

Upaya Penanaman Nilai Karakter Bangsa pada Siswa Melalui Kegiatan Permainan Tradisional *Pocca Piring*

Author:

Agus Satria Daulay¹
Daulat Saragi²
Yakobus Ndonga³

Affiliation:

Universitas Negeri Medan

Corresponding email

agussatriadaulay94@gmail.com¹
saragios@yahoo.co.id²
yakobusndonga@unimed.ac.id³

Histori Naskah:

Submit:26-11-2023
Accepted:29-11-2023
Published:29-11-2023

How To cite:



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Latar belakang: Indonesia memiliki beragam budaya yang penting untuk dilindungi dan dilestarikan, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional terdapat beragam manfaat yang baik untuk pengembangan dan pembentukan karakter siswa. Pendidikan karakter menjadi serangkaian upaya yang dilakukan dalam mendidik siswa untuk berperilaku baik, dan dapat bersosialisasi dengan masyarakat sekitar. Namun, saat ini permainan tradisional mulai tergeser dikarenakan saat ini munculnya permainan yang berbasis digital atau lebih dikenal dengan *game online*. Kajian ini memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa pada siswa melalui permainan tradisional *pecah piring*. **Metode penelitian:** Metode penelitian bersifat kualitatif dengan data yang bersifat deskriptif yang dilakukan di SD Negeri 101460 Papan Nangka. Pengumpulan data pada penelitian ini didapat melalui tahapan studi kepustakaan. **Hasil penelitian:** Penelitian ini menyatakan bahwa nilai-nilai karakter mampu ditanamkan melalui permainan tradisional *pocca piring* meliputi nilai religious, nilai kejujuran, nilai kerja keras dan nilai karakter lainnya yang diharapkan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. **Kesimpulan:** Permainan tradisional *pocca piring* menjadi pilihan dalam menanamkan nilai karakter pada siswa dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Kata kunci: permainan tradisional, pendidikan karakter, *pocca piring*

Pendahuluan

Indonesia adalah negara dengan berbagai ragam budaya, baik dari adat istiadat, bahasa, pakaian adat, permainan tradisional serta ragam budaya lainnya. Keanekaragaman ini menjadi kekayaan suatu bangsa, oleh karena itu perlunya untuk menumbuhkan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia dengan cara mengakui, menjaga serta melestarikan budaya Indonesia agar tidak ditiru oleh negara lain. Selain bahasa maupun adat istiadat, tetapi permainan tradisional juga perlu dilestarikan eksistensinya karena menjadi salah satu warisan budaya dan dijadikan sebagai identitas bangsa. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang telah lahir sejak lama, karena telah dilakonkan dari generasi ke generasi. Didalam permainan tradisional biasanya alat yang digunakan cukup sederhana berasal dari bambu, kayu batok, dan benda-benda sekitar, sehingga tidak perlu membutuhkan biaya yang mahal (M. Husein, 2021). Permainan tradisional menjadi sarana bermain bagi anak-anak yang memiliki berbagai manfaat baik untuk kesehatan, kebugaran serta perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan tetapi juga dapat mengarahkan anak-anak untuk berperilaku untuk tidak curang dalam bermain, tolong menolong, bertanggung jawab, saling menghargai, dan saling bekerja sama.

Namun seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, menjadikan aktivitas bermain anak usia sekolah dasar mengalami perubahan. Permainan tradisional saat ini sudah jarang dimainkan, karena mulai luntur bahkan hamper tidak dikenal lagi. Hal ini dipicu karena munculnya permainan berbasis *digital* seperti *game online*, *play station* dan masih banyak jenisnya. Secara umum, *game online* memiliki sisi

