



Pendampingan Pendidikan Karakter Santri SMP An-Nahdloh melalui Permainan Tradisional Budaya Indonesia

Ni'matul Choirunnisa^{1✉}, Zulfa Aurellye Oldra Syifaya², Sri Katoningsih³, Rizki Anugrah Firdaus⁴, Minsih⁵, Hernawan Sulistyanto⁶, Muhammad Fahmi Johan Syah⁷, Fajar Agung Nugroho⁸, Mimin Mintarsih⁹

^{1,3-7}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

⁸Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Gombong, Indonesia

⁹Sanggar Bimbingan An Nahdloh, Malaysia

✉Corresponding email: a510200145@student.ums.ac.id

Histori Artikel:

Submit: 4 Mei 2023; Revisi: 18 Juni 2023; Diterima: 2 September 2023

Publikasi: 10 September 2023 ; Periode Terbit: September 2023

Doi: 10.23917/jkk.v2i3.73

Abstrak

Pengembangan pendidikan karakter menjadi sebuah upaya dalam mendidik peserta didik agar dapat berperilaku baik serta dapat mengambil keputusan sendiri. Selain itu, dapat berkontribusi yang baik di lingkungan masyarakat. Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam masyarakat untuk mengekspresikan identitas sosial, moral, dan budaya. Masalah yang terjadi adalah anak-anak SB SMP An-Nahdloh belum banyak yang mengerti mengenai macam-macam permainan tradisional Indonesia. Pengabdian ini bertujuan untuk membentuk sebuah karakter siswa SB SMP An-Nahdloh. Penelitian ini dilaksanakan di SB SMP An-Nahdloh Tanjung Sepat, Selangor, Malaysia. Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara memberikan sebuah bimbingan secara langsung saat melaksanakan permainan tradisional. Hasil data dijabarkan melalui paragraf deskriptif, pengambilan data yang dilakukan melalui metode pengamatan proses, wawancara hasil serta dokumentasi di akhir kegiatan. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa saat waktu luang dimanfaatkan siswa untuk melakukan permainan tradisional congklak bersama teman-temannya. Permainan tradisional congklak ini dapat melatih dan menumbuhkan nilai-nilai karakter anak seperti sportivitas, kejujuran, kerja sama, dan keterampilan dalam berhitung.

Kata Kunci: permainan tradisional, pendidikan karakter, budaya

Pendahuluan

Minimnya pembelajaran permainan tradisional sangat memprihatinkan. Berdasarkan kajian

analisis keadaan yang didapat dari lingkungan sekitar, terlihat sangat jelas bahwa anak-anak SB SMP An-Nahdloh belum banyak yang mengetahui tentang



permainan tradisional Indonesia. Hal ini disebabkan oleh faktor budaya dan tempat tinggal mereka yang berada di Negeri Jiran yang memiliki faktor budaya yang berbeda dengan Indonesia. Sudah terlihat jelas bahwa mereka lebih menyukai permainan modern seperti *game online* daripada permainan tradisional.

Permainan tradisional ialah salah satu aset kekayaan budaya Indonesia yang memiliki ciri khas budaya suatu bangsa, sehingga pendidikan karakter dapat dibentuk sejak dini melalui permainan tradisional (Andriani, 2012). Permainan tradisional merupakan salah satu tingkah laku positif bagi anak-anak untuk bersenang-senang. Permainan tradisional memiliki manfaat bagi kesehatan tubuh yaitu pada aspek kebugaran, dan perkembangan anak. Selain itu, di dalamnya mengandung nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja sama, sportif, gotong royong, tanggung jawab, disiplin, dan berbagai aktivitas lain yang semuanya dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan anak (Srikandi et al., 2018).

Menurut Prayitno et al. (2022) karakter yang baik harus dibentuk dan dibina sejak dini. Menurut pandangan ini, sistem pendidikan tidak menekankan perkembangan, oleh karena itu masa kanak-kanak mengajarkan kepada anak-anak dan menanamkan nilai-nilai karakter positif dalam diri mereka dengan mengajarkannya dan mempraktikkan pergaulan yang baik sejak dini.

