

PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER TERHADAP PESERTA DIDIK MELALUI PERMAINAN CONGKAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

¹Afifah Zafirah, ²Fardatil Aini Agusti, ³Engkizar, ⁴Fuady Anwar, ⁵A. Fajri Alvi, dan ⁶Ernawati

^{1.2.3.4&5}Universitas Negeri Padang dan ⁶Sekolah Dasar (SD) Islam Khara Ummah Padang
email: engkizar@fip.unp.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan terhadap peserta didik melalui permainan *congkak* jika digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode gabungan kualitatif dan kuantitatif atau *exploratory mixed methods designs*. Data kualitatif tahap pertama diambil melalui wawancara mendalam (*indepth interview*) kepada 5 orang informan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Seluruh data wawancara kemudian dianalisis secara tematik menggunakan alat analisis kualitatif Nvivo 10. Selanjutnya data tahap kedua diambil menggunakan angket kepada 46 orang peserta didik yang sedang belajar pada kelas V dan VI di sebuah Sekolah Dasar (SD). Seluruh data tahap kedua kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan alat analisis kuantitatif SPSS Windows 18.0. Secara keseluruhan hasil analisis kedua tahapan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam permainan *congkak* jika digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Sembilan nilai karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi. Hasil penelitian juga telah membuktikan bahwa, penggunaan media pembelajaran seperti permainan tradisional *congkak* telah terbukti dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pendidikan karakter.

Kata Kunci: *nilai-nilai karakter, permainan congkak, dan media pembelajaran*

CULTIVATING CHARACTER VALUES TO STUDENTS THROUGH GAME OF CONGKAK AS A LEARNING MEDIA

Abstract: The objective of the study is to explore character values that can be promoted through game of *congkak* when it is used as a media of learning. The study used both qualitative and quantitative research method (*exploratory mixed methods designs*). The first qualitative data was collected through in-depth interview with five informants selected through purposive sampling technique. The entire interview data was thematically analyzed by using Nvivo 10. The second data was collected through questionnaire distributed to 46 students of grade V and VI in an elementary school. The whole data in the second stage was analyzed through SPSS Windows 18.0. All data analysis reveals that there are nine moral characters can be promoted in *congkak* when it is used as media of learning in Math. Those characters are honesty, discipline, hard work, creativity, curiosity, independence, communicative, responsibility, and rewarding-respect. The study either reveals that the traditional game like *congkak* can be benefited as a learning media for character education.

Keywords: *character values, game of congkak, learners, and media of learning*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya penanaman nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran bukanlah sesuatu yang baru dalam konsep pendidikan di Indonesia. Buktinya, para pendiri negeri ini secara nyata telah menuangkan nilai-nilai karakter tersebut sebagaimana terlihat jelas pada seluruh sila-sila

Pancasila sebagai dasar negara, sebagaimana diketahui bahwa seluruh sila-sila Pancasila merupakan landasan, filsafat dan tujuan pendidikan negara. Megawangi (2004: 35), Wolfgang, *et.al.* (2006), dan Rawana, *et.al.* (2011:129) menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai karakter sangat penting untuk membentuk kepribadian seorang pe-

serta didik. Oleh sebab itu, dalam sebuah proses pembelajaran guru perlu kreatif dalam mencari strategi dan cara-cara tertentu agar nilai-nilai karakter tersebut tersampaikan kepada peserta didik melalui materi pembelajaran.

Tidak ada panduan yang dikeluarkan bagaimana strategi dan cara-cara tertentu untuk menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Namun, yang terpenting adalah bagaimana nilai-nilai karakter tersebut sampai, dipahami, tertanam, dan diharapkan menjadi perilaku permanen dalam setiap diri peserta didik. Justru itu, menurut penulis dalam konteks pembelajaran disinilah kesempatan bagi seorang guru untuk berkreasi melalui alat dan berbagai media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran.

Dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran, penggunaan media belajar merupakan sebuah keniscayaan yang tidak dapat dielakkan oleh seorang guru. Menurut Pollock, Patton, dan Serna (2008:321) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Fry, Ketteridge, dan Marshall (2003) menjelaskan bahwa media mempunyai peran yang sangat penting dalam menyampaikan sebuah pesan, maka dalam konteks pembelajaran media berfungsi sebagai mediator proses belajar antara peserta didik dan isi pelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan materi dan pesan-pesan dalam sebuah pelajaran.

Menurut hasil penelitian Reiser (2001: 53), terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dan peningkatan prestasi peserta didik. Sebaliknya apabila guru kurang kreatif dalam memanfaatkan media akan mengakibatkan

peserta didik tidak berminat, cepat bosan, tidak perhatian sehingga hasil belajar tidak memuaskan. Adapun Hawkrigde (1999:27) berpendapat bahwa penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami peserta didik tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif.

Merujuk kepada latar belakang sebagaimana telah dijabarkan di atas, penulis ingin mengeksplorasi sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter sebagai media pembelajaran. Adapun penggunaan media yang penulis maksud dalam konteks penelitian ini, yaitu media permainan *congkak*. Sebagaimana diketahui bahwa *congkak* merupakan permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dan rantau Asia (Fad, 2014). Akan tetapi sebutan terhadap *congkak* mempunyai perbedaan di beberapa daerah di Indonesia, misalnya di Riau permainan ini dikenal dengan sebutan *congklak*, di Sulawesi disebut *Mokaotan*, *Maggalaceng*, *Aggalacang* dan *Nogarata*. Namun di beberapa daerah di Sumatera seperti di Sumatera Barat permainan ini disebut *congkak* (Ibrahim, 1982:112). Di beberapa negara rantau Asia seperti di Filipina permainan *congkak* disebut *sungka*, di Srilanka disebut *cangka*, di Thailand disebut *tungkayon* (Ibrahim, 1982:112).

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah suku, tatanan adat, ba-

hasa dan kebudayaan masyarakat terbanyak di dunia. Hebatnya, pada setiap masyarakat tersebut terdapat pula berbagai jenis budaya dan permainan rakyat yang berbeda-beda. *Congkak* merupakan salah satu alat permainan yang paling digemari oleh masyarakat Melayu di Provinsi Riau, bahkan sampai saat ini permainan ini masih sering dimainkan oleh masyarakat Melayu Riau, khususnya di kalangan anak-anak sekolah (Cahyani, 2014:29-30). Menurut Siregar, Solfitri, dan Roza, (2014:119) *congkak* merupakan salah satu permainan yang telah merakyat di kalangan masyarakat Melayu Riau dan telah ada dari dahulu secara turun temurun, lazimnya aktivitas permainan *congkak* tersebut dilakukan pada waktu-waktu luang aktivitas masyarakatnya.

Walaupun secara kasat mata permainan *congkak* hanyalah sebuah permainan rakyat bagi masyarakat Melayu Riau, namun sesungguhnya jika dikaji secara ilmiah permainan ini mempunyai nilai-nilai dan pelajaran yang sesungguhnya bisa memupuk nilai-nilai karakter kepada anak-anak. Menurut Prayitno (2018) salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik dalam pembelajaran matematika adalah melalui permainan *congklak*. Karena dalam pembelajaran matematika seorang peserta didik harus mempunyai kejujuran, teliti, sabar, kreatif dan bertanggung jawab.

Terdapat beberapa nilai-nilai karakter yang bisa disampaikan kepada peserta didik jika seorang guru menggunakan permainan *congkak* sebagai media pembelajaran, nilai-nilai karakter tersebut di antaranya seperti kejujuran, keuletan, menghargai, ketelitian, kerja keras dan nilai-nilai lainnya. Jika dikaitkan dengan konteks pembelajaran matematika, nilai karakter merupakan unsur dasar yang harus ada di dalam pembelajaran matematika yang le-

bih dikenal dengan istilah karakteristik pembelajaran matematika. Artinya, permainan *congkak* dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam karakteristik pembelajaran matematika karena melalui permainan *congkak* akan dapat melatih cara berhitung, ketelitian, kesabaran, kejujuran, mengatur strategi permainan, sehingga dapat mengantarkan seseorang memenangkan permainan. Agar dapat dibuktikan secara ilmiah maka penulis tertarik mengangkat permasalahan ini ke dalam sebuah karya ilmiah dengan tema kandungan nilai karakter dalam permainan *congkak* sebagai media karakteristik pembelajaran matematika. Diangkatnya tema ini sekaligus merupakan cara melestarikan permainan *congkak* tidak hanya sebagai permainan rakyat, akan tetapi juga bisa sebagai media pembelajaran.

