



Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Gatrik

Asep Awaludin¹, Achmad Hufad², Suroso Multi Leksono³

^{1,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Received: 3 Juni 2022

Revised: 5 Juni 2022

Accepted: 9 Juni 2022

Abstract

Every teacher has knowledge and understanding of character education, but not all teachers have mastered the methods in shaping children's character. The reason was the weakness of the teacher's creativity in shaping the child's character. The traditional gatrik game can actually be used as a teacher as a medium in shaping children's character. This has been done by the teacher at SDN Jangkar Cilegon. This study aims to describe the efforts to shape children's character with the traditional gatrik game at SDN Jangkar. The study was conducted with a phenomenological type of research with the subjects of the principal, teachers, and students of the Jangkar Elementary School. Data were collected using interviews, observations, and document studies, then data analysis was carried out in three stages, namely data reduction, data presentation, and verification. The results of the study describe that efforts to shape children's character with traditional gatrik games at SDN Jangkar are carried out in three stages. First, introduce the values of kindness through traditional games. Second, to encourage children to realize good values when playing with traditional games. Third, provide instructions for children to display good behavior when playing with traditional gatrik games. In the implementation of the three stages, the teacher not only accompanies and teaches how to play but also becomes a role model for children to do good things when playing with traditional gatrik games.

Keywords: *Character Education, Student, Traditional Gatrik game*

(*) Corresponding Author: 7782210026@untirta.ac.id

How to Cite: Awaludin, A., Hufad, A., & Leksono, S. (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional Gatrik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 86-91. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6631229>

PENDAHULUAN

Pendidikan melalui pembelajaran di sekolah dapat dijadikan sebagai wahana untuk mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi penerus. Karena memberikan kemungkinan bagi generasi bangsa untuk mempelajari budaya nenek moyang mereka melalui pendidikan. Siswa juga dapat belajar di sekolah tentang bagaimana tradisi budaya berlangsung dan dijalankan (Suryadi, 2021). Pendidikan berupaya tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam konsep ilmiah (aspek pengetahuan), tetapi juga untuk menghasilkan generasi muda yang



memiliki kemampuan untuk menjadi agen perubahan, berkarakter, dan berbudaya untuk menghadapi kesulitan di masa depan (Rakhmawati et al., 2017).

Akhir-akhir ini isu mengenai karakter siswa menjadi sorotan banyak pihak. Banyaknya kasus tawuran pelajar yang menyebabkan banyaknya korban luka maupun yang memakan korban jiwa santer diberitakan diberbagai media cetak maupun elektronik. Hal ini menandakan bahwa karakter para pelajar kita masih belum terbina dengan baik. Kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa karakter dan keterampilan sosial siswa kurang mendapatkan perhatian dari guru (Giwangsa, 2016).

Mendidik siswa dalam pengembangan karakter mereka sendiri adalah usaha manusia yang bertujuan untuk membantu mereka menjadi orang yang lebih baik bagi diri mereka sendiri dan lingkungan (Syamsuddin, 2019). Pendidikan karakter di sekolah melalui media permainan tradisional gatrik dapat dijadikan variasi pembelajaran siswa di sekolah dasar. Anak-anak dari semua latar belakang sosial ekonomi menikmati bermain permainan tradisional karena membuat mereka bahagia dan memungkinkan mereka untuk belajar hal-hal baru tentang kehidupan. Hal ini menjadikan permainan tradisional sebagai alat pengajaran yang sangat baik untuk mengajarkan konsep kearifan local (Arisetyawan, 2019).

Salah satu permainan tradisional yang populer di kalangan masyarakat Banten adalah gatrik, Mayoritas permainan Gatrik dimainkan dengan dua tim bermain melawan satu sama lain. Biasanya, ada dua hingga lima pemain muda di setiap tim, meskipun permainan mungkin menyertakan lebih banyak item dari lapangan jika perlu. Selama matahari masih belum terbit, dapat dimainkan kapan saja, siang atau malam (Handayani & Irawan, 2021). Bermain memberikan berbagai keuntungan bagi anak-anak. Bermain mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan. Berpikir dikembangkan dalam permainan, dari yang konkret ke abstrak, dan menuntun seorang anak ke penalaran logis. Bermain mempengaruhi komunikasi anak dengan orang lain dan memotivasi imajinasi dan kreativitas anak (Supriadi, 2019).