Pendidikan moral hanya bersifat teoretis, tanpa refleksi pada pendidikan itu. Melalui permainan tradisional dapat meningkatkan proses anak dalam mencintai alam dan nilai spiritual kepada Tuhan melalui sikap dan moral. Alam telah mengajarkan kita bahwa sebuah pelajaran yang berharga kepada kita agar kita senantiasa bersyukur atas karunia yang telah diberikan tuhan kepada kita sehingga kita perlu kreatif dan berimajinasi terhadap apa yang telah diberikan tuhan. Melalui permainan tradisional inilah kita dapat menjadi kreatif dan berimajinasi dengan memanfaatkan alam yang telah diberikan oleh tuhan.

Karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang sehingga membedakan seseorang daripada yang lain (Nasir et al., 2022). Komponen karakter yang dapat dikembangkan pada anak melalui permainan tradisional memiliki banyak manfaat karena tidak mengeluarkan biaya yang begitu banyak dan dapat melatih fisik dan mental anak karena dengan permainan tradisional itu secara tidak langsung anak dilatih dengan kreatifitas, ketangkasan, kepemimpinan, dan pemecahan masalah melalui permainan tradisional (Widodo, 2019).

Tetapi sangat disayangkan bahwa saat ini banyak sekali anak-anak yang sudah beralih terhadap permainan modern atau *gadget* seperti *game online*, *play station*, dan masih banyak lagi. Penggunaan permainan modern atau



gadget ini memiliki fasilitas yang sangat hebat karena dapat memudahkan dalam menjelajahi dunia maya dengan bebas tanpa batasan. Oleh sebab itu, banyak anak-anak yang lebih memilih *gadget* sebagai sarana bermainnya. Dalam masalah ini guru memiliki peranan penting sebagai ujung tombak.

Pendidikan dalam peranan budaya perlu ditumbuhkan untuk memperkuat jati diri anak. Peran guru dalam memperkenalkan budaya dan nilai-nilai karakter sangatlah penting dalam proses pengenalan budaya permainan tradisional yang dapat dikembangkan. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengarahan dan mempraktikkan secara langsung permainan congklak. Hasil yang diperoleh siswa ketika bermain permainan congklak yaitu dapat mengembangkan daya pikir serta melatih emosi sosial dalam lingkungan. Peserta didik diharapkan mendapatkan manfaat langsung dari pengabdian masyarakat ini yaitu menumbuhkan sikap Pendidikan karakter seperti sportivitas, kejujuran, kerja sama, dan melatih dalam berhitung.

Metode

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pendampingan ini adalah dengan cara mengenalkan permainan tradisional asli Indonesia. Permainan yang kami kenalkan di sana adalah congklak yang kami bawa dari Indonesia. kegiatan pendampingan ini dilaksanakan oleh tim KKN Kemitraan Internasional (KKN-KI) yang terdiri 4 mahasiswa. Kemudian untuk tempatnya

yaitu di SB SMP An-Nahdloh, Kampung Tanjung Sepat Selanggor Malaysia. Selain mengenalkan permainan tradisional, tim KKN-KI juga mengajarkan cara bermain, aturan permainan, dan juga tujuan dari permainan tradisional. Setelah itu, baru para santri dan santriwati diminta untuk mempraktikkan secara langsung permainan yang telah diajarkan. Selama kegiatan berlangsung tim KKN-KI memantau para santri dan santriwati yang sedang bermain. Selanjutnya untuk tujuan kami memperkenalkan permainan congklak ini adalah untuk menambah wawasan santri dalam berhitung dan juga bisa memecahkan masalah dalam perhitungan pembelajaran Matematika.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian ini memberikan hasil pembuktian yang menyatakan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan karakter sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan kemenangan dalam melakukan permainan tradisional secara individu karena telah menggunakan strategi permainan yang tepat. Selaras dengan penelitian dari Nur (2013) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang otomatis tertanam serta dapat digunakan pada mutan pembelajaran berbasis akademik.

