

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK TERHADAP KARAKTER ANAK DALAM BERINTERAKSI

Dipa Aji Iswara¹, Bagus Ardi Saputro², Veryliana Purnama Sari³

Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}

email: Adipa823@gmail.com¹, bagusardi@upgris.ac.id², verylianapurnamasari@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional engklek terhadap karakter anak dalam berinteraksi, penelitian ini di laksanakan di Desa Keboromo RT07/RW01 Kecamatan Tayu Kabupaten Pati Jawa Tengah. Objek dari penelitian ini adalah anak-anak usia 7-9 tahun yang sedang bermain di desa keboromo dengan menggunakan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dengan melakukan observasi pra penelitian untuk memperoleh data awal, yang selanjutnya di laksanakan penelitian dan di peroleh hasil "peran permainan tradisional engklek untuk pengaruh karakter anak dalam berinteraksi telah berperan baik. Karakter anak harus ada dalam diri saat berinteraksi karena karakter adalah kunci dimana anak mampu membawa dirinya dalam kehidupan di lingkungan. Karakter tidak hanya berperan penting dalam lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan bermain". Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional dapat membentuk karkter siswa dalam berinteraksi dengan teman sebayanya maupun orang yang lebih tua, karena dengan permainan tradisional, anak dapat melatih rasa empati dan bertutur kata dalam menghadapi pendapat orang lain dan dapat mendorong emosi siswa ke hal yang lebih positif.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Engklek, Pendidikan Karakter

Abstract

This study aims to find out how the influence of traditional engklek games on children's character in interacting, this research was carried out in Keboromo Village RT07/RW01, Tayu District, Pati Regency, Central Java. The object of this research is children aged 7-9 years who are playing in the village of Keboromo using data collection techniques carried out by triangulation (combined), data analysis is inductive/qualitative, and the results of qualitative research emphasize meaning rather than generalization. By conducting pre-research observations to obtain initial data, further research was carried out and the results obtained "the role of the traditional crank game for the influence of children's characters in interacting has played a good role. The child's character must be present when interacting because character is the key where children are able to bring themselves into life in the environment. Character does not only play an important role in the school environment but also in the play environment. From the results of the study, it can be concluded that using traditional games can shape the character of students in interacting with their peers and older people, because with traditional games, children can practice empathy and speak words in dealing with other people's opinions and can encourage students' emotions to something. more positive.

Keywords: Traditional Games, Hankles, Character Education

PENDAHULUAN

Di era berkembang Teknologi informasi saat ini yang mengalami kemajuan sangat pesat. Setiap orang dapat mendapatkan banyak hiburan dengan berbagai cara terutama pada gadget yang memiliki akses sangat mudah, salah satu yang paling mudah untuk di akses saat ini adalah dengan bermain game baik game on line dan game offline. Banyak game di era sekarang ini yang di peruntukan untuk semua kalangan usia meskipun ada beberapa game yang di peruntukan untuk usia dewasa atau usia remaja. Dengan demikian terdapat konten yang tidak patut untuk usia anak-anak. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, banyak permainan digital yang berdampak negatif pada anak (Herani, 2013) dalam Perwitasari, (2016:02). Perkembangan teknologi informasi yang cukup populer saat ini adalah multimedia, yang mampu mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa, yakni dari media teks ke media gambar dan suara, maupun media interaktif yang melibatkan berbagai indera Negroponte (1998:26) dalam Utami Putri & Hasyim, (2017:124). Game merupakan salah satu produk multimedia interaktif. Game sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi keingintahuan anak terhadap pengetahuan yang mengalami penurunan (Buckingham & Scalon, 2002) dalam Utami Putri & Hasyim, (2017:124).

Permainan tradisional akan semakin terlupakan jika hanya mengandalkan cara-cara pengenalan tradisional. Pengenalan permainan tradisional perlu dilakukan melalui pendekatan modern menggunakan keterlibatan teknologi. Dampak dari kemajuan teknologi cenderung mengurangi kegiatan bermain permainan tradisional, namun di satu sisi penggunaan ilmu pengetahuan modern dapat menjadi terobosan baru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sukirman (2004) dalam (Mardayani, Putri Mahadewi, & Magta, 2016:1-10), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Rahmawati (2009) salah satu permainan tradisional yang berfungsi untuk meningkatkan aktifitas fisik melompat adalah permainan tradisional engklek. Engklek adalah permainan yang sudah ada secara turun temurun, permainan ini dilakukan dengan cara berjalan atau melompat dengan menggunakan satu kaki Lindawati dalam Margareta (2015) dalam (Mardayani, Putri Mahadewi, & Magta, 2016:1-10). Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah. Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak kekotak berikutnya. (Montolalu 2005:34) menyatakan Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertical kemudian disebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat”.

Berdasarkan hasil obsevasi pendahuluan yang penulis lakukan pada tanggal 07 Febuari 2021 di Desa Keboromo RT 07 RW 01 Kecamatan Tayu, Kabupaten Pati dengan anak-anak diperoleh informasi bahwa permainan tradisional mampu mendorong kemampuan jasmani maupun rohani. Menurut ibu Sulis selaku orang tua Radit, sudah mengimplementasikan permainan tradisional dalam membentuk karakter. Dengan alasan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas dengan melatih kerjasama, sehingga dapat mengasah perkembangan bahasa.

