Teaching and Learning Journal of Mandalika, Vol. 5, No. 2, 2024, e-ISSN: 2721-9666, p-ISSN: 2828-7126
Available online at: http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher
Akreditasi Sinta 5, SK. Nomor: 152/E/KPT/2023

Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Suku Sasak "*Sepok Siat*": Literature Review

Zul Anwar[1]
[1]Prodi Teknologi Pendidikan FIPP, Undikma, Mataram
*Corresponding Author email: zulanwar@undikma.ac.id

Article History
Received: 17-7-2024
Revised: 25-7-2024
Published:10-8-2024

Keywords:
traditional games, characters, sepok siat

Abstract: *One type of traditional game owned by the Sasak tribe is the Sepok Siat game. This traditional game is a culture that needs to be preserved by being used as a means and medium for forming children's personalities, because in these games there are character education values that are good for children's development. Nowadays, children and the younger generation tend to prefer playing games that are considered modern and sophisticated such as online games, video games, gadgets, Play Station, and various other types of game applications that require money but have little benefit for physical development, character and social characteristics of children. This research aims to find the character education values contained in the traditional game Sepok Siat. This research is descriptive qualitative research with an ethnographic approach. Based on the research results, it was found that there are at least seven character education values contained in the traditional game "Sepok Siat", namely; honesty, solidarity, sportsmanship, courage, responsibility, cooperation and discipline.*

Kata Kunci:
permainan tradisional, karakter, *sepok siat*.

Abstrak: Salah satu jenis permainan tradisional yang dimiliki oleh suku Sasak ialah permainan *Sepok Siat*. Permainan tradisional ini merupakan budaya yang perlu dilestarikan dengan cara dimanfaatkan sebagai sarana dan media pembentukan keperibadian anak, karena di dalam permainan tersebut terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yang baik bagi perkembangan anak. Pada saat sekarang ini, anak-anak dan generasi muda cenderung lebih senang bermain dengan permainan yang dianggap modern dan canggih seperti game online, vide game, gadget, play station, dan aneka aplikasi games jenis lainnya yang membutuhkan biaya namun sedikit memiliki manfaat bagi perkembangan pisik, karakter, dan sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan tradisional *Sepok Siat*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografi. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan setidaknya terdapat tujuh nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainana tradisional "Sepok Siat" yaitu; kejujuran, solidaritas, sportivitas, keberanian, tanggungjawab, kerja sama, dan kedisiplinan.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan buda yang dimiliki oleh masyarakat Sasak. Seiring perkembangan dan kemajuan teknologi, permainan tradisional tersebut ditinggalkan oleh anak-anak, padahal permainan tradisional memiliki banyak nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Anak-anak generasi saat ini lebih suka bermain dengan permainan yang dianggap canggih tapi minim nilai-nilai pendidikan karakter seperti plystation, game *online, gadged*, dan berbagai macam dan jenis permainan berbasis elektronik lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian Ikawati, dkk. (2018), Djuwita (2010) ditemukan setidaknya ada 15 jenis permainan tradisional suku Sasak yang sering dimainkan pada zaman dahulu. Salah satu dari jenis permainan tradisional tersebut ialah permainan *Sepok Siat* atau *Mecepokan*. Berdasarkan studi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif pada perkembangan kognitif, afektif,

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

psikomotorik, karakter dan bahasa anak-anak. Hasil penelitian Khasanah, dkk. (2011: 91) dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media dan sarana mengembangkan aspek psiko-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak. Hasil penelitian Hidayat (2013:1057) juga menunjukkan bahwa kearifan lokal berupa permainan tradisional Konclong di Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat terkandung didalamnya nilai-nilai kearifan lokal meliputi nilai motorik, kognitif, dan nilai moral yang perlu dilestarikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2012:126) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional memberi manfaat bagi perkembangan anak pada aspek kemampuan pisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Hasil penelitian dari Yudiwinata, (2014 : 4) menyimpulkan bahwa dalam permainan tradisiona mempunyai dampak bagi perkembangan fisik dan psikis bagi anak-anak.

Mengembalikan permainan anak tradisional sebagai permainan anakanak Saat ini dapat menjadi suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul. Di sisi lain, permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak. Berikut ini akan diuraikan tentang manfaat permainan tradisional pada anak sebagai pembanding dengan permainan digital yang telah banyak dibahas pada poin sebelumnya. Cahyono yang dikutip Nur (2013:1-8) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut.

- Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.
- Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal) seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.
- Ketiga, permainan tradisional menilik 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.

Sejalan dengan itu, laporan hasil penelitian Misbach (2006:7) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- Aspek motorik; Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- Aspek kognitif; Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- Aspek emosi; Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- Aspek bahasa; Pemahaman konsep-konsep nilai
- Aspek sosial; Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- Aspek spiritual; Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental)

- Aspek ekologis; Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- Aspek nilai-nilai/moral; Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya

Apa yang diuraikan dari hasil penelitian di atas, juga menjunjukkan hal yang sama dengan hasil penelitian Iswinarti (2010:9) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional Engklek memiliki nilai-nilai terapiutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai terapuitik yang terkandung dalam permainan tradisional Engklek meliputi; (1) Nilai sebagai alat deteksi untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah. (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial.

