



**PEMBENTUKAN KARAKTER KEDISIPLINAN PADA SISWA
SEKOLAH DASAR NEGERI MAMBANG KECAMATAN
MUARA KELINGI KABUPATEN MUSI RAWAS
MELALUI PERMAINAN RAKYAT**

Rusmana Dewi¹, Nur Nisai Muslihah², Tri Astuti³, M. Syahrudin Effendi⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Silampari, Indonesia

Email: nurnisai86@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan rakyat pada siswa Sekolah Dasar. Sasaran dan target kegiatan ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Desa Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas agar dapat mengenal dan bermain permainan rakyat. Metode yang digunakan dalam kegiatan adalah metode ceramah, demonstrasi, simulasi, dan praktik. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini meliputi: Pengertian Permainan Rakyat, Manfaat Permainan Rakyat, Jenis-jenis Permainan Rakyat, Cara Bermain dalam Permainan Rakyat, dan Praktik Bermain Permainan Rakyat, Nilai Karakter Disiplin dalam setiap Permainan Rakyat. Hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat menunjukkan bahwa sebanyak 86 siswa Sekolah Dasar Negeri desa Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas yang menjadi peserta kegiatan ini sangat antusias dalam bermain permainan rakyat. Permainan yang dipraktikkan adalah permainan Cengkleng, Permainan Tali Karet, permainan Congklak Dakon, permainan Egrang Kayu, permainan Bola Bekel dan permainan Egrang Batok

ABSTRACT

This community service aims to reintroduce folk games to elementary school students. The aim and target of this activity are students of the State Elementary School in Mambang Village, Muara Kelingi District, Musi Rawas Regency so they can get to know and play folk games. The methods used in the activities are lecture, demonstration, simulation and practice methods. The material presented in this activity includes; Definition of Folk Games, Benefits of Folk Games, Types of Folk Games, How to Play in Folk Games, and Practice of Playing Folk Games, Character Values of Discipline in each Folk Games. The results of the Community Service activities showed that as many as 86 students from the Public Elementary School in Mambang Village, Muara Kelingi District, Musi Rawas Regency who participated in this activity were very enthusiastic about playing folk games. The games practiced are the Cengkleng game, the Rubber Rope game, the Congklak Dakon game, the Wooden Stilts game, the Bekel Ball game and the Shell Stilt game.

KEYWORDS

Karakter Kedisiplinan, Permainan Rakyat

Discipline Character, Folk Games

ARTICLE HISTORY

Received 24 Maret 2023

Revised 19 April 2023

Accepted 30 Mei 2023



CORRESPONDENCE : Nur Nisai Muslihah @ nurnisai86@gmail.com

PENDAHULUAN

Keberagaman budaya sebagai warisan leluhur masyarakat Indonesia merupakan wujud kekayaan tradisi dan budaya sehingga disebut negara multikultural. Salah satu budaya itu adalah permainan rakyat. Permainan rakyat lahir dan berkembang sesuai dengan kebutuhan pada zamannya. Pemanfaatan sumber daya alam, memunculkan ide kreatif bagi setiap siswa secara alami. Misalnya, saat tidak ada bola untuk bermain kasti, maka anak-anak menciptakan permainan paku liling sebagai pengganti. Pola bermainannya mirip seperti bermain bola kasti. Hanya saja paku liling diganti dengan kayu. Selanjutnya, daerah yang minim untuk mendapatkan kayu dan bambu untuk membuat Egrang, misalnya yang tinggal di pesisir pantai yang dominan tumbuh pohon kelapa, maka terciptalah alat permainan dengan memanfaatkan batok kelapa, disebut dengan Egrang tempurung. Selanjutnya mereka yang berdomisili di sekitar sungai kecil mau pun sungai besar, banyak air, kolam, dan lain-lain maka akan muncul ide permainan air, membuat rakit dari bambu, atau dari gedebok (batang) pisang pengganti perahu.

