

IMPLEMENTASI PENANAMAN NILAI KARAKTER MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL JURU PENCAR PADA PESERTA DIDIK DI SD
KARTIKA VII-2 DENPASAR

Gusti Ayu Ratih Candra Giri¹, Ida Ayu Trisnawati², Ni Luh Sustiwati³

Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: gstayuratihcandraqiri@gmail.com¹, dayutrisna@gmail.com², sustiwati@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-04-30
Review : 2024-05-11
Accepted : 2024-05-28
Published : 2024-05-31

KATA KUNCI

Permainan Juru Pencar, Nilai Pendidikan Karakter.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Juru Pencar, hasil penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar pada peserta didik serta mengetahui implikasi permainan tradisional Juru Pencar sebagai media penanaman nilai karakter pada peserta didik. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di SD Kartika VII-2 Denpasar. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 10 anak. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi data. Selanjutnya, analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat nilai karakter di dalam permainan tradisional Juru Pencar yaitu nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai kebersamaan, nilai kejujuran dan nilai tanggung jawab; (2) Implementasi penanaman nilai-nilai Pendidikan karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar pada peserta didik dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Yang terakhir adalah evaluasi pembelajaran berupa hasil penanaman nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar; (3) Implikasi dari permainan tradisional Juru Pencar adalah membentuk karakter anak, baik sebagai individu yang cerdas dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, pembentukan jiwa sosial yang berwawasan integratif, dan berperan membentuk individu yang cakap dan berwawasan budaya.

A B S T R A C T

Learning Model, Project Based Learning, Dance. Abiansemal 3

This research aims to analyze character values contained in traditional games Scatter, the result of instilling character values through traditional games Scatter to students and know the implications of

Scatter Game, Character

Education Value.

traditional games Scatter as a medium for instilling character values in students. The method used is descriptive qualitative. The research was conducted at SD Kartika VII-2 Denpasar. The research subjects were 10 class III students. Data collection uses interview, observation and documentation techniques. To ensure the validity of the data, researchers used data triangulation. Next, data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions and verifying the data. The results of this research show that: (1) there are character values in traditional games Scatter namely the value of discipline, the value of hard work, the value of togetherness, the value of honesty and the value of responsibility; (2) Implementation of instilling character education values through traditional games Scatter for students, it is carried out through three stages, namely preliminary activities, core activities and closing activities. The final one is a learning evaluation in the form of the results of instilling character education values through traditional games Scatter; (3) Implications of traditional games Scatter is to shape children's character, both as intelligent individuals in cognitive, affective and psychomotor aspects, to form a social spirit with an integrative outlook, and to play a role in forming capable and culturally insightful individuals.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat dan budaya. Pendidikan adalah segala usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak, yang ditujukan untuk pendewasaan anak tersebut, atau lebih membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri (Hasbullah, 2006:2). Pendidikan merupakan perbuatan manusiawi yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Secara definitif, Dewey (dalam Ahmadi dan Uhbiyati, 2001:69) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.

Pendidikan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional antara lain mengembangkan potensi intelektual, kepribadian dan akhlak mulia peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai dalam pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada tataran kognitif saja, tetapi menyentuh pada internalisasi dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik di masyarakat. Tentu saja, langkah visioner tersebut harus dilakukan secara seimbang dan didukung penuh dari berbagai kalangan secara intensif menginternalisasi pendidikan berbasis karakter dalam diri pribadi, lingkungan keluarga, masyarakat, dan bangsa Indonesia.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan ilmu pengetahuan, kecintaan, dan penanaman perilaku kebaikan yang menjadi sebuah pola kebiasaan pada pendidikan anak usia dini, yaitu nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku mereka. Nilai-nilai tersebut antara lain: cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa; kejujuran; disiplin; toleransi dan cinta damai; percaya diri; mandiri; tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong; hormat dan sopan-santun; tanggungjawab; kerja keras; kepemimpinan dan keadilan; kreatif; rendah hati; peduli lingkungan; serta cinta bangsa dan Tanah Air (Maghfiroh, 2020:1-8). Pendidikan karakter merupakan konsep pendidikan yang saat ini dijalankan. Konsep pendidikan karakter ini diimplementasikan untuk membentuk karakter peserta didik yang kompeten dan berbudi luhur. Untuk menumbuhkan karakter maka sangat efektif bila dilakukan melalui permainan karena dunia anak adalah dunia bermain.

Akan tetapi, pengaruh modernisasi yang saat ini semakin pesat memberikan tantangan besar bagi pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional. Adanya pengaruh modernisasi dapat memberikan kesan bahwa permainan tradisional kurang menarik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang besar untuk membuat permainan tradisional dapat menjadi aktivitas yang menarik untuk dilakukan dan menumbuhkan minat yang besar agar anak bersemangat dalam memainkannya.

Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial (Zakiya, 2020). Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain dengan teman-teman sebaya dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak (Ramadhani & Fauziah, 2020). Selain itu, permainan ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak zaman dahulu (Adi, 2020). Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Permainan tradisional dinilai dapat memberikan dampak positif untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dalam pembentukan karakter yang diinginkan. Di dalam sebuah permainan tradisional terdapat pengembangan ketrampilan emosi dan sosial anak. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam setiap rangkaian permainan yang memiliki makna yang penting bagi perkembangan anak usia dini baik dari segi motorik maupun psikologi anak usia dini.

Melalui permainan tradisional anak-anak dapat mengekspresikan dirinya. Dari sebuah ekspresi yang dikembangkan anak, akan melahirkan berbagai kreativitas maupun ketrampilan yang akan berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan pada tahap-tahap usia selanjutnya. Melalui permainan tradisional, anak dapat belajar berbagai hal, diantaranya anak akan mengetahui bagaimana mengembangkan sebuah ide kreatif, bagaimana berusaha untuk mendapatkan sesuatu, serta bagaimana dapat memanfaatkan barang-barang yang ada di lingkungan sekitar.

Selain itu, mengenalkan permainan tradisional pada anak merupakan salah satu langkah awal mengenalkan budaya bangsa Indonesia. Hal ini tentunya dapat menumbuhkan motivasi dalam diri anak untuk tetap mencintai, menghormati, serta

melestarikan budaya leluhur khususnya budaya Indonesia. Dengan melakukan permainan tradisional anak akan saling berkomunikasi yang secara tidak sadar dapat mengasah kemampuannya dalam berbahasa dan menambah kosa kata. Permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama, sehingga anak akan mengembangkan keterampilan sosialnya sendiri melalui pengalamannya (Maghfiroh, 2020).

Permainan tradisional tidak hanya untuk kesenangan tapi bisa juga digunakan dalam pembelajaran seperti permainan Juru Pencar. Istilah Juru Pencar merupakan istilah bahasa Bali yang artinya penebar jala atau penangkap ikan (nelayan). Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan jumlah minimal 10 orang yang dibagi dalam dua kelompok. Kelompok pertama berperan sebagai pencar (jala) dan kelompok yang kedua berperan sebagai be (ikan). Besarnya anggota kelompok tergantung kesepakatan para pemain dan luas lapangan yang digunakan.

Permainan tradisional Juru Pencar memiliki makna dan nilai-nilai sosial. Hal ini sangat baik jika nilai-nilai tersebut diterapkan dalam pembelajaran untuk peserta didik di sekolah, adapun nilai-nilai kerja sama dapat terlihat dari saat pemain pencar bergandengan tangan satu sama lainnya agar tidak terputus pada saat menangkap ikan, bentuk-bentuk nilai tanggung jawab juga dapat terlihat dari setiap pemain harus menjalankan tugasnya masing-masing. Tugas para nelayan (Juru Pencar) yaitu menangkap ikan, sedangkan tugas be (ikan) yaitu menyelamatkan dirinya dari jala (pencar) yang ditebar oleh para nelayan. Selanjutnya nilai disiplin juga terlihat dari ketaatan para pemain dalam menjaga aturan. Hal ini dapat dilihat melalui para pemain menjaga peraturan untuk tidak menginjak atau lewat dari garis lingkaran yang telah dibuat.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai tertentu dimana nilai tersebut dapat ditanamkan melalui pembelajaran permainan tradisional. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional dengan melakukan pembelajaran di sekolah dan tujuannya untuk menanamkan nilai budaya lokal yang ada pada permainan tersebut. Pelestarian adat dan budaya sangat penting dilakukan, salah satunya melalui pembelajaran permainan tradisional di sekolah. Oleh karena itu, betapa pentingnya pembelajaran permainan tradisional berbasis nilai-nilai kearifan lokal di sekolah untuk menanamkan karakter pada anak. Pemilihan Permainan Tradisional Juru Pencar ini sebagai bahan ajar pembelajaran permainan tradisional, karena dibutuhkan kerjasama yang baik antara pemain mengingat permainan tersebut berbentuk permainan kelompok. Penelitian ini menitik beratkan pada nilai-nilai sosial. Dengan demikian nilai sosial tersebut diterapkan di SD Kartika VII-2 Denpasar. Alasan pemilihan sekolah tersebut dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul salah satunya adalah masalah sosial seperti peserta didiknya kurang berinteraksi sosial sesama teman sebayanya. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka peserta didik harus peka terhadap lingkungan sosialnya. Penanaman nilai sosial pada penelitian ini meliputi disiplin, kerja keras, kebersamaan, kejujuran dan tanggung peserta didik. Dengan adanya penanaman nilai-nilai sosial, diharapkan mampu memberikan dampak positif serta perubahan tingkah laku pada diri peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di SD Kartika VII-2 Denpasar. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 10 anak. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara,

observasi, dan dokumentasi. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi data. Selanjutnya, analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Permainan Tradisional Juru Pencar

