

**PERAN PERMAINAN TRADISIONAL
MEGOAK GOAKAN BULELENG DALAM
PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH JIWA
KEPEMIMPINAN PESERTA DIDIK KELAS
IV DI SD NEGERI KARANGSONO 03
KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN
DEMAK**

FIKRIA LULUUL AZKA, JOKO SISWANTO

VERYLIANA PURNAMASARI

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang
fikrialuluul@gmail.com

First received: 17 April 2020

Final proof received: 18 September 2020

Abstrak

Pendidikan karakter di Indonesia saat ini sangat dibutuhkan. Pendidik Indonesia seperti Soekarno sudah mencoba menerapkan pendidikan karakter untuk membentuk kepribadian dan identitas bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berkarakter. Dalam sebuah karakter terdapat sifat kepemimpinan. Kepemimpinan tidak hanya untuk orang yang mempunyai jabatan atau pangkat yang tinggi melainkan seseorang yang mampu menjadi pribadi yang lebih baik dan bersifat tanggung jawab. Salah satu cara agar peserta didik dapat memiliki karakter yang ada dalam kepemimpinan yaitu dengan cara bermain terutama bermain permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang mengandung karakter kepemimpinan adalah Megoak-goakan Buleleng. Tujuan penelitian ini adalah supaya peserta didik memperoleh pengalaman langsung mengenai jiwa kepemimpinan serta dapat mengubah perilaku yang lebih baik lagi. Selain itu, dapat menambah wawasan dan sumbangan pemikiran tentang cara melatih jiwa kepemimpinan peserta didik. Salah satu sumber data penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Karangsono 03 yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Karakter kepemimpinan yang ada dalam permainan Megoak-goakan Buleleng diantaranya: berani, adil, rendah hati, tanggung jawab, percaya diri, sempurna panca inderanya, dan kecerdasan emosional.

Kata Kunci: Kepemimpinan, Permainan tradisional, Megoak-goakan Buleleng

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia saat ini sangat dibutuhkan. Pendidik Indonesia seperti Soekarno sudah mencoba menerapkan pendidikan karakter untuk membentuk kepribadian dan identitas bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berkarakter. Pendidikan karakter berupa usaha yang sungguh-sungguh untuk membangkitkan etika bangsa yang lebih baik. Masa depan yang baik adalah masa depan yang membangun dan menguatkan karakter bangsa Indonesia. Seperti halnya kejujuran, percaya diri, disiplin, gigih, rasa tanggung jawab, semangat belajar yang tinggi, dan lain sebagainya (Farida, 2016: 198-207). Menurut Soegeng (2013a: 261-262) bahwa terdapat delapan belas nilai pembentuk karakter antara lain adalah: jujur, demokratis, rasa ingin tahu, tanggung jawab, menghargai prestasi, toleransi, kerja keras, cinta tanah air, peduli sosial, disiplin, mandiri, kecerdasan emosional, komunikatif, gemar membaca, semangat kebangsaan, peduli lingkungan, kreatif, relegius. Namun demikian delapan belas nilai tersebut merupakan hasil identifikasi awal, dan sekolahan masih perlu memprioritaskan sesuai dengan keadaan dan situasi yang ada di sekolah masing-masing. Contoh kecil yang paling mudah dilaksanakan dan dianjurkan antara lain berupa nilai: disiplin, santun, sopan, nyaman, bersih, dan rapi. Bagaimanapun delapan belas nilai karakter tersebut masih perlu dikembangkan dan diterapkan secara sempurna agar siswa mampu menjadi warga Indonesia yang memiliki karakter baik.

Dalam sebuah karakter terdapat sifat kepemimpinan. Kepemimpinan tidak hanya untuk orang yang mempunyai jabatan atau pangkat yang tinggi melainkan seseorang yang mampu menjadi pribadi yang lebih baik dan bersifat tanggung jawab. Sifat yang harus ada pada seorang pemimpin adalah

memiliki kreatifitas, mempunyai keahlian yang lebih, cerdas dan bertanggung jawab (Siregar, 2017). Peserta didik sekolah dasar lebih menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti permainan. Siswa lebih antusias dalam menerima pembelajaran jika pembelajaran tersebut menyenangkan. Menurut Setyawan (2017:45) bahwa “Permainan adalah kesempatan bagi seseorang untuk muncul sebagai pemimpin atau mengalami kepemimpinan oleh orang lain. Nantinya setelah mengalami berbagai permainan, mereka akan lebih mudah menemukan potensi kepemimpinan mereka atau menilai kepemimpinan rekan-rekan mereka.”