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pembentukan karakter siswa melalui permainan tradisional gatrik di sekolah dasar Jangkar Cilegon. Penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Witasari & Wiyani (2020) dengan judul penelitian Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini, hasil dari penelitian (Witasari & Wiyani, 2020) anak-anak mampu menampilkan karakter positif ketika melakukan kegiatan bermain dengan permainan tradisional. Penelitian selanjutnya Efektivitas Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Permainan Gatrik Pada Materi Operasi Hitung Campuran Kelas IV SD (Alkulub, 2019), penelitian Alkulub menunjukkan Pembelajaran matematika realistik dengan permainan gatrik efektif digunakan pada materi operasi hitung campuran di kelas IV SD.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah SD, kepala sekolah, dan SDN Siswa Jangkar Cilegon. Wawancara, pengamatan, dan makalah penelitian digunakan sebagai sumber data oleh peneliti. Untuk melengkapi analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis

data seperti Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, tampilan data, dan verifikasi. Untuk memperoleh data yang reliabel, digunakan uji validitas dengan teknologi triangulasi. Triangulasi adalah proses memperoleh data dari berbagai sumber dengan menggunakan berbagai metode dan waktu. Salah satu metode triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah telaah pengecekan hasil data mentah terhadap data dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru di SDN Jangkar Cilegon di Indonesia menggunakan permainan tradisional untuk membantu membentuk karakter siswanya. Tempat yang sangat baik untuk memulai adalah dengan memperkenalkan anak-anak pada hal-hal baik yang dapat ditemukan dalam permainan tradisional. Pertama, guru mencurahkan tiga upaya untuk tingkat ini. Permainan tradisional dapat digunakan untuk mengajarkan pelajaran berharga tentang kehidupan. Mengajari anak-anak tentang pentingnya mencapai tujuan mereka adalah langkah penting dalam mengembangkan rasa harga diri yang kuat. Ketika anak-anak sedang bermain, guru mengajari mereka tentang perbedaan antara perilaku yang baik dan yang buruk. Sportifitas yang baik, seperti saling membantu, jujur, menerima kekalahan, sportif, dan saling memaafkan, ditunjukkan saat mengikuti olahraga atau kegiatan lainnya. Kemudian yang jahat ditampilkan, seperti berkelahi, menyakiti teman Anda saat bermain, curang, dan melanggar aturan permainan. Ketika anak-anak memainkan permainan tradisional, upaya dimasukkan ke dalamnya. Sebelum terlibat dalam permainan dengan siswa, guru mendemonstrasikan proses dan memberikan saran. Metode saran telah menjadi lebih populer. Kedua, mendemonstrasikan manfaat bermain permainan tradisional sesuai dengan nilai-nilai pribadi seseorang. Tujuan akhirnya adalah untuk mengajarkan anak-anak nilai melakukan hal-hal baik dan imbalan yang datang darinya. Tujuannya adalah untuk mengajari anak-anak bagaimana bersikap baik di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat mereka. Anak-anak dapat memahami keuntungan dari mempraktikkan cita-cita yang baik untuk membesarkan warga negara yang baik. Ketika anak mau berbagi sesuatu saat bermain permainan tradisional, tidak menyontek, dan sebagainya, hal tersebut menunjukkan perilaku positif semacam ini. Ketiga, berdasarkan hasil yang dicapai saat memainkan permainan tradisional di awal permainan. Ketika seorang anak secara aktif berpartisipasi dalam suatu kegiatan, anak lebih mampu memahami maknanya. Menggunakan contoh dunia nyata, instruktur dapat membantu siswa memahami akibat dari tindakan mereka dengan menawarkan penjelasan tentang apa artinya bagi orang-orang di sekitar mereka. Misalnya, jika anak-anak bermain dengan teman-temannya sambil bermain, teman-teman mereka tidak akan mengajak mereka bermain lagi. Upaya ini dilakukan oleh para guru di SDN Jangkar Cilegon saat mendampingi anak-anak bermain permainan tradisional gatrik. Sepanjang pelajaran ini, guru menggunakan taktik menasihati. Kedua, anak-anak harus didorong untuk melihat cita-cita yang melekat pada permainan tradisional sehingga mereka dapat lebih menghargainya. Guru telah melakukan tiga upaya pada saat ini. Untuk memulai, jelaskan kepada anak-anak tentang aturan permainan, cara bermain, dan keuntungan bermain permainan tradisional. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak tentang bermain permainan tradisional. Metode-metode tersebut digunakan oleh instruktur untuk

mendemonstrasikan dan berbagi cerita populer tentang kebaikan manusia dalam interaksi sosial setelah anak bermain atau saat anak istirahat dari kegiatan bermain., mengungkapkan cerita-cerita tersebut. Ketiga, perilaku anak-anak saat bermain game konvensional mungkin akan diberi hadiah atau hukuman. Anak-anak yang menunjukkan perilaku positif dihargai dengan menerima pujian, menerima lambang bintang. Namun sebaliknya anak yang berperilaku tidak baik diberikan teguran.

