ia lebih tua dalam hal tidak menyentuh bentengnya, sehingga akan kalah jika berhadapan dengan musuh yang lebih muda. Dengan kesadaran demikian, maka anak akan belajar kejujuran untuk memainkan permainan ini dengan menarik.

Karakter toleransi didapatkan dalam permainan ini karena permainan ini di lereng gunung Merapi dilakukan dengan etnis yang beragam dengan latar belakang suku dan agama yang berbeda. Namun

dalam permainan ini, mereka melebur menjadi satu tanpa membedakan latar belakang teman bermainnya.

Permainan ini juga memunculkan karakter demokratis ketika anak berupaya merundingkan strategi bersama teman-temannya dalam menyerang benteng lawan. Dengan saling berdiskusi satu sama lain, di sini anak belajar untuk demokratis.

Permainan ini juga memunculkan karakter bersahabat. Dengan mereka berjuang bersama-sama untuk mengalahkan lawan, maka mereka akan bahu-membahu. Proses demikian membuat diri mereka secara tidak langsung menerapkan karakter bersahabat.

Selain berbagai karakter tersebut, karakter yang ditanamkan oleh guru melalui permainan ini adalah karakter peduli sosial. Kepedulian sosial ini muncul dengan bagaimana para pemain berupaya membebaskan temannya yang disandera oleh pemain lawan. Dengan berusaha membebaskan teman, di sini guru menanamkan karakter kepedulian sosial kepada para muridnya.

Karakter terakhir dalam permainan ini adalah tanggung jawab. Dalam hal ini karakter tanggung jawab muncul ketika para pemain saling berbagi peran, siapa yang menyerang dan siapa yang menjaga. Masing-masing peran ini membuat mereka bertanggung jawab dari pembagian peran yang telah dilakukan. Dengan cara permainan seperti itu, guru menanamkan karakter tanggung jawab.

i. Engklek

Permainan engklek. Dikenal juga dengan istilah sunda manda merupakan salah satu permainan rakyat lereng gunung Merapi. Permainan ini menggunakan alat berupa potongan genteng yang disebut gaco. Permainan ini dimainkan oleh 2-5 orang anak.

Permainan ini bentuknya beragam, jika berbentuk seperti memiliki kuping, disebut dengan kupingan. Di tempat lain disebut dengan istilah pesawat. Sementara yang ujungnya berbentuk gunung, disebut dengan istilah gunungan atau gunung. Adapun bentuk ujungnya yang menyerupai bentuk simbol 'x', disebut dengan istilah kitiran atau baling-baling. Jenis-jenis permainan itu memiliki peraturan yang sama, oleh karena itu dikategorikan dalam bentuk permainan yang sama.

Sebelum bermain, ditentukan terlebih dahulu siapa yang akan berjalan paling awal. Penentuan ini dilakukan dengan melakukan hompimpa terlebih dahulu. Setelah selesai, para pemain bergantian melempar potongan genteng yang disebut gaco ke kolom-kolom engklek yang sudah digambar. Setelah itu dengan kombinasi satu kaki dan dua kaki dalam pijakan anak-anak melewati kolom yang ada pada engklek. Jika pada kolom tunggal, maka menggunakan satu kaki. Jika pada kolom ganda, maka menggunakan dua kaki. Penggunaan dua kaki tidak berlaku jika, kolom ganda tersebut ada gaco milik pemain lain atau telah menjadi sawah pemain lain.

Pemain akan berhenti dan digantikan oleh pemain lain, jika ia gagal melempar atau gagal melewati kolom yang ada dan juga jika ia menyentuh garis saat melewati kolom-kolom tersebut. Selanjutnya pemain berikutnya melakukan permainan yang sama, namun tidak boleh menginjakkan kaki di kolom yang dimiliki lawan yang disebut sawah. Dalam tampilan berikut ini, para siswa sedang memainkan permainan engklek.



Gambar 5.15
Engklek

Permainan engklek dimainkan oleh para siswa. Beberapa sekolah sudah di lereng gunung Merapi bahkan telah membuat engklek secara permanen dengan menggunakan cat. Usaha itu dilakukan oleh para guru sebagai upaya melestarikan budaya serta untuk menanamkan karakter kerja keras dan menghargai prestasi.