Di Indonesia banyak sekali permainan tradisional, mulai dari ujung sabang sampai merauke semuanya mempunyai ciri khas dalam bermain. Dengan demikian, permainan tradisional perlu diajarkan oleh kaum muda seperti anak-anak agar dapat melestarikan dan menjaga dari perkembangan zaman yang sangat pesat. “Di daerah Bali juga terdapat permainan tradisional antara lain: Meong-Meongan (Kabupaten Karangasem), Juru Pencar (Kabupaten Jembrana), Mengarang Bucu (Kabupaten Tabanan), Megoak-Goakan (Kabupaten Buleleng), Makelas-Kelasan (Kabupaten Badung), Macepatan (Kabupaten Klungkung)” ungkapan dari Kesuma (2012). Menurut Putra (2018) cara bermain megoak-goakan buleleng yaitu dengan membentuk satu kelompok besar kemudian terdapat satu anak sebagai penculik. Kelompok besar tersebut terdiri dari yang berbadan tinggi atau yang lebih kuat diikuti dengan anak yang berbadan lebih kecil, sehingga anak terlatih untuk tidak membeda-bedakan kelompoknya dan belajar menjaga kesatuan. Sedangkan anak yang berperan sebagai penculik tugasnya menangkap mangsa yang posisinya berada paling belakang kelompok lawan.

METODE

Metodologi penelitian sangat dianjurkan dalam melakukan penelitian maupun dalam pembuatan laporan penelitian. Hal ini dikarenakan dalam melakukan penelitian menggunakan langkah-langkah yang sistematis dan bertahap sesuai dengan konsep ilmiah, agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif ini mengacu pada Arikunto (2010, 2013) yaitu data yang diwujudkan dalam kata keadaan atau kata sifat. Penelitian deskriptif yang dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian untuk melaporkan peristiwa atau aktivitas yang terjadi. Tujuannya adalah untuk membantu pembaca mengetahui aktivitas yang terjadi di latar penelitian.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam penelitian ini sumber data diklarifikasikan menjadi tiga seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010, 2013) yaitu :

Person (orang) merupakan tempat peneliti bertanya mengenai variable yang diteliti. Sumber data *person* dalam penelitian ini yaitu wawancara dengan guru kelas IV, dan siswa kelas IV SD Negeri Karangsono 03.

Place (tempat) merupakan sumber data yang berupa ruang sebagai tempat berlangsungnya suatu kegiatan yang berhubungan dengan data penelitian. Sumber data *place* dalam penelitian ini adalah ruang kelas IV serta sikap siswa saat pembelajaran

serta bermain permainan tradisional megoak-goakan buleleng.

Paper (kertas) sumber data berupa dokumen, warkat, keterangan, arsip, pedoman, surat keputusan, dan sebagainya tempat peneliti membaca dan mempelajari sesuatu yang berhubungan dengan data. sumber data *paper* dalam penelitian ini adalah daftar nama siswa kelas IV, dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2017: 246) adalah pengambilan data, reduksi data, penyajian data, dan *verification* (penarikan kesimpulan). Pada saat pengambilan data, data yang diperoleh berupa catatan lapangan mengenai objek yang diteliti. Kemudian reduksi data, Data yang diperoleh yaitu hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IV. Hasil observasi peneliti akan dipilah-pilah yang penting kemudian dirangkum hingga jelas. Penyajian data, Penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Jadi data yang diperoleh disajikan dalam bentuk naratif. Yang terakhir adalah penarikan kesimpulan, menarik kesimpulan adalah proses terpenting dan terakhir dilakukan dalam analisis data kualitatif. Peneliti mencari makna dari data yang diperoleh, untuk itu berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul, hipotesis dan sebagainya. Kesimpulan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat. Simpulan yang diambil harus bisa diuji kebenarannya dan kecocokannya sehingga menunjukkan keadaan yang sebenarnya. Jadi bukti tersebut berupa deskripsi hasil observasi, dan hasil wawancara kemudian diperkuat dengan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dari wawancara, observasi, dan dokumen-

tasi diperoleh data bahwa peran permainan tradisional megoak-goakan buleleng untuk melatih jiwa kepemimpinan siswa sudah berperan baik.