Permainan Tradisional Bali Juru Pencar merupakan sebuah permainan yang telah ada sejak zaman lampau dan diwarisi secara bergenerasi di Bali. Permainan tradisional Juru Pencar adalah istilah dari Bali yang artinya menebar jala atau nelayan yang menangkap ikan dengan pencar atau jaring berbentuk kerucut. Permainan ini dimainkan oleh sekelompok anak-anak yang bermain sambil menyanyikan lagu berjudul Juru Pencar yang berbahasa Bali dan pada puncaknya terjadi saling kejar mengejar antara kelompok anak yang berperan sebagai pencar (jaring atau jala) dengan kelompok anak yang berperan sebagai be (ikan). Dalam permainan ini dituntut kekompakan dan kerjasama yang solid antar-anak (Taro, 2018).

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang positif untuk anak-anak, seperti untuk melatih perkembangan motorik dan emosional, meningkatkan kreatifitas, mengajarkan nilai-nilai gotong royong, norma-norma dimasyarakat, kebersamaan dan kejujuran (Utama, 2021:168). Permainan tradisional ini yang sering dimainkan anak-anak mulai dari lingkungan sekitar rumah sampai lingkungan sekolah. Dengan demikian permainan tradisional sangat penting dijaga dan dilestarikan keberadaannya mengingat pentingnya manfaat dari permainan tradisional itu sendiri dan nilai-nilai budaya yang terdapat didalamnya.

Permainan Tradisional Juru Pencar, dimana sekar rare selalu turut disertakan dalam permainan tersebut. Gending yang biasa mengiringi permainan mencar adalah Juru Pencar atau dalam bahasa Indonesia disebut Nelayan. Permainan mencar ini biasanya dimainkan dengan jumlah pemain dan cukup banyak antara sepuluh sampai dua belas pemain. Pemain dibagi menjadi dua kelompok yang satu menjadi ikan dan yang satu menjadi pencar. Permainan mencar ini dimulai dengan menyanyikan lagu juru pencar, setelah berakhir dengan kalimat “di sowane ajaka liu” maka permainan pun dimulai. Kelompok pemain yang berperan menjadi pencar mulai mengatur strategi dengan membuat sebuah barisan maupun lingkaran besar untuk menangkap kelompok pemain yang berperan menjadi ikan (Permadi, 2014:39). Nilai-nilai pendidikan moral yang terdapat dalam lagu ini, mengajarkan anak untuk giat dan selalu bekerja keras seperti yang digambarkan oleh nelayan di dalam lagu tersebut, dan juga membimbing anak agar memiliki kesadaran untuk rajin membantu dan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya (Permadi, 2014:66).

Permainan tradisional Juru Pencar biasanya dimainkan dilapangan terbuka. Adapun untuk membagi 2 kelompok sama rata, masing-masing pemain mencari pasangan untuk melakukan sut, sut yang digunakan yaitu sut tultaltit. Setelah semua dirasa sudah mendapatkan anggota kelompok kemudian masing-masing kelompok memilih ketua terlebih dahulu, lalu ketua kelompok tersebut melakukan sut Kembali untuk menentukan kelompok yang menjadi pencar dan kelompok yang menjadi be.

Cara bermain permainan juru pencar yaitu:

1. Permainan Tradisional Juru Pencar merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Jumlah anak yang memainkannya paling sedikit 10 orang.
2. Lapangan bermain umumnya dibatasi luasnya menurut kesepakatan anak-anak tersebut. Semakin banyak anak yang turut bermain maka semakin luas pula

lapangan yang dibutuhkan. Ukuran lapangan yang digunakan untuk jumlah 10 orang pemain adalah 8x8 meter.