METODE

Penelitian menggunakan dua metode atau gabungan antara kualitatif dan kuantitatif atau lebih dikenal dengan sebutan (*exploratory mixed methods designs*). Menurut Creswell dan Clark (2005), penggabungan dua metode dalam sebuah penelitian dapat memberikan ruang kepada peneliti mendapatkan data yang lebih komprehensif. Lebih lanjut Creswell (2017) menyatakan penggabungan dua metode dalam sebuah penelitian juga dapat memberikan gambaran yang lebih terperinci tentang sesuatu masalah yang dikaji. Mereka juga menyatakan bahwa penggunaan dua metode mempunyai kelebihan tersendiri dalam mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat menghasilkan sebuah hasil penelitian yang lebih kokoh dan berkualitas.

Data kualitatif tahap pertama diambil kepada 5 orang sebagai informan untuk pengambilan data wawancara mendalam (*in-depth interview*). Data tahap pertama ini bertujuan untuk mencari informasi terkait de-

ngan kandungan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan *congkak*. Pengambilan informan tahap pertama penulis tentukan melalui teknik *purposive*. Seluruh data wawancara dianalisis secara tematik menggunakan alat analisis Nvivo 8. Analisis tematik merupakan salah satu cara yang lebih fleksibel untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan data penelitian kualitatif. Sebelum seluruh data dimasukkan ke dalam alat analisis Nvivo 8, seluruh hasil wawancara dengan informan dilakukan proses transkripsi, kemudian direduksi, dikelompokkan ke dalam sebuah tema untuk dilaporkan dalam bentuk dialog atau verbatim (Braun & Clarke, 2012: 23-31). Selanjutnya data tahap kedua diambil menggunakan angket kepada 46 orang peserta didik di sebuah Sekolah Dasar (SD) yang sedang belajar pada kelas V dan VI, data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan alat analisis kuantitatif SPSS Windows 18.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dilaporkan secara keseluruhan melalui dua tahap. Pertama, hasil analisis tematik data kualitatif yang diambil melalui wawancara langsung dengan seluruh informan. Kedua, hasil analisis deskriptif kuantitatif yang diambil menggunakan instrumen angket kepada seluruh responden penelitian.

Tahap Pertama (Hasil Analisis Tematik Kualitatif)

Berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh informan, terdapat sembilan tema penting terkait nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan kepada peserta didik melalui permainan *congkak*. Sembilan karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, ko-

munikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi. Lebih jelasnya deskripsi tentang nilai-nilai karakter terdalam permainan *congkak* tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar: 1. Deskripsi Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Congkak

Sembilan nilai karakter yang terdapat di dalam permainan *congkak* seperti terlihat pada Gambar 1 di atas disampaikan oleh informan. Walaupun sembilan tema tersebut disampaikan informan dengan cara dan gaya bahasa yang sedikit berbeda, tetapi mempunyai maksud yang kurang lebih sama. Adapun petikan wawancara informan tersebut akan digambarkan pada Tabel 1, 2, dan 3.

Untuk memperkuat data kualitatif yang telah penulis ambil pada tahap pertama penelitian ini, selanjutnya penulis kembali mengambil data secara kuantitatif pada tahap kedua. Perlu penulis jelaskan bahwa seluruh (9) item yang terdapat di dalam instrumen penelitian tahap kedua ini diambil berdasarkan hasil wawancara penulis pada tahap pertama. Artinya, instrumen penelitian tahap kedua merupakan hasil penelitian pada tahap pertama. Berdasarkan

hasil analisis deskriptif (frekuensi) yang telah penulis lakukan, hasil analisis menunjukkan secara keseluruhan empat puluh enam (46) orang responden mengakui bahwa terdapat sembilan nilai karakter seperti nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif,

rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi yang terdapat di dalam permainan *congkak*. Gambaran dan pembahasan hasil analisis tersebut secara jelas dapat terlihat pada Tabel 4.