Dalam permainan ini memang anak dituntut untuk kerja keras. Mulai dari langkah pertama

melewati kolam sampai permainan ini berakhir. Anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, namun juga mendapatkan filosofi hidup. Hal itu terlihat dari sebesar usaha yang dilakukan, sebesar itu pula hasil yang didapat. Jika para siswa bermain dengan kerja keras yang baik, maka ia akan mendapatkan salah satu kolom yang di lereng gunung berapi disebut sawah. Dengan sawah tersebut, ia mendapatkan hasil dari kerja kerasnya.

Konsep sawah ini juga mengajarkan karakter menghargai prestasi. Dalam hal ini, anak yang tidak memiliki sawah, tidak boleh menginjak kolom engklek yang sudah dimiliki pemain lain. Dengan mematuhi hal tersebut, maka anak belajar menghargai prestasi yang didapatkan oleh pemain lain.

2. Permainan Rakyat Tanpa Alat

Di lereng gunung Merapi, lebih tepatnya di sekolah dasar yang terdapat di kecamatan Pakem dan kecamatan Cangkringan terdapat sembilan permainan rakyat yang masih dimainkan. Sembilan permainan ini secara keseluruhan masih banyak dimainkan di dua puluh sekolah dasar sampel baik sekolah dasar negeri maupun swasta. Permainan rakyat tanpa alat yang dimainkan tersebut, yaitu oya dodok, oya tembok, jamur, cublak-cublak suweng, petak umpet, engklek, gobak sodor, dan elang ayam.

Di antara sembilan permainan ini, ada beberapa permainan dengan nama yang berbeda. Hal tersebut ditemukan pada dua puluh sampel sekolah dasar di sekolah yang berbeda kecamatan atau bahkan satu kecamatan. Di antara perbedaan nama itu terdapat pada istilah permainan oya dodok dan engklek. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan dalam penjabaran berikut ini.

a. Oya Dodok

Oya Dodok merupakan permainan rakyat yang ada di lereng gunung Merapi tepatnya di daerah Pakem. Di kecamatan Cangkringan, Oya Dodok dikenal juga dengan istilah Cendak Gogok. Oya Dodok dilakukan dengan jumlah pemain minimal 2 orang.

Peraturan permainan ini adalah siapa yang kalah dalam pengundian dengan melakukan hompimpah atau suit terlebih dahulu dialah yang wajib mengejar teman-temannya. Jika pemain yang kalah ini berhasil menyentuh temannya, maka temannya inilah yang kemudian wajib mengejar pemain lainnya. Hal ini tidak berlaku jika para pemain yang dikejar sudah lebih dahulu jongkok. Pemain yang jongkok pun tidak boleh berdiri sendiri, ia harus dibangunkan pemain lain yang tidak jongkok.

Dalam gambar berikut ini, tampak seorang siswa yang sedang berjaga berupaya mengejar temannya yang masih berdiri, sementara teman-

temannya yang lain yang jongkok akan berdiri jika situasi dianggap aman dan jauh dari yang jaga.



Gambar 5.10
Oya Dodok

Permainan oya dodok dilakukan di sekolah oleh para siswa dengan tujuan agar para siswa dapat memetik pelajaran dari permainan tersebut. Guru mengarahkan pelajaran yang dapat diambil melalui permainan tersebut adalah karakter jujur dan kerja keras. Karakter jujur dapat ditanamkan melalui permainan ini karena permainan ini menuntut anak untuk jujur ketika ia berhasil disentuh oleh pemain yang sedang jaga. Pemain tersebut tidak boleh mengingkari apa yang terjadi karena tidak ingin jaga. Semua pemain dituntut untuk mematuhi aturan dengan baik agar permainan tersebut dapat berjalan. Karakter kerja keras tercermin pada bagaimana yang jaga bekerja keras untuk dapat mengubah dirinya agar

tidak jaga kembali dengan terus berusaha mengejar pemain yang hidup (tidak jongkok) sekencangkencangnya.

b. Oya Tembok

Oya tembok dimainkan oleh minimal 2 orang. Permainan ini dilakukan pada saat istirahat di sekolah atau saat liburan di lingkungan rumah. Permainan oya tembok ini diawali dengan menentukan siapa yang harus mengejar para pemain. Hal ini ditentukan dengan melakukan hompimpa terlebih dahulu.

Setelah itu, yang kalah akan mengejar pemain lainnya. Agar tidak jaga, para pemain lainnya memegang tembok. Selama memegang tembok pemain manapun tidak akan jaga. Namun jika tidak dan berhasil disentuh oleh pemain yang jaga, maka ia akan menggantikannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, oya tembok tidak jauh berbeda dengan oya dodok. Hanya saja dalam memainkannya harus menyentuh tembok.



