

Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter

Siska Oktaviani^{*1}

¹Universitas Widya Gama Mahakam, Samarinda, Indonesia

*Corresponding Author: siska@uwgm.ac.id

Info Artikel Diterima : 01/10/2021 Direvisi: 09/10/2021 Disetujui: 11/10/2021

Abstract. *The purpose of this community service is to increase the value of character in children, and to reintroduce the traditional snake and ladder game with a more exciting game pattern so that in the future this traditional game can continue to be carried out by the children of RT.13 Sidodadi Samarinda Ulu Village. The method used in this activity is the preparation stage with a visit to the RT. 13 Sidodadi, then the implementation stage of the activity begins with the presentation of material about traditional games in the form of various kinds, benefits and steps of the game demonstrated by the community service team, then the final stage by giving rewards given to children representing the group who succeeded quickly to the finish line. It is hoped that this giant snake and ladder game can shape character values in children, as well as reintroduce the traditional snake and ladder game with a more exciting game pattern so that in the future this traditional game can continue to be carried out by children in RT. 13 Sidodadi to fill their spare time.*

Keywords: *character education, traditional games, snakes and ladders*

Abstrak. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter pada anak, serta mengenalkan kembali permainan tradisional ular tangga dengan pola permainan yang lebih seru sehingga kedepannya permainan tradisional ini dapat terus dilakukan anak-anak RT.13 Kelurahan Sidodadi Samarinda Ulu. Metode yang dilakukan pada kegiatan ini yaitu tahap persiapan dengan kunjungan ke RT. 13 Kelurahan Sidodadi, lalu tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyajian materi mengenai permainan tradisional baik berupa macam-macamnya, manfaat dan langkah-langkah permainan yang didemostrasikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, kemudian tahap akhir dengan pemberian reward diberikan kepada anak-anak perwakilan kelompok yang berhasil dengan cepat sampai garis finish. Diharapkan dengan permainan ular tangga raksasa ini dapat membentuk nilai karakter pada anak, serta mengenalkan kembali permainan tradisional ular tangga dengan pola permainan yang lebih seru sehingga kedepannya permainan tradisional ini dapat terus dilakukan anak-anak RT. 13 Kelurahan Sidodadi untuk mengisi waktu luang mereka.

Kata Kunci: pendidikan karakter, permainan tradisional, ular tangga

How to Cite: Oktaviani, S.(2020). Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Prima Abdika:Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4),129-135. <https://doi.org/10.37478/abdika.v1i4.1285>



Copyright (c) 2021 Siska Oktaviani. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan wadah dan jalan bagi anak untuk membentuk identitas diri di masyarakat. Menurut Farida (2016) tujuan dari pendidikan karakter adalah membentuk kepribadian anak untuk menjadi manusia yang memiliki karakter baik, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, disiplin, jujur dan tanggung jawab. Diharapkan pula, pendidikan karakter dapat membentuk nilai-nilai baik pada anak yang kelak dapat menjadi kebiasaan positif sehingga menjadi bekal mereka ketika beranjak dewasa dan hidup ditengah-tengah masyarakat (Fitriyah & Purwoko, 2018).

Pemerintah telah mengeluarkan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter (PPK). Tujuan Perpres ini tentu untuk membentuk pribadi bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai karakter yang digali dari budaya bangsa Indonesia sendiri. Menurut (Dalyono & Lestariningsih, 2016) di sekolah, penanaman pendidikan karakter sudah dilakukan dengan menyelipkan nilai-nilai karakter pada setiap kegiatan pembelajaran. Namun problematika yang sedang dihadapi saat ini

adalah pandemi covid-19, yang mengalihkan beberapa kegiatan di rumah, mulai dari beribadah, bekerja dan belajar. Sebagai tindakan pencegahan penularan virus, pemerintah menghimbau semua lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah dengan sistem daring dan luring (Nengrum, Pettasolong, & Nuriman, 2021).

Proses belajar dari rumah kurang lebih setahun belakangan ini membuat banyak anak merasa bosan, hal ini terjadi karena kegiatan yang rutin mereka lakukan menjadi terbatas serta kegiatan yang monoton mereka lakukan setiap hari. Adanya kebosanan tersebut, membuat anak-anak banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Kecendeungan anak bermain dengan *gadget* dan mulai meninggalkan permainan tradisional ternyata mempengaruhi sikap anak menjadi kurang dapat bersosialisasi, kurang sopan dalam berperilaku, kurang santun dalam bertutur kata baik dengan teman-teman maupun orang yang lebih tua. Pernyataan tersebut sejalan dengan Erdiana (2016) yang menyatakan bahwa jika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* maka akan mempengaruhi pola interaksi anak dengan orang lain, yang membuat anak menjadi kurang kooperatif.

Berdasarkan hasil observasi pada anak-anak usia SD dan SMP di RT. 13 Kelurahan Sidodadi Samarinda Ulu, masih ada yang berperilaku kurang sopan, belum memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas pribadi serta belum bisa disiplin terhadap kewajiban mereka. Sehingga perlu ada usaha untuk mengisi waktu luang dan juga juga memiliki manfaat yang baik sebagai sarana edukasi serta sarana pembentuk karakter bagi anak-anak RT. 13 Kelurahan Sidodadi melalui permainan tradisional berupa permainan ular tangga raksasa. Diharapkan dengan permainan ular tangga raksasa ini dapat membentuk nilai karakter pada anak, serta mengenalkan kembali permainan tradisional ular tangga dengan pola permainan yang lebih seru sehingga kedepannya permainan tradisional ini dapat terus dilakukan anak-anak RT. 13 Kelurahan Sidodadi untuk mengisi waktu luang mereka.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan kunjungan ke RT. 13 Kelurahan Sidodadi. Melakukan koordinasi dengan ketua RT dan warga untuk mendapat arahan dalam pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya membuat kesepahaman antara tim pengabdian kepada masyarakat dengan ketua RT. 13 dan warga yaitu dengan memberi penjelasan mengenai kegiatan pengabdian masyarakat yang akan diadakan, serta berkoordinasi mengenai tempat dan waktu yang tepat untuk melakukan kegiatan. Kemudian tim pengabdian kepada masyarakat menyusun jadwal dan materi kegiatan serta menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyajian materi mengenai permainan tradisional baik berupa macam-macamnya, manfaat dan langkah-langkah permainan oleh tim pengabdian kepada masyarakat selama 1 jam, adapun langkah-langkah permainan ular tangga raksasa yaitu: 1) anak-anak warga RT. 13 dibagi dalam kelompok-kelompok kecil sesuai usia atau kelas sekolah mereka; 2) setiap anggota kelompok

melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain; 3) anggota kelompok bergantian melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul; 4) anggota kelompok membaca dan menjawab soal yang tertulis di papan ular tangga; 5) apabila berada di papan yang terdapat gambar tangga, maka anggota kelompok berhak naik ke arah papan yang dituju, namun apabila anggota kelompok berada di papan yang terdapat gambar ular, maka anggota kelompok harus turun mengikuti ekor ular; 6) anggota yang tercepat mencapai finish menjadi pemenang. Langkah-langkah permainan tersebut didemostrasikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat karena menurut Kurniawan (2012) dengan demonstasi anak-anak dengan mudah memahami materi karena materi disampaikan dengan memperagakan secara langsung. Setelah memperhatikan demonstrasi, anak-anak diarahkan untuk mempraktikkan sendiri permainan ular tangga secara bergantian.

Tahap terakhir adalah pemberian *reward* dan dilanjutkan dengan evaluasi kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan warga RT. 13 lebih khusus orang tua terhadap kegiatan permainan tradisional ular tangga yang dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan permainan ular tangga raksasa dilaksanakan pada hari Sabtu, 19 Juni 2021 dari pukul 14.00 – 17.00 wita yang dihadiri 20 anak di kediaman Ibu Retno yang merupakan salah satu warga di RT. 13 Kelurahan Sidodadi. Kegiatan permainan ular tangga raksasa berjalan dengan baik dan lancar. Selama permainan ular tangga raksasa berlangsung, tim pengabdian masyarakat melakukan pengamatan terhadap karakter yang muncul selama anak-anak RT. 13 bermain ular tangga raksasa, hasil pengamatan karakter dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Karakter yang terbentuk melalui permainan ular tangga raksasa

Kegiatan Permainan	Tindakan	Karakter
Persiapan Permainan	Menyiapkan papan ular tangga dan dadu	Kerja Sama
Pelaksanaan Permainan	Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain	Demokratis dan Jujur
	Melemparkan dadu sesuai urutan bermain	Tanggung Jawab dan Jujur
	Melangkah sebanyak mata dadu yang keluar	Jujur dan Disiplin
	Memberitahu giliran pemain yang akan bermain	Jujur
	Bergantian bermain sesuai urutan	Disiplin
	Mencari jawaban dari pertanyaan yang ada di papan ular tangga	Tekun
	Menjawab pertanyaan dari pertanyaan yang ada di papan ular tangga	Teliti dan Disiplin
Akhir Permainan	Berani mengemukakan jawaban	Mandiri
	Bertepuk tangan untuk pemain yang berhasil sampai garis <i>finish</i>	Menghargai Prestasi
	Membersihkan papan ular tangga dan dadu	Kerja Sama

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa sejak persiapan permainan ular tangga raksasa telah terjadi proses pembentukan karakter. Pada tahap persiapan, tim pengabdian masyarakat menyiapkan papan ular tangga dan dadu, anak-anak secara spontan (tanpa diperintah) ikut membantu tim memasang papan ular tangga raksasa yang berukuran 2 m x 2 m dan meletakkan dadu di tengah papan ular. Hal ini menunjukkan karakter kerja sama, karena media permainan telah siap, maka permainan dapat lebih cepat dimulai. Kemampuan bekerja sama adalah kemampuan yang dilakukan oleh beberapa anak untuk saling menolong satu sama lain sehingga nampak kebersamaan untuk mencapai tujuan bersama (Apriono, 2012).



Gambar 1. Anak-anak berkerja sama memasang papan ular tangga

Saat pelaksanaan permainan, karakter lain pun nampak seperti karakter jujur ketika tim lupa menentukan kelompok yang seharusnya bermain, anak-anak memberitahukan bahwa bukan kelompok mereka yang mendapat giliran bermain melainkan kelompok lain. Karakter jujur juga terlihat saat anak-anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain, dan kemudian saat melemparkan dadu dan melangkah sebanyak mata dadu yang keluar, tidak ada yang sengaja menambah langkah.



Gambar 2. Anak-anak menentukan urutan bermain

Walaupun mereka ingin memenangkan permainan, tetapi tidak ada yang sengaja berbuat curang. Hal ini sejalan dengan pendapat Vera (2012) bahwa dengan permainan dapat menanamkan kejujuran pada diri anak karena yang terlibat dalam permainan harus berbuat jujur, walaupun ingin menjadi pemenang.

Permainan ular tangga raksasa berjalan lancar juga karena anak-anak memiliki karakter disiplin, hal itu terlihat dari anak-anak yang bermain sesuai urutan. Mereka juga memiliki karakter teliti yang terlihat saat menjawab pertanyaan yang ada di papan ular tangga. Serta adanya karakter mandiri yang terlihat dari keberanian anak-anak menjawab pertanyaan yang ada di papan ular tangga.



Gambar 3. Anak-anak melakukan permainan ular tangga raksasa

Karakter menghargai prestasi tampak saat pengumuman anggota kelompok yang menjadi pemenang, anak-anak lain secara serempak bertepuk tangan. Ketika permainan berakhir, tim melipat kembali papan ular tangga raksasa, dan anak-anak juga ikut membantu sekaligus membersihkan halaman tempat bermain ular tangga. Dalam hal ini, pembentukan karakter peduli lingkungan ditanamkan melalui contoh dan keteladanan karena menurut Munawwaroh (2019) pendidikan karakter tidak perlu menggunakan metode pendidikan yang lain selain keteladanan.



Gambar 4. Anak-anak membantu membereskan papan ular tangga

Permainan ular tangga memiliki tiga manfaat yaitu 1) perkembangan aspek sosial dengan memperoleh pengalaman dan berkomunikasi dengan sesama; 2) perkembangan aspek kepribadian dengan memupuk rasa percaya diri serta belajar bersikap dengan baik agar dapat bekerja sama; 3) perkembangan aspek kognitif dengan memperoleh pengetahuan dan kemampuan daya ingat (Siyam, Nurhapsari, & Benyamin, 2015).

Setelah permainan selesai, tim pengabdian masyarakat melakukan pemberian *reward*. Menurut Puspitasari (2015) *reward* adalah memberi penghargaan kepada seseorang yang berhasil melakukan sesuatu dan dalam kegiatan ini pemberian *reward* diberikan kepada anak-anak perwakilan kelompok yang berhasil dengan cepat sampai garis *finish*.



Gambar 5. Anak-anak menerima reward

Simpulan dan Tindak Lanjut

Permainan ular tangga raksasa selain dapat mengisi waktu luang anak-anak saat belajar dari rumah (BDR) ternyata dapat digunakan untuk membentuk karakter. Secara tidak langsung banyak karakter yang terbentuk selama anak mengikuti permainan ular tangga, seperti diajak berbagi bermain dengan teman, tidak bermain curang, mau memberi kesempatan dengan teman, serta tidak mudah merasa disisihkan. Dengan kata lain, permainan ular tangga dapat digunakan untuk mengajarkan banyak hal, tidak hanya pengetahuan saja tetapi mencakup moral, etika dan karakter yang berlaku dalam masyarakat dan lingkungan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan bantuan dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Apriono, D. (2012). Meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam belajar melalui pembelajaran kolaboratif. *Prospektus Jurnal Ilmiah Unirow Tuban*, 56(2).
- Dalyono, B., & Lestariningsih, E. D. (2016). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora*, 3(2, Oktober), 33–42.
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak TK kelompok B di kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9–17.
- Farida, S. (2016). Pendidikan karakter dalam prespektif islam. *KABILAH: Journal of Social Community*, 1(1), 198–207.
- Fitriyah, F., & Purwoko, B. (2018). Youth narcissistic and aggression: A challenge for guidance and counseling service in University. In *1st*

International Conference on Education Innovation (ICEI 2017) (pp. 109–111). Atlantis Press.

- Kurniawan, D. E. (2012). Perbedaan pengaruh penyuluhan kesehatan menggunakan media visual dan media audiovisual terhadap perubahan sikap membuang sampah pada siswa di SMPN 1 Balung Kabupaten Jember. *Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya*.
- Munawwaroh, A. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 7(2), 141–156.
- Nengrum, T. A., Pettasolong, N., & Nuriman, M. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(1), 1–12.
- Puspitasari, R. (2015). Pengaruh pemberian hadiah (reward) terhadap kemandirian belajar anak di TK Tunas Muda Karas Kabupaten Magetan TA 2015/2016. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan UNS 2015*. Sebelas Maret University.
- Siyam, S. N. L., Nurhapsari, A., & Benyamin, B. (2015). PENGARUH STIMULASI PERMAINAN ULAR TANGGA TENTANG GINGIVITIS TERHADAP PENGETAHUAN ANAK USIA 8-11 TAHUN Studi terhadap Siswa SD Negeri Kuningan 04, Kecamatan Semarang Utara. *ODONTO: Dental Journal*, 2(1), 25–28.
- Vera, A. (2012). Metode mengajar anak di luar kelas (outdoor study). *Yogyakarta: Divapress*.