

PERANAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN KARAKTER KERJA SAMA DAN KEDISIPLINAN MAHASISWA PGSD

Corry Restuina

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Quality Medan,

email: restuinacorry@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan permainan gobak sodor dalam upaya membentuk karakter kerja sama dan kedisiplinan mahasiswa khususnya mahasiswa prodi PGSD. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan mengamati dan menggali informasi langsung di lapangan. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, observasi dan wawancara terstruktur. Lokasi penelitian di Universitas Quality Medan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berdasarkan pengamatan awal diketahui bahwa di lokasi tersebut masih belum memanfaatkan permainan tradisional secara optimal. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Tahap-tahap penelitian secara garis besar dibagi kedalam tiga bagian, yaitu; 1) Tahapan persiapan/pra-lapangan, 2) Tahapan pekerjaan lapangan, dan 3) Tahapan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan :1) Saat ini permainan modern lebih banyak digunakan dibandingkan dengan permainan tradisional. 2) Permainan Gobak Sodor sebagai salah satu permainan tradisional dari D.I Yogyakarta ini telah berhasil menjadi salah satu media membentuk karakter kedisiplinan mahasiswa.

Keywords: permainan tradisional, gobak sodor, karakter

ABSTRACT

21st century learning requires teachers to be creative and innovative in the learning process in the classroom. Learning that has been carried out so far has not only focused on improving students' cognitive abilities, but also shaping students' characters. This study aims to describe the use of gobak sodor games in an effort to shape the character of cooperation and discipline of students, especially students of the PGSD study program. The research approach uses a qualitative-descriptive approach by observing and digging up information directly in the field. Data collection uses documentation, observation and structured interview methods. The location of the research is at Quality University Medan, Elementary School Teacher Education Study Program. Based on initial observations, it is known that the location has not yet utilized traditional games optimally. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The stages of the research are broadly divided into three parts, namely; 1) Preparation/pre-field stage, 2) Field work stage, and 3) Data analysis stage. The results of the study show: 1) Currently, modern games are used more than traditional games. 2) The Gobak Sodor game as one of the traditional games from D.I Yogyakarta has succeeded in becoming one of the media to form the character of student discipline.

Keywords: traditional games, gobak sodor, character

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat telah menggeser permainan tradisional dengan permainan modern, salah satu yang berkembang saat ini adalah *E-sports*. Namun demikian, permainan tradisional tidak begitu saja ditinggalkan karena memuat banyak kegiatan dan nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai yang terkandung diantaranya nilai sportivitas, kreativitas maupun nilai filosofis.

Nilai-nilai seperti inilah yang jarang kita temui dalam permainan modern. Nilai-nilai tersebut cocok untuk menanamkan karakter pada peserta didik. Pada umumnya, permainan tradisional memiliki keunikan khas daerah yang tidak dimiliki oleh permainan modern. Permainan tradisional ini sesungguhnya mempunyai manfaat yang banyak bagi perkembangan moral anak. Kita dapat mengembangkan karakter kerjasama dan kedisiplinan melalui permainan *Gobak Sodor*. Menurut Tedjasaputra (2007) mengatakan bahwa bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Ada beberapa kemampuan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Selain kemampuan kognitif, bisa juga dikembangkan kemampuan afektif yang berhubungan karakter. Hal ini juga diperkuat pendapat Akbar (2013: 107) yang menjelaskan bahwa ada tiga unsur yang dikembangkan secara bersamaan dalam permainan tradisional, yakni *Ngerti* (memahami), *Ngroso* (merasakan) dan *Nglakoni* (melakukan). Ketiga unsur tersebut bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain. Yang lebih diutamakan dalam pengembangan karakter adalah pertumbuhan moral sehingga ia dapat tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab secara moral dalam hubungannya antar sesama warga negara. Indonesia adalah negara besar yang terdiri dari ribuan pulau dan ratusan suku. Setiap suku mempunyai berbagai macam permainan tradisional yang berbeda dengan suku lain. Kurniati (2011:13) menjelaskan bahwa permainan anak tradisional dapat merangsang anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Disisi lain, Cahyono menjelaskan bahwa salah satu keunggulan permainan tradisional adalah memiliki pesan moral yang langsung dapat tersampaikan, diantaranya kebersamaan, disiplin dan tanggung jawab (Cahyono, 2015:91). Salah satu permainannya yakni *Gobak Sodor* yang berasal dari Yogyakarta. Penulis melihat permainan ini sangat cocok digunakan untuk menumbuhkan karakter siswa karena memiliki banyak nilai karakter yang dapat dikembangkan, yakni kedisiplinan. Pendapat penulis sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Nurlan Kusmaedi dalam Achroni (2012:37) yang mengatakan bahwa permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia. Hal ini yang dibutuhkan siswa sekarang jika dikaitkan dengan pembentukan karakter. Namun permasalahan tersebut tentunya mendapat tantangan serius dari banyaknya permainan modern yang banyak dimainkan siswa saat ini.