Petunjuk bagi anak-anak tentang bagaimana berperilaku saat bermain permainan tradisional adalah langkah ketiga. Guru membuat tiga upaya pada saat ini. Langkah pertama adalah memberi contoh kepada anak-anak dengan memainkan permainan tradisional dan menunjukkan perilaku yang sesuai. Ketika guru memberikan contoh secara langsung kepada siswa, siswa dapat melihat dan kemudian memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Dalam kehidupan sehari-hari, meniru perilaku anak juga lebih mudah. Tunjukkan pada anak-anak bagaimana berperilaku dengan cara yang mendorong mereka untuk bersenang-senang saat bermain. Kedua, sertakan kegiatan amal dengan permainan konvensional. Meski Anda memberi contoh, bukan berarti anak mengerti apa yang Anda katakan. Guru harus menindaklanjuti dengan memberikan saran khusus kepada siswa tentang bagaimana melakukannya dengan baik. Ketika seorang anak ditegur karena melanggar aturan, ada baiknya bertanya kepada anak itu apakah dia ingin meminta bantuan dari anak lain, dan jika dia melakukannya, lakukan dengan sopan. Ketiga, ajari anak-anak bagaimana menerapkan prinsip-prinsip yang baik ke dalam tindakan melalui permainan konvensional. Pembiasaan sangat penting untuk perkembangan karakter anak, karena akan membantunya membangun fondasi perbuatan baiknya. Anak-anak, misalnya, dibiasakan berdoa sebelum dan sesudah bermain, menghormati teman dan olahraga, meminta maaf atas kesalahannya, meminta bantuan, dan mengucapkan terima kasih ketika ditolong, dan banyak hal lainnya.

Permainan gatrik dilakukan secara individu dalam satu kelompok. Anak-anak mematuhi semua aturan yang ada. Ini menunjukkan mereka mampu berdisiplin saat bermain. Mereka satu sama lain saling berinteraksi dan ini membuatnya memiliki kemampuan dalam berkomunikasi. Anak juga mau menerima kekalahan saat bermain dan ini menunjukkan bahwa anak berkarakter cinta damai. Kemudian ketika anak gemar bermain gatrik maka artinya telah tertanam akan cinta pada tanah air dalam diri anak (Witasari & Wiyani, 2020). Bermain bahkan dapat membantu pertumbuhan anak. Saat anak bermain, ada latihan motorik kasar dan halus seperti berlari, melompat, keseimbangan, koordinasi, ketahanan, kekuatan, kehati-hatian, ketelitian, dan lainnya. Bermain peran dapat melatih imajinasi anak, mereka bahkan bisa menerapkan konsep-konsep yang sudah mereka dapat seperti saat mereka bermain peran sebagai penjual dan pembeli (Setiawan, 2020). Di antara nilai-nilai yang dipelajari anak saat bermain permainan tradisional gatrik adalah disiplin, kerja keras, kejujuran, cinta damai, cinta tanah air, komunikatif, dan tanggung jawab. Saat bermain permainan tradisional gatrik, tujuannya agar sifat-sifat karakter tersebut dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di SDN Jangkar Cilegon di rumah dan di masyarakat.

Kemudian, dengan menampilkan manfaat nilai-nilai yang diaktualisasikan anak saat bermain permainan tradisional gatrik dan saat berada di rumah dan di

lingkungannya, guru dapat menginspirasi siswa untuk mewujudkan nilai-nilai bermanfaat saat mereka bermain. Akibatnya, instruktur juga mengajar anak-anak tentang konsekuensi negatif dari perilaku buruk mereka sendiri dan orang lain. Di sini, peran guru adalah membimbing siswa sedemikian rupa sehingga mereka selalu siap untuk tampil baik. Anak-anak yang mampu mencapai hal ini menjadi orang-orang yang tertarik atau tertarik pada kebaikan.