Permainan tradisional menurut Munir & Awiria (2020) memiliki manfaat yang beragam diantaranya, dapat melatih daya konsentrasi, ketangkasan, dan cara berpikir kritis yang secara murni dilakukan oleh otak manusia. Selain itu, dapat meningkatkan jiwa



kepekaan sosial dalam lingkup budaya/tradisi, serta lingkungan sesuai kultur masyarakat. Implementasi pendidikan karakter siswa dapat dilakukan melalui proses pembiasaan, baik di lingkungan sekolah formal maupun lingkungan bermainnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Rejeki et al. (2020) yang menyimpulkan bahwa nilai-nilai karakter siswa dapat ditanamkan oleh seluruh *stakeholder* sekolah.

Integrasi pendidikan karakter dapat dimasukkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan supaya siswa dapat menggali secara mandiri karakter apa yang muncul serta lebih mudah dalam menerapkan pada seluruh aspek kehidupan.

Di bawah ini dilampirkan tabel penerapan nilai-nilai menggunakan permainan lokal Congklak yang diterapkan di SB SMP An-Nahdloh:

Tabel 1. Nilai yang Muncul dalam Permainan Tradisional

No	Nama Permainan	Nilai	Implementasi dalam Permainan
1	Congklak	Berpikir Kritis, Tangkas	Melalui permainan congklak, peserta harus dapat menggunakan strategi/cara bermain yang tepat dan cepat guna memindahkan setiap biji kerang milik sendiri. Apabila salam mengambil strategi, maka biji kerang akan lebih mudah terambil oleh pihak lawan.
2		Konsentrasi	Sebagai peserta, tentunya harus memiliki daya ingat yang kuat serta konsentrasi penuh ketika bermain. Jika lengah, pemain lawan akan lebih mudah menerobos lubang yang belum terisi.
3		Perhitungan Matematika	Pada awal dan akhir permainan, setiap pemain harus menghitung biji kerang yang dimasukkan dalam lubang congklak masing-masing lubang diisi oleh 7 biji kerang. Kemudian pada akhir permainan, peserta yang mendapatkan biji kerang paling banyak dalam lubang rumahnya lah yang dinyatakan pemenangnya.

Permainan tradisional merupakan permainan yang perlu dilestarikan,



khususnya oleh anak muda generasi penerus bangsa, agar dapat terus lestari dan menciptakan nilai-nilai karakter sesuai standar pendidikan. Seperti tercermin dalam tabel 1,



Gambar 1. Para Santri Putri Bermain Congklak

Congklak merupakan permainan yang cukup terkenal di daerah Jawa dan biasa disebut dengan congklak atau dhakon. Permainan ini biasanya dilakukan oleh 2 (dua) orang atau lebih. Menurut Matulesy et al. (2022) permainan congklak memiliki aturan sederhana seperti permainan pada umumnya. Alat yang dibutuhkan dalam permainan congklak yaitu menggunakan papan dengan 7 lubang pada masing-masing pemain. Permainan ini dilakukan dengan berpasangan atau dapat membentuk sebuah tim. Total lubang pada congklak berjumlah 14 dengan tambahan dua lubang sebagai Gudang/Rumah di sudut kanan dan kiri pemain. Masing-masing pemain mendapatkan biji congklak untuk dimasukkan ke dalam lubang miliknya, biji congklak jenisnya bervariasi mulai dari kerang kecil, batu

kerikil, biji-bijian yang terbuat dari plastik, kelereng, dll.



Gambar 2. Peserta Melakukan Hompimpa Kemudian Suit

Permainan congklak dimulai atas kesepakatan bersama melalui suit, para pemain bebas memilih lubang awal yang akan dimasukkan biji congklak secara sistematis kemudian juga perlu memasukkan lubang gudang/rumah milik sendiri. Apabila biji terakhir jatuh lurus dengan lubang pemain lawan, maka pemain dapat mengambil biji pada lubang yang searah dengan lawan. Namun, apabila biji terakhir berada pada lubang lawan yang kosong, maka pemain harus berhenti dan bergiliran dengan pemain lawan untuk bermain.