Tabel 1. Petikan Wawancara Tentang Kejujuran, Disiplin, Kerja Keras, dan Kreatif

No. Informan	Petikan Wawancara
1. Informan 1	...kalau menurut saya permainan <i>congkak</i> perlu dilestarikan, karena kan banyak nilai-nilai yang bisa kita tanamkan kepada anak-anak, seperti nilai <i>kejujuran</i> , bagaimana harus berjuang agar menang (<i>kerja keras</i>), cerdek mengatur strategi (<i>kreatif</i>).
2. Informan 3	Ketika masih kecil dahulu saya dan kawan-kawan sering main <i>congkak</i> ,... tentu ada nilai-nilai yang dapat diambil seperti bagaimana kita harus punya perhitungan (<i>kerja keras</i>) dan disiplin juga,... tidak boleh curang ketika main (<i>jujur</i>),...
3. Informan 5	Bermain <i>congkak</i> itu meyenangkan karena bisa melatih (<i>kerja keras</i>) pikiran anak-anak, bersikap <i>jujur</i> dan tidak curang, tapi sekarang anak-anak jarang main <i>congkak</i> , hehehe,...sekarang ada game online.

Tabel 2. Petikan Wawancara Tentang Rasa Ingin Tahu, Mandiri, dan Komunikatif

No. Informan	Petikan Wawancara
1. Informan 2	...walau hanya sebuah permainan biasa pada zaman dahulu,..dan sekarang anak-anak jarang main <i>congkak</i> , tapi kalau menurut saya permainan <i>congkak</i> itu perlu dilestarikan, karena kan banyak nilai-nilai yang bisa diambil seperti melatih agar tidak berharap kepada bantuan (<i>mandiri</i>) ingin tahu strategi kawan kenapa selalu menang (<i>ingin tahu</i>),...
2. Informan 4	Menurut pendapat saya, di antara nilai-nilai yang ada permainan <i>congkak</i> itu adalah seperti <i>kemandirian</i> , menambah teman main juga (<i>komunikatif</i>),...selalu ingin belajar untuk menang (<i>ingin tahu</i>),...
3. Informan 1	Disamping nilai-nilai yang telah saya sebutkan tadi, nilai lainnya dalam permainan <i>congkak</i> ini adalah seperti <i>rasa ingin tahu</i> dan kita dapat menambah sahabat juga (<i>komunikatif</i>).

Tabel 3. Petikan Wawancara Tentang Tanggung Jawab,dan Menghargai Prestasi

No. Informan	Petikan Wawancara
1. Informan 3	...Nilai lainnya adalah seperti bagaimana kita sabar menunggu giliran (<i>menghargai</i>),... tidak menyalahkan orang lain ketika kita kalah dalam bermain (<i>bertanggung jawab</i>) kepada diri,...
2. Informan 4	Selain nilai yang telah saya sebutkan tadi, nilai lainnya adalah bagaimana kita harus sportif (<i>bertanggung jawab</i>) dalam main, dan harus mengakui kehebatan kawan juga (<i>menghargai</i>),...

Tabel 4. Analisis Deskriptif Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Congkak

No.	Bagaimanakah menurut pendapat adik-adik tentang adakah nilai-nilai karakter dalam permainan congkak sebagai media pembelajaran?	N= 46 orang (total Jumlah responden)			
		Frekwensi dan Persentase			
		Ya (%)	Tidak (%)	Tidak Tahu (%)	Total (%)
1.	Jujur	46 (100,0%)	0. (00%)	0. (00%)	46 (100%)
2.	Disiplin	34 (73,9%)	6 (13,0%)	6 (13,0%)	46 (100%)
3.	Kerja Keras	44 (95,7%)	0. (00%)	2 (4,3%)	46 (100%)
4.	Kreatif	30 (65,2%)	4 (8,7%)	12 (26,1%)	46 (100%)
5.	Rasa ingin tahu	18 (39,1%)	10 (21,7%)	18 (39,1%)	46 (100%)
6.	Mandiri	14 (30,4%)	28 (60,9%)	4 (8,7%)	46 (100%)
7.	Komunikatif	46 (100,0%)	0. (00%)	0. (00%)	46 (100%)
8.	Tanggung jawab	34 (73,9%)	4 (8,7%)	8 (17,4%)	46 (100%)
9.	Menghargai prestasi	44 (95,7%)	2 (4,3%)	0. (00%)	46 (100%)

