



**REVITALISASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
MELALUI PERMAINAN RAKYAT PADA SISWA SEKOLAH
DASAR NEGERI 2 RANTAU KADAM KECAMATAN
KARANG DAPO KABUPATEN MUSIRAWAS UTARA**

Nur Nisai Muslihah¹, Ira Miyarni Sustianingsih², Tri Astuti³

^{1,2,3} Universitas PGRI Silampari, Indonesia

Email: nurnisai86@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian pada masyarakat dengan judul “Revitalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Permainan Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Karang Dapo Kabupaten Musirawas Utara” ini bertujuan untuk merevitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat. Target dan sasaran kegiatan adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 2 di Desa Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara yang berjumlah 68 orang. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, demonstrasi, simulasi, dan praktik. Materi yang disampaikan tentang Nilai Pendidikan Karakter, Permainan Rakyat, dan Praktik Bermain Permainan Rakyat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai pendidikan karakter yang ditemukan dalam permainan Congklak adalah kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, dan menghargai prestasi. Dalam permainan Bola Bekel ditemukan kesabaran, terampil, cekatan, keseimbangan otak dan berpikir kritis. Dalam permainan karet ditemukan sikap sportif, kebersamaan, kesederhanaan, kejujuran, kepemimpinan, tanggung jawab, berlapang dada dan disiplin. Dan dalam permainan Egrang Batok Kelapa ditemukan nilai kerja keras.

ABSTRACT

This community service with the title "Revitalizing the Values of Character Education through Folk Games for Students at State Elementary School 2 Karang Dapo, North Musirawas Regency" aims to revitalize the values of character education through folk games. The targets and objectives of the activity are 68 students of State Elementary School 2 in Rantau Kadam Village, Karang Dapo District, North Musi Rawas Regency. The methods used are lecture, demonstration, simulation and practice methods. The material presented is about the Value of Character Education, Folk Games, and the Practice of Playing Folk Games. The results of the activity show that the character education values found in the Congklak game are honesty, discipline, hard work, creativity, curiosity, independence, communicativeness, responsibility, and respect for achievement. In the Bekel Ball game, patience, skill, dexterity, brain balance and critical thinking are found. In the rubber game, sportsmanship, togetherness, simplicity, honesty, leadership, responsibility, tolerance and discipline are found. And in the game of Coconut Shell Stilts, the value of hard work is found.



KEYWORDS

Revitalisasi, Pendidikan Karakter, Permainan Rakyat

Revitalization, Character Education, Folk Games

ARTICLE HISTORY

Received 24 Maret 2024

Revised 19 April 2024

Accepted 30 Mei 2024

CORRESPONDENCE : Nur Nisai Muslihah @ nurnisai86@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan potensi afektif siswa sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa; mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius; menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa; mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; serta mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*) (Kemdiknas, 2011).

Pendidikan karakter berfungsi mengubah karakter bangsa sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia dan NKRI. Fungsi tersebut meliputi fungsi **Pengembangan**: pengembangan potensi siswa untuk menjadi pribadi berperilaku baik, ini bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa; **Perbaikan**: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih bermartabat; **Penyaring**: menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Masalah karakter berkaitan dengan etika, moral, sikap maupun akhlak. Thomas Lickona mengemukakan bahwa karakter adalah “*A reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way.*” Lebih lanjut Lickona menegaskan bahwa “*character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*” (Suyadi, 2015). Menurut Lickona,



karakter mulia (*good character*) meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan, dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan. Dengan kata lain, karakter mengacu kepada serangkaian *pengetahuan (cognitive)*, *sikap (attitudes)*, dan *motivasi (motivations)*, serta *perilaku (behaviours)* dan keterampilan (*skills*).