Permainan tradisional khususnya engklek memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak. Seperti dapat melatih kejujuran, kerjasama, kekompakan, ketrampilan, ketangkasan, keseimbangan, dan sikap, serta dapat melatih jiwa kesosialan anak dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Karakter Anak Dalam Berinteraksi”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 7-9 tahun desa Keboromo Rt 07 Rw 01 sebanyak 7 anak. Sumber data yang digunakan adalah triangulasi data, yang diperoleh tidak hanya satu subjek saja akan tetapi bisa dua subjek ataupun 2 subjek. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang di peroleh melalui pengolahan data dari observasi, wawancara dan penelitian. Diperoleh data bahwa pengaruh permainan engklek terhadap karakter anak dalam bersosialisasi di Desa Keboromo RT07/RW01, Kabupaten Pati, Jawa Tengah, berperan baik sebagai media kembang sosial anak.

Hasil wawancara yang di lakukan dengan narasumber yaitu ibu Sulis selaku ibu dari salah satu peserta bermain mengatakan bahwa, sudah mengimplementasikan permainan tradisional dalam membentuk karakter. Dengan alasan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas dengan melatih sudut pandang anak saat melakukan permainan. Melalui permainan tradisional juga mampu melatih kerjasama, berbahasa, dan komunikasi. Selain itu permainan tradisional engklek memberikan manfaat pada perkembangan anak. Seperti melatih kejujuran, kekompakan, keterampilan, ketangkasan, keseimbangan, sikap, dan dapat melatih jiwa sosial anak dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat, serta menciptakan rasa senang pada diri anak. Menurut (Fadlilah ,2017:8) bahwa “ bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas, yang di lakukan baik menggunakan alat permainan maupun tidak”.

Hasil observasi pra lapangan dan wawancara, mengatakan permainan tradisional engklek sudah berperan cukup baik, untuk melatih karakter siswa dalam bersosialisasi. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara bu Sulis selaku ibu dari peserta bermain menyatakan bahwa:

“Anak-anak mempunyai rasa toleransi yang cukup baik, dimana jika terdapat perbedaan pendapat maka di selesaikan dengan baik, jika ada yang menggunakan bahasa tidak baik maka ada teman yang menegur supaya menggunakan bahasa yang baik. Namun dalam bermain tidak dapat di pungkiri ada anak yang berkelahi, hal inilah yang dapat memicu kepedulian anak untuk saling menghargai dan memotivasi agar dapat menerima hasil atau pendapat orang lain”

Permainan ini berperan dalam dalam meningkatkan karakter anak dalam berinteraksi, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai,

bersahabat dan komunikatif, cinta damai, tanggung jawab dan lainnya. Hal ini terbukti dengan hasil wawancara yang telah dilakukan

Menurut (Mustari, 2011: 13-15) jujur adalah “suatu perilaku yang di dasrkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat di percaya dalam perkataan dan tindakan. Baik terhadap dirinya maupun pihak orang lain”. Anak harus bersikap jujur dirinya dan temannya. Di peroleh data dalam bermain, anak berperilaku jujur dalam melakukan permainan, akan tetapi anak saat di tanya “apakah mengucapkan kata-kata kotoratau ridak?” di peroleh jawaban tidak dimana hal ini berbanding terbalik dari ucapan mereka. Kebohongan yang di lakukan anak-anak ini di dasari karena takut dimarahi oleh orang tua mereka saat mengucakan kata-kata kotor. Dan dalam perminan ini dapat di ingatkan oleh teman-teman mereka saat melaukan permainan atau berkomunikasi dengan orang lain, tidak mengucapkan hal atau kalimat yang kotor.

Disiplin, merupakan hal yang penting dalam membentuk karakter anak. Hal ini di peroleh data dari observasi anaak saat bermain engklek, mereka menaati peraturan permainan yang telah di sepakati. Selain disiplin dalam menaati peraturan permainan, anak-anak juga disiplin dalam menjaga lingkungan sekitar. Hal ini dapat di lihat saat anak-anak selesai bermain, mereka membersihkan arena bermain seperti semula. Terciptanya sikap disiplin anak dapat tercapai dengan dukungan orang tua. Di samping itu orang tua anak dapat memberikan informasi tentang berbagai hal yang terkait dengan kegiatan dan perilaku anak. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan karakter di siplin sesuai dengan pendapat, Chen dan Gregory (2011:447). “Keterlibatan orang tua dalam pendidikan karakter disiplin anak memiliki beberapa pengaruh positif”. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan karakter disiplin anak dapat mencegah munculnya masalah perilaku anak.

Tanggung jawab. Menurut (Soegeng, 2013: 207) “Bertanggung jawab berarti: “dapat menjawab”, mampu menanggapi bila ditanya tentang apa yang diperbuat atau tentang tindakan-tindakannya.” Anak-anak bertanggung jawab mengenai apa yang mereka mainkan bersama teman-temannya. Mereka bertanggung jawab akan dirinya sendiri agar mampu menjalankan permainan tanpa melakukan pelanggaran. Selain itu anak-anak juga bertanggung jawab mengenai pembicaraan yang mereka lakukan.