KAJIAN PUSTAKA

Permainan Tradisional

Bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain merupakan kodrat anak, tujuan kegiatan bermain bagi anak adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional atau sosial. Anggita (2019: 55-59) menyatakan pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan dan sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Terdapat beberapa contoh jenis permainan tradisional yaitu engklek, egrang, bentengan, hadang, thiplik, tarik gerobak, lari balok, dan umpetan. Dari masing-masing contoh tersebut terdapat kekhasan, baik dari segi model maupun dari segi keterlibatan otot tubuh kita. Yang menarik adalah dari masing-masing jenis permainan

tradisional tersebut memiliki maksud dan tujuan yang sama, yakni memberikan rasa riang gembira kepada siapapun yang melakukannya.

Karakter

Pendidikan Karakter merupakan sebuah sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, yang mengandung unsur pengetahuan, kesadaran individu, tekad, serta adanya kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa, yang merupakan kewajiban bagi semua pihak (Juliani, 2021: 263).

METODE PENELITIAN

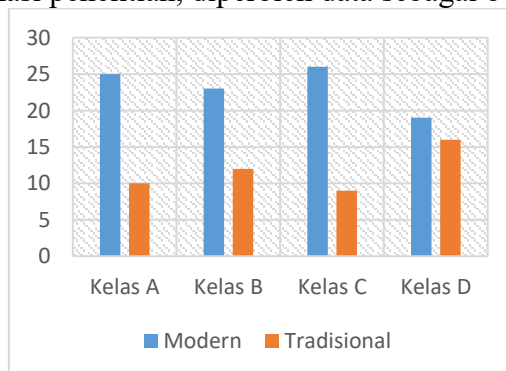
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka (Danim, 2002:51). Sedangkan Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (moleong, 2000:3). Lokasi penelitian di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Medan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data versi Miles dan Huberman, bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Usman, 2009:85-89). Tahap-tahap penelitian secara garis besar dibagi kedalam tiga bagian, yaitu; 1) Tahapan persiapan/pralapangan, 2) Tahapan pekerjaan lapangan, dan 3) Tahapan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Modern vs Tradisional dalam Pembentukan Karakter

Bangsa besar adalah bangsa yang memiliki karakter kuat berdampingan dengan kompetensi yang tinggi, yang tumbuh dan berkembang dari pendidikan yang menyenangkan dan lingkungan yang menerapkan nilai-nilai baik dalam seluruh sendi kehidupan berbangsa dan bernegara. Hanya dengan karakter yang kuat dan kompetensi yang tinggi lah jati diri bangsa menjadi kokoh, kolaborasi dan daya saing bangsa meningkat sehingga mampu menjawab berbagai tantangan era Abad 21. Untuk itu, pendidikan nasional harus berfokus pada penguatan karakter di samping pembentukan kompetensi

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya ditemukan bahwa permainan modern telah banyak menggerus permainan tradisional di Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang ada di lokasi penelitian, diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 1. Jumlah mahasiswa yang bermain permainan modern dan tradisional

Berdasar data di atas diketahui bahwa banyak mahasiswa yang lebih memilih bermain permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional. Dari empat kelas yang penulis

teliti, mayoritas responden lebih sering memainkan permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber di lokasi penelitian, diperoleh data tentang jenis-jenis permainan modern dan tradisional yang sering dimainkan serta karakter yang terkandung di dalamnya.

Berikut ini temuan peneliti tentang nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan modern dan tradisional.

Tabel 1. Jenis Permainan dan Pembentukan Karakter Mahasiswa

Fokus	Permainan Modern	Permainan Tradisional
Jenis permainan	Play Station, PUBG, Dota, Mobile Legend	Engklek, Lengkak talik, Petak Umpet, Engkrang
Pembentukan Karakter	Disiplin, kreatif	Toleransi, disiplin, tanggung jawab, jujur, Menghargai prestasi, kerja keras, kreatif, komunikatif, kerjasama.