Karakter yang baik berkaitan dengan “*knowing the good*” (*moral knowing*), “*desiring the good*”/“*loving the good*” (*moral feeling*), dan “*acting the good*” (*moral action*). Tanpa adanya kolaborasi antara pemikiran, perasaan, dan moral dalam tindakan, maka manusia akan sama seperti robot yang terindoktrinasi oleh sesuatu paham (Goleman; Good & Brophy, dalam Ria Riskia Alvi, 2021). Moral bangsa Indonesia sangat memprihatinkan, termasuk para siswa di Sekolah Dasar. Penelitian Nurkhotimah (2020) menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar pun sudah melakukan kenakalan. Jenis kenakalan yang dilakukan oleh siswa di Sekolah Dasar di Suranenggala berupa membolos, ngobrol pada saat belajar, tidak mengerjakan PR, tidak menggunakan ikat pinggang. Hal ini masih tergolong ringan. Menurut Zakiyah Darajat (dalam Nurkhotimah, (2020), kenakalan terbagi dalam tiga bagian, yaitu: 1) Kenakalan ringan; 2) Kenakalan berat yang sudah tergolong pada pelanggaran hukum, dan 3) Kenakalan seksual. Kenyataan di lapangan, saat ini permasalahan siswa di lingkungan sekolah masih terjadi. Mulai dari kasus perundungan, kekerasan fisik, penyalahgunaan narkoba, perkelahian antarsekolah atau tawuran maupun kekerasan seksual yang terjadi antarsiswa maupun melibatkan pengajar. Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2022 tercatat sebanyak 2.883 kasus kejahatan yang pelakunya masih kategori anak maupun remaja. Kekerasan di sekolah merupakan isu yang kompleks dan faktor penyebabnya bisa berlapis. Pemicunya adalah kesenjangan sosial, kemiskinan ekstrem, dan peminggiran sosial (eksklusi sosial). Hal ini berkaitan dengan salah satu dampak dari kemajuan teknologi. Anak-anak sudah banyak yang ketergantungan dengan *android*.

Pernyataan Kepala Biro Komunikasi dan Pelayanan Masyarakat drg.



Widyawati, MKM dalam pemberitaan di Kemkes menyampaikan pernyataan dr. Kristiana Siste, SpKJ (K) saat ditemui dari Departemen Psikiatri FK UI RSCM, 2/7/2023 bahwa dampak seseorang yang mengalami kecanduan terhadap video atau permainan berbasis internet (*game online*) sangat besar. Seseorang yang mengalami *adiksi*, di samping mengalami keluhan secara fisik juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak yang mengakibatkan berperilaku *impulsive* (bertindak tanpa berpikir) yang tidak dapat dikendalikan.

Salah satu upaya menanggulangnya adalah dengan cara merevitalisasi nilai pendidikan karakter pada siswa Sekolah Dasar. Nilai-nilai tersebut meliputi nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Zubaedi, 2012:74-75). Revitalisasi nilai pendidikan karakter dapat dilakukan melalui permainan rakyat. Permainan rakyat memiliki manfaat yang besar bagi anak-anak dalam pengembangan konsep diri, kreativitas, komunikasi, fisik, motorik, serta aspek emosi, kognitif dan kepribadian. Melalui permainan rakyat ini anak-anak dapat bersosialisasi dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Perdima (2021:53) menyatakan bahwa permainan rakyat mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter anak. Permainan Rakyat juga mampu mengasah aspek pengendalian diri, yaitu kemampuan anak untuk menunda kepuasan, bisa bersabar, tidak mudah tersinggung, rasa percaya diri, sikap pantang menyerah, dan sebagainya. Lisa Hati, dkk. (2022) bahwa nilai pendidikan karakter dalam permainan rakyat *Ubang-Ubang (Congklak)*, *Cak (Engklek)*, *Lompat Tali (Karet)*, dan *Tak Tik Bum Wer* yang terintegrasi 38 nilai pendidikan karakter kejujuran, toleransi, kreatif, cinta damai, cinta tanah air, kerja keras, tanggung jawab, dan komunikatif. Hasil penelitian Ramadhani (2018) menunjukkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan Engklek (Cengkleng) adalah sportifitas, kebersamaan, kerja



keras, dan kesenangan. Dengan demikian, permainan tradisional patut dikenalkan kembali kepada anak-anak sebagai media dalam merevitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter.

Pemilihan lokasi kegiatan di Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musirawas Utara ini adalah bahwa pada tahun 1990an di daerah ini pernah terjadi konflik dan kekerasan yang mengakibatkan pertumpahan darah warga setempat. Melalui bermain permainan rakyat diharapkan dapat meminimalisir terjadinya konflik, kekerasan dan kejahatan pada anak-anak sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, Tim Dosen Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau mengadakan kegiatan “Revitalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Permainan Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musirawas Utara” mengingat sekolah merupakan sarana yang efektif dalam merevitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan praktik ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan pemahaman pada siswa kelas III, IV dan V Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara akan pentingnya revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter.

Pelaksanaan program kegiatan pada tahap adalah melakukan persiapan dengan studi pendahuluan ke lokasi mitra dengan cara melakukan wawancara dan tanya jawab kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara. Selanjutnya dilaksanakan kegiatan sosialisasi, evaluasi hasil, dan terakhir pelaporan. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap terdiri perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Tahap persiapan dilakukan selama dua minggu. Pada tahapan persiapan, Tim



mengawali dengan studi pendahuluan, dengan melakukan survei lokasi untuk menetapkan tempat diselenggarakannya program PKM. Studi pendahuluan dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2023. Pada kegiatan awal ini, selain observasi lapangan, Tim juga melakukan wawancara dan tanya jawab kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara, Bapak Muhajib, S.Pd., SD. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data awal sehingga penetapan kegiatan yang dilakukan Tim PKM benar-benar memiliki nilai tepat guna dan berdaya guna dalam memecahkan permasalahan mitra. Kegiatan ini dikuatkan dengan ikatan kerja sama berupa penandatanganan persetujuan mitra.

Tahapan Pelaksanaan dan Evaluasi, kegiatan ini dilaksanakan selama empat minggu (satu bulan), yaitu dari tanggal 2 s.d. 30 Agustus 2023. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan praktik. Sasaran kegiatan PKM adalah siswa kelas 2-6 Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara berjumlah 68 orang. Dalam pelaksanaan kegiatan PKM, Tim PKM Dosen terdiri dari dua orang dosen dari Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, satu orang dosen Prodi Pendidikan Sejarah, dibantu oleh tiga orang mahasiswa UNPARI.

Bentuk evaluasi ketercapaian kegiatan dilakukan melalui pengamatan pada siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara yang sedang bermain dengan permainan rakyat. Selain itu, dengan cara memberikan angket berupa pertanyaan mengenai respon siswa setelah bermain dengan permainan rakyat. Angket yang disebarkan berjumlah 10 pertanyaan. Analisis penghitungan angket dengan menggunakan rumus persentase.

Pada akhir kegiatan, Tim membuat laporan kegiatan secara tertulis pada lembaga perguruan tinggi. Target capaian berupa artikel yang diterbitkan pada jurnal Pengabdian Masyarakat Cemerlang Universitas PGRI Silampari. Kegiatan



ini dilaksanakan oleh 3 orang dosen, yaitu 2 orang dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan 1 orang dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau dengan rincian tugas sebagai berikut: 1) Dra. Nur Nisai Muslihah, M.Pd. bertugas menjelaskan Pengertian Pendidikan Karakter, Nilai-nilai Pendidikan Karakter, 2) Ira Miryani, M. Hum. bertugas menyampaikan Pengertian Permainan Rakyat, Manfaat Permainan Rakyat, Jenis-jenis Permainan Rakyat, dan 3) Dra. Tri Astuti, M.Pd. menyampaikan Cara Bermain Permainan Rakyat dan nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan rakyat. Tim Pengabdian pada Masyarakat dibantu oleh 3 orang mahasiswa untuk melakukan praktik bermain permainan rakyat.

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh Tim dosen Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Silampari di Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara berupa sosialisasi dan praktik Revitalisasi Nilai Pendidikan Karakter melalui permainan rakyat. Sasaran kegiatan adalah Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara berjumlah 68 orang dengan tujuan memberikan edukasi melalui kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara.

Perlaksanaan kegiatan selama empat minggu (2-30 Agustus 2023), diawali dengan tahap persiapan, meliputi observasi awal, perencanaan, dan penetapan kegiatan, selanjutnya tahap pelaksanaan kegiatan dan evaluasi, terakhir pelaporan. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati siswa yang praktik bermain dengan permainan rakyat. Secara umum siswa sebagai peserta kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat sangat antusias dan merasa senang dalam bermain permainan rakyat. Kegiatan ini juga dihadiri oleh kepala



sekolah, guru-guru. Peserta dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini terdiri atas siswa kelas III, IV, V yang sangat antusias mengikuti acara kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat hingga selesai. Hasil akhir kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat adalah bahwa secara umum peserta dapat praktik bermain permainan rakyat. Dari 68 peserta kegiatan pengabdian masyarakat dapat diidentifikasi beberapa permainan rakyat yang dapat dipraktikkan di Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rincian Jenis Permainan dan Jumlah Pemain Permainan Rakyat

No	Nama Permainan	Jumlah Pemain	Jlh Anak yang Ikut Bermain	Persentase	Pelaksanaan
1	Congklak	2	18	26,47%	Baik
2	Bola Bekel	2	14	20,59%	Baik
3	Raket	2	6	8,82%	Baik
4	Karet	Tak terbatas	16	23,53%	Baik
5	Egrang Batok Klp.	Tak terbatas	14	20,59%	Baik
	Jumlah		68	100%	

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa peserta pengabdian pada masyarakat yang bermain permainan rakyat adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan Congklak/Dakon : 18 orang (26,47%),
- 2) Permainan Bola Bekel : 14 orang (20,59%).
- 3) Permainan Raket : 6 orang (8,82%).
- 4) Permainan Karet : 16 orang (23,53%).
- 5) Egrang Batok Kelapa : 14 orang (20,59%).

Permainan yang paling disukai siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kabupaten Musi Rawas Utara adalah permainan Congklak. Melalui kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan rakyat ini secara tidak langsung tertanam dalam diri siswa dan siswa mulai mengenal kembali permainan-permainan rakyat yang ada di Indonesia. Melalui permainan rakyat dapat membentuk karakter siswa Sekolah Dasar sekaligus membangun keterampilan-keterampilan sosial lainnya. Hasil evaluasi

kegiatan ini guru maupun kepala sekolah menyambut baik kegiatan pengabdian masyarakat, dan siswa sebagai peserta kegiatan pengabdian masyarakat semuanya sangat antusias dalam bermain permainan rakyat.

Siswa kelihatan gembira, antusias dan semangat mendengarkan penjelasan dari narasumber. Selain itu peserta juga dapat ikut bermain tanpa beban dalam pikirannya. Berikut ini adalah kegiatan dari pengabdian masyarakat.



Gambar 1. Kepala Sekolah Membuka Acara dan Siswa Menyimak dengan baik



Gambar 2. Tim PKM sedang menyampaikan Materi

Beberapa permainan rakyat yang dapat dipraktikkan dalam kegiatan revitalisasi nilai-nilai pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

1. Permainan Congklak/Dakon

Congklak atau Dakon merupakan permainan rakyat yang sangat populer baik di Indonesia maupun di negara-negara lain meskipun dengan nama yang berbeda. Secara umum, beberapa manfaat dari permainan Dakon adalah sebagai berikut: melatih otak kiri, dan otak kanan, melatih otak kiri dan otak kanan untuk berpikir, melatih anak mencari strategi terbaik agar bisa mengumpulkan biji sebanyak mungkin, melatih kesabaran dan ketelitian, melatih jiwa sportivitas, melatih kemampuan menganalisis. Nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam

permainan Congklak antara lain kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, dan menghargai prestasi. Berikut ini contoh beberapa siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Rantau Kadam yang sedang bermain Congklak.



Gambar 3. Siswa sedang bermain Congklak

2. Permainan Bola Bekel/Kucingan

Bola Bekel merupakan permainan yang sangat sederhana. Alat permainan Bola Bekel ini adalah bola bekel, biji bekel (bisa dari batu kerikil, cangkang keong, atau tutup botol minuman ringan). Pendidikan karakter disiplin dalam permainan Bola Bekel ini terdapat kesesuaian antara aturan-aturan permainan yang harus dipatuhi oleh para pemain. Selain memperlihatkan bentuk keterampilan, kesabaran, terampil, cekatan, namun juga melatih keseimbangan otak dan selalu berpikir kritis. Berikut ini contoh siswa SDN 2 Rantau Kadam yang sedang bermain Bola Bekel.



Gambar 4. Siswa sedang bermain Bola Bekel

3. Permainan Raket (Bulutangkis/Badminton)

Permainan Bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan satu orang melawan satu, atau dua orang melawan dua

orang (Mangun & Budiningsih, 2017). Dhedhy Yuliawan dan Mokhammad Firdaus (2018) mengemukakan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan Bulu Tangkis adalah nilai pendidikan karakter kerja keras, kerja sama, semangat, jujur, pantang menyerah. Berikut ini gambar siswa yang sedang bermain Bulu Tangkis.



Gambar 5. Siswa sedang bermain Bulutangkis

4. Permainan Tali Karet

Permainan karet termasuk permainan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Menurut (Anggraeni, 2018:19) permainan karet atau biasa disebut dengan permainan lompat tali ini merupakan permainan warisan budaya yang telah ada sejak dulu dimana permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak 3-10 anak di halaman rumah. Menurut Mulyani (2016:78), permainan lompat karet dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Karakter disiplin dalam permainan lompat karet adalah, ketika secara konsekuen sebelum memulai permainan maka anak dengan jujur mengadakan suit dan berbesar hati jika kalah. Karakter kedisiplinan yang tertuang dalam permainan ini adalah irama permainan dengan tempo yang cepat, sehingga meski jumlah mereka banyak, maka mereka akan merata merasakan menjadi pemegang tali karet dan pemain tanpa menunggu waktu lama. Sikap sportif, serta nilai moral yang terkandung dalam permainan tali karet adalah nilai kebersamaan, kesederhanaan, kejujuran, kepemimpinan, tanggung jawab, sikap berlapang dada dan nilai taat aturan yang bermanfaat untuk mengembangkan jiwa dan membentuk

karakter anak (Tria Paradisa, 2017). Berikut ini contoh siswa SDN 2 Rantau Kadam Kecamatan Karang Dapo Kecamatan Musi Rawas Utara yang sedang bermain Melompat Tali Karet.



Gambar 6. Siswa sedang bermain Lompat Karet

5. Permainan Egrang Batok Kelapa

Permainan egrang batok (di Lubuklinggau disebut dengan permainan *Tokop Hayak* yaitu permainan yang menggunakan batok kelapa yang telah dibelah menjadi dua bagian, kemudian pada bagian atas tengah batok kelapa diberi lubang untuk mengaitkan tali, dan bagian bawahnya diberi papan atau triplek agar tidak mudah pecah. Permainan ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan keseimbangan anak. Menurut Sulistiyana, et. Al. (2022), permainan Egrang Batok Kelapa efektif dalam meningkatkan karakter kerja keras generasi Z.



Gambar 7. Siswa sedang bermain Egrang Batok Kelapa

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Tim PKM dosen Universitas PGRI Silampari berjalan, lancar dan disambut dengan baik oleh kepala sekolah serta para guru. Siswa sebagai peserta PKM sangat antusias,



sportif, dan disiplin dalam bermain. Selain itu, siswa juga tampak gembira dalam bermain dengan permainan rakyat. Dari 68 peserta yang bermain permainan rakyat terdapat 18 orang (26,47%) yang bermain Congklak/Dakon, 14 orang (20,59%) bermain Bola Bekel, 6 orang (8,82%) bermain Raket, 16 orang (23,53%) bermain Permainan Karet, dan 14 orang (20,59%) bermain Egrang Batok Kelapa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai pendidikan karakter yang ditemukan dalam permainan Congklak adalah kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, dan menghargai prestasi. Dalam permainan Bola Bekel ditemukan kesabaran, terampil, cekatan, keseimbangan otak dan berpikir kritis. Dalam permainan karet ditemukan sikap sportif, kebersamaan, kesederhanaan, kejujuran, kepemimpinan, tanggung jawab, berlapang dada dan disiplin. Dan dalam permainan Egrang Batok Kelapa ditemukan nilai kerja keras. Dengan demikian permainan rakyat merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk membentuk karakter kedisiplinan pada siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 104-111.
- Dewi, R., Muslihah, N. N., Astuti, T., & Effendi, M. S. (2023). Pembentukan Karakter Kedisiplinan Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Melalui Permainan Rakyat. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 303-319.
- Hati, L., Muslihah, N. N., & Lazuardi, D. R. (2022). Analisis Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Rakyat Sebagai Salah Satu Folklor Sebagian Lisan pada Anak Usia SD di Kelurahan Watas Kecamatan Lubuklinggau Barat 1 Kota Lubuklinggau. *Linggau Jurnal Language Education and Literature*, 2(1), 16-24.
- Kemdiknas. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Pendidikan Karakter Berdasarkan Pengalaman di Satuan Pendidikan Rintisan*. Jakarta.



Komisi Perlindungan **Anak** Indonesia (KPAI) *Kasus Perundungan Paling Banyak Terjadi pada Siswa SD*, <https://www.kompas.com/edu/read/2021/10/25/112503471/data-kpai-kasus-perundungan-paling-banyak-terjadi-pada-siswa-sd?page=all>.

Mangun, F. A., Budiningsih, M., & Sugianto, A. (2017). Model latihan smash pada cabang olahraga bulutangkis untuk atlet ganda. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8(2), 78-89.

Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Pers.

Nurkhotimah, I. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meminimalisir Kenakalan Siswa SD di Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 19-31.

Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 440-447.

Peraturan Presiden (Perpres) No 87 Tahun 2017 tentang *Penguatan Pendidikan Karakter*.

Ramadhani, A. (2018, November). Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 1, No. 1).

Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yuliawan, D., & Firdaus, M. (2018). Bulutangkis Sebagai Salah Satu Wadah Penanaman Pendidikan Karakter Kepada Anak. *Journal MOTION*, 2(9), 122-130.

Zubaedi. (2013). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsinya dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kharisma Putra Utama.