positif seperti menjernihkan pikiran akibat kelelahan bahkan dapat juga sebagai penghilang stress ataupun menghibur diri. Namun dibalik sisi positifnya, dalam *game online* memiliki sisi negatif bagi pertumbuhan anak, karena anak cenderung lebih sering menghabiskan waktunya hanya bermain game, kemudian minimnya interaksi dengan orang tua maupun teman sebaya, kurangnya waktu tidur, dan rela meninggalkan pelajaran hanya demi bermain game. Kecanduan bermain game yang akan mempengaruhi prestasi siswa karena menimbulkan perasaan malas pada diri siswa, dan berpengaruh terhadap prestasi akademik peserta didik (Haidar, 2022). Hal ini akan menimbulkan hambatan terhadap program pemerintah yang berhubungan dengan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan suatu ilmu yang menyangkut perubahan sikap dan perilaku setiap manusia. Pendidikan karakter sangat perlu bagi siswa dalam pembentukan karakternya. Pentingnya membentuk karakter anak yang bukan hanya pada lingkungan keluarga, melainkan juga dari sekolah maupun masyarakat yang keduanya cukup berpengaruh terhadap karakter seorang anak (Jannah Mutiarani Pradana, 2021).

Pada hakikatnya, pendidikan menciptakan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila disamping dapat menghasilkan pengetahuan atau wawasan yang luas. Sehingga, akan terciptanya generasi muda yang berkarakter dan bermoral. Pendidikan nasional bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang baik dalam kaitannya untuk mencerdaskan bangsa. Karakter seorang anak dibentuk dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, dari mulai orang tua atau keluarga, guru hingga lingkungan sekitar yang baik. Setiap anak berinteraksi tidak hanya dengan orangtua maupun keluarga, tetapi berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari teman sekolah, bahkan masyarakat. Sehingga hal ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter seorang anak. Untuk itu, perlunya bagi setiap orang tua untuk membentuk karakter anak dengan sebaik mungkin, agar tidak salah dalam hal mendidik, dikarena akan sangat berpengaruh pada watak anak hingga dewasa nanti. Pembentukan karakter seorang anak adalah gambaran dari keluarga, lingkungan serta teman sebayanya.

Studi Literatur

Konsep Permainan Tradisional

Umumnya permainan tradisional ini dimainkan oleh anak-anak, sebab dunia anak-anak adalah bermain maupun berimajinasi. Anak dapat menggabungkan permainan serta mengembangkan berbagai imajinasinya, dengan imajinasinya inilah dapat meningkatkan permainan. Awalnya permainan hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, namun lambat laun dapat menarik perhatian masyarakat dan dijadikan sebagai tradisi masyarakat dan dikenal sebagai permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah warisan antar generasi yang menunjukkan pesan di balik setiap gerakan, ucapan maupun alat-alat yang digunakan. Nasihat yang disampaikan berguna bagi perkembangan pikiran, emosi serta sosial anak sebagai bekal belajar menuju kehidupan di masa yang akan datang (Lengkana, 2019).

Permainan tradisional dapat dikategorikan dalam tiga golongan yaitu :

- 1) *Permainan tradisional yang bersifat rekreatif*, artinya dimainkan ketika ada waktu luang. Permasalahan menang ataupun kalah tidak menjadi tujuan utama, yang paling penting yaitu dapat tercapainya kegembiraan bersama ketika mengisi waktu luang, bukan untuk menjatuhkan maupun menyerang pihak lawan sebagai target.
- 2) *Permainan tradisional yang bersifat kompetitif*, memiliki ciri terstruktur, kompetitif dan membutuhkan setidaknya dua pemain, serta memiliki ketentuan dalam menentukan siapa yang menang dan kalah dan pelajaran yang diterima bersama oleh pesertanya.
- 3) *Permainan tradisional yang bersifat edukatif* atau bersifat mendidik artinya dalam permainan tradisional adanya unsur pendidikan di dalamnya. Dengan permainan tradisional, anak-anak dikenalkan dengan berbagai keterampilan serta kemampuan yang nantinya akan digunakan untuk menghadapi kehidupan sebagai masyarakat. Hal ini merupakan salah satu bentuk pendidikan non formal di dalam masyarakat.

Sejak dahulu permainan tradisional telah dimainkan dan menjadi bagian dari warisan budaya bangsa. Melalui permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek dalam perkembangan anak. Permainan tradisional perlu dikenalkan kepada siswa oleh guru yang merupakan sebagai salah satu bagian dari proses

pendidikan. Permainan tradisional banyak ragamnya seperti permainan mengasah olah pikir, bernyanyi, serta ketangkasan. Permainan tradisional terbukti memiliki makna moral yang mendalam dan membantu membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa (Banu Setyo Adi, 2020).