Indikator dalam permainan tradisional megoak-goakan buleleng yang diperoleh dari data hasil wawancara dengan guru kelas IV dan siswa siswa kelas IV menyatakan bahwa permainan megoak-goakan buleleng sudah berperan baik untuk melatih jiwa kepemimpinan siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Tuminah, selaku guru kelas IV mengatakan bahwa:

Siswa mempunyai empati kemudian temannya dibelikan jajanan, ketika temannya meminjam barang siswa mau meminjamkannya, saat temannya menyendiri di kelas siswa mengajaknya ke luar kelas, siswa juga berani bertanya, namun dalam piket kelas terdapat teman yang tidak mau melakukannya kemudiannya siswa tersebut lapor kepada saya, namanya juga anak-anak ketika sedang bermain kemungkinan kecil pasti ada yang berkelahi, saya juga setiap hari selalu memotivasi siswa, yang biasanya siswa tidak berani berpendapa sekarang sudah menunjukkan peningkatan sangat membanggakan bagi saya.

Pada indikator pertama pemberani. Menurut (Juanda, 2019: 39-54) bahwa "Pemberani merupakan sifat pantang menyerah. Seseorang pernah mengalami kegagalan dia selalu mencari cara agar terhindar dari kegagalan tersebut untuk kedua kalinya." Peserta didik harus mampu melawan rasa takut pada dirinya agar dapat menjadi peserta didik yang pemberani. Diperoleh data hasil wawancara dan observasi peserta didik kelas IV mampu dalam mengambil peran sebagai goak maupun sebagai pelindung kelompok dalam permainan dan siap mengambil resiko dalam perannya serta berani untuk maju di depan tanpa ada paksaan dari pihak lain.

Pada indikator kedua yaitu Adil, hal ini diperoleh data dari observasi siswa kelas IV dengan adanya permainan Megoak-goakan tidak memilih-milih teman dalam bermain, jadi peserta didik tidak membedakan teman dekat dengan teman biasa. Adapun adil dalam bermain yang dimaksud terdiri dari yang berbadan tinggi atau yang lebih kuat diikuti dengan anak yang berbadan lebih kecil, sehingga anak terlatih untuk tidak membedakan kelompoknya dan belajar menjaga kesatuan. Adil merupakan hasil olah rasa dan perbuatan terpuji dan bermakna indah dalam kebersamaan atas tanggung jawab pribadi, sehingga orang tersebut mempunyai nilai lebih dalam hidupnya sehingga patut mendapat penghargaan (Meirawan, 2016).

Pada indikator ketiga yaitu percaya diri. Hal ini diperoleh data observasi dan wawancara yang terlampir terdapat peningkatan sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional megoak-goakan buleleng. Yaitu berperan untuk siswa lebih menambah rasa percaya diri dalam dirinya. Karena di dalam permainan tersebut peserta didik dituntut untuk siap dalam segala rintangan yang ada di depannya. Artinya sikap malu atau minder hilang saat bermain permainan tersebut. Hal tersebut juga terlihat dalam proses pembelajaran yaitu siswa mampu berpendapat walau terkadang masing terlihat malu serta mampu mengerjakan soal dipapan tulis dengan percaya diri. Menurut Rais (2012a: 151) bahwa di dalam Surat An-Nisa' ayat 84 menjelaskan tentang memerintahkan kita supaya berusaha dan selalu berjuang dengan penuh percaya pada diri sendiri dan tidak membebani diri sendiri.