Secara lebih spesipik hasil penelitian Perdani (2013:1) disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Perbedaan karakter dan kemampuan anak yang bermain dengan permainan tradisional dibandingkan dengan anak yang bermain permainan moderen yang bersifat individu menunjukkan bahwa anak yang bermain dengan permainan tradisional jauh lebih berkembang bila dilihat dari dua aspek tersebut, (Yudiwinata, 2014:1-5). Kajian tentang kearifan lokal terhadap pengaruh lingkungan pendidikan juga pernah dikaji oleh Suryadi dan Suryadi & Kusnendi (2016:467). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kearifan budaya lokal dapat memberi pengaruh terhadap karakter lingkungan suatu komunitas dimana budaya lokal tersebut tumbuh dan berkembang. Permainan tradisional yang pada pelaksanaannya melibatkan banyak anak, dapat membentuk suatu komunitas secara alami karena atas dasar kepentingan dan keinginan anak untuk bermain secara kolektif.

Pengembangan keterampilan gerak yang meliputi gerak dasar jalan, lari, dan lompat yang merupakan gerak dasar lokomotor yang merupakan gerak dasar fundamental (fundamental basic movement) pada anak sekolah dasar dapat dikembangkan melalui permainan tradisional, (Hanief dan Sugito, 2015:60). Hasil penelitian Prahmana, dkk. (2015:14) juga menunjukka bahwa penerapan Permainan Tradisional Tepuk Bergambar (PT2B) dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar operasi perkalian. Lebih tegas tentang pengaruh pemanfaatan permainan tradisional sebagai media belajar terhadap peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh hasil peneitian Rahma dan Lutfi (2013:59). Dari hasip penelitian ini disimpulkan bahwa permainan tradisional Selibur dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Struktur Atom.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif bagi perkembangan kognitif, afektif, sosial dan psikomotorik anak. Sementara itu dilain pihak, keberadaan permainan tradisional sudah memperihatinkan, dimana anak-anak pada saat sekarang ini sudah lebih senang bermain dengan permainan yang dianggap canggih seperti *gadged, smart phone, tab, game online, PS dan* permainan online jenis lainya yang memerlukan biaya tapi sedikit manfaat bila ditinjau dari aspek perkembangan sosial, afektif, bahasa, motorik, dan kognitif anak. Saat ini permainan tradisional sulit ditemukan dalam kehidupan anak-anak, (Purwaningsih, 2006: 40). Kekhawatiran mengenai punahnya permainan tradisional dari kehidupan anak-anak perlu diantisipasi supaya permainan tradisional tersebut tetap terjaga. Memahami makna dan manfaat yang terkandung di dalam permainan tradisional suku sasak “sepok siat” dapat menumbuhkan motivasi dan semangat untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah termasuk dalam kategori penelitian kualitatif deskriptif, yaitu bertujuan menguraikan tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Sepok Siat.* Berdasarkan tujuan tersebut di atas, yang menjadi ranah penelitian ini yaitu kearifan lokal dan budaya. Dari tujuan penelitian tersebut, peneliti memaknai hasil penelitian ini dengan menggunakan paradigma konstruktifis, dengan pendekatan kualitatif deskriptif menggunakan metode etnografi. Penelitian etnografi dapat dimaknai sebagai penelitian kualitatif yang memerlukan peran serta peneliti secara terus menerus pada gejala atau nilai yang ingin diketahui dari objek penelitian. Menurut Spradley (1979;5) penelitian etnografi adalah upaya untuk memperhatikan makna-makna tindakan dan kejadian yang terjadi pada orang yang diteliti. Peran serta dan keterlibatan langsung peneliti merupakan kunci utama dari jenis penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti kemudian melakukan analisis dan interpretasi makna dari permainan tradisional tersebut.

HASIL PENELITIAN

1.1. Nama Permainan

Sepok Siat adalah salah satu jenis permainan tradisional rakyat suku Sasak yang dulu sering dimainkan oleh anak-anak. *"Sepok"* berasal dari kata *"Sepuk"* yang berarti beradu atau bertempur. *Sepok* juga adalah sebutan atau istilah dari pada alat yang dipakai dalam permainan ini, yang dibuat dari lilitan kain panjang. *Siat* berarti perang. Dengan demikian permainan ini mengandung arti beradu.

Sifat permainan ini adalah pertandingan, karena berakhir dengan adanya pihak yang kalah dan pihak yang menang. Bagi yang kalah akan mendapat hukuman. Dan hukuman dilaksanakan di akhir permainan, yakni kelompok yang kalah *menyenggek* (menggendong di atas punggung) kelompok pemenang. Hal ini menyebabkan pihak yang kalah ingin menebus kekalahannya, sehingga permainan ini berlangsung lama dan mengasyikkan.