Kerja keras dalam melakukan permainan yang di utarakan (Pratiwi, 2016:10) bahwa karakteristik sikap kerja keras adalah perilaku seseorang yang dicirikan oleh berbagai kecenderungan salah satunya yaitu mampu mengelola waktu yang dimilikinya, sehingga nilai menghargai waktu juga merupakan karakteristik dari sikap kerja keras. Hal ini tercerminkan oleh anak-anak saat melakukan permainan engklek, karena dalam melakukan permainan ini di berikan batasan waktu untuk menentukan pemenang. Hal ini yang memacu anak untuk melakukan permainan dengan cepat dan cermat supaya tidak melakukan kesalahan atau pelanggaran dalam melakukan permainan.

Kreatif adalah proses mental yang dilakukan individu yang melahirkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Rachmawati & Kurniati, 2012: 13). Kreatifitas anak dalam melakukan permainan tradisional engklek dapat dilihat dengan mereka memilih dan membentuk gacu mereka agar mudah di lempatkan dan tidak mental saat jatuh di arena permainan. Selain itu kreatifitas anak-anak juga Nampak pada saat mereka

membentuk media atau arena engklek menggunakan kapur warna dan menggambar bentuk engklek, seperti saat ini di lihat anak-anak memilih menggambar bentuk gunung daripada bentuk segitiga yang lebih sering mereka jumpai.

Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa peran permainan tradisional engklek untuk pengaruh karakter anak dalam berinteraksi telah berperan baik. Karakter anak harus ada dalam diri saat berinteraksi karena karakter adalah kunci dimana anak mampu membawa dirininya dalam kehidupan di lingkungan. Karakter tidak hanya berperan penting dalam lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan bermain. Karakter yang tercantum pada indikator telah di perkuat dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang terlampir

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif yang telah di lakukan peneliti, maka penelitian ini dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional dapat membentuk karkter siswa dalam berinteraksi dengan teman sebayanya maupun orang yang lebih tua, karena dengan permainan tradisional, anak dapat melatih rasa empati dan bertutur kata dalam menghadapi pendapat orang lain dan dapat mendorong emosi siswa ke hal yang lebih positif. Demikian juga yang dikatakan (Lestari & Siregar, 2017:311) permainan engklek membuat anak dapat membentuk karakter yaitu karakterdalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan, dan menghargai orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Jayalitera.
- Aifa. 2018. *Ragam Permainan Tradisional di Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Cahyani, A. D., Lestari, P., & Martiana, A. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter Kerja Keras Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Dusun Pule, Tegalrandu, Srumbung, Magelang*. DIMENSIA: Jurnal Kajian Sosiologi, 8(1), 47-60.
- Efendi, Mohammad. (2006). *Pembinaan Disiplin Anak Tanpa Hukuman*. Jakarta: Fasilitator Edisi I.
- Hidayat, D. (2013). *Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. Jurnal Academica Fisip Untad VOL.05 No.02 Oktober 2013, 1061.
- Mardayani, K. T., Putri Mahadewi, L. P., & Magta, M. (2016 Volume4. No. 2-). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Paud Widhya Laksmi*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, 1-10.
- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter.
- Kurniawati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional & Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. Hal. 2.
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasindo
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, A. A. (2016). *Peningkatan Sikap Kerja Keras dan Prestasi Belajar IPS melalui Model Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC) pada Materi Masalah Sosial di Kelas IV SD Negeri 1 Besuk., Purwokerto*: Universitas Muhammadiyah Purwokerto

- Perwitasari, A. C. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bhinneka Karya Tungulsari Dan Tk Islam Bakti VIII Wonorejo*, 2.
- Ramadhanti, M., Sumantri, M. S., & Edwita. (2019). *Pembentukan Karakter Dalam Pembelajaran Bcct (Beyond Center And Circle Time)*. Jurnal Educate Vol. 4 No. 1 , 9.
- Sari, S. P. (2015). *Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Bilangan Bagi Anak Tunagrahita Sedang X Diii C1 Slb C Payakumbuh*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 163.
- Sukiyani, Fita. "Pendidikan karakter dalam lingkungan keluarga." *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 11.1 (2014).
- Sugiyono. (2015 328:340). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Yogyakarta: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2018:241). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Yogyakarta: Alfabeta, cv.
- Soegeng, Ysh, Ghufron, Kasihadi. 2013. *Landasan Pendidikan Karakter*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Utami Putri, A. B., & Hasyim, N. (2017). *Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif*. Jurnal Rupa Vol. 02. No. 02, 77-149.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). *Pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2).
- Wibowo, A. 2012. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudiwinata, Prisia. 2014. *Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak*. *Jurnal Paradigma*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Vol.2(3)
- Yudiwinata, H. P. (2014). *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. *Paradigma*.
- Zulhijrah. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Tadrib Vol.1 No.1 , 1-19.