Gambar 5.11
Oyak Tembok

Dengan memainkan oya tembok, guru di lereng gunung Merapi menanamkan karakter jujur dan kerja keras. Tak jauh berbeda dengan penjelasan dari oya dodok, jujur diperlukan untuk kelancaran permainan. Siapapun dituntut mengakui yang sebenarnya terjadi saat seorang pemain berhasil disentuh oleh yang jaga. Karakter kerja keras dapat ditanamkan ketika anak yang jaga berusaha untuk mengejar dengan gigih lawan yang tidak memegang tembok.

c. Jamuran

Jamuran merupakan permainan tanpa alat. Permainan ini menarik karena dilakukan sambil bernyanyi sehingga menimbulkan nuansa keceriaan, terutama bagi anak-anak yang berada di lereng

gunung Merapi. Dalam permainan ini dibutuhkan sedikitnya 3-6 orang agar dapat dimainkan dengan ceria.

Cara memainkannya diawali dengan memilih pemain yang nantinya disebut penjaga dengan cara melakukan hompimpah. Pemainnya yang menjadi penjaga akan berada di tengah sementara teman-temannya akan mengelilinginya sambil bergandengan tangan dengan menyanyikan lagu sebagai berikut,

Jamuran yo ge-ge thok

Jamur opo yo gege thok

Jamur gajih mberjijih sok

aro-aro siro bage jamur opo mbak yu?

Setelah itu, penjaga akan berputar sambil berpura-pura sedang menyirami jagung –yang dimaksud jamur adalah tangan yang bersedekap—setiap selesai menyiram, maka jamur akan mengembang. Penjaga akan melakukan sebanyak tiga kali, selanjutnya pada putaran berikutnya ia akan berusaha memotong jamur tersebut dengan menyelipkan tangan ke dalam tangan pemain yang sudah mengembang. Siapa yang tidak kuat, akan kalah dan gantian menjadi penjaga. Dalam gambar berikut ini, seorang anak SD sedang menyiram jamur, setiap jamur yang disiram akan merekah.



Gambar 5.12
Jamuran

Permainan ini kental dengan karakter peduli lingkungan dan kerja keras. Oleh karena itu, para guru memanfaatkan permainan ini untuk menanamkan karakter tersebut kepada para siswanya di sekolah.

Karakter peduli lingkungan yang terdapat dalam permainan ini adalah ketika anak yang jaga berupaya untuk menanam jamur dengan terus menyiramnya. Dengan proses permainan tersebut, guru menyampaikan karakter peduli lingkungan agar anak-anak mampu menjaga lingkungan, khususnya menanam tumbuhan yang bermanfaat.

Adapun karakter kerja keras terlihat pada bagaimana permainan ini membutuhkan kerja keras yang dilakukan oleh pemain yang jaga, dalam hal ini ketika ia sedang menebang hasil tanaman jamur yang disimbolkan dengan mekarnya telapak tangan para

pemain. Jika tidak dapat melepaskan kedua ujung telapak tangan para pemain, maka pemain yang jaga kembali berjaga. Namun jika tidak, maka ia akan menjadi pemain, dan jamur yang berhasil dipotong menjadi yang jaga.

d. Cublak-cublak Suweng

Permainan cublak-cublak suweng ini dimainkan minimal oleh dua orang. Umumnya, di lereng gunung Merapi dimainkan 5-8 orang. Permainan ini diawali dengan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang jaga. Setelah itu, anak yang jaga akan bersujud dan dikelilingi oleh pemain lainnya. Semua pemain yang ikut kemudian meletakkan tangan kanannya. Sambil menyanyikan lagu cublak-cublak suweng tangan salah seorang mengitari tangan kanan pemain yang terbuka itu. Setelah itu, sebuah biji, kerikil, atau uang koin akan diletakkan di salah satu pemain, pemain yang jaga akan berusaha menebak, dimana biji/koin tersebut berada. Jika gagal akan diulang kembali. Jika berhasil ditebak, maka orang yang memegang biji yang menggantikan posisi yang jaga. Dalam gambar berikut ini, seorang yang jaga sedang bersujud sementara pemain lain sedang menyanyikan lagu cublak-cublak sueng dengan memutari tangan-tangan para pemain yang ada di punggung yang jaga searah jarum jam.