Kecintaan anak pada kebaikan (*loving the good*) dan pengetahuan tentang kebaikan dapat menginspirasi mereka untuk menjadi warga negara yang baik (*acting the good*). Langkah selanjutnya bagi instruktur adalah membantu anak mengembangkan keinginan dan kemampuan untuk melakukan perbuatan baik. Oleh karena itu, guru menasihati siswa untuk berperilaku tepat ketika memainkan kegiatan tradisional di kelas tiga kelas mereka. Cara terbaik untuk mengajar adalah dengan memberi contoh. Dalam hal ini, guru berpartisipasi langsung dalam aksi permainan tradisional. Siswa diperlihatkan cara bermain sesuai aturan dan cara memperlakukan teman mereka saat bermain. Oleh karena itu mereka harus mampu menampilkan diri sebagai panutan atau role model bagi anak dalam pengembangan karakter anak melalui permainan tradisional. Ketika seorang guru hadir, siswa tidak hanya terlihat, tetapi guru juga dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku siswa, baik positif maupun negatif. Saat bermain, memberikan bantuan kepada anak akan meningkatkan gairah dan keterlibatan mereka.

KESIMPULAN

Anak-anak di SDN Jangkar Cilegon mampu menunjukkan karakter positif ketika mengikuti permainan tradisional sebagai konsekuensi dari upaya sistematis untuk menggunakan permainan tradisional untuk melakukannya. Kegiatan bermain di mana anak-anak dibimbing dan diberi contoh oleh guru mereka adalah alasan keberhasilan ini. Anak-anak ingin sekali berhasil jika didampingi oleh guru yang terlatih dan diberikan beberapa contoh perilaku positif guru saat bermain bersama.

Berdasarkan temuan penelitian ini, para ahli telah datang dengan empat rekomendasi. Pertama-tama, pengurus SDN Jangkar harus menjadi panutan bagi para pengajar dan murid di sekolahnya. Siswa dapat lebih memahami pelajaran yang disampaikan ketika terlibat dalam kegiatan termasuk permainan gatrik tradisional ketika guru mereka juga didorong untuk tumbuh dan meningkatkan kemampuan mereka untuk membina hubungan positif di dalam kelas. Untuk ketiga kalinya, orang tua perlu menyadari bahwa pelatihan karakter tidak hanya terbatas pada sekolah dasar. Alhasil, tak ada salahnya orang tua mengikutsertakan anaknya dalam kegiatan gatrik tradisional. Peneliti yang ingin mempelajari permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter anak sebaiknya memfokuskan usahanya pada satu jenis permainan saja agar mendapatkan hasil yang paling komprehensif. Aktivitas fisik adalah bagian dari permainan. Dengan permainan, kita dapat membangun nilai-nilai sosial seperti kerja tim, saling menghormati sudut pandang orang lain dan kemampuan untuk bekerja sama, serta sifat-sifat karakter seperti keterbukaan, kejujuran, dan kesediaan untuk menerima kelebihan lawan kita atau tim lain. Selain itu, permainan merupakan media yang sangat efektif untuk mempromosikan gaya hidup sehat dan bugar (Rohendi, 2015).

DAFTAR PUSTAKA

- Alkulub, A. I. (2019). Efektivitas Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Permainan Gatrik Pada Materi Operasi Hitung Campuran Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n2.p1025-1033>
- Arisetyawan, H. A. (2019). Analisis Bahan Ajar Matematika Kelas 2 SD pada materi satuan ukur panjang tidak baku mengintegrasikan permainan. *Kalimaya*, 7(Juli), 1–10.
- Giwangsa, S. F. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Karakter Anak Dan Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 134–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jppd.v4i1.21321>
- Handayani, S. D., & Irawan, A. (2021). Eksplorasi etnomatematika permainan tradisional gatrik. *Journal of Academia Perspectives*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/jap.v1i2.617>
- Rakhmawati, I., Gatot, Y. S. Y., & Wardah. (2017). Improving Students' Narrative Text Writing By Using West Kalimantan Folklore. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v6i3.18842>
- Rohendi, A. (2015). Pengembangan Model Passing Bawah Bolavoli melalui Pendekatan Permainan Tradisional Gatrik di SMPN 3 Parongpong Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Olahraga*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.37742/jo.v1i2.46>
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Supriadi, D. (2019). Traditional Games and Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 98–102. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i1.13873>
- Suryadi, S. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter dan Nilai Religius Siswa Melalui Seni Budaya Debus Banten. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 168–175. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6410560>
- Syamsuddin, S. (2019). Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Pendidikan Seni Budaya Di Man 1 Palu. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–36. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v2i1.20>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>