Berdasar temuan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional lebih banyak memuat nilai-nilai karakter dibandingkan dengan permainan modern. Hal ini diperkuat oleh pendapat Yunus (2016) yang mengatakan bahwa permainan tradisional bagi anak dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.

Kemendikbud (2017:7) menjelaskan bahwa ada lima nilai utama karakter yang dikembangkan di sekolah, yakni religius, mandiri, gotong royong, nasionalisme dan integritas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, diperoleh informasi bahwa permainan tradisional mayoritas mengandung lima karakter sesuai dengan pendapat Kemendikbud. Responden memberi contoh permainan *Gobak Sodor*, dalam permainan tersebut terkandung nilai religius dalam bentuk toleransi antar pemain, mandiri dalam bentuk kerja keras, berani dan disiplin, gotong royong dalam bentuk kerjasama dan solidaritas, nasionalisme dalam bentuk menghargai kebhinekaan, integritas dalam bentuk kejujuran. Berbagai karakter diatas yang tidak dimiliki oleh permainan modern. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Purwaningsih (2006) yang menjelaskan bahwa salah satu nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali.

Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan. Responden menambahkan, dalam permainan modern, misalnya *Playstation*, disana tidak ada nilai kekeluargaan karena dalam permainan tersebut cenderung bersifat individualis. Responden lain menjelaskan bahwa permainan modern cenderung individualis yang menghilangkan adanya interaksi antar pemain. Hal ini jelas berbeda dengan permainan tradisional yang mengharuskan antar pemain harus saling berinteraksi.

Permainan *Gobak Sodor* dalam Menumbuhkan Karakter Kedisiplinan Peserta Didik.

Permainan *gobak sodor* merupakan permainan tradisional dari D.I Yogyakarta. Permainan ini mengajarkan bagaimana kita dapat saling bekerjasama dan disiplin antar tim. Permainan *gobak sodor*, dapat meningkatkan kedisiplinan dan juga kerjasama antar tim. Permainan ini menjadi permainan favorit yang bisa dimainkan oleh semua gender. Permainan *gobak sodor* sendiri terdiri dari dua kata yaitu *gobak* dan *sodor*. Menurut KBBI *gobak* berarti permainan tradisional dengan menggunakan lapangan yang berbentuk segi empat bepetak-petak. Setiap garis akan dijaga oleh pemain yang tugasnya sebagai penjaga, pihak pemain penyerang yang masuk harus dapat melewati garis.

Apabila terkena sentuh oleh pemain penjaga maka harus diganti sedangkan kata sodor adalah menyodorkan ke depan atau mengulurkan tangan. Pemain yang tugasnya sebagai penjaga menyodorkan badan dan tangannya untuk menyentuh pihak pemain penyerang yang akan melewati garis.

Berikut ini ilustrasi permainan *Gobak Sodor*:



Gambar 3. Ilustrasi Permainan Gobak Sodor

Permainan tradisional gobak sodor memiliki aturan tersendiri, yakni: Pemain dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Jika dalam 1 tim terdiri dari 5 orang, maka lapangan yang akan digunakan harus dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang dengan ukuran kira-kira 5m x 3m. Bagi tim penjaga benteng, mereka harus menjaga supaya tim lawan tidak dapat melewati atau menuju garis akhir.

Bagi tim lawan, mereka harus bergerak menuju garis akhir dengan syarat tidak tersentuh oleh tim penjaga dan dapat memasuki garis akhir dengan syarat tidak ada anggota tim lawan yang masih berada di wilayah start.

Tim lawan akan dinyatakan menang jika salah satu anggotanya berhasil kembali ke garis start dengan selamat atau tidak terkena sentuhan oleh tim penjaga. Sementara tim lawan akan dikatakan kalah apabila salah satu anggotanya terkena sentuhan oleh tim penjaga atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan sebelumnya. Apabila hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi tim.

Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa ketika bermain gobak sodor, peserta didik cenderung merasa senang dan gembira sehingga hal tersebut dapat membentuk sikap kerjasama serta kedisiplinan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Husdarta dan Yudha (2020) yang mengatakan bahwa rasa senang dan gembira akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan siswa. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan kualitas fisik-psikis, dimana akan mengurangi kebiasaan-kebiasaan yang buruk. Pendapat ini juga diperkuat pendapat Sujiono (2009:144) yang mengatakan bahwa bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Pertanyaannya? Dimana letak nilai karakter kerjasama dan disiplin pada permainan *gobak sodor*? Berdasar hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di lokasi penelitian diperoleh informasi bahwa permainan gobak sodor ini dapat menjadi media pembelajaran dalam menaati peraturan, karena permainan ini terikat dengan peraturan yang wajib ditaati oleh para pemainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Achroni (2012:73) yang mengatakan bahwa dalam permainan gobak sodor akan membantu anak belajar menaati peraturan dalam sebuah permainan karena salah satu indikator kedisiplinan adalah menaati peraturan. Hal senada juga diungkapkan oleh Syamsidah (2015:11) yang mengatakan bahwa salah satu manfaat permainan *gobak sodor* adalah melatih perkembangan moral anak yakni bagaimana anak mematuhi peraturan yang telah disepakati sebelumnya. Sedangkan letak kerjasama dalam permainan ini dapat dilihat dari tingkat sportivitasnya dimana terjadi pada saat tim penyerang berusaha melewati penjagaan tim penjaga. Kerja sama ini dibutuhkan untuk menyatukan kekuatan dan tujuan agar tim bisa memenangkan permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Achroni (2012:73) yang mengatakan bahwa salah satu manfaat permainan

gobak sodor adalah meningkatkan sportivitas anak. Berikut ini indikator keberhasilan karakter kerjasama dan disiplin.

Tabel 3. Indikator Karakter Kerja sama dan Disiplin

	Karakter	
	Disiplin	Kerjasama
Indikator	Menaati peraturan, tanggung jawab terhadap diri sendiri, Mengamalkan peraturan yang sudah ada.	Mengungkapkan karakter kerjasama melalui kerja sama tim, komunikasi, dan solidaritas.

Dari tabel diatas diperoleh informasi bahwa ada beberapa indikator karakter disiplin dan kerjasama yang dijadikan pedoman dalam pembentukan karakter mahasiswa. Bermain gobak sodor juga dapat melatih siswa untuk saling bekerjasama anar tim, komunikasi, dan solidaritas merupakan salah satu indikator bahwa anak mampu saling bekerjasama.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi telah membuat bergesernya permainan tradisional ke permainan modern yang mengakibatkan menurunnya karakter generasi muda. Terdapat beberapa nilai yang terkandung di permainan tradisional yang tidak dimiliki oleh permainan modern. Salah satu permainan yang cocok digunakan untuk menumbuhkan karakter, khususnya karakter disiplin dan kerjasama adalah permainan gobak sodor yang erasal dari daerah istimewa Yogyakarta.

Permainan gobak sodor dimainkan oleh beberapa anak yang dapat menumbuhkan kerjasama. Hal ini berbeda dengan permainan modern yang lebih bersifat individualistik. Letak kerjasama dalam permainan gobak sodor dapat dilihat dari tingkat sportivitasnya dimana setiap tim dapat bekerjasama, berkomunikasi dengan baik, serta meningkatkan solidaritas agar dapat memenangkan permainan. Sedangkan letak kedisiplinannya terlihat ketika para pemain menaati peraturan, karena permainan ini terikat dengan peraturan yang wajib ditaati oleh para pemainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>.
- Annur, Cindy Mutia. 2019. *Indonesia Peringkat Kedua Pemain Aktif PUBG Terbanyak di Dunia*. [internet]. [cited 20 Juli 2019]. Available from <https://katadata.co.id/berita/2019/05/25/indonesia-peringkat-kedua-pemain-aktif-pubg-terbanyak-di-dunia>.
- Asy'Arie, Musa. 2017. *Manusia Kotak*. Jakarta: LESFI
- Husdarta, dkk. 1999. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud.
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021, May). Pendidikan karakter sebagai upaya wujudkan Pelajar Pancasila. In Prosiding seminar nasional program pascasarjana universitas PGRI Palembang.
- Keen, Achhroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta : Javalitera
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Lexy. J. Moleong. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Misbach, I. H. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jogjakarta : Diva Press
- Nurani Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks Permata Puri Media
- Purwaningsih, Ernawati. 2006. *Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan*. Yogyakarta: P3NB.
- Saragih, Selamat. 2019. *Disiplin Rendah, 4.494 PNS DKI Bolos Hari Pertama Kerja*. [internet], [cited 10 Juli 2019]. Available from <https://mediaindonesia.com/read/detail/207810-disiplin-rendah-4494-pns-dki-bolos-hari-pertama-kerja>.
- Sudarwan, Danim. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suhendra. 2016. *Asa Permainan Tradisional Sebelum Punah*. [internet], [cited 1 Agustus 2019]. Available from <https://tirto.id/bx6W>.
- Syamsidah. 2015. *100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas*. Jogjakarta : Diva Kids
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiadi Akbar. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.