

## Implementasi Permainan Tradisional Engklek Pada *Character Strength Wisdom* Siswa Sekolah Dasar

Desi Nur Rachmawati<sup>1</sup>, Lutfi Nur<sup>2</sup>, Dindin Abdul Muiz L<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [Desinr22@upi.edu](mailto:Desinr22@upi.edu),

### Abstrak

This study aims to determine the effect of the traditional engklek game on the character strength wisdom of elementary school students at SD Negeri Cibogo, Sukaraja District, Tasikmalaya Regency. The research method used is a quantitative method with a Pre-experimental Design One Group Pretest-Posttest type approach. The subjects of this study were fourth grade students with a total of 25 students. The researcher used a data collection technique in the form of a questionnaire (questionnaire). The results of this study showed that a pretest was carried out and given treatment in the form of a traditional engklek game and a posttest was carried out with a significant increase in the strength of the student's character. Based on this analysis, it shows that there is an influence of the traditional engklek game on the character strength wisdom of elementary school students.

**Keywords :** *Traditional Game of the Engklek, Character Building, Character strength*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek pada character strength wisdom siswa sekolah dasar di SD Negeri Cibogo, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan Pre-experimental Design jenis One Group Pretest-Posttest. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 25 orang. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner (angket). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan pretest lalu diberikan treatment berupa permainan tradisional engklek dan dilakukan posttest terdapat peningkatan yang signifikan terhadap *character strength wisdom* siswa. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional engklek pada *character strength wisdom* siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Permainan Tradisional Engklek, Pendidikan Karakter, Character strength*

## PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal yang saat ini sedang dipertahankan keberadaannya. Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai banyak variasi. Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Permainan tradisional setiap daerah memiliki jenis permainan yang berbeda-beda. Salah satunya adalah permainan tradisional engklek. Engklek adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan kelompok, biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan namun tak jarang juga anak laki-laki pun turut serta bermain. Permainan mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta. Tempat bermain dalam permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat pas jika dimainkan di halaman rumah. Permainan engklek ini biasanya berjumlah 2-5 orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung pada kesepakatan anak-anak (Novi, 2016). Permainan tradisional engklek memiliki nilai-nilai yang tersirat dari setiap permainan ini melatih anak sejak dini untuk lebih disiplin dalam segala hal, dan melatih fisik dan mental anak, seperti melakukan lompat-lompatan dengan satu kaki,

itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika pemain ada yang dinyatakan kalah (Hidayat. 2013, hlm. 2).

Salah satu diantaranya merupakan sarana terbaik untuk mengokohkan karakter anak-anak adalah melalui permainan yang melibatkan fisik maupun pemikiran anak hingga anak usia sekolah bermain, bagi anak memiliki arti yang sangat penting (Asriyanti nadjamudin. 2016). Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu :

- a. Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak.
- b. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- c. Mengembangkan keterampilan sosial.
- d. Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Nilai – nilai penting saat bermain juga dapat membentuk sebuah karakter anak. Karakter menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia sejak tahun 2013. Kondisi ini dipicu oleh keadaan bangsa Indonesia yang dipenuhi dengan berbagai macam kasus sosial yang mengarah pada hilangnya bentuk moral manusia. Pendidikan di Indonesia dianggap hanya bisa membentuk intelektual, namun tidak dengan moral mereka. Munculnya kasus seperti tawuran pelajar, korupsi di kalangan pejabat pemerintah dan kasus semacamnya membuat pemerintah merancang kurikulum baru. Pendidikan di Indonesia dianggap tidak bisa membentuk karakter bangsa untuk memiliki perilaku yang sesuai dengan norma-norma. Oleh sebab itu, sejak tahun 2013 dibuat kurikulum baru yang menitik beratkan pada pembentukan karakter para siswa. (Tutuk N. 2015).

Pembentukan karakter para siswa tidak luput dari pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru di sekolah. Pendidikan karakter di Sekolah Dasar, harus mendapat perhatian yang lebih untuk membentuk pondasi akhlak mulia peserta didik yang kuat. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai kebaikan dan memiliki komitmen untuk selalu melakukan kebaikan pada pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari. (Sopyan Mustoip, Muhamad japar, dan Zulela M.S. 2018). Karakter dibentuk oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Menurut Aushop (2014, hlm 3) faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap pembentuk karakter peserta didik diantaranya :

- a) Corak nilai yang ditanamkan.
- b) Keteladanan sang idola.
- c) Pembiasaan.
- d) Ganjaran dan hukuman.
- e) Kebutuhan.

Pendidikan karakter itu sendiri mengarahkan pada cara berfikir dan perilaku siswa yang kelak akan menjadi tulang punggung bangsa. Karakter itu sendiri termanifestasi dalam sifat dan perbuatan untuk selaras dengan budaya bangsa Indonesia yang selama ini yang telah melekat. Pengaruh modernisasi dan globalisasi yang memberikan banyak warna dalam kehidupan remaja harus dibentengi dengan pembelajaran karakter. Boleh dikatakan Pendidikan karakter adalah usaha untuk menanam nilai-nilai pada siswa melalui berbagai macam cara untuk menjadikan mereka sebagai individu yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan Negara. (Tutuk N. 2015).