Bermain permainan rakyat secara alami pada anak dapat berdampak positif, di antaranya melahirkan jiwa yang sehat, cekatan bertindak dan mengambil keputusan, terampil, disiplin, sportif, dan lebih berani menghadapi tantangan, dibanding anak-anak yang hanya diam bermain dengan digit seperti kebanyakan anak-anak sekarang ini. Permainan rakyat merupakan permainan yang menyenangkan dan menjadi media tumbuh kembang untuk bersosialisasi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Anggita, dkk. (2018:55-59) bahwa permainan rakyat merupakan salah satu sarana bermain bagi anak yang bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, serta mengandung nilai-nilai positif kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi.



Dikaitkan dengan dilema yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, berapa banyak terjadi pergeseran nilai sosial dan tujuan pendidikan di Indonesia, umumnya anak-anak belum bisa berlaku bijak dalam menghadapi berkembangnya teknologi. Berbagai macam informasi belum bisa mereka saring. Sementara orang tua cenderung melepas anak-anak bermain *gadget* tanpa pengawasan. Melalui permainan rakyat, berbagai manfaat dapat diperoleh, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak terutama usia Sekolah Dasar. Dengan permainan rakyat dapat membantu memperbaiki kondisi mental anak-anak di masyarakat. Bahkan dengan bermain permainan tradisonal ini dapat menjadi alternatif penguatan pendidikan karakter. Hal itu disebabkan pada setiap permainan tersirat nilai-nilai karakter, di antaranya adalah nilai karakter kedisiplinan.

Secara etimologis karakter berasal dari bahasa Yunani (greek), yaitu *chaarassein* yang berarti “*to engrave*”. Kata “*to engrave*” dapat artikan sebagai kegiatan mengukir, melukis, memahatkan dan menggoreskan. Hal yang sama diungkapkan Lickona (2013) yang menyatakan, karakter adalah “*A reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way.*” Selanjutnya Lickona memberikan tambahan, “*character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior*”. 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 (*behaviors*) dan keterampilan (*skills*). Oleh karena itu, permainan rakyat sangat erat kaitannya dengan kedisiplinan.

Kedisiplinan berkaitan dengan ketaatan (kepatuhan) dalam menjalankan tata tertib dan sebagainya. Menurut Nugraha (2018) disiplin terkait dengan dua hal. *Pertama*, suatu kegiatan dimana penampilan dan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tatanan nilai, norma dan ketentuan-ketentuan yang berlaku di Sekolah, di



kelas dan dimana mereka berada. *Kedua*, disiplin adalah suatu keadaan tertib dimana siswa-siswa yang bergabung dalam suatu organisasi tunduk pada peraturan-peraturan yang telah ada dengan rasa senang hati. Triyatmoko (2018) menjelaskan bahwa disiplin adalah suatu kondisi yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan keterikatan. Melalui kegiatan permainan rakyat kedisiplinan sedikit demi sedikit tertanam dalam jiwa.

Berdasarkan uraian di atas maka Tim Pengabdian Masyarakat mengadakan pengabdian masyarakat dengan judul “*Pembentukan Karakter Kedisiplinan pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Melalui Permainan Rakyat*” mengingat bahwa sekolah merupakan sarana yang efektif dalam pembentukan karakter kedisiplinan melalui permainan rakyat.

METODE

Pengabdian pada masyarakat ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi, simulasi, dan praktik. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan beberapa teori berkaitan dengan konsep, jenis dan macam, serta manfaat permainan rakyat/tradisional. Metode demonstrasi dan simulasi, untuk mendemonstrasikan dan mensimulasikan berbagai jenis permainan rakyat dan cara memainkannya. Sedangkan metode praktik digunakan pada siswa Sekolah Dasar untuk praktik bermain permainan rakyat.

Pelaksana Pengabdian pada Masyarakat adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau dengan rincian tugas sebagai berikut: 1) Dr. Rusmana Dewi, M.Pd. Bertugas menyampaikan Permainan Rakyat, Manfaat Permainan Rakyat, dan Jenis-jenis Permainan Rakyat, 2) Dra. Nur Nisai Muslihah, M.Pd. bertugas menyampaikan Cara Bermain Permainan Rakyat. 3) Dra. Tri Astuti, M.Pd. menyampaikan Praktik Bermain Permainan Rakyat, dan 4) Dr. M. Syahrudin



Effendi, M.Pd. menyampaikan materi Nilai Karakter disiplin dalam setiap Permainan Rakyat.