Pada indikator keempat yaitu sempurna panca inderanya. Sempurna panca indera merupakan kunci dari permainan tersebut. Karena jika penglihatan kurang baik atau pendengarannya kurang baik, maka

tidak bisa optimal dalam bekerja kelompok. Dalam permainan ini menggunakan banyak arahan dan langsung dilaksanakan. Secara keseluruhan siswa sempurna panca inderanya hal tersebut terlihat ketika melaksanakan permainan siswa terlihat saling mengawasi dalam melaksanakan permainan tersebut serta hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa siswa kelas IV sehat semua fisiknya. Menurut Anafiah (2017) bahwa melalui permainan siswa dapat menstimulus inderanya, siswa belajar bagaimana mengkoordinasikan penglihatannya dengan gerakan ketika bermain, bagaimana menggunakan ototnya dengan baik agar tidak cedera, dan meningkatkan kemampuan tubuhnya sehingga siswa harus memiliki kondisi panca indera yang bagus karena permainan itu melibatkan tubuh yang baik agar permainan tersebut berjalan semestinya.

Pada indikator kelima yaitu rendah hati. Walaupun permainan ini mengandung sifat pemberani atau tegas bukan berarti peserta didik menjadi angkuh atau sombong. Dari hasil data observasi dan wawancara siswa yang terlampir, dalam permainan Megoak-goakan peserta didik semuanya sama tidak ada yang paling diunggulkan atau dihebatkan. Kemudian dalam pembelajaran menunjukkan siswa saling menolong temannya ketika dalam kesulitan dan tidak merasa hebat saat mendapat nilai yang kurang memuaskan. Rendah hati atau akhlak (perilaku) merupakan ilmu pengetahuan yang memberikan batasan antara yang baik dan buruk, mengatur pergaulan manusia dan perbuatan manusia agar tercapai tujuan hidup yang selaras, kebahagiaan lahir dan batin (Rais, 2012b: 59).

Pada indikator keenam yaitu tanggung jawab. Menurut (Soengeng, 2013b: 207) bahwa “Bertanggung jawab berarti: “dapat menjawab”, mampu menanggapi bila ditanya tentang apa yang diperbuat atau

tentang tindakan-tindakannya.” Peserta didik bertanggung jawab untuk melindungi kelompoknya dari serangan lawan. Mereka mempertahankan kelompoknya agar tetap utuh sehingga mereka saling berperan sesuai tugasnya. Dalam pembelajaran siswa juga mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tertib dan baik, melaksanakan tugas piket sesuai kesepakatan dan uang tabungan tidak dibuat jajan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peran permainan tradisional Megoak-goakan Buleleng dalam melatih kepemimpinan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa yaitu dengan pengalaman langsung yang dilakukan seorang siswa ketika bermain. Dengan bermain dan mendapatkan manfaat dari nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional megoak-goakan buleleng siswa akan belajar memecahkan masalah, mengambil keputusan yang baik, menyatakan tujuan dan keinginan serta pemikirannya dalam permainan, serta menggunakan pemikirannya untuk menemukan cara mempertahankan kelompoknya agar tidak diambil oleh lawan serta patuh aturan dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Anafiah, S., & Arief, A. (2017). Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bahasa pada Siswa SD Kota Yogyakarta. *Jurnal UST*, 1-9.

Arikunto, S., (2010). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____, (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Farida, S. (2016). Pendidikan karakter dalam perspektif islam. *KABILAH: Journal*

of Social Community, 1(1), 198-207.

Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39-54.

Kesuma, D., (2012). *Pendidikan Karakter kajian teori dan praktik di sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Meirawan, D. (2016). Trilogi karakter manusia bermartabat dan implikasinya pada pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(3).

Putra, M., & Aria P.D., (2018). *Peranan kearifan lokal permainan tradisional dalam pendidika*. Denpasar: Mahasiswa program studi magister sastra agama dan pendidikan bahasa bali IHDN, ejournal.ihdn.ac.id, 8 (1).

Putra, I. K. M., & Aria P. D. (2018).

Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional dalam Pendidikan. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 8(1).

Rais, R., & Durri., (2012). *Pengembangan Kepribadian Dalam Pendidikan Agama Islam*. Semarang: IKIP PGRI PRESS.

Setyawan, S., (2017). *Menyusun Leadership Training untuk Remaja*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Siregar, N. M., & Herlangga, M. (2017). *Peranan Permainan Paintball dalam Membentuk Karakter Kepemimpinan Remaja..* *Jurnal Penjakora*, 3(1), 78-91.

Soegeng, Y., Ghufron., & Kasihadi, (2013). *Landasan Pendidikan Karakter*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.

Sugiyono., (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: C.V Alfabeta.