3. Permainan dibagi dalam dua kelompok sama rata. Pembagian kelompok dimulai dari mencari pasangan yang tinggi atau body yang sama, setelah itu para pasangan melakukan sut. Sut yang digunakan yaitu Sut Tultaltil.
4. Sut ini menggunakan 3 bentuk tangan yaitu tangan terkepal artinya batu,
5. tangan terbuka artinya kertas, dua jari tegak terdiri jari telunjuk dan jari tengah artinya gunting. Gunting akan selalu menang dari kertas, kertas akan menang dari batu dan batu akan menang dari gunting. Sut ini diiringi dengan lagu Sut Tultaltil.
6. Setelah melakukan sut, para pemain yang menang tergabung dalam 1 kelompok dan diberi nama kelompok A, begitu juga dengan para pemain yang kalah tergabung dalam 1 kelompok dan diberi nama kelompok B.
7. Setelah mendapatkan pemain kelompok A dan B, selanjutnya setiap kelompok menunjuk 1 orang pemain yang nantinya akan melakukan sut kembali untuk menentukan peran kelompok yang menjadi pencar dan be. Kelompok yang menang bebas memilih peran akan menjadi pencar atau be.
8. Setelah mendapatkan kelompok yang menjadi pencar dan be, setiap kelompok membentuk lingkaran di dalam lapangan yang sudah dibatasi luasnya. Setiap kelompok yang sudah membuat lingkaran akan berputar searah dengan jarum jam dengan diiringi menyanyikan lagu Juru Pencar terlebih dahulu sambil bertepuk tangan. Lagu juru pencar diulang sebanyak 2 kali, namun pada saat menyanyikan lagu kedua kalinya, setiap kelompok yang melingkar berputar melawan arah jarum jam. Setelah bait lirik terakhir dinyanyikan dan peluit berbunyi artinya permainan itu sudah dimulai.
9. Kelompok yang berperan sebagai pencar atau jala, mereka membentuk pencar dengan cara bergandengan tangan membentuk formasi untuk mengurung dan menghadang pemain dari kelompok ikan yang berlarian kesana kemari.
10. Kelompok yang berperan sebagai be atau ikan berlari-lari di lapangan yang sudah dibatasi dengan garis. Bila ikan menginjak garis atau keluar dari garis, artinya ikan tersebut dinyatakan mati. Pemain dari kelompok ikan dapat melarikan diri dengan cara masuk dari bawah pegangan tangan (masulub) pemain kelompok pencar.
11. Apabila pemain kelompok pencar atau jala berhasil menangkap seluruh ikan-ikan yang berada di lapangan maka kelompok pencar dinyatakan menang, namun apabila pencar itu putus sebelum ikan-ikan habis tertangkap, maka kelompok pencar dinyatakan kalah.
12. Permainan dapat dilakukan kembali dengan memilih peran- peran baru atau pertukaran peran antara kedua kelompok tersebut (rolling).

B. Analisis Nilai Pendidikan Karakter Permainan Tradisional Juru Pencar

Menurut Iis Nurhayati (2012:40), permainan tradisional bagi anak banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) anak yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, visualspasial, musical, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu maupun tembangnya.

Permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya merupakan nilai-nilai yang

sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat (Novi Mulyani, 2016:59). Banyak sekali nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainan atau dalam syair lagunya ataupun tembang, misalnya ada tembang yang mempunyai nasehat-nasehat tertentu.

Sejalan dengan pernyataan di atas, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Juru Pencar selain disebutkan di atas berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Made taro yaitu:

“Di dalam permainan anak-anak khususnya pada permainan tradisional Juru Pencar memiliki nilai-nilai Pendidikan karakter. Ada 18 nilai Pendidikan karakter menurut Kementrian Pendidikan Nasional (2013), Dimana pada permainan tradisional Juru Pencar nilai pendidikan karakter yang terkandung yaitu, nilai disiplin, nilai kejujuran, kerja keras, nilai kebersamaan, dan tanggung jawab. Nilai-nilai Pendidikan karakter tersebut dapat dilihat dari aturan dan cara bermain permainan tradisional Juru Pencar. Misalnya, dalam penentuan pemeran atau nadi akan dilakukan sut terlebih dahulu, Dimana dalam permainan sut ini akan ada pemain yang menang dan kalah. Dari permainan sut itu dapat kita ajarkan nilai kejujuran kepada anak”. (Wawancara, 11 Desember 2023)

Berdasarkan dari penjelasan di atas, analisis peneliti mengenai nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Juru Pencar yaitu, (1) Karakter Personal, yang meliputi disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab; (2) Karakter Sosial, yang meliputi kerja sama dan kebersamaan. Analisis nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional Juru Pencar menunjukkan bahwa permainan tradisional ini mengandung berbagai aspek nilai pendidikan karakter. Penanaman nilai pendidikan karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar dapat berpotensi untuk diaplikasikan dalam upaya mencegah atau memperbaiki permasalahan menurunnya tingkat moral dan identitas kebangsaan, khususnya di kalangan generasi muda.

C. Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Juru Pencar

Sebelumnya peneliti telah memaparkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam Permainan Tradisional Juru Pencar dan lagu iringan Juru Pencar. Dari penelitian tersebut ditemukan nilai karakter yakni disiplin, jujur, percaya diri, kebersamaan, kerja keras, dan tanggung jawab. Nilai karakter tersebut terdapat dalam unsur utama dalam permainan tradisional Juru Pencar yaitu dari aturan, cara bermain dan lagu iringan permainan tradisional Juru Pencar. Selanjutnya, peneliti memaparkan proses penanaman nilai karakter melalui pembelajaran permainan tradisional Juru Pencar pada peserta didik kelas III di SD Kartika VII-2 Denpasar. Setelah itu hasil dari proses penerapan model pembelajaran demonstrasi dan imitasi melalui permainan tradisional Juru Pencar untuk meningkatkan nilai karakter peserta didik di SD Kartika VII-2 Denpasar.

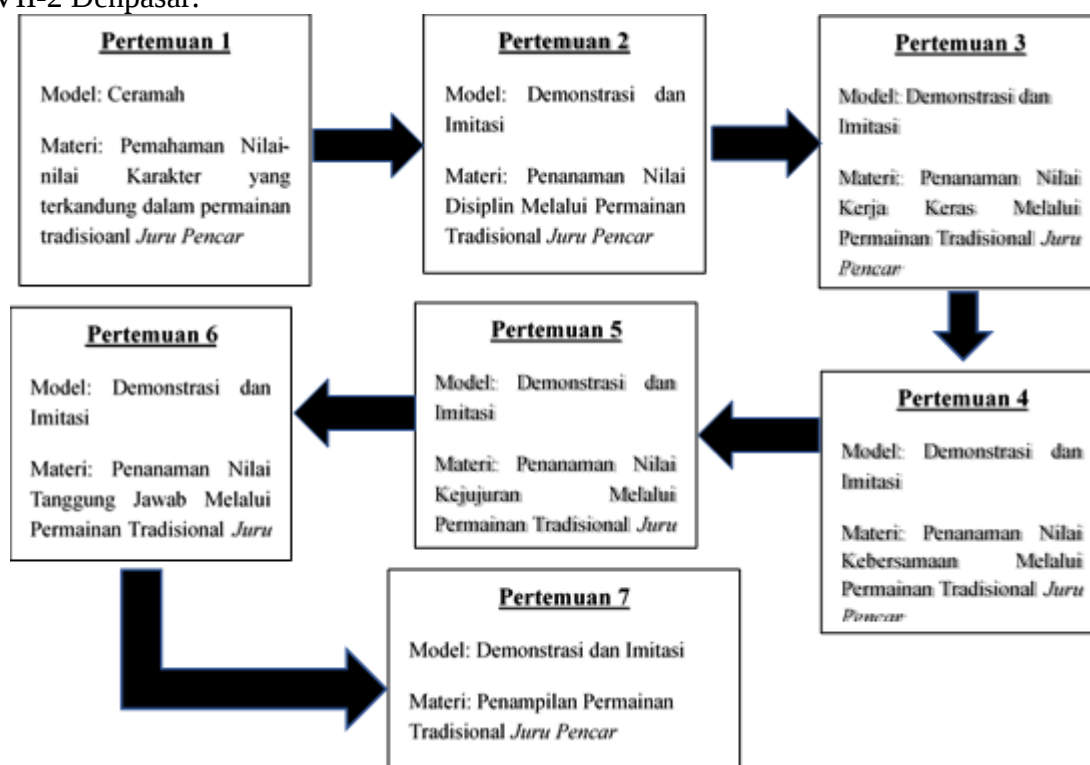
a. Proses penanaman nilai karakter permainan tradisional Juru pencar pada peserta didik di SD Kartika VII-2 Denpasar

Pada proses penanaman penelitian harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang ada di sekolah dan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai karakter yaitu nilai disiplin, kerja keras, kebersamaan, kejujuran, dan tanggung jawab yang terkandung dalam permainan tradisional Juru Pencar. Nilai karakter sosial ini diurutkan karena berdasarkan pengamatan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada peserta didik kelas III SD Kartika VII-2 Denpasar, peneliti mengamati sikap terutama dalam proses pembelajaran di kelas, dari sikap peserta didik yang individualis sehingga hanya ingin bekerja sendiri, kurangnya disiplin

saat mengikuti pembelajaran, kurangnya rasa kerja keras dan kejujuran saat mengerjakan ulangan, kurangnya rasa tanggung jawab peserta didik seperti tidak mengerjakan PR yang diberikan oleh guru, hal ini berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas III SD Kartika VII-2 Denpasar. Hal tersebut menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk mengimplementasikan permainan tradisional Juru Pencar agar memotivasi peserta didik untuk meningkatkan karakter dengan mempraktikkan permainan tradisional Juru Pencar bersama dengan anggota kelompoknya sehingga terjalin kerjasama antar peserta didik.