Permainan congklak dapat dikatakan selesai apabila lubang milik lawan mengalami kekosongan. Pemain yang mengumpulkan biji congklak terbanyak dalam gudang/rumahnya ialah pemenangnya (Siregar & Lestari, 2018). Permainan tradisional congklak saat ini sudah mulai ditinggalkan, karena sifat permainannya yang sederhana dan menggunakan alat kuno. Namun, ada banyak manfaat yang ada



ketika memainkan permainan tradisional congklak ini khususnya untuk perkembangan siswa, diantaranya; 1) melatih kemampuan berfikir seimbang menggunakan otak kanan dan otak kiri; 2) membantu siswa dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah melalui strategi yang dilakukan; dan 3) permainan congklak melatih karakter siswa untuk bersabar menunggu giliran bermain sambil berusaha fokus menghitung ketika permainan berlangsung (Saribu & Simanjuntak, 2018).



Gambar 3. Santri Putra Sangat Antusias dan Fokus Bermain Permainan Congklak

Selain itu, manfaat permainan congklak yaitu dapat melatih dan mengembangkan kemandirian siswa dalam memecahkan masalahnya sendiri supaya dapat percaya atas keputusan yang telah diambil (Siregar & Lestari, 2018). Penerapan permainan tradisional Congklak di SB SMP An Nahdloh dilaksanakan ketika pembelajaran Seni Budaya materi Keberagaman. Permainan dimulai dengan pembagian tim antara santri putra dan santri putri

secara adil, kemudian masing-masing melakukan hompimpa untuk menentukan tim awal yang akan bermain.

Pendidikan karakter perlu diterapkan kepada anak-anak di usia sekolah (Purnomo & Pratiwi, 2021; Purnomo & Wahyudi, 2020; Restiyanti et al., 2021; Saputri et al., 2023; Sari et al., 2022). Perubahan karakter siswa dapat dilihat ketika proses permainan berlangsung, masing-masing pemain perlu menanamkan jiwa kejujuran dalam diri supaya dapat memprediksi lubang manakah yang harus diisi terlebih dahulu. Karakter saling gotong royong dapat terlihat ketika dalam satu tim saling bekerjasama membentuk bagian tugas dan melihat adakah kecurangan dari tim lawan, serta dapat merapikan bersama-sama alat yang digunakan selama permainan. Senada dengan penelitian dari (Rusli & Suhartiwi, 2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan serta mengembangkan karakter supaya lebih terampil dalam lingkungan sosialnya.

Implementasi penelitian yang menggunakan model pembelajaran berbasis *Team Game Tournament* (TGT) melalui permainan congklak memberikan kesimpulan yang menyatakan bahwa team yang menggunakan media pembelajaran congklak memiliki kemampuan yang lebih unggul dibandingkan dengan kelompok yang belum menggunakan media Congklak (Aqobah et al., 2020).



Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan model permainan turnamen memberikan manfaat serta pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis, khususnya dalam perhitungan matematika. Pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan emosi yang dibuktikan dengan kemampuan dalam

mengatur strategi secara berkelompok, berani mencoba sesuatu yang baru, serta mampu menerima dengan lapang dada ketika diumumkan kemenangannya. Peningkatan pendidikan karakter juga dapat dilakukan melalui lagu wajib nasional (Ratih et al., 2020). Selain itu, melalui pendidikan TPQ dapat meningkatkan karakter agama (Mandasari et al., 2021).

Simpulan

Hasil analisis yang sudah dilakukan, dapat diambil sebuah kesimpulan yaitu permainan congklak merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kinerja otak untuk menstimulasi daya pikir siswa dalam perhitungan operasi dasar matematika. Selain itu, dengan meningkatnya kinerja daya pikir siswa, perkembangan karakter masing-masing individu juga dapat meningkat. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran yang dilakukan siswa lebih bebas tetapi tetap sesuai dengan materi muatan yang diajarkan, sehingga dapat dikatakan belajar sambil bermain membuat mereka tidak mudah bosan dan lebih menyenangkan daripada pembelajaran terbatas di dalam kelas. Selain itu, melalui permainan congklak dapat mengajarkan siswa bagaimana membentuk sikap jujur dan penuh ketelitian dalam setiap langkah yang akan diambil agar mendapatkan biji congklak yang lebih banyak.