HASIL dan PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini diikuti oleh 86 peserta. Selama kegiatan berlangsung, Tim Pengabdian pada Masyarakat mengamati bahwa secara umum siswa sebagai peserta kegiatan permainan rakyat sangat antusias dan merasa senang dalam bermain permainan rakyat. Karena pada dasarnya mereka sudah mengenal beberapa permainan rakyat tersebut meskipun dalam kehidupan sehari-hari permainan tersebut sudah jarang dilakukan.

Kegiatan ini juga dihadiri oleh Kepala Sekolah dan guru-guru. Peserta dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini terdiri atas siswa kelas III, IV, V, dan VI yang mengikuti acara hingga selesai. Jumlah peserta kegiatan ini seluruhnya adalah 86 siswa. Dari 86 peserta kegiatan pengabdian masyarakat dapat diidentifikasi beberapa permainan rakyat yang dapat dipraktikkan di Sekolah Dasar Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas dalam tabel berikut.

Tabel 1. Rincian Jenis Permainan dan Jumlah Pemain Permainan Rakyat

Nama Permainan	Jumlah Pemain (dalam Kelompok)	Jumlah Anak Yang Bermain	Pelaksanaan Permainan	Kategori
Permainan Cengkleng	TakTerbatas	6 siswa	6,98%	Baik
Permainan Karet	TakTerbatas	15 siswa	17,44%	Baik
Permainan Congklak/dakon	1 orang	13 siswa	15,12%	Baik
Permainan Egrang Kayu	2 orang	16 siswa	18,60%	Baik
Permainan Bola Bekel	1 orang	14 siswa	16,28%	Baik
Permainan Egrang Tempurung	11 orang	22 siswa	25,58%	Baik
Jumlah		86 siswa	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa peserta pengabdian pada masyarakat yang bermain permainan Cengkleng sebanyak 6 siswa (6,98 %), permainan Karet sebanyak 15 siswa (17, 44%), permainan Congklak/dakon sebanyak 13 siswa



(15,12 %), permainan Egrang Kayu sebanyak 16 siswa (18,60%, permainan Bola Bekel sebanyak 14 siswa (16,28%) dan permainan Egrang Tempurung sebanyak 22 siswa (25,58). Dengan demikian, keenam jenis permainan rakyat masih disukai siswa Sekolah Dasar Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas dan masih sering dimainkan. Untuk permainan jenis yang lainnya sudah jarang ditemukan. Dari enam permainan ini ditemukan juga beberapa penanaman nilai karakter kedisiplina pada anak, yang perlu ditumbuhkan sejak usia anak-anak.

Permainan rakyat di Indonesia banyak jenisnya. Namun hanya tinggal beberapa jenis permainan saja yang masih dikenal dimainkan anak. Hasil penelitian Muslihah dkk, (2022) di kota Lubuklinggau ada dua puluh dua jenis permainan rakyat yang masih ada dan dikenal oleh anak-anak, yaitu: *Ubang-ubang* (Congklak), *Layangan* (Layang-layang/layang), *Haropah Panjang/Haropah Kayu* (Bakiak), *Ekar* (Kelereng), *Main Gajah-gajah* (Egrang), *Yeye* (Lompat Tali/Karet), *Cak/Cengkleng* (Engklek), *Raket* (Badminton), *Tokop Hayak* (Egrang Batok Kelapa), *Sumputan//Top Ndap* (Petak Umpet), *Kereto* (Sepeda), *Belehai* (Kejar-kejaran), *Bola Kaki* (Sepak Bola), *Kucingan/Ball/Krecek* (Bola Bekel), *Babet Haropah/Lempat Haropah* (Lempat Sendal), *Wayang-wayang* (Wayang), *Nembak-nembak* (Ganepo), *Tak Tik Bom Wer, Bor, Kasti* (Bola Kasti), *Masak-masak* ((Masak-masakan), dan *Tawonan/Tangkaptangkap* (Polisi Bandit). Juga dari hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat, Muslihah (2020) di kelurahan Tanah Periuk Kecamatan Lubuklinggau Selatan II Kota Lubuklinggau, ada enam permainan rakyat yang masih dimainkan anak usia sekolah dasar, yaitu permainan Cengkleng, Petak Umpet, Congklak, Bentengan, Bola Bekel, dan Sepak Bola.

Pada siswa Sekolah Dasar Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas, dari hasil Pengabdian pada Masyarakat hanya ada enam jenis permainan rakyat yang masih dikenal dan masih bisa dimainkan anak-anak. Hal ini menunjukkan betapa mirisnya eksistensi permainan rakyat yang lama kelamaan akan mengalami kepunahan karena tergerus oleh permainan modern.



Sementara, permainan rakyat ini sangat menarik dan dapat membangun pendidikan karakter, di antaranya karakter kedisiplinan.

1. Permainan Cengkleng/Engklek

Permainan rakyat cengkleng/engklek biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Permainan ini banyak dimainkan di perkarangan rumah anak-anak di kota maupun anak-anak desa. Permainan ini dilakukan dengan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar dengan membuat gambar petak kemudian melemparkan batu atau kuku ke dalam petak lalu melompat melewati kuku dengan satu atau dua kaki dari satu petak ke petak berikutnya (Mardayani dkk, 2016). Menurut Ekawati (2019:731), cengkleng atau engklek memiliki bermacam-macam sebutan di berbagai daerah, seperti *Gala Asin* (Kalimantan), *Intingan* (Sampit), *Tenggetenge* (Gorontalo), *Cak Lingking* (Bangka), *Dengkleng*, *Teprok* (Bali), *Gili-gili* (Merauke), *Deprok* (Betawi), *Gedrik* (Banyuwangi), *Bak-baan*, *Engklek* (Lamongan), *Bendang* (Lumajang), *Engkleng* (Pacitan), *Sonda* (Mojokerto), *Tepok Gunung* (Jawa Barat), *Ingkling*, *Teklek*, *Sunda Manda* (Sunda). Walaupun memiliki sebutan yang berbeda-beda namun pada umumnya peraturan permainannya sama.

Adapun aturan dalam permainan cengkleng/engklek adalah sebagai berikut: (a) Permainan dilakukan perorangan tanpa dibantu oleh teman lainnya; (b) Melempar oncak sesuai posisi petak anak itu bermain, oncak tidak boleh melewati garis atau pola yang telah digambar; (c) Permainan dilakukan dengan melompat di setiap petak dengan menggunakan satu kaki, kaki kanan atau kaki kiri itu bergantung pada pemain tersendiri, tergantung kaki mana yang menurutnya kuat untuk melakukan permainan; (d) Petak yang terisi oleh oncak tidak boleh di injak, dan harus dilewati; (e) Saat mengambil oncak pun harus menggunakan tangan, tidak boleh melewati garis dan harus tetap mempertahankan posisi berdiri satu kaki atau engklek.; (f) Bermain sesuai urutan, tidak boleh mendahului pemain lain.; (g) Bermain sesuai petak-petak, mulai dari petak satu sampai petak delapan; (h) Jika seorang pemain telah mendapatkan bintang, maka

pemain lain tidak boleh menginjak petak yang berbintang kecuali petak itu adalah petak miliknya; dan (i) Jika petak berbintang terinjak oleh pemain lain, maka pemain tersebut harus berhenti dari permainan dan diganti dengan pemain sel

Permainan cengkleng/engklek dapat menanamkan nilai karakter dalam membiasakan diri untuk bersosialisasi, mengembangkan keterampilan sosial anak, meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, serta mengembangkan keterampilan motorik dan juga dapat membentuk kepribadian dan emosi anak, melatih kelincahan serta mengajarkan anak untuk disiplin dalam menaati aturan-aturan permainan. Jadi ada tiga aspek yang dapat dikembangkan, yaitu aspek kognif, aspek emosional, dan aspek perkembangan fisik.

Nilai kedisiplinan bisa diperoleh melalui pemain yang harus menaati aturan. Anak-anak akan bermain sesuai dengan gilirannya. Setiap mereka yang melakukan kesalahan, maka dengan sportif dia akan mundur. Hal kecil yang terlihat sepele, namun bisa mengantarkan anak untuk mulai berdisiplin sejak dini agar ketika dewasa kedisiplinan sudah melekat pada diri individu.



Gambar 1. Bermain Cengkleng/Engklek

2. 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. Permainan lompat tali biasanya sering dimainkan di

waktu luang di tempat yang terbuka. Bisa di lapangan, di teras rumah, dan di halaman sekolah.

Cara memainkan permainan lompat tali ini sederhana, yang diperlukan hanyalah karet yang di anyam/di simpul memanjang, dan dimainkan 3-10 siswa dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok yang memegang karet dan kelompok yang melompat karet. Cara bermainnya, anak akan melompati karet yang di pegang oleh dua siswa yang saling berhadapan dengan memegang kedua ujung karet. Sebelum memulai permainan biasanya diawali dengan melakukan hompimpah/suit. Yang menang suit, dia akan main terlebih dahulu.

Permainan lompat tali ini memiliki beberapa versi dalam memainkannya, yaitu dalam aturan bermainnya. Menurut Mulyani (2016:78) permainan lompat karet dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat, cara mendarat, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya

3. Melompat Tali Karet Berputar

Permainan ini bisa dimainkan oleh satu anak atau lebih. Jika sendiri, kedua ujung karet hendaknya diikat pada tiang. Jika beramai-ramai, dua anak memegang dan memutar tali karet bisa searah jarum jam atau berlawanan. Selebihnya, anggota bermain dengan melompati tali karet tersebut sesuai giliran masing-masing. Para pemain yang terkena tali karet saat melompat, dia dianggap kalah atau harus berhenti dari permainan.



Gambar 2. Anak Bermain Lompat Tali Karet Berputar

4. Melompat Tali Karet Semakin Tinggi

Dua siswa yang memegang ujung karet akan merentang tali karet tersebut. Dimulaidari posisi yang terendah, misalnya, lutut, lalu ke pinggang, ketiak, bahu, kuping, kepala, diatas kepala, dan seterusnya.



Gambar 3. Anak Bermain Tali Karet Semakin Tinggi

Nilai karakter disiplin dalam permainan ini ialah ketika secara konsekuen sebelum memulai permainan, anak dengan jujur mengadakan suit dan berbesar hati jika kalah. Selanjutnya tanpa diperintah mereka sudah tahu apa yang harus dilakukan dalam permainan, yang kalah memegang karet dan yang menang bermain melompat secara bergiliran. Ketika kaki atau tersangkut sehingga karet tidak bisa diputar, maka mereka berganti menjadi pemegang karet. Sikap sportif akan mereka junjung tinggi. Tanpa dikomando atau dalam pengawasan yang ketat, namun mereka punya kesadaran tinggi berganti posisi.

5. 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: (a) Melatih otak kiri dan otak kanan; (b) Melatih otak kiri dan otak kanan untuk berpikir; (c) Melatih anak mencari strategi terbaik agar bisa mengumpulkan biji sebanyak mungkin; (d) Melatih kesabaran dan ketelitian; (e) Melatih sportifitas; dan (f) Melatih kemampuan menganalisa.

Permainan ini tersebar di seluruh daerah Indonesia dengan nama daerah masing- masing. Orang Jawa menyebutnya dakon, Sumatera dengan congklak, di



Lampung diebut dentuman, dan di Sulawesi dinamai mokaotan. Permainan congklak ini dilakukan oleh dua orang, saling berhadapan dengan papan congklak di antara mereka. Setiap lubang berpasangan diisi biji congklak sesuai dengan jumlah pasangan congklaknya. Permainan congklak dilakukan dengan mengambil salah satu isi lubang congklak kemudian sesuai arah jarum jam membagi masing-masing satu biji congklak yang berada di tangan pada setiap lubang yang dilewati termasuk lubang induk, setiap biji habis maka pemain langsung mengambil isi di lubang terakhir termasuk biji terakhir tersebut dan membagikannya kembali. Demikian terus menerus sampai pemain menemukan lubang yang kosong dan berhenti. Dengan demikian giliran bermain pindah pada lawanya.

Papan congklak umumnya terbuat dari kayu atau plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang. Ada dua jenis lubang pada papan permainan congklak. Pertama, adalah Rumah. Lubang ini adalah yang paling besar dan ada di sisi terluar papan permainan. Rumah yang dimiliki pemain adalah yang ada di samping kiri masing-masing pemain. Sedangkan lubang lumbung yang ada tujuh itu disebut Kampung. Isi setiap Kampung dengan tujuh biji congklak.

Karakter disiplin pada permainan congklak adalah melatih anak untuk taat dengan teknik bermain sekaligus membentuk karakter anak untuk sportif. Selanjutnya ketika bermain, anak akan hati-hati dan penuh kecermatan dalam memperitungkan jumlah biji sesuai dengan lubang yang diisi. Ketika anak mengalami kekalahan, melatih jiwanya untuk menerima dan memahami konsekuensi permainan.



Gambar 4. Anak Bermain Congklak Didampingi Tim PKM

6. Permainan Egrang Kayu

Permainan Egrang merupakan permainan rakyat yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Tiap daerah berbeda-beda penamaannya. Misalnya di Banjar, Kalimantan Selatan, disebut dengan *Batungkau*. Di wilayah Sumatera Barat disebut *Tengkak-tengkak*. Dalam bahasa Sumatera *Tengkak*, *Inгкаu* berarti pincang. Sementara di Bengkulu namanya *Inгкаu* yang berarti sepatu dari bambu. Adapun di Jawa Tengah, Egrang disebut *Jangkungan* yang diadaptasi dari nama lokal burung *berkaki panjang*.

Permainan Egrang ini sebenarnya cukup unik dan cukup menguras tenaga. Permainan adu kekuatan ini biasa dilakukan oleh anak berusia 11 hingga 13 tahun. Egrang secara umum melatih anak mandiri. Bermain Egrang, meskipun bisa diajarkan atau didampingi siswa lain, namun pada saat permainan, bermain Egrang pasti dilakukan sendiri dengan resiko jatuh tanpa pegangan siswa lain. Dengan demikian, ketangkasan dan proses mengasah kemampuan individu (*skill*) dilatih secara terus menerus dalam permainan ini. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Egrang adalah kerja keras, keuletan, dan sportivitas.

Karakter disiplin pada permainan Egrang adalah nilai kepatuhan melalui aktivitas permainan dengan pola kesepakatan, misalnya berlari, melompat, menjinjit sebagai gaya bermain Egrang. Karakter disiplin kedua secara alamiah melatih keseimbangan mental dan keinginan memecahkan masalah menjadi tantangan untuk berpikir kritis dan cermat dalam menyelesaikan masalah.



Gambar 5. Anak Berlatih Bermain Egang

7. Permainan Egrang Batok Kelapa/Tempurung

Permainan Egrang batok kelapa ini adalah salah satu permainan rakyat yang digemari ini oleh anak-anak hingga saat ini dan memiliki banyak nilai-nilai karakter yang bisa diambil. Memainkan permainan Egrang Batok Kelapa cukup mudah, kaki kita tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung (kaki kanan-kiri), kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah, setelah kaki sudah berada di atas tempurung maka kita seperti layaknya berjalan saja.



Gambar 4. Anak Bermain Egrang Batok Kelapa Didampingi Tim PKM

Permainan Egrang Batok dapat memberikan nilai positif, dapat bermanfaat untuk mengembangkan dan mengontrol motorik anak. Melalui permainan Egrang Batok Kelapa dapat meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan, tangan



dapat melatih keseimbangan dan kelenturan tubuh dan lain-lain. Semua aspek tersebut meliputi *somato sensorik*, visual dan *vestibular* akan mengenali dan mulai beradaptasi dengan perubahan yang terjadi pada anak. Melalui sistem visual rangsangan terhadap *tractus tectocerebellaris* ke *cerebellum*, sehingga *cerebellum* memberikan informasi agar sistem *musculoskeletal* dapat bekerja secara sinergis untuk mempertahankan keseimbangan tubuh anak (Rahim, 2015).

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan Egrang batok kelapa ini antara lain kerja keras, keuletan, nilai kemandirian, nilai saling menghargai, nilai tanggung jawab, nilai kejujuran atau sportivitas dan disiplin. Sedangkan nilai-nilai karakter disiplin pada permainan Egrang Batok Kelapa pertama dapat dilihat ketika mulai dari pemilihan media untuk Egrang Batok Kelapa. Pemilihan lapangan terbuka, bukan di dalam rumah. Suaranya yang berisik memiliki dinamika tersendiri ketika anak-anak melangkah. Karakter disiplin yang kedua adalah mematuhi aturan permainan. Apabila dilombakan, maka si anak yang bermain tidak boleh jatuh. Jika jatuh menginjak tanah maka diberi sanksi. Karakter disiplin yang ketiga adalah disiplin dalam mengharagai waktu. Tempo permainan Egrang Batok Kelapa meski tidak dibatasi namun tiap langkah yang dilakukan ada irama yang turut serta mengiringi seperti musik. Terakhir adalah sikap sportif jika salah satu pemain melakukan kesalahan sesuai aturan maka dengan ikhlas akan menyerahkan Egrang Batok Kelapa pada pemain selanjutnya.

8. Permainan Bola Bekel/Kucingan

Bola Bekel merupakan permainan yang sangat sederhana dengan alat permainan meliputi bola bekel, biji bekel (bisa dari cangkang keong, atau tutup botol minuman ringan). Biji bekel yang sesungguhnya adalah benda berbentuk miniatur becak dari jepang yang ditarik oleh manusia, terbuat dari kuningan, timbel, atau plastik, mempunyai empat sisi berbeda. Cara bermain dilakukan dengan berpedoman pada peraturan sebagai berikut: 9a) Pemain mengumpulkan sejumlah sejenis cangkang keong, tutup botol minuman ringan di lantai, dan bola di tangan pemain; (b) Melakukan pengambilan tanpa pengembalian biji bekel



pada saat bola bekel dilempar, lalu jatuh dan memantul, selanjutnya ditangkap; (c) Setelah bola bekel dilempar pemain mengambil satu biji bekel kemudian segera menangkap bola bekel sebelum jatuh untuk kedua kalinya; (d) Melakukan langkah ke-2.1.3 secara berulang, sampai biji bekel terambil semua dari lantai; (e) Melakukan langkah ke-2.1.4, bedanya, pada setiap lemparan dua biji bekel terambil, setelah habis dilanjutkan dengan 3 biji bekel, 4 biji bekel, dst; (f) Menyamakan posisi biji bekel dengan mengubah posisi biji bekel satu-persatu pada saat bola bekel dilempar, lalu jatuh dan memantul selanjutnya ditangkap; dan (f) Melakukan langkah ke-2.1.4 dan ke-2.1.5 sampai habis biji bekel dilantai.

Karakter disiplin dalam permainan Bola Bekel/Kucingan ini terdapat kesesuaian antara aturan-aturan permainan yang harus dipatuhi oleh para pemain. Langkah-langkah permainan merupakan langkah-langkah yang harus dipedomani sebagai bentuk kedisiplinan. Jika melanggar salah satu urutan saja, maka permainan tersebut akan kacau dan tidak menjadi permainan yang dinamis. Selain memperlihatkan bentuk keterampilan, kesabaran, terampil, cekatan, namun juga melatih keseimbangan otak dan selalu berpikir kritis.

Aktivitas bermain dalam permainan rakyat menjadi suatu langkah bagi siswa dalam membentuk atau merubah sikap siswa termasuk sikap disiplin siswa. Sebagaimana hasil penelitian Khusnia Ekawati (2016) dengan judul Peningkatan Sikap Disiplin Menggunakan Permainan Rakyat Siswa Kelas V SD Nahdlatul Ulama' Yogyakarta menunjukkan bahwa penggunaan permainan rakyat dapat meningkatkan sikap disiplin siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama'.

Selanjutnya hasil penelitian Tria Paradisa (2017) Permainan Rakyat Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses *Game Stage* di SD Negeri 94 Pekanbaru menunjukkan bahwa Anak-anak perempuan yang main lompat tali semuanya mentaati aturan seperti memakai atribut lengkap mencakup berpakaian rapi, baju dimasukkan ke dalam rok, memakai sepatu berwarna hitam, tidak ada anak perempuan yang keluar masuk atau meninggalkan kelas ketika jam



belajar. Alasan mereka tidak melanggar karena ada hukuman dari pihak sekolah. Dapat disimpulkan hukuman menjadi alat pengatur terlaksananya tata tertib.

Zafirah dkk. (2018) dalam dengan judul “Penanaman Nilai Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar (SD) Islam Khara Ummah Padang Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran” diperoleh hasil sebagai berikut: Disiplin 34 (73,9%) 6 (13,0%) 6 (13,0%) 46 (100%).

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Tim PKM dosen Universitas PGRI Silampari berjalan dengan lancar. Kegiatan ini disambut dengan baik oleh kepala sekolah dan para guru. Siswa sebagai peserta PKM sangat antusias, sportif, dan disiplin dalam bermain. Selain itu, siswa juga tampak gembira bermain dengan permainan rakyat. Dari 40 peserta yang bermain permainan Cengkleng sebanyak 6 siswa (6,98 %), permainan Karet sebanyak 15 siswa (17, 44%), permainan Congklak/dakon sebanyak 13 siswa (15,12 %), permainan Egrang Kayu sebanyak 16 siswa (18,60%, permainan Bola Bekel sebanyak 14 siswa (16,28%) dan permainan Egrang Tempurung sebanyak 22 siswa (25,58). Dengan demikian permainan rakyat merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk membentuk karakter kedisiplinan pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, et, 2018. *Eksistensi Permainan Rakyat Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Journal of Sport Science and Education (JOSSAE) VOL: 3, NO: 2 Universitas Negeri Semarang, Central Java 50229, Indonesia hal. 55-59.

Anggraeni, Made Ayu dkk. 2018. *Pengaruh Permainan rakyat Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Journal of Early Childhood Care & Education1 (1), March 2018. Hal. 18 -25.

Ekawati, Khusnia. *Peningkatan Sikap Disiplin Menggunakan Permainan rakyat Siswa Kelas V Sd Nahdlatul Ulama' Yogyakarta* . *Jurnal Pendidikan Guru*



Sekolah Dasar Edisi 1 Tahun ke-5 Tahun 2016.hal. 16-22.

Lickona, Thomas. 2013. *Mendidik untuk Membentuk Karakter : Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat & Tanggung Jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyani Novi. 2016. *Super Asik Permainan Rakyat Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.

Muslihah, Nur Nisai, dkk. 2022. Eksistensi Permainan Rakyat Kota Lubuklinggau (Sebuah Inventarisasi dan Pelestarian Folklor Sebagian Lisan Pada Masyarakat). *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)* Volume 6, Nomor 1, Juli-Desember 2022. e-ISSN : 2597-5218 p-ISSN : 2597-520X. hal. 176-193.

Muslihah, Nur Nisai. et.all. 2020. *Pendampingan Pelestarian Permainan Rakyat pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kelurahan Tanah Periuk Kecamatan Lubuklinggau Selatan II Kota Lubuklinggau*. Laporan Pengabdian pada Masyarakat.

Nugraha, Yoga Awaludin, dkk. 2018. *Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School*. *Journal of Primary Education* Vol. 7 No 2 (2018):220–227.

Paradisa, Tira. 2017. *Permainan Rakyat Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage Di SD Negeri 94 Pekanbaru*. *JOM FISIP* Vol. 4 No. 2 Oktober 2017. hal 1-15.

Rahim, A. F. (2015). *Pengaruh permainan tradisional egrang tempurung kelapa terhadap keseimbangan anak usia dini 4–6 tahun* (Doctoral dissertation). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah.

Triyatmoko, Novi, dkk. 2018. *Pengaruh Disiplin Siswa Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 19 Mojolaban Tahun Ajaran 2017/2018*. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi* <https://jurnal.uns.ac.id/> p-ISSN22548-89611|e-ISSN2548-7175 | Volume 4 Nomor 2 (2018). Hal 1-15

Zafirah, Afifah dkk. 2018. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 9, No. 1 (2018) hal 95-104.