Proses penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar dilakukan dalam 7 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan dilakukan perlakuan yang berbeda dengan tujuan agar proses penanaman nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja keras, kebersamaan, kejujuran dan tanggung jawab dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam implementasi penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar pada peserta didik di SD Kartika VII-2 Denpasar.



Tahapan Penanaman Nilai Karakter melalui Permainan Tradisional Juru Pencar
(Dok. Ratih 2023)

Setelah peneliti merencanakan tahapan implementasi yang akan diterapkan, maka langkah selanjutnya adalah proses pelaksanaan penanaman nilai karakter permainan tradisional Juru Pencar. Proses penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar dilakukan dalam 7 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan dilakukan perlakuan yang berbeda dengan tujuan agar proses penanaman nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja keras, kebersamaan, kejujuran dan tanggung jawab dapat berjalan dengan baik. Dalam proses penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar dilakukan dalam 3 tahap pembelajaran yaitu, pendahuluan (apersepsi), kegiatan inti, dan penutup.

b. Hasil Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional Juru Pencar pada Peserta Didik di SD Kartika VII-2 Denpasar

Pada pembahasan sebelumnya telah dipaparkan tentang proses implementasi penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar pada peserta didik di SD Kartika VII-2 Denpasar. Proses implementasi penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar yaitu mencakup nilai disiplin, kerja keras, kebersamaan, kejujuran dan tanggung jawab. Pada proses implementasi nilai karakter tersebut dapat dilihat terdapat perubahan sikap peserta didik setelah diberikan perlakuan atau treatment melalui permainan tradisional Juru Pencar.

Perubahan sikap peserta didik sesuai dengan nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Juru Pencar, yaitu perubahan sikap peserta didik dilihat dari sikap mereka yang taat atau disiplin terhadap aturan permainan, sikap kerja keras saat menangkap dan melarikan diri dari lawan, sikap kebersamaan kelompok pemain pencar saat menangkap pemain kelompok be, sikap kejujuran saat mereka melanggar peraturan permainan dan sikap tanggung jawab saat setiap kelompok pemain bermain sesuai dengan tugas atau peran mereka sebagai pencar atau be.

c. Implikasi dari Permainan Tradisional Juru Pencar Sebagai Media Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Berdasarkan hasil dari implementasi penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar, berikut ini peneliti paparkan hasil analisis mengenai implikasi dari permainan tradisional Juru Pencar sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter.

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan beragam suku, ras, budaya, alam yang indah serta memiliki bermacam cabang permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolik dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan (Suadnyana, 2023).

Permainan tradisional Juru Pencar merupakan salah satu bentuk pembelajaran melalui praktek-praktek tindakan yang secara tidak langsung berimplikasi pada pola pembentukan karakter yang dibangun sejak dini. Kegiatan bermain bertujuan agar tertanam dalam jiwa anak yang memainkannya untuk dapat memahami bahwa dalam kehidupan dan dalam mencari kebahagiaan tidak bisa dilakukan sendiri tanpa kehadiran orang lain.

Berkaitan dengan hal tersebut, dengan menanamkan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar, implikasi yang didapatkan secara tidak langsung, yaitu pertama terbentuknya individu yang cerdas. Cerdas dalam arti seimbang dalam pembentukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Ibu Komang Sumarini selaku wali kelas III SD Kartika VII-2 Denpasar juga memberikan pernyataan:

“Menurut ibu, permainan tradisional memang sangat cocok diberikan pada peserta didik mengingat usia mereka itu masih usianya bermain. Maka dari itu di beberapa buku tema kelas III ada materi tentang permainan tradisional. Banyak manfaat dari permainan tradisional salah satunya yaitu dapat meningkatkan kecerdasan ataupun keterampilan mereka dalam pembelajaran di kelas”. (Wawancara, 24 Nopember 2023)

Afektif meliputi perasaan, nilai, sikap, oleh karena itu sasaran pelatihan dalam kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai sikap tertentu (Rivai dan Murni 2009:5). Ciri khas belajar afektif adalah belajar menghayati nilai dari suatu objek yang dihadapi melalui alam perasaan, entah objek tersebut berupa orang, benda. maupun

kejadian atau peristiwa (Winkel, 2004:71). Pada dasarnya sikap afektif menekankan adanya perubahan sebagai hasil pembelajaran pada kepribadian, sikap, dan perilaku. Implikasi permainan tradisional Juru Pencar ditinjau dari ranah afektif, yaitu permainan ini dapat dikatakan sangat berperan dalam menumbuhkan nilai kebersamaan, dan menumbuhkan perasaan saling memiliki satu dengan yang lain, dan bersikap sportif baik menang maupun kalah.