Adapun saran dari peneliti yang ditujukan kepada seluruh satakeholder SB SMP An Nahdloh. *Pertama*, para pendidik yang mengajar diharapkan dapat berkelanjutan dalam

mengimplementasikan permainan tradisional yang dikaitkan dengan pembelajaran akademik maupun peningkatan karakter siswa. *Kedua*, permainan tradisional yang diajarkan kedepannya lebih bervariasi dan menggunakan alat-alat supaya lebih menyenangkan. *Ketiga*, para staf sekolah yang terlibat dekat dengan siswa diharapkan mampu membiasakan pengamalan karakter siswa selama di lingkungan karena pemanfaatannya akan terasa ketika sudah dewasa.

Daftar pustaka

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5(2), 134-142.
- Mandasari, Y., Ahmad, A., Yulianti, N., Sufanti, M., & Rahmawati, L. E. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Profetik melalui Optimalisasi Peran Taman Pendidikan Al-Quran di Sumberjatipohon, Grobogan.



- Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 100–106.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14549>
- Matulesy, A., Muhid, A., & Ismawati. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak untuk meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: *Literature Review*. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan ...*, 13(1), 165–178.
- Munir, Z. A., & Awiria, A. (2020). Implementasi Pendidikan Nilai melalui Permainan Tradisional Anak Suku Sasak di MI NW Loang Sawak Lombok Tengah. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 397–403.
<https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.5764>
- Nasir, Setiawati, H., & Khumas, A. (2022). Penguatan Karakter Islami melalui Kegiatan Pemberdayaan Keterampilan pada Anak Jalanan di Kota Parepare. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(2), 153–160.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.19548>
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak melalui Permainan Tradisional. *JoJurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 1–8.
<https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.05.001>
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Purnomo, E., & Pratiwi, D. R. (2021). Wujud Karakter Pelajar Pancasila dalam Dongeng Nusantra Bertutur. *Seminar Nasional SAGA #3*, 3(1), 119–128.
- Purnomo, E., & Wahyudi, A. B. (2020). Nilai Pendidikan Karakter dalam Ungkapan Hikmah di SD se-Karesidenan Surakarta dan Pemanfaatannya di Masa Pandemi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 183–193.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.561>
- Ratih, K., Srijono, D., Laksono, G. Y., Dewi, A. K., Jusup, B., Fitriyani, F., Hasanah, A. U., Farida, K., Pramesti, M. E., Setyaningsih, N. P., Darojati, S. M., Mirwanti, W., Dewi, A. K., & Jusup, B. (2020). Penguatan Nilai dan Karakter Nasionalisme melalui Lagu Wajib Nasional di MI Muhammadiyah Tanjung Sari, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(2), 75–78.
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i2.10793>
- Rejeki, H., Bulubaan, A., Nurhayati, & Ardiansyah, A. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1)(96–106),
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/in>
- Restiyanti, D., Purnomo, E., Wahyudi, A. B., & Sifudin, Fakhrur, M. (2021). Menggali Nilai Karakter dalam Ungkapan Hikmah di Sekolah Dasar Se-Karesidenan Surakarta. *Jurnal Fundadikdas*, 4(3), 241–255.
- Rusli, M., & Suhartiwi, J. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. 7(4), 582–589.
<https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Saputri, P. Y., Prayitno, H. J., Kusumaningtyas, D. A., & Syaadah,



- H. (2023). Menumbuhkembangkan Karakter Cinta Tanah Air melalui Lomba Kemerdekaan pada Siswa Siswa Sanggar Bimbingan IKABA IMABA, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 46-55. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22468>
- Sari, A. M., Hidayah, O. N., Khotimah, S., Prayitno, H. J., 'Ulya, N. K., & Nugroho, S. (2022). Penerapan Pembelajaran berbasis Agama untuk Membentuk Karakter Religius Anak Sejak Dini di TPA. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 36-48. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.19179>
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28-38.
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i1.427>
- Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni. (2018). Membentuk Karakter Anak melalui Permainan Tradisional. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 75. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i1.291.000-000>
- Widodo, H. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di SD Muhammadiyah Macanan Sleman Yogyakarta. *Lentera Pendidikan*, 22(1), 40-51. <https://doi.org/https://doi.org/1>