Berlangsungnya permainan ini biasanya secara spontan. Kalau ada sekelompok anak-anak berkumpul, dan di antara mereka ada yang mengusulkan untuk bermain, jadilah permainan ini berlangsung. Bermula mereka mencari pasangan sebaya yang tinggi dan besar badannya sama. Hal ini penting agar pertarungan bisa seimbang, dan dalam pelaksanaan hukuman yang berbentuk hukuman *nyenggeq* bagi yang kalah, bebannya tidak menjadi terialu berat.

1.2. Latarbelakang Permainan

Permainan ini merupakan permainan yang telah turun-temurun di kalangan suku Sasak di pulau Lombok. Proses penurunannya dari generasi ke generasi secara spontan dan dengan peniruan, tidak dengan diajarkan secara khusus. Di beberapa tempat permainan ini berkembang menjadi permainan antar desa yang bertetangga, dan melibatkan pula orang orang dewasa yang kadang-kadang bisa bersifat masal. Tetapi sekarang hal itu jarang terjadi. Karena itu permainan ini dikenal di semua tempat di pulau Lombok. Hanya istilahnya yang kadang berbeda. Ada yang menyebutnya *Mesepok, Mecepokan*, atau *megelepokan (dari bahasa Bali)* Permainan ini mengandung nilai-nilai kejujuran, sportivitas yang tinggi. Ini terbukti dengan tidak ada juri, adanya ketentuan *cop* kepada lawan yang dalam kesulitan. Dari segi latihan keterampilan bela diri permainan ini sangat baik. Juga merupakan pengisian waktu senggang yang cukup murah tetapi meriah.

Sebelum memulai permainan, masing-masing sudah menemukan pasangan yang berimbang, biasanya antara 5 sampai 10 pasang, setelah itu kemudian dilakukan *Sut*. Selanjutnya semua anak yang menang sut menjadi satu kelompok, dan semua yang kalah menjadi satu kelompok pula. Sehingga terbentuklah dua kelompok yang siap melaksanakan permainan ini.

Permainan diawali dengan kedua regu berdiri bersiap dipinggir garis batas untuk bersiap-siap merebut Sepok. Seorang di antara anggota regu yang menang sut melemparkan Sepok setinggi-tingginya di atas garis batas yang merupakan daerah netral.

Satu syarat yang penting, bahwa Sepok harus jatuh tepat di atas garis batas. Jika terjadi berat sebelah, artinya agak ke kiri atau ke kanan yang berarti akan menguntungkan salah satu pihak dan merugikan pihak lainnya, lemparan harus diulang lagi. Seterusnya sampai benar - benar di atas garis batas (netral).

Kedua regu akan berusaha sekeras-kerasnya untuk dapat merebut Sepok. Regu yang berhasil merebut Sepok akan memperoleh keuntungan, karena "Sepok merupakan alat ampuh untuk mematikan lawan. Oleh sebab itu perebutan Sepok merupakan saat yang mendebarkan dan merupakan perebutan yang seru. Setelah salah satu pihak berhasil memperoleh Sepok lalu diberikan kepada Raja yang dipilih dari salah seorang anggota yang dianggap paling tangguh, tiap kelompok memiliki seorang Raja. Apabila perebutan Sepok sudah selesai, kedua regu kembali berdiri berhadapan ditepi garis batas. Masing-masing menghadapi lawan yang sudah disepakati sebelumnya, dengan tehnik permainan sebagai berikut : kaki dipasang dengan posisi kuda - kuda. Kedua tangan disilang di depan muka dengan telapak tangan dan jari terbuka.

Posisi tangan ini adalah posisi siap untuk menyerang dan bertahan selama permainan berlangsung, setiap kali tangan selalu kembali dalam posisi demikian. Karena posisi itu sangat efektif terutama dalam melindunggi kepala yang merupakan titik mati yang tentunya menjadi inceran pihak lawan. Serangan lawan sama sekali tidak diarahkan kepada bagian lain, selain kepala. Sehingga pertahananpun dipusatkan pada perlindungan terhadap kepala. Pukulan tak perlu keras, cukup kalau sudah dapat mengenai atau menyentuh kepala lawan.

Dalam permainan Sepok Siat diperlukan kewaspadaan, kelicahan gerakan kaki, dan kegesitan menangkis dan menyerang. Kelincahan gerakan kaki sangat diperlukan karena baik pada waktu menyerang maupun bertahan pemain harus benar - benar lincah. Permainan ini kelihatan ramai dan meriah karena seluruh regu yang terdiri antara 5 sampai 10 pasang pemain itu bergerak sekaligus di arena, sehingga menyerupai perang tanding yang seru. Sementara Raja yang kebetulan beruntung memegang Sepok dengan gagah pula memutar - mutar Sepok yang berupa lilitan kain sepanjang lebih kurang 1 meter itu, mencari lawan sambil selalu waspada melirikkan mata