Zubaedi (2011, hlm 138) menyatakan bahwa prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter adalah :

- a. Berkelanjutan, mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai karakter merupakan proses yang tiada henti, dimulai dari awal peserta didik sampai selesai dari suatu satuan pendidikan, bahkan sampai terjun ke masyarakat.
- b. Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri dan budaya sekolah serta muatan lokal.
- c. Nilai tidak sekedar diajarkan, tetapi dikembangkan dan dilaksanakan. aktivitas belajar dilakukan untuk mengembangkan seluruh kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
- d. Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.
- e. Hasil penelitian terdahulu.

Amri jauhari &Elisa (2011, hlm 89-94) memberikan penjelasan tentang pendekatan implementasi pendidikan karakter , yaitu :

1. Pendekatan penanaman nilai

Pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*) ialah suatu pendekatan yang menitik beratkan pada penanaman nilai-nilai sosial agar mampu terinternalisasi dalam diri peserta didik.

2. Pendekatan perkembangan kognitif

Pendekatan perkembangan kognitif memandang bahwa peserta didik merupakan individu yang memiliki potensi kognitif yang sedang dan akan terus tumbuh dan berkembang. Melalui pendekatan ini peserta didik didorong untuk membiasakan berfikir aktif tentang seputar masalah- masalah moral yang hadir disekeliling mereka, dimana peserta didik dilatih untuk belajar dalam membuat keputusan-keputusan moral.

4. Pendekatan klarifikasi nilai

Orientasi pendekatan klarifikasi nilai ialah memberikan penekanan untuk membantu peserta didik mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, kemudian secara bertahap ditingkatkan kemampuan kesadaran peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap peserta didik.

5. Pendekatan pembelajaran berbuat

Karakteristik pendekatan pembelajaran berbuat berupaya menekankan pada usaha pendidik untuk memfasilitasi dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan perbuatan-perbuatan moral yang dilakukan secara individual maupun kelompok.

*Character Strength* merupakan karakter baik yang mengarahkan individu pada pencapaian kebajikan (*virtue*), atau trait positif yang terefeksikan dalam pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Kekuatan karakter adalah unsur psikologis yang membentuk kebajikan. Dengan kata lain, kebajikan terbentuk dari beberapa kekuatan karakter, misalnya “*wisdom and knowledge*”, terdiri dari karakter *Creatifity*, *curiosy*, *openmindness*, *love of learning* dan *perspective*. Apabila seorang individu mempunyai satu atau dua karakter dari setiap kebajikan ini, maka individu tersebut dapat dikatakan memiliki karakter yang baik. Secara keseluruhan terdapat enam kebajikan dan dua puluh empat kekuatan karakter. (Peterson dan Seligman 2004).

Kekuatan karakter adalah unsur psikologis yang membentuk kebajikan. Dengan kata lain, kebajikan terbentuk dari beberapa kekuatan karakter, misalnya “*wisdom and knowledge*”, terdiri dari karakter *Creatifity*, *curiosy*, *openmindness*, *love of learning* dan *perspective*. Apabila seorang individu mempunyai satu atau dua karakter dari setiap kebajikan ini, maka individu tersebut dapat dikatakan memiliki karakter yang baik. Secara keseluruhan terdapat enam kebajikan dan dua puluh empat kekuatan karakter. (Peterson & Seligman, 2004).

Dari fenomena yang terjadi bahwa *character strength* setiap individu berbeda – beda. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Meutia Suzana (2019) bahwa *Character strength* tersebut meliputi *perssistence*, *gratitude*, *kindness*, *forgiveness*, and *mercy hope* . Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Linda Novella (2019) bahwa pengaruh *character strength* dipengaruhi oleh dukungan sosial keluarga dan perilaku eksplorasi karir pada siswa.

**METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *Experiment*.Penelitian kuantitatif dipilih karena untuk membuktikan bahwa permainan tradisional engklek dapat berpengaruh terhadap *character strength wisdom* siswa sekolah dasar.

Metode penelitian *experiment* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.Sugiyono (2017, hlm. 72) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Desain penelitian ini menggunakan *Pre-experimental Design* karena desain ini belum merupakan ekperimen sungguh-sungguh melainkan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Metode penelitian *pre-experimental* dengan menggunakan *One-Group Prettes-Posttes Design*. Dimana dalam penelitiannya terdapat *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan untuk mengetahui dan membandingkan pengaruh permainan tradisional berbasis metode sokratis dalam mengembangkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sehingga hasil dari perlakuan dapat diketahui dengan akurat. Adapun rancangan desain penelitian sebagai berikut :

Desain Penelitian
O1 X O2

Keterangan :

O1 :Nilai Pretest sebelum percobaan atau perlakuan

O2 :Nilai Postest sesudah percobaan atau perlakuan

X :Perlakuan

Metode penelitian eksperimen dipilih oleh peneliti karena dalam penelitian peneliti akan mengukur pengaruh permainan tradisional engklek pada *character strength siswa* sekolah dasar. Sedangkan desain penelitian yang dipilih peneliti adalah desain penelitian pre-eksperimental, dikarenakan penelitian yang dilakukan peneliti tidak menggunakan kelas kontrol. Selain itu dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel random melainkan menggunakan sampel jenuh yaitu semua sampel digunakan tidak dipilih secara acak. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sd Negeri Cibogo, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Tasikmalaya. Sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV sejumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Dokumentasi memiliki fungsi sebagai alat yang dapat digunakan untuk memperjelas data yang diperoleh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data permainan tradisional engklek pada *character strength wisdom* siswa sekolah dasar ini dianalisis statistik menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 24 untuk dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Jumlah Data	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>
Sumber Data	Angket Permainan Engklek		
N	25		
Rata-Rata	176.36	200.56	
Standar Deviasi	36.172	31.761	
Uji Normalitas (Shapiro Wilk)	Sig.	0.062	0.073
	Int	Data Berdistribusi Normal	Data Berdistribusi Normal
Uji Homogenitas (Levene's Test)	Sig.	0.325	
	Int	Varians Data Homogen	
Uji Perbedaan ( Uji Paired Sample T-Test)	Sig	0.000	
	Int	Ada Perbedaan Yang Signifikan	

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* antara hasil *pre-test* dan *posttest* siswa didapatkan hasil data yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa didapatkan hasil data yang memiliki varians data homogen. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji Paired T-test. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan rata-rata yang signifikan antara hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa, maka hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh pelaksanaan permainan tradisional pada *character strength wisdom* siswa terdapat peningkatan.

Secara keseluruhan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* permainan tradisional engklek pada *character strength wisdom* siswa sekolah dasar sebesar 24,2%. Hasil ini memberikan gambaran bahwa permainan tradisional engklek pada *character strength wisdom* siswa sekolah dasar mampu dikembangkan. Pada penelitian ini perubahan jawaban siswa yang terjadi lebih beragam dan sudah semakin baik daripada hasil *pretest*. Terlihat ada peningkatan skors angket dimana siswa sudah dapat menjawab pernyataan dalam angket sesuai pemahaman permainan tradisional engklek yang telah diberikan. Hal ini dikarenakan siswa sudah dilatih atau diberi treatment dalam permainan tradisional engklek sehingga siswa memahami permainan tradisional engklek.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan permainan tradisional engklek pada *character strength wisdom* siswa di Sd Negeri Cibogo. Hasil penelitian *pretest* dan *posttest* permainan tradisional engklek pada *character strength wisdom* siswa sekolah dasar sebesar 24,2%. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil perolehan uji perbedaan rata-rata (uji-T), nilai *posttest* hasil uji-T diperoleh nilai

signifikansi yaitu 0,000. Yang menunjukkan hasil bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga terdapat pengaruh atau peningkatan permainan tradisional engklek terhadap *character strength wisdom* siswa sekolah dasar. Hasil ini memberikan gambaran bahwa permainan tradisional engklek pada *character strength wisdom* siswa sekolah dasar mampu dikembangkan. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa permainan tradisional engklek dapat mengembangkan *character strength wisdom* siswa sekolah dasar. Peneliti memberikan rekomendasi untuk mengimplementasikan permainan tradisional engklek dan permainan tradisional lainnya disekolah dan dilingkungan sekitarnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S, Jauhari,A. dan Elisah,T. 2011. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Aushop, A. Z. 2014. *Islamic Character Building: Membangun Insan Kamil, Cendekia Berakhlak Qurani*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Dalimunthe, R. A. A. 2015. Strategi dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SMP N 9 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 102- 111. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8616>
- Hidayat, D. 2013. Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5 (2), hlm. 2.
- Idris, M. 2019. Pendidikan Karakter: Perspektif Islam Dan Thomas Lickona. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol.VII. No.1. Hal.77.
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. 2013. Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Kurniati, Euis. Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak. 2016.. Jakarta : Prenamedia Group.
- Nadjamuddin, A. 2016. Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. *Jurnal. Manajemen Pendidikan Islam*. Vol.4 No.2 Hal.74.
- Mardalis. 2008. Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustoip, S, Japar, M, & Zulela M.S. 2018. Implementasi Pendidikan Karakter. Surabaya: Jakad Publishing.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia , (yogyakarta: Diva Press, 2016) hal 72
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. 2004. *Character Strengths and Virtues. New York: Values in Action Institute*
- Pidarta, Made, 1990. Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju. Jakarta : Bumi Aksara
- Septian, A.P., Anton, K. 2019. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motoric Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III CUTMUTIA KERINCI. *Jurnal Stamina*. Vol.2. Nomor.6.
- Schaefer, C., & Reid, D. S. 2001. *Game Play (theurapeutic Use of Childhood Games)*. Canada: John Wiley & sons, Inc.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata. 2010. Metode penenelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tutuk Ningsih. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter. Purwokerto : STAIN Press.
- Yunarti, Tina. 2011. Pengaruh Metode Socrates terhadap Kemampuan dan Disposisi Berpikir Kritis Matematis Sis- wa Sekolah Menengah Atas. Disertasi. Bandung: UPI. Media Group.
- Zubaedi. 2011. Desain Pendidikan Karakter. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.