Konsep Pendidikan Karakter

Karakter merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir dan bertindak secara baik pada setiap orang (Zaman, 2020). Setiap individu tentunya penting untuk bekerja bersama dengan orang lain baik dalam keluarga, masyarakat dan negara. Seorang individu yang cerdas ialah individu yang mampu mengambil keputusan serta mampu mempertanggungjawabkan hasil yang dicapai. Kepribadian setiap individu dilihat dari perilakunya terhadap individu lain. Dalam pengertian lain menyatakan bahwa karakter merujuk pada ciri-ciri yang dapat membedakan individu dengan yang lain seperti watak, sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti (Mikka Wildha Nurrochsyam, 2019).

Pendidikan karakter dapat dicapai dengan menempatkan karakter dan kecerdasan secara berdampingan dalam pendidikan nasional. Pendidikan nasional bermaksud untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi individu yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulai, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Melalui pendidikan karakter juga berperan dalam mengembangkan kemampuan.

Dari beberapa definisi yang telah diuraikan diatas, disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah langkah awal dalam menanamkan nilai-nilai serta norma-norma pada siswa, dengan harapan dapat mengubah tingkah laku serta tindakan siswa supaya menjadi lebih baik. Karakter setiap individu dibentuk melalui pendidikan di sekolah yang hasilnya diharapkan dapat diwujudkan dalam tindakan nyata, yaitu memiliki perilaku yang baik, bersikap jujur, bertanggung jawab, menghargai orang lain dan sebagainya. Melalui pendidikan karakter diharapkan siswa mampu meningkatkan serta menggunakan ilmunya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai karakter ke kehidupan sehari-hari. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan gerakan pendidikan di sekolah yang tujuannya untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olahraga (kinestetik) dengan dukungan keterlibatan publik serta kerjasama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan data yang didapat bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alami, yang menempatkan peneliti adalah sebagai instrumen utama, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Abdussamad, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101460 Papan Nangka. Dalam penelitian ini, diupayakan untuk menanamkan nilai serta membentuk karakter bangsa pada siswa melalui permainan tradisional *pocca piring*. Dalam penelitian kualitatif, cara pengumpulan data biasanya dilakukan dengan observasi, wawancara, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Dapat juga menggunakan berbagai sumber seperti dokumen, buku, jurnal atau artikel, maupun rekaman yang absah dan dapat dipercaya kebenarannya. Pada kegiatan penelitian perlunya kegiatan pendukung yakni seperti memilih informan, dan mencatat data yang terkumpul (Fitria Widiyani Roosinda, 2021).

Hasil dan Pembahasan

Mengenal Permainan Pecah Piring

Permainan pecah piring merupakan permainan tradisional suku Batak Toba yang berasal dari Kabupaten Tapanuli Utara yang disebut sebagai *Pocca Piring*. Kelincahan gerak tubuh, kerjasama tim, ketepatan, dan keseimbangan tubuh sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Permainan pecah piring ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan yang berusia 6-10 tahun, kemudian dibagi menjadi dua tim dengan tiap tim beranggotakan 6-8 orang. Alat yang digunakan untuk memainkan permainan ini cukup sederhana yaitu dengan menggunakan sepotong kayu yang digunakan untuk membuat garis sejauh 3 meter dari tumpukan pecahan piring atau batu, dan alat lainnya seperti bola kasti yang nantinya digunakan untuk melempar pecahan piring atau batu atau keramik. Sebelum bola kasti mudah ditemukan, alat yang

digunakan yaitu kertas (koran atau buku bekas) digulung dan dibentuk menjadi gulungan bulat, kemudian dimasukkan ke dalam plastik dan diikat dengan tali atau karet agar kuat. Permainan ini juga memerlukan beberapa batu atau pecahan genteng maupun keramik, yang disusun menjulang ke atas seperti menara sampai 10 atau 12 buah. Untuk menghindari kecelakaan bagi kedua tim bahan yang menggunakan kaleng, pecahan kaca sebaiknya dihindari dalam permainan ini agar tidak terjadinya cidera pada setiap anggota tim.

Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pocca Piring

tradisional *pocca piring* sering ditemui di daerah manapun di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda. Permainan *pocca piring* dapat dimainkan oleh anak perempuan maupun laki-laki, yang dikelompokkan menjadi dua tim. Dalam permainan ini adapun nilai-nilai karakter yang terkandung meliputi :

1. Nilai Keagamaan sebelum pertandingan dimulai, masing-masing pemain akan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Hal ini bertujuan agar kedua tim atau kelompok selalu dilindungi oleh Tuhan Yang Maha Esa selama mereka bermain.
2. Nilai Kejujuran permainan *pocca piring* mencerminkan akan pentingnya kejujuran. Pemain penjaga diharuskan melemparkan bola ke arah lawan untuk menangkisnya, mereka tidak diperbolehkan menggenggam atau menarik bagian tubuh lawan mana pun. Tim penjaga mungkin menggunakan tangannya untuk mendorong dan menarik diri, namun prinsip dasar dari *pocca piring* adalah kejujuran.
3. Nilai Toleransi permainan *pocca piring* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain, hal ini menciptakan nilai toleransi dengan saling tolong menolong sesama pemain lawan.
4. Nilai Kerja Keras dalam permainan ini, kerja keras dan kerja sama tim adalah yang paling penting. Dalam permainan *pocca piring*, pemain harus menyusun kembali batu-batu yang telah dilempar dengan bola. Para pemain penjaga akan terus berusaha sekuat tenaga dan bekerja sama menyusun batu-batu tersebut secara berserakan setelah dilempar. Begitu pula dengan pemain lawan, mereka akan terus berusaha dan bekerja sama untuk mencegah temannya terkena bola yang dilempar oleh pemain penjaga.
5. Nilai Penghargaan/Prestasi sama halnya dengan permainan tradisional lainnya, dalam permainan *pocca piring* tim atau regu yang menang akan menerima penghargaan. Biasanya penghargaan akan diberikan oleh pemain atau tim yang kalah kepada tim yang menang, kemudian tim yang kalah akan menggendong tim yang menang ditentukan oleh kesepakatan yang dibuat sebelum pertandingan dimulai.
6. Nilai Tanggung Jawab Setiap pemain mempunyai kewajiban, baik pemain penjaga maupun lawan. Sedangkan tugas pemain penjaga adalah menjaga agar pemain lawan tidak dapat mengumpulkan pecahan batu yang berserakan, sedangkan tugas pemain lawan adalah mengumpulkan pecahan tersebut secepat mungkin.

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa dalam permainan *pocca piring* mengandung nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan dan dibentuk dalam diri siswa. Melalui permainan *pocca piring*, siswa diajarkan untuk mengenal, melestarikan budaya bangsa berupa permainan tradisional. Hal ini diharapkan bahwa permainan *pocca piring* terdapat nilai karakter seperti nilai religious, kejujuran, toleransi, tanggung jawab yang diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan diterapkan dalam keseharian hidupnya.

Kesimpulan

Permainan tradisional saat ini hampir mengalami pergeseran seiring dengan perkembangan teknologi dengan munculnya permainan yang berbasis *digital* seperti *game online*. Permainan tradisional *pocca piring* merupakan suatu langkah yang dapat digunakan dalam rangka menanamkan dan membentuk karakter siswa SD Negeri 101460 Papan Nangka. Melalui permainan *pocca piring* ini, diharapkan menjadi dasar pembentukan karakter karena mengandung berbagai nilai karakter yang sangat bermanfaat bagi diri siswa itu sendiri dan diharapkan dapat diterapkan dalam keseharian.

Referensi

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV Syakir Media Press.
- Banu Setyo Adi, S. M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 33-39.

- Fitria Widiyani Roosinda, d. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: ZAHIR PUBLISHING.
- Jannah Mutiarani Pradana, D. A. (2021). Karakter Anak Terbentuk Berdasarkan Didikan Orang Tua dan Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7834-3840.
- Lengkana, Y. M. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Mikka Wildha Nurrochsyam, d. (2019). *Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zaman, S. A. (2020). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA MADRASAH ALIYAH. *Jurnal Insania*, 92-102.