Secara keseluruhan Tabel 4 di atas dapat penulis jabarkan sebagaimana berikut; pada item nilai kejujuran hasil analisis menunjukkan 46 orang responden menjawab "Ya". Artinya, seluruh responden sepakat bahwa nilai karakter **kejujuran** sesungguhnya memang terdapat dalam permainan *congkak*. Selanjutnya pada item nilai disiplin, 36 orang responden menjawab "Ya", 6 orang menjawab "Tidak" dan 6 lainnya menjawab "Tidak tahu". Berarti terdapat sebagian kecil responden saja yang mengatakan bahwa nilai karakter **disiplin** belum terlalu dipahami sebagai salah satu nilai karakter yang terkandung dalam permainan *congkak*, namun sebagian besar responden telah menyatakan nilai disiplin itu ada. Selanjutnya pada item nilai kerja keras 44 orang responden menjawab "Ya", hanya terdapat 2 orang yang menjawab "Tidak tahu". Artinya, sebagian besar responden menyatakan bahwa nilai karakter **kerja keras** terdapat dalam permainan *congkak*. Pada item nilai kreatif 30 orang responden menjawab "Ya", 4 orang menjawab "Tidak", serta 12 orang responden menjawab "Tidak tahu". Artinya sebagian kecil responden menilai bahwa nilai karakter **kreatif** dalam permainan *congkak* tidak diketahui, akan tetapi sebagian besar responden menyepakati nilai *kre-*

tif ada. Pada item nilai rasa ingin tahu, 18 orang responden menjawab "Ya", 10 orang menjawab "Tidak", dan 18 orang menjawab "Tidak tahu". Artinya responden belum memahami nilai karakter **rasa ingin tahu** yang terkait dengan permainan *congkak*.

Pada item nilai mandiri 14 orang responden menjawab "Ya", 28 orang menjawab "Tidak", dan 4 orang lainnya menjawab "Tidak tahu". Artinya responden sepakat bahwa nilai karakter **mandiri** tidak terdapat dalam permainan *congkak*. Pada item nilai komunikatif 46 orang menjawab "Ya". Artinya responden sepakat bahwa **komunikatif** terdapat dalam permainan *congkak*. Pada item nilai tanggung jawab 34 orang responden menjawab "Ya", 4 orang menjawab "Tidak" dan 8 orang menjawab "Tidak tahu". Artinya secara umum responden sepakat bahwa nilai **tanggung jawab** terdapat pada permainan *congkak*. Pada item nilai menghargai prestasi 44 orang responden menjawab "Ya" dan 2 lainnya menjawab "Tidak". Artinya secara umum responden sepakat bahwa nilai **menghargai prestasi** ada dan terdapat dalam permainan *congkak*.

Pembahasan

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Buktinya, matematika ditetapkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang selalu dievaluasi pada setiap Ujian Akhir Nasional (UAN), bahkan pada setiap sekolah didapati bahwa alokasi waktu untuk mata pelajaran matematika selalu memiliki porsi lebih lama jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Dalam konteks pembelajaran matematika seorang peserta didik diharapkan mengkonstruksi pengetahuan matematika melalui pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya. Untuk itu, keterlibatan peserta didik secara aktif sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Syafri, 2012:67). Menurut Noer (2014:39), guru harus kreatif menggunakan berbagai alat dan media pembelajaran agar peserta didik mudah memahami materi dan pesan yang ingin disampaikan.

