

Pendidikan Karakter Pada Permainan Tradisional Karet

Yuliyanti¹

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
yuliantianti64@gmail.com

Ujang Jamaludin²

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
ujangjamaludin@untirta.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional karet merupakan salah satu permainan tradisional yang diturunkan oleh nenek moyang. Permainan tradisional karet menggunakan bahan dari karet gelang yang disusun menjadi anyaman karet gelang. Permainan karet menjadi salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak. Permainan ini mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat diteladani oleh anak-anak. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pendidikan karakter yang muncul dalam permainan karet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif etnografi. Data dalam penelitian ini yaitu mengenai pendidikan karakter yang muncul dalam permainan, sedangkan sumber data dari penelitian ini yaitu siswa SDN Sukadiri. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan. Hasil penelitian permainan tradisional karet anak tidak hanya sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media untuk membentuk karakter anak seperti; : 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bershabat/ komunikatif, 14) cinta damai, 15) peduli lingkungan, 16) peduli sosial, dan 17) tanggung jawab.

Kata kunci: nilai karakter, permainan karet.

A. PENDAHULUAN

Nenek moyang mewariskan berbagai macam adat istiadat, upacara adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, dan sebagainya. Salah satu peninggalan nenek moyang yaitu permainan tradisional seperti permainan karet. Permainan karet adalah permainan yang memakai tali yang disusun dari karet gelang dengan panjang 1 sampai 3 meter. Permainan ini menjadi permainan yang digemari oleh anak-anak pada tahun 70, 80, hingga 90-an. Permainan karet dilakukan di halaman sekolah atau di rumah. Permainan ini dilakukan di sore hari atau malam hari, terutama ketika padang bulan atau bulan purnama. Permainan ini menjadi sarana dalam berinteraksi secara lingkungan sosial.

Permainan karet lebih dikenal dengan permainan lompat tali, permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok maupun individu. Permainan ini sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, karena anak-anak memilih permainan modern (Nur, 2013). Pada saat ini, sangat jarang ditemukan anak-anak bermain permainan karet, karena anak lebih memilih permainan modern. Pada zaman dahulu, permainan ini sering dilakukan oleh siswa sekolah dasar. Namun, siswa SDN Sukadiri lebih memilih permainan modern. Siswa SDN Sukadiri lebih menyukai permainan berkaitan dengan dunia digital yaitu *video game*.

Kondisi Permainan tradisional karet di SDN Sukadiri pada umumnya terlahir dari budaya masyarakat yang saat ini mulai tergerus zaman. Adanya teknologi yang mulai menjamur di masyarakat saat ini, permainan tradisional *karet* kurang terjamaah lagi oleh anak-anak kecil dilingkungan sekolah SDN Sukadiri. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi permainan tradisional *karet* pada siswa jarang ditemui di SDN Sukadiri. Pada keseharian anak-anak jarang bermain permainan tradisional *kareta* Permainan tradisional dimainkan anak-anak musiman, maksudnya tidak selalu ada seperti jaman dahulu.

Permainan tradisional yang seharusnya dilestarikan keberadaannya khususnya di SDN Sukadiri karena dalam permainan anak tradisional terkandung nilai-nilai pembangun karakter. Salah satu cara untuk melatih pendidikan karakter pada diri anak yaitu dengan memainkan permainan tradisional karena permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang baik bagi pendidikan karakter anak (Sriyahani, 2022). Kurniati, (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memberikan stimulus pada anak dalam bekerja sama, gotong royong, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengontrol emosi, timbul sikap empati, menaati peraturan dan menghargai orang lain.

Permainan lompat tali merupakan permainan individu, namun dapat dimainkan secara berkelompok. Permainan lompat tali ini minimal dilakukan tiga orang atau lebih, dua orang berperan sebagai pemegang tali, sisanya menjadi pelompat tali. Tali yang digunakan yaitu tali yang membentang antara 1 sampai 3 meter yang dibentangkan. Aturan permainan yaitu dua orang pemegang tali mengatur tinggi talinya setinggi lutut, kemudian pelompat harus berhasil melompati tali tersebut. Jika berhasil, maka tinggi tali naik menjadi seperut, sedada, telinga, kepala, dan terakhir setinggi tangan diangkat ke atas kepala. Jika pemain gagal dalam melompati tali tersebut, dia harus bergantian menjadi

Pendidikan Karakter Pada Permainan Tradisional Karet

pemegang tali. Permainan lompat tali dapat dilakukan oleh siapapun. Dengan demikian, permainan ini bagaimana saling menghormati dan menghargai, bersikap sportif dan jujur (Syamsurrijal, 2020).

Permainan tradisional lompat tali mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Salah satu nilai karakter permainan tradisional adalah sportivitas. Nilai sportivitas sangat penting dimiliki oleh setiap individu dalam bersosialisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kasnadi dan Sutejo (2017), dengan memiliki sikap sportivitas individu mau menerima sesuatu dengan lapang dada, menerima kekalahan atau kekurangan diri sendiri serta mau menerima keunggulan dan kelebihan orang lain. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi tujuan penelitian yaitu mengetahui nilai-nilai pembangun karakter anak dalam permainan tradisional karet di SDN Sukadiri.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif etnografi yaitu cara kerja dalam penelitian yang mendeskripsikan keadaan objek budaya atau suku tertentu berdasarkan fakta yang ada atau fenomena secara nyata dan nampak apa adanya. Pada penelitian ini akan dijelaskan bentuk permainan, proses permainan dan nilai-nilai pembangun karakter yang terkandung. Data-data dalam penelitian ini adalah proses permainan, konteks (gerakan dan benda-benda yang digunakan dalam permainan), dan nilai pendidikan yang terdapat pada siswa SDN Sukadiri. Sumber data dari penelitian ini adalah Siswa kelas 5 di SDN Sukadiri. Pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yaitu teknik dokumentasi, teknik wawancara, dan teknik observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan *karet* kebanyakan dimainkan oleh anak perempuan tapi tidak menutup kemungkinan jika anak laki-laki ikut bermain. Bahan atau alat yang digunakan adalah tali karet yang telah dianyam (untaian karet gelang) sesuai ukuran yang sesuai dengan kesepakatan biasanya panjangnya sekitar 3 atau 4 meter. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikat tali pada tiang atau apa pun yang memungkinkan lalu melompatinya, ataupun dipakai *skipping* (memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala dan kaki sambil melompatinya). Jika bermain secara berkelompok

Pendidikan Karakter Pada Permainan Tradisional Karet

biasanya melibatkan minimal tiga anak, dua anak akan memegang ujung tali; satu dibagian kiri, satu lagi dibagian kanan, sementara anak yang lainnya mendapat giliran untuk melompati tali karet. Tali karet direntangkan dengan ketinggian bergradasi, dari paling rendah hingga paling tinggi. Yang pandai melompat tinggi, dialah yang keluar sebagai pemenang.

Cara bermain permainan *karetan*, diantaranya:

1. Permainan *karetan* dimulai dengan *hompimpa* atau *suit* untuk menetapkan pemain yang bertugas menjadi pemegang ujung kanan dan kiri dan yang lainnya menjadi pelompat.
2. Semua pemain yang bertugas sebagai pelompat mendapat giliran melakukan lompatan dari tahapan pertama hingga tahapan terakhir, dan setiap tahapan terakhir, dan setiap tahapan dilakukan 2 kali lompatan.
3. Semua pelompat yang mendapat giliran melompat tidak boleh menyentuh tali karet sesuai batas maksimal tahapan yang telah ditentukan oleh semua pemain.
4. Ada beberapa tahapan dalam permainan lompat tali karet ini diantaranya : tahap setinggi mata kaki, tahap setinggi lutut, tahap setinggi pusar, tahap setinggi dada, tahap setinggi dagu, tahap setinggi telinga, tahap setinggi kepala, tahap setinggi tangan di ujung.
5. Setiap pemain yang mendapat giliran melompat tidak diperbolehkan memegang tali karet pada waktu melakukan lompatan.
6. Bila pemain mengenai tali pada tahap tertentu, maka pemain dinyatakan gagal melompat. Sehingga pemain tersebut harus berganti menjadi pemegang tali. Namun pemain tersebut bias melanjutkan giliran permainannya tadi (pada tahap ketika pemain melakukan pelanggaran), jika ada pemain berikutnya melakukan pelanggaran (pemain mengenai tali karet).
7. Permainan dinyatakan berakhir ketika pemain melakukan lompatan sampai tahapan terakhir, lalu mengulangnya dari tahapan terendah kembali.

Variasi permainan *karetan* diantaranya :

1. Permainan *kareta* ini dilakukan sendirian (*soliter*) dengan cara mengikat tali pada pohon atau tiang ataupun dipakai *skipping* (memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala dan kaki sambil melompatinya).

2. Permainan *karet* berkelompok biasanya pasti ada 2 orang anak yang harus memegang tali. Satu diujung sebelah kanan dan satu di ujung sebelah kiri, lalu meregangkannya. Sedangkan anak lainnya akan bermain melompati karet tersebut dengan jenjang kesulitan yang berbeda untuk tiap gradasi posisi bermain, apakah diangkat setinggi jongkok, pusar, dada, telinga maupun setinggi kepala anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai pembangun karakter yang terkandung dalam permainan *karet* meliputi:

1. Religius

Religius merupakan ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dan berdampingan dengan pemeluk agama lain. Pada permainan *karet* mengajarkan kepada pemainnya untuk berdo'a dan meyakini atas kekuasaan Tuhan ini tercermin sebelum memulai permainan. Sebelum memulai permainan anak-anak selalu mengundi pemain dengan kalimat "*hompimpa alaium gambreng*". Ternyata bahasa itu berasal dari bahasa sang sekerta yang artinya dari Tuhan kembali ke Tuhan marilah kita bermain. Setelah mengundi dengan "*hompimpa alaium gambreng*" anak meyakini dapat urutan bermain berapa pun itu adalah kekuasaan Tuhan. Begitu juga dalam kehidupan anak agar selalu percaya atas kekuasaan Tuhan Yang Maha Kuasa bahwa kehidupan ini diatur oleh Tuhan.

2. Jujur

Jujur merupakan sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, perbuatan (mengetahui apa yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Pada permainan *karet* mengajarkan kepada pemainnya untuk jujur ini tercermin dalam permainan, pelompat permainan *karet* tidak boleh menyentuh/menginjak tali karet sesuai batas maksimal tahapan yang telah ditentukan oleh semua pemain, apabila pelompat menyentuh atau menginjak maka berganti menjadi pemegang tali karet.

3. Toleransi

Toleransi merupakan sikap dan tindakan yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Dalam permainan *karet* anak-anak tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit dan sebagainya. Dalam permainan *karet* anak bermain membaaur, bisa bermain dengan siapa pun asal berminat ikut dalam permainan *karet*.

4. Disiplin

Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Pada permainan *karet* tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan pemegang tali jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan.

5. Kerja Keras

Kerja keras merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Pada permainan *karet* nilai kerja keras tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompati tali dengan berbagai macam tahapan ketinggian.

6. Kreatif

Kreatif merupakan Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Gerakan-gerakan permainan *karet* bermacam-macam ada yang lompat biasa, lanangan, seplangan. *Karet* bisa dilakukan sendiri atau bisa juga dengan berkelompok.

7. Mandiri

Mandiri merupakan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Pada permainan *karet* semangatnya anak-anak untuk mandiri melompati tali karet dengan baik.

8. Demokratis

Demokratis merupakan cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Pada permainan *karet* terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua dilakukan secara berunding atau musyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan *hompimpa* atau *suit*.

9. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Pada permainan *karetan/pelencatan* sebelum permainan *karet* di mulai salah satu pemain atau anak yang paling besar atau usianya yang paling tua yang lebih tahu menjelaskan aturan main. Sedangkan pemain lainnya mendengarkan dan menyimak.

10. Semangat kebangsaan

Semangat kebangsaan merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Pada permainan *karetan/pelencatan* pemain memainkan permainan *karet* dengan baik, selain itu pemain juga mematuhi aturan permainan *karet* yang sudah disepakati.

11. Cinta tanah air

Cinta tanah air merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Dengan memainkan permainan *karet* ini secara tidak langsung dapat melestarikan kebudayaan Indonesia.

12. Menghargai prestasi

Menghargai prestasi merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Pada permainan *karet* pemain yang belum dapat menyelesaikan permainan sampai tahap akhir menghargai pemain yang telah berhasil menyelesaikan tahap akhir.

13. Bersahabat/komunikatif

Bersahabat atau komunikatif merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Permainan *karet* yang dilakukan secara berkelompok anak membutuhkan teman.

14. Cinta Damai

Cinta damai merupakan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta

menghormati keberhasilan orang lain. Tidak marah atau emosi ketika tidak bisa melanjutkan ke tahapan berikutnya.

15. Peduli Lingkungan

Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. Pada permainan *karet* bahan dan alat yang digunakan berasal dari gelang karet yang diuntai menjadi sebuah tali, tali karet ramah dengan lingkungan.

16. Peduli sosial

Peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Pada permainan *karet* ketika semua anggota kelompok gagal melakukan lompatan, maka anggota kelompok lain mendapatkan giliran melakukan lompatan kembali, dengan melanjutkan lompatan yang sebelumnya belum diselesaikan dengan melanjutkannya.

17. Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Pada permainan *karetan/pelencatan* setiap pemain dituntut untuk tanggung jawab atas tugasnya dalam permainan *karetan/pelencatan* seperti ada yang bertugas memegang tali karet yang lainnya bertugas melompat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Permainan anak tradisional *karet* tidak hanya sebagai sarana bermain tapi juga sebagai media membentuk karakter anak. Hasil dari penelitian ini diperoleh 17 nilai-nilai pembangun karakter dalam permainan tradisional *karetan/pelencatan* yaitu: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/ komunikatif, 14) cinta damai, 15) peduli lingkungan, 16) peduli sosial, dan 17) tanggung jawab. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya permainan tradisional dalam membangun karakter.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Nur, H. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Vol 4 No 1 PP 87-94
- Kasnadi, & Sutejo. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pendidikan Karakter. Prosiding Seminar Nasional*. Ponorogo PPKn III. STKIP PGRI Ponorogo
- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak.
[books.google.com.https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=eRNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA40&dq=permainan+tradisional&ots=B0JM2raS4&sig=FY5iHLn1_SRwMgwgD4VL_IEdySo](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=eRNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA40&dq=permainan+tradisional&ots=B0JM2raS4&sig=FY5iHLn1_SRwMgwgD4VL_IEdySo)
- Syamsurrijal, A. (2020). *Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter*. Zahra: Research and Thought Elementary School of Islam Journal. Vol 1 No 2 PP 1-14
- Sriyahani, Y, dkk. (2020). *Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol 5 No 10 PP 4416-4423