Selanjutnya aspek kognitif mencakup proses intelektual seperti mengingat, memahami, dan menganalisis. Oleh karena itu, sasaran pada kategori ini adalah untuk membuat orang mempunyai pengetahuan dan keterampilan berpikir (Rivai dan Murni 2009:5). Ciri khas belajar kognitif terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan suatu bentuk representasi yang mewakili semua objek yang dihadapi, baik orang, benda, maupun kejadian atau peristiwa (Winkel, 2004:72). Konstruksi kognitif yang ideal tercermin dalam permainan ini yaitu bagaimana mengingat dengan cermat siapa teman dan siapa lawan, bagaimana terampil mengatur formasi pencar, dan pengetahuan peserta didik akan filosofi permainan itu sendiri, baik melalui nyanyian maupun dari cara mainannya. Implikasi penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar ke depannya adalah peserta didik akan tertanam dalam pola pikirnya masing-masing tentang filosofi dari permainan ini sehingga peserta didik cerdas dalam memahami dan memecahkan setiap persoalan-persoalan pada kehidupan nyata.

Psikomotor meliputi pengontrolan otot-otot sehingga orang dapat melakukan gerakan-gerakan yang tepat, sehingga sasarannya adalah agar orang tersebut memiliki keterampilan fisik tertentu (Rivai dan Murni 2009:5). Ciri khasnya terletak dalam belajar menghadapi dan menangani aneka objek secara fisik, termasuk kejasmanian manusia itu sendiri, misalnya memindahkan jari-jari tangan, memberikan tekanan pada tombol-tombol mesin bila mengetik, mengatur lajunya kendaraan dengan menggunakan gerakan lengan dan kaki, dan sebagainya (Winkel, 2004:78). Perilaku psikomotorik memerlukan adanya koordinasi fungsional antara neuronmuscular system (persyarafan dan otot) dan fungsi psikis (Makmum, 2007:97).

Berkaitan dengan hal tersebut, permainan ini mengajarkan untuk mengontrol dan menyelaraskan gerakan antara satu dan lainnya agar tetap berada dalam keseimbangan dan tidak tercerai-berai. Dalam hal ini memerlukan keterampilan dan koordinasi sehingga menjadi salah satu aspek yang dilatih. Melalui keterampilan psikomotorik, akan berimplikasi juga pada pembentukan keterampilan kinestetik pada masing-masing peserta didik. Keterampilan kinestetik merupakan kemampuan individu dalam menggunakan badannya secara optimal (Kwartolo, 2012:69). Menurut Rohman (2013:139), kemampuan kinestetik mencakup keahlian-keahlian fisik khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Keterampilan dalam kategori kinestetik berfokus pada melatih keterampilan gerak fisik dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Keterampilan kinestetik yang dilatih dalam hal ini adalah keterampilan gerak, koordinasi otot-otot, dan kebugaran jasmani agar tidak cepat lelah. Secara jangka pendek, memang tujuan dari permainan ini adalah mampu memainkannya secara terampil. Namun pada dasarnya yang terpenting adalah tujuan jangka panjangnya, yaitu untuk memotivasi setiap peserta didik untuk secara aktif mengembangkan kemampuannya dalam berbagai bidang keterampilan.

Kedua, permainan ini berimplikasi pada pembentukan solidaritas sosial dan berwawasan integratif. Solidaritas sosial menunjuk pada suatu keadaan hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok di masyarakat berdasarkan pada kuatnya ikatan perasaan dan kepercayaan yang dianut

bersama yang diperkuat oleh pengalaman emosional bersama (Sa'diyah, 2016:14). Solidaritas sosial sangat penting untuk mencapai tujuan bersama. Dalam menjaga kelangsungan dari eksistensi suatu kelompok atau komunitas, solidaritas sosial wajib dibangun di antara anggota-anggotanya secara keseluruhan. Solidaritas dapat dilihat melalui permainan tradisional Juru Pencar yaitu pada saat pemain pencar saling bergandengan tangan untuk menangkap kelompok pemain be, dan kejar-mengejar dengan riang gembira akan menimbulkan pemahaman dalam diri setiap peserta didik bahwa dalam mencari kebahagiaan dan kesenangan, tidak terlepas dari peran orang lain, dimana hakikat dalam hidup adalah saling membutuhkan dalam mencapai keharmonisan bersama. Seiring bertambahnya usia dan semakin dewasa secara intelektual, sikap individualistis dan mementingkan diri sendiri akan dapat dicegah.

Dalam hal ini permainan Juru Pencar dapat melatih sikap dan keterampilan interpersonal dan intrapersonal setiap peserta didik. Keterampilan interpersonal adalah keterampilan untuk memahami dan bekerja dalam kelompok, serta kemampuan memimpin dan mengorganisir orang lain. Keterampilan ini juga melibatkan emosional, karena dalam mengorganisir orang lain dituntut peka dalam menangkap dan memahami situasi hati, motivasi, dan emosi orang lain, serta menangani perselisihan antar anggota kelompok. Sedangkan keterampilan intrapersonal, yaitu keterampilan untuk peka terhadap pemahaman diri sendiri, introspeksi diri dalam mengenali kelebihan dan kelemahan diri sendiri dan selanjutnya melakukan koreksi terhadap diri sendiri, serta membentuk disiplin diri bagi dirinya sendiri.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Bapak Made Taro selaku seniman sekaligus pelestari permainan tradisional dan pendidik di Sanggar Kukuruyuk memberikan pandangan bahwa dengan adanya permainan tradisional Juru Pencar juga turut membantu dalam membentuk karakter ataupun keterampilan sosial anak. Dengan bermain anak-anak secara tidak langsung mendapat pengalaman dan pelajaran mengenai (1) disiplin; (2) jujur; (3) Tanggung Jawab; (4) kerja keras; (5) kebersamaan.

SIMPULAN

Permainan tradisional Bali Juru Pencar merupakan suatu permainan yang mengutamakan kebersamaan dan solidaritas serta mengandung nilai-nilai pendidikan yang luhur. Sebagai salah satu hasil budaya masyarakat Bali yang telah diwariskan secara bergenerasi, permainan ini merupakan salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan nilai, sikap, kecerdasan, solidaritas sosial, maupun karakter berlandaskan budaya pada peserta didik.

Nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat ditanamkan melalui permainan tradisional Juru Pencar yaitu: (1) Nilai disiplin; (2) Nilai kerja keras; (3) Nilai kebersamaan; (4) Nilai kejujuran; (5) Nilai tanggung jawab. Nilai tersebut sangat penting dalam kehidupan anak karena sifat tersebut akan melatih manusia untuk terbiasa melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai anak dalam keluarga dan sebagai peserta didik di sekolah.

Implikasi Permainan Tradisional Juru Pencar sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada peserta didik di SD Kartika VII-2 Denpasar yaitu, dengan menanamkan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional Juru Pencar, implikasi yang didapatkan secara tidak langsung, yaitu pertama terbentuknya individu yang cerdas. Cerdas dalam arti seimbang dalam pembentukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Kemudian, permainan ini berimplikasi pada pembentukan solidaritas sosial dan berwawasan integratif. Hal ini semakin terbentuk seiring bertambahnya usia

anak dan tingkat kematangan intelektualnya. Oleh karena itu, para orang tua maupun insan-insan pendidikan lainnya hendaknya tidak menganggap remeh arti bermain bagi anak, karena melalui bermain anak dapat belajar mengenal lingkungannya dan menyesuaikan karakternya dengan karakter teman-temannya, sehingga sikap materialistis dan individualistis yang banyak terjadi dewasa ini dapat dihindari sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Ahmadi, Abu, Uhbiyati. (2001). *Ilmu Pendidikan Cetakan II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasbullah. (2006). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kwartolo, Yuli. 2012. “Multiple Intelligences dan Implementasinya dalam Taksonomi Bloom”. *Jurnal Pendidikan Penabur*, Volume 11, No. 18, Juni 2012, Badan Pendidikan Kristen Penabur.
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1–8.
- Makmum, Abin Syamsuddin. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Cetakan pertama. Baturetno, Banguntapan, Yogyakarta: Diva Press.
- Nurhayati, Iis. 2012. “Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya)”. *Jurnal Empowerment*, Volume 1, Nomor 2 September 2012, ISSN No. 2252-4738.
- Permadi, Wilis. 2014. *Analisis Bentuk Lagu Dan Nilai-Nilai Pendidikan Moral Dalam Sekar Rare di Bali*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011.
- Rivai, Veithal dan Sylviana Murni. 2009. *Education Management Analisis Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rohman, Arif. 2013. *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sa’diyah, Durotus Iis. 2016. *Solidaritas Sosial Masyarakat Kuningan di Yogyakarta (Studi Kasus Komunitas Paguyuban Pengusaha Warga Kuningan*. (Skripsi Sarjana Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Suadnyana, Eka. 2023. “Seni Permainan Tradisional Dengkleng (Engklek) Sebagai Pembentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar”. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, Volume 01, Nomor 01, Maret 2023.
- Taro, Made. 2018. *Dari Ngejuk Capung sampai Ngejuk Lindung*. Denpasar: Amada Press.
- Utama, dkk. 2021. “Desain Interior Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali Di Darmasaba”. *Jurnal Vastukara*, Volume 1 No 2 Agustus 2021, e-ISSN 2798-1703.
- Winkel, W.S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Zakiya, F. mayar. (2020). Menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini melalui seni permainan tradisional. *Ensiklopedia of Journal*, 53(9), 1689–1699.