Seorang guru matematika tidak boleh terlalu tekstual, teoretis dan kaku dalam menyampaikan materi pelajaran (Abbas, 2004:111). Bahkan guru matematika harus kreatif serta mahir dalam menggunakan alat dan media pembelajaran tidak terkecuali melalui permainan-permainan tradisional yang mampu mengasah nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, bekerja keras, berpikir kreatif, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, belajar mandiri, menjalin komunikatif, mampu bertanggung jawab dan selalu bisa menghargai prestasi orang lain (Sundayana, 2013:43; Anggraini & Kusniarti, 2016:28; Damri, Engkizar & Anwar, 2017:84).

Hasil penelitian ini secara nyata telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti permainan tradisional *congkak* sebagai media pembelajaran dapat menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik. Berdasarkan data kualitatif

(wawancara) serta didukung oleh data kuantitatif (angket) secara umum baik informan maupun responden menyepakati bahwa terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam permainan *congkak*, sembilan nilai tersebut adalah kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Polloway, Patton & Serna (2008:321) dan Fry, Ketteridge, & Marshall (2003) yang mendapati bahwa melalui media guru dapat menyampaikan nilai-nilai dan pesan yang ingin disampaikan.

Penelitian ini juga didukung oleh Murniyetti, Engkizar dan Fuady (2016:156) yang mendapati bahwa terdapat tujuh cara yang dapat dilakukan guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik, di antaranya adalah (1) melalui aturan-aturan sekolah (*disiplin, peduli lingkungan, tanggung jawab*); (2) perlombaan sains antarpeserta didik (*kreatif, gemar membaca, rasa ingin tahu*); (3) ajang penghargaan peserta didik berprestasi (*menghargai, kerja keras, demokratis, peduli*); (4) peringatan hari kebangsaan (*semangat kebangsaan, cinta terhadap tanah air, menghargai, peduli*); (5) praktik ibadah dan bimbingan kerohanian (*jujur, religius, tanggung jawab*); (6) kegiatan pramuka (*kreatif, peduli sosial, kerja keras, jujur, bersahabat, cinta damai demokratis*); dan (7) adanya kelas talenta dan musik (*kreatif dan bekerja keras, menghargai*).

Merujuk kepada hasil penelitian yang penulis lakukan iniserta didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, maka telah nampak secara jelas bahwa penanaman nilai-nilai pendidikan karakter terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara, berdasarkan hasil penelitian ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui media permainan tradisional

congkak sebagai permainan rakyat yang telah dikenal sejak lama oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat melayu Riau. Menurut Lynn, Revell & James (2007) penanaman nilai-nilai karakter yang bertumpu kepada strategi tunggal sudah tidak memadai sebagai strategi dan cara menyampaikan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Begitu juga dengan penelitian Leslie & Grier (2012) dan Lickona (2006) yang mendapati bahwa di antara keberhasilan penerapan nilai-nilai karakter kepada peserta didik dapat dilaksanakan melalui multipendekatan, di antaranya adalah melalui media pembelajaran yang dapat dibuat guru secara manual atau alat-alat permainan tradisional yang dekat dan sudah familiar oleh peserta didik, dalam konteks penelitian ini salah satu alat dan permainan tradisional yang dekat dengan peserta didik yang dapat digunakan guru tersebut adalah permainan *congkak*. Tegasnya permainan *congkak* telah terbukti dapat dijadikan sebagai media dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik.

PENUTUP

Pentingnya pendidikan karakter bagi peserta didik merupakan suatu keperluan yang tidak terbantahkan lagi. Tidak ada aturan baku dan mutlak untuk menanamkan pendidikan karakter tersebut terhadap peserta didik. Namun, seorang guru dituntut agar dapat mendesain secara baik dan sungguh-sungguh dengan berbagai cara dan media sehingga nilai-nilai karakter tersebut dapat menjadi perilaku permanen bagi peserta didik dikemudian hari. Di antara media yang dapat digunakan tersebut adalah melalui permainan *congkak*, karena berdasarkan penelitian ini terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang bisa ditanamkan, yaitu nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komu-

nikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.

Penggunaan media permainan *congkak* tentu perlu dikembangkan terus melalui inovasi dan cara-cara yang lebih baik lagi sesuai dengan corak dan karakteristik peserta didik yang ada dalam satu kelas. Namun demikian, walaupun cara, strategi dan media yang digunakan berbeda-beda, tetapi tujuan pendidikan karakter yang dituju tetap sama, yakni mengantarkan peserta didik mempunyai kepribadian nilai-nilai karakter mulia, seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesainya penelitian serta tulisan ini, di samping atas upaya dan kerja keras kami peneliti dan penulis, tentu juga berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Dr. Marzuki selaku Ketua Dewan Redaksi *Jurnal Pendidikan Karakter* yang menerimadan telah banyak memberikan masukan dan arahan demi terselesainya tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. 2004. Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*) dalam Pembelajaran Matematika di SMU. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 51(10), hlm. 93-117.
- Anggraini, P., & Kusniarti, T. 2016. The Implementation of Character Education Model Based on Empowerment Theatre for Primary School Students.

- Journal of Education and Practice*, Vol. 7(1), pp. 26-29.
- Braun, V., & Clarke, V. 2012. Using Thematic Analysis in Psychology. *Journal Qualitative Research in Psychology*, Vol. 3(2), pp. 23-31.
- Cahyani, N.P.D., & Bali, I.A.L.F. 2014. Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Dalam Kelas BIPA. *InAsile 2014 Conference*, 29-45.
- Creswell, J. W. & Clark, V.L.P., 2005. Mixed Methods Research Designs in Counseling Psychology. *Journal of Counseling Psychology*, Vol. 52(2), pp. 224.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. 2017. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications.
- Damri, Engkizar dan Anwar, F. 2017. Hubungan *Self-Efficacy* dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Tugas Perkuliahan. *Jurnal Edukasi Bimbingan Konseling*, Vol. 3(1), hlm. 74-95.
- Fad, A. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. 2003. *Understanding Student Learning. A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education: Enhancing Academic Practice*. New York: Routledge.
- Hawkrigde, D. 1999. Cost-Effective Support for University Students via the Web? *Association for Learning Technology Journal*, Vol. 6(3), pp. 24-29.
- Ibrahim, P.I.P. 1982. Permainan Gasing (*Top Playing*). *The Brunei Museum Journal*, Vol. 5(2), pp. 105-118.
- Leslie, K. & Grier. 2012. Character, Social-Emotional, and Academic Outcomes Among Underachieving Elementary School Students. *Journal of Education for Students Placed at Risk (JESPAR)*, Vol. 17(3), pp. 201-216.
- Lickona, T, 2006. Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*, Vol. 25(1), pp. 93-100.
- Lynn, Revell & James, Arthur. 2007. Character Education in Schools and The Education of Teachers. *Journal of Moral Education*, Vol. 36(1), pp. 79-92.
- Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Bandung: BPMIGAS dan Energy.
- Murniyetti, Engkizar, & Anwar, F. 2016. Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 6(2), hlm. 157-166.
- Noer, S.H. 2014. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Open-Ended. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5(1), hlm. 34-53.
- Polloway, E.A., Patton, J.R., & Serna, L. 2008. *Strategies For Teaching Learners With Special Needs*. New Jersey: Prentice Hall.
- Prayitno, L.L. 2018. Permainan Congklak Untuk Mengajarkan Operasi Penjumlahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Buana Pendidikan*, Vol. 10(18), hlm. 78-96.

- Reiser, R.A. 2001. A History of Instructional Design and Technology: Part I: A History of Instructional Media. *Educational Technology Research And Development*, Vol. 49(1), pp. 53.
- Rawana, J. R., Franks, J. L., Brownlee, K., Rawana, E. P., & Neckoway, R. 2011. The Application of a Strength-Based Approach of Students' Behaviours to the Development of a Character Education Curriculum for Elementary and Secondary Schools. *The Journal of Educational Thought (JET)/Revue de la Pensée Educative*, Vol. 45(16), pp. 127-144.
- Siregar, S.N., Solfitri, T., & Roza, Y. 2014. Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 2(1), hlm. 119-128.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syafri, U.A. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis al-Qur'an*. Jakarta: Rajawali Pers.