Gambar 5.13
Cublak-cublak Suweng

Permainan cublak-cublak suweng oleh para guru SD di lereng Merapi dijadikan sebagai alat untuk menanamkan karakter jujur, bersahabat, dan toleransi. Dari permainan ini anak dapat belajar tentang karakter jujur karena permainan ini menuntut kejujuran para pemainnya, terutama saat pemain yang jaga menebak letak uang koin/batu yang disembunyikan dari para pemain lainnya. Dengan kejujuran, maka permainan ini dapat terlaksana dengan baik.

Karakter bersahabat juga ditanamkan melalui permainan ini, dimana melalui permainan ini para pemain harus kompak untuk dapat membuat pemain yang jaga terkecoh. Dengan demikian, permainan ini melatih karakter bersahabat.

Di sisi lain, permainan ini juga digunakan para guru untuk menanamkan nilai toleransi. Permainan

ini tidak membedakan latar belakang suku ataupun agama. Melalui permainan ini mereka berbaur tanpa ada sekat pembeda dua latar belakang tersebut.

e. Petak Umpet

Petak umpet di lereng gunung Merapi dimainkan minimal oleh dua orang namun semakin menarik jika dimainkan dengan jumlah pemain yang banyak. Permainan ini sama dengan petak umpet pada umumnya. Permainan dimulai dengan menentukan terlebih dahulu siapa yang jaga dan siapa yang bersembunyi dengan cara melakukan hompimpa dan atau suit.

Setelah ditentukan siapa yang jaga, selanjutnya penjaga menutup mukanya dengan tangan lalu menyandarkannya di dinding atau tiang sambil menghitung mundur. Jumlah angkanya beragam, kisaran 20—50. Setelah selesai menghitung, pemain yang jaga kemudian berusaha menemukan temannya yang bersembunyi, jika yang jaga mengetahui persembunyiaan temannya, ia akan buru-buru menyentuh pangkal awal tempat ia menghitung seraya menyebut nama temannya tersebut. Permainan berlangsung terus seperti itu, sampai pemain terakhir ketahuan. Namun, jika salah satu pemain mampu menyentuh pangkal awal maka pemain lain dapat bersembunyi lagi dan si penjaga akan kembali menghitung mundur dan mencari lagi. Dalam gambar ini terlihat seorang yang jaga sedang berhitung, sementara pemain lainnya berusaha bersembunyi dengan berlari menjauhi tempat yang jaga.



Gambar 5.14
Petak Umpet

Permainan petak umpet di kecamatan Cangkringan dan kecamatan Pakem tak jauh berbeda dengan permainan petak umpet pada umumnya. Dalam permainan ini berisi karakter kerja keras dan mandiri. Para guru di wilayah tersebut menjadikan permainan ini untuk menanamkan kedua nilai tersebut.

Nilai tersebut tercermin pada bagaimana pemain yang jaga berupaya untuk kerja keras menemukan teman-temannya yang bersembunyi. Usaha dan kerja keras ini juga dilakukan oleh para pemain yang tidak jaga, mereka berupaya bersembunyi sebaik mungkin, dengan cara menjauh atau berdiam di tempat-tempat yang tak terduga oleh pemain yang jaga. Dengan cara tersebut, maka permainan ini menanamkan karakter kerja keras.

Selain kerja keras, karakter yang terdapat dalam permainan ini adalah karakter mandiri. Karakter ini muncul bagaimana seorang pemain yang jaga, harus mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya yaitu menemukan para pemain yang bersembunyi. Ia harus menentukan apakah mencari dengan jarak dekat atau dengan jarak jauh yang masing-masing ada risikonya. Dengan cara seperti itu anak belajar mandiri. Dengan demikian permainan ini menanamkan karakter mandiri.

f. Dingklik oglak-oglik

Permainan ini dimainkan oleh 3-4 orang. Di lereng gunung Merapi, permainan dingklik oglak-aglik ini sama dengan daerah lainnya. Peraturannya adalah setiap pemain menautkan kaki kanan masing-masing ke arah belakang. Setelah itu, sambil bernyanyi dan bertepuk tangan mereka kemudian berputar-putar. Karena putaran ini membuat keseimbangan berkurang sehingga bergoyang-goyang (*oglak-aglik*). Pemain yang terjauh pertama kali akan diberi hukuman, karena jika jatuh satu maka akan jatuh semua. Dalam gambar ini, tampak tiga orang anak sedang berupaya menjaga keseimbangannya sambil bertepuk-tepuk riang. Dalam permainan ini juga diiring dengan nyanyian berikut,

pasang dingklik oglak-aglik
yen keceklik adang gogik

yu yu bakyu mangga
dhateng pasar blanja, leh-olehe napa
jenang jagung
enthok-enthok jenang jagung
enthok-enthok jenang jagung
enthok-enthok jenang jagung.



Gambar 5.16
Engklek

Permainan dingklik oglak-aglik merupakan permainan yang sederhana. Namun meski sederhana, permainan ini diyakini oleh para guru di lereng gunung Merapi dapat menanamkan karakter toleransi, kerja keras, bersahabat, dan peduli sosial.

Karakter toleransi tercermin pada bagaimana permainan ini dilakukan secara berkelompok namun tidak memilah-milah para pemainnya berdasarkan usia, latar belakang budaya ataupun agama. Hal inilah yang terdapat pada para pemain di sekolah-sekolah di lereng gunung Merapi yang memiliki latar belakang

usia, agama, dan suku yang berbeda. Mereka berbaur dengan ceria. Oleh karena itu, permainan ini menanamkan nilai karakter toleransi antar para pemain.

Permainan ini juga mengajarkan karakter kerja keras. Para pemain dalam permainan ini bekerja keras untuk menjaga keseimbangan sebaik mungkin sambil berputar dan bertepuk-tepuk tangan. Hal itu tentu tidak mudah, karena hanya satu kaki, sementara kaki lainnya tersangkut menyatu dengan kaki pemain lainnya. Dari sana, para pemain bekerja keras untuk tidak jatuh lebih awal dibandingkan pemain lain. Sebab jika hal itu terjadi, maka akan mendapatkan hukuman. Singkatnya, permainan ini menanamkan karakter kerja keras.

Permainan ini di sisi lain mengajarkan karakter bersahabat. Permainan ini memang menuntut kekompakan agar dapat menjaga keseimbangan. Kekompakan ini memunculkan rasa persahabatan antara satu pemain dengan pemain lainnya. Oleh karena itu, dapat dikatakan permainan ini mampu menanamkan karakter bersahabat pada diri anak-anak.

Karakter terakhir dalam permainan ini adalah karakter peduli sosial. Dalam permainan ini mereka yang bermain secara kolektif dituntut untuk peduli dengan pemain lainnya. Sebelum berputar, mereka saling memandangi dan berkomunikasi untuk memastikan semua pemain benar-benar siap. Dengan

demikian, permainan ini menanamkan karakter peduli sosial.

g. Gobak Sodor

Permainan gobak sodor dimainkan oleh anak-anak gunung Merapi saat istirahat di sekolah. Beberapa sekolah sudah membuat garis-garis yang dicat, sehingga para siswa dapat memainkannya saat istirahat, bahkan mereka berebut untuk dapat bermain gobak sodor. Permainan ini biasanya dilakukan oleh 6-8 orang pemain.

Dalam memainkan ini dibutuhkan sebuah bidang yang diisi oleh garis kotak-kotak persegi sebanyak enam buah. Kotak-kotak persegi ini akan dijaga oleh para pemain yang jaga agar pemain lawan tidak dapat melewatinya. Oleh karena itu pemain gobak sodor membagi para pemain terbagi menjadi dua kelompok, satu kelompok akan menjadi penjaga dan satu kelompok lain menjadi penyerang.

Tahapan permainan ini adalah dengan penentuan status para pemain yang dilakukan dengan hompimpa terlebih dahulu. Mereka yang menang akan menjadi penyerang, sebaiknya yang kalah akan menjadi penjaga kotak-kotak tersebut. Para pemain ini kemudian berupaya untuk mengalahkan satu sama lain, para penyerang berupaya untuk dapat melewati garis yang dijaga, sementara penjaga berupaya untuk mempertahankan agar para penyerang tidak melewati garisnya. Pemenang ditentukan dengan dua cara,

penyerang dianggap menang jika berhasil melewati penjagaan, sementara penjaga menang jika berhasil mengenai penyerang.

Permainan ini oleh para guru sekolah dasar di lereng gunung Merapi dijadikan alat untuk menanamkan karakter jujur, toleransi, demokrasi, dan kerja keras. Permainan ini memiliki karakter jujur karena para pemain di sini harus jujur pada pemain lainnya, jika ia sudah terkena oleh penjaga. Artinya, permainan ini menyiapkan anak untuk paham bahwa untuk mencapai kemenangan tidak menghalalkan segala cara.

Sementara karakter toleransi diperoleh dari bagaimana permainan ini dimainkan secara kolektif. Meski para siswa di lereng gunung Merapi ini memiliki latar belakang sosial dan agama yang berbeda. Mereka bahu-membahu tanpa memperhatikan perbedaan tersebut. Dengan demikian, permainan ini menanamkan karakter toleransi.

Permainan ini juga menanamkan karakter demokrasi. Dalam permainan ini, setiap group baik yang jaga dan yang bermain sama-sama merundingkan strategi agar dapat menang. Setiap pemain dalam kelompok tersebut berhak menyampaikan pendapat untuk mengatur timnya untuk memenangkan permainan gobak sodor. Oleh karena itu, dapat disimpulkan permainan ini menanamkan karakter demokrasi.

Terakhir, permainan ini menanamkan karakter kerja keras. Permainan ini memang menuntut

aktivitas fisik sehingga perlu kerja keras untuk dapat memenangkan permainan. Anak perlu berpindah dari kiri ke kanan, agar dapat menembus baris pertahanan yang dijaga oleh para pemain yang jaga. Jika ada peluang, pemain itu harus dengan cepat bergerak maju. Berdasarkan ilustrasi tersebut, terlihat karakter kerja keras sangat dominan dalam permainan ini.

h. Elang Ayam

Permainan elang ayam di lereng gunung Merapi disebut juga dengan Koko-koko. Permainan ini dilakukan oleh 4-6 orang.

Permainan ini diawali terlebih dahulu dengan melakukan hompimpa. Setelah itu, yang jaga akan menjadi elang, sementara pemain lainnya menjadi ayam. Elang akan berusaha menyentuh ayam dibaris kedua yang dilambangkan sebagai anak ayam, karena baris pertama yang akan melindunginya sebagai lambang dari induknya. Jika elang mendapatkan anak ayam, maka ayam berpindah ke belakang elang. Semua pindah sampai ayam/pemain habis. Dalam gambar ini, seorang anak sedang memerankan elang, ia berupaya menyentuh teman-temannya yang menjadi anak ayam di baris kedua dan seterusnya.



Gambar 5.17
Elang Ayam

Permainan elang ayam ini dimainkan oleh lebih dari dua orang. Dengan demikian para guru di sekolah dasar yang berada di lereng gunung Merapi menjadikan permainan ini untuk menanamkan karakter jujur, toleransi, kerja keras, dan tanggung jawab.

Karakter jujur tercermin pada saat para pemain memainkan permainan elang ayam, tepatnya jika anak ayam yang gagal berlindung dibalik induk ayam sehingga terkena oleh elang, maka anak ayam tersebut harus mengakui kekalahannya. Dengan pengakuan tersebut, maka anak-anak SD di lereng gunung Merapi dapat menerapkan karakter jujur.

Permainan ini juga mencerminkan karakter toleransi. Toleransi dalam permainan ini tercermin

pada latar belakang pemain dalam permainan ini sangat heterogen, baik usia, status sosial, dan agama. Di lereng gunung Merapi keheterogenan ini bukanlah satu masalah, oleh karena itu permainan ini berlangsung dengan cerita tanpa membedakan status-status tersebut. Oleh sebab itu, permainan ini digunakan oleh para guru untuk mengajarkan karakter toleransi kepada para siswanya.

Selain kedua karakter tersebut, permainan ini menanamkan karakter kerja keras. Karakter ini tercermin pada bagaimana pemain yang menjadi elang bekerja keras untuk mendapatkan anak ayam. Di sisi lainnya, induk dan anak ayam berupaya untuk menghindari pemain yang menjadi elang agar tidak dimangsa olehnya. Dari sini, terlihat bahwa permainan ini menanamkan karakter kerja keras.

Karakter terakhir yang didapatkan melalui permainan ini adalah karakter tanggung jawab. Dalam hal ini tercermin pada bagaimana pemain yang menjadi induk ayam berupaya untuk bertanggung jawab sebaik mungkin untuk melindungi para pemain yang menjadi anak ayam. Induk ayam berupaya menghalau sebaik-baiknya, dengan haluan tersebutlah permainan ini menjadi menarik. Untuk itu, jelas bahwa permainan ini menanamkan nilai karakter tanggung jawab kepada para pemainnya.



Uhamka

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA**