

# PEMBENTUKAN NILAI MORAL SISWA DENGAN MEMANFAATKAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN

*by* Sri Rahayu

---

**Submission date:** 18-Jan-2020 02:25PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1243372014

**File name:** JURNAL\_7.pdf (162.07K)

**Word count:** 1572

**Character count:** 10576

## PEMBENTUKAN NILAI MORAL SISWA DENGAN MEMANFAATKAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN

**21** **icilia Ika Rahayu Nita<sup>1</sup>, Tri Candra Wulandari<sup>2</sup>, Sri Rahayu<sup>3</sup>,**  
*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Matematika,*  
*Universitas Kanjuruhan Malang*  
*cirn@unikama.ac.id*  
*fikri.chan@16kama.id*  
*yykisk728@gmail.com*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang bagaimana pembentukan nilai moral siswa dengan memanfaatkan kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar. Peneliti memilih permainan Congklak (dakon) sebagai bentuk kearifan lokal yang digunakan dalam pembelajaran PKn. Penelitian **12** dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di kota Malang, dengan subjek penelitian adalah 28 siswa kelas tiga yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan hasil observasi, hasil wawancara serta dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Nilai moral yang terbentuk selama kegiatan pembelajaran PKn berlangsung adalah kebersamaan, kejujuran, ketaatan, tanggung jawab dan lapang dada.

*Kata kunci: moral, kearifan lokal, permainan congklak, pembelajaran PKn*

### Pendahuluan

Pentingnya pembentukan moral anak untuk mengatasi terjadinya penyimpangan sosial didalam hidup bermasyarakat. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara **15** eksplisit dinyatakan pada pasal 3 bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia atau bermoral tinggi. Tujuan pendidikan nasional sebagai *ultimate goals*, yang harus dicapai bangsa Indonesia, ternyata memiliki perhatian yang luar biasa pada moral. Mendidik seseorang hanya untuk berpikir dengan akal tanpa disertai pendidikan moral berarti membangun suatu ancaman dalam kehidupan bermasyarakat (Rooseve dalam Lickona, 2016:3). Oleh karena itu, moral merupakan salah satu pijakan penting bagi peserta didik agar menjadi manusia yang berguna.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik di kelas tiga sekolah dasar, hanya melakukan kegiatan sebatas rutinitas. Sebagai contoh, kegiatan berdoa di awal pembelajaran hanya dimaknai peserta didik sebagai rutinitas, hal ini tampak dari masih ada beberapa peserta didik yang tidak serius saat berdoa, bergurau dengan teman sebangku bahkan sampai mengganggu teman yang sedang berdoa.

Selain itu, saat guru memulai kegiatan pembelajaran, peserta didik kurang memiliki sikap menghormati dan menghargai orang lain yang sedang berbicara. Hal ini tampak dari sikap peserta didik yang mengabaikan guru, asyik berbicara dengan teman bahkan ada peserta didik yang menjawab dengan bahasa yang kurang sopan saat guru menegur.

Sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini, yaitu kurikulum 2013, pelajaran PKn terintegrasi dalam pelajaran tematik. Sehingga nilai-nilai yang ada dalam pelajaran PKn seharusnya dapat diintegrasikan pula dengan konsep pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia, Olah raga, Seni Budaya bahkan dengan pelajaran Matematika.

Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan oleh guru dapat dikatakan cukup variatif, guru pernah menggunakan diskusi, tanya jawab bahkan permainan. Namun, guru lebih memilih metode ceramah, karena dianggap lebih efektif dan efisien. Guru tidak menggunakan metode permainan, karena saat pembelajaran, siswa tampak gaduh, dan lebih fokus pada permainannya saja, kurang mampu menangkap konsep yang disampaikan.

Padahal, melalui permainan tradisional, karakter peserta didik akan terbentuk secara alami. Ifa (2006) menyebutkan bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa. Permainan tradisional banyak menyumbang karakter-karakter dan kearifan lokal yang menjadi panduan hidup suku bangsa yang saat ini mulai luntur. Ernita (2012) menambahkan bahwa permainan tradisional efektif digunakan untuk membangun pemahaman karakter kejujuran pada anak usia dini, seperti kepemimpinan, kerjasama, lapang dada, menegakkan keadilan, taat aturan, jujur, usaha keras, tidak sombong, cerdas, dan motivasi untuk menang.

Peneliti menggunakan permainan congklak (*dakon*) sebagai salah satu alat untuk menanamkan nilai moral pada peserta didik yang dikaitkan langsung dengan konsep Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini disosialisasikan juga dengan tema pada pelajaran tematik yaitu Permainan Tradisional. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan (Sukirman, 2008:2)

### Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar negeri di kecamatan Sukoharjo Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan di kelas tiga dengan 28 peserta didik yang terdiri dari 17 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki.

Lembar observasi, wawancara dan dokumentasi digunakan peneliti sebagai alat untuk mengumpulkan data. Kegiatan observasi dilaksanakan sendiri oleh peneliti yang dibantu oleh 11 observer. Peneliti menggunakan teknik triangulasi data untuk melihat keabsahan data dengan membandingkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu sebanyak 4 kali pertemuan dengan durasi waktu 3x30 menit tiap pertemuan. Waktu pertemuan disesuaikan dengan jadwal tema yang ada di sekolah.

### Hasil dan Pembahasan

Permainan congklak (*dakon*) merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia yang sering digunakan oleh anak-anak di wilayah pulau Jawa. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan ini hampir tak pernah digunakan lagi

oleh anak-anak. Sehingga, saat penelitian ini dilaksanakan, peneliti perlu menjelaskan dan mensimulasikan terlebih tata cara permainan congklak kepada siswa.

Pembelajaran menggunakan tema 5 yaitu Permainan Tradisional dengan subtema 2 yaitu Permainan Tradisional di daerahku, pada pembelajaran 1 dan 2. Proses pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan saintifik dengan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah, demonstrasi, *role playing* dan presentasi.

Banyaknya congklak disesuaikan dengan jumlah peserta didik yaitu setiap pasangan mendapatkan satu congklak, sehingga peneliti menyediakan 14 permainan congklak. Peneliti memilih congklak yang berbahan dasar plastik, dengan tujuan mudah dibawa, ringan dan tidak mudah pecah.

Pada pertemuan pertama, permainan congklak belum terlaksana, peneliti melakukan pembelajaran di kelas seperti biasanya sekaligus memberi contoh bagaimana langkah-langkah permainan congklak. Peserta didik tampak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama mengacu pada sub tema 2 pembelajaran 1. Kegiatan pembelajaran 1 membahas tentang macam-macam permainan tradisional dan bentuk geometris pada bangun datar. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode saintifik, peserta didik menjelaskan dengan baik macam-macam permainan tradisional yang ada disekitar mereka.

Pertemuan kedua masuk pada pembelajaran 2, pembelajaran ini membahas tentang penjelasan langkah-langkah permainan congklak dan melakukan simulasi di kelas. Permainan congklak benar-benar terlaksana pada pertemuan ketiga. Kegiatan bermain congklak dilaksanakan diluar kelas, dengan tujuan tempat lebih luas, udara lebih segar, dan peserta didik merasakan suasana baru.

Terdapat enam indikator nilai moral yang diamati selama permainan congklak, yaitu kebersamaan, kejujuran, bertanggung jawab, motivasi berprestasi, sikap lapang dada, dan taat pada aturan. Berdasarkan hasil observasi, pencapaian nilai moral selama bermain congklak berada pada kategori sangat baik.

Kebersamaan merupakan nilai moral yang bertujuan agar siswa dapat saling bekerjasama dengan pasangan bermain. Hal ini telah dilakukan peserta didik saat mereka memainkan congklak, yaitu saat menyiapkan dan mengembalikan congklak setelah bermain. Sikap kebersamaan ini muncul dengan penuh tanggung jawab dari diri peserta didik.

Kejujuran pada permainan congklak tampak pada pembagian biji satu persatu ke setiap lubang yang dilewatinya, pemain tidak dapat memindahkan biji menuju satu lubang saja, meskipun tidak tampak, akan tetapi peserta didik mampu melakukan dengan baik. Tidak hanya kejujuran, saat peserta didik berlaku jujur, secara langsung peserta didik mengikuti aturan dengan taat.

Permainan congklak membawa perubahan yang cukup baik, bagi suasana kelas. Sebelum bermain congklak, antar peserta didik kurang terjalin rasa kepedulian, sikap penolakan terhadap suatu perintah sangat terasa, akan tetapi, setelah melakukan permainan congklak dengan teman kelasnya, peserta didik lebih bersikap lebih bertanggungjawab dan lebih peduli dengan sekitarnya. Perubahan yang tampak dalam diri peserta didik ini sesuai dengan pendapat Ariani (dalam Munawaroh, 2011:3) yang menyampaikan bahwa permainan anak

bermanfaat untuk memberikan pendidikan pada anak dalam berbagai segi seperti sifat sosial, sikap disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri. Selain itu, permainan tradisional memiliki manfaat dalam menanamkan nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak seperti nilai kejujuran, sportivitas, keuletan, kesabaran, kreativitas dan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain (Sujarno dalam Mulyani, 2013:2).

Selain nilai moral, permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada peserta didik. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain (Rindiana, 2017). Hal sangat tampak saat awal permainan congklak, peneliti membagi pasangan secara acak, sehingga banyak pasangan bermain yang bukan teman sebangku, awalnya terdapat penolakan, akan tetapi setelah permainan berlangsung peserta didik tampak *enjoy* dengan permainannya.

Bermain congklak juga dapat mengajari peserta didik mengurangi egois, sikap berusaha bersaing dengan jujur dan sportif (Aisyah, 2014). Secara tidak langsung, nilai kejujuran, sikap lapang dada muncul pada saat bermain. Berdasarkan hasil observasi, diawal permainan, peserta didik kurang mampu menerima kekalahan, akan tetapi sikap pasangan bermain yang memberi motivasi membuat teman lainnya semangat untuk melanjutkan permainan.

### **Kesimpulan**

Nilai moral yang terbentuk dengan menggunakan permainan Congklak (*dakon*) antara lain adalah kebersamaan, kejujuran, bertanggung jawab, motivasi berprestasi, sikap lapang dada, dan taat pada aturan.

Permainan congklak dapat membantu memunculkan nilai moral pada diri peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak seyogyanya dapat digunakan untuk memunculkan karakteristik konsep pada pelajaran lain, seperti konsep penjumlahan dan pengurangan pada pelajaran matematika.

### **Daftar Pustaka**

- Aisyah, Fad. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup)
- Ernita, Lusiana. 2012. *Membangun Karakter Kejujuran melalui Permainan Tradisional Jawa pada Anak Usia Dini di Kota Pati*. Semarang. Universitas Negeri Semarang
- Lickona, 2016. *Educating For Character Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Muchson, Samsuri. 2013. *Dasar-Dasar Pendidikan Moral Basis Pengembangan Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ombak
- Mulyani, Sri. 2013. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta:Langensari Publishing

<sup>4</sup>  
Ridiana, 2017. *Pembentukan Moral Anak Melalui Nilai Kearifan Lokal yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Congklak di Kelurahan Bangsal Kecamatan Pesantren Kota Kediri*. Malang. Universitas Negeri Malang

<sup>6</sup>  
Suharjo, 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta

# PEMBENTUKAN NILAI MORAL SISWA DENGAN MEMANFAATKAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	2%
2	Akhmad Humaidi. "Nilai Budaya dalam Lagu Banjar: Pernikahan, Mata Pencaharian, dan Permainan Tradisional", <i>STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya</i> , 2016 Publication	1%
3	<a href="https://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://karya-ilmiah.um.ac.id">karya-ilmiah.um.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://ar.scribd.com">ar.scribd.com</a> Internet Source	1%
6	Irma Suryani. "Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar", <i>Jurnal Gentala Pendidikan Dasar</i> , 2017 Publication	1%

7

Rifa Suci Wulandari, Hestri Hurustyanti.  
"CHARACTER BUILDING ANAK USIA DINI  
MELALUI OPTIMALISASI FUNGSI  
PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS  
BUDAYA LOKAL", Indonesian Language  
Education and Literature, 2016

Publication

1%

8

Arni Gemilang Harsanti. "INTEGRASI  
PEMBENTUKAN KARAKTER DALAM  
PEMBELAJARAN IPS SD", Premiere  
Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan  
Pembelajaran, 2016

Publication

1%

9

Nurhafifah Nurhafifah, Heni Nafiqoh.  
"PENANAMAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN  
KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI DI TK  
ISLAM TERPADU BINA INSAN CENDIKIA  
CIMAHI", CERIA (Cerdas Energik Responsif  
Inovatif Adaptif), 2019

Publication

1%

10

[garuda.ristekdikti.go.id](http://garuda.ristekdikti.go.id)

Internet Source

1%

11

[itikakirana.blogspot.co.id](http://itikakirana.blogspot.co.id)

Internet Source

1%

12

[www.jurnal.fkip.uns.ac.id](http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id)

Internet Source

1%



13	<a href="http://elibrary.almaata.ac.id">elibrary.almaata.ac.id</a> Internet Source	1%
14	<a href="http://bagirpp.blogspot.com">bagirpp.blogspot.com</a> Internet Source	1%
15	Vinanda Zulfira, Evita Anggereini, Ali Sadikin. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari", BIODIK, 2019 Publication	1%
16	<a href="http://fip.ikipmataram.ac.id">fip.ikipmataram.ac.id</a> Internet Source	1%
17	<a href="http://grant-artikel.blogspot.com">grant-artikel.blogspot.com</a> Internet Source	1%
18	<a href="http://repo.iain-tulungagung.ac.id">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	1%
19	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	1%
20	<a href="http://arniwirasinidkd.blogspot.com">arniwirasinidkd.blogspot.com</a> Internet Source	1%
21	<a href="http://fitrahanjar11.blogspot.com">fitrahanjar11.blogspot.com</a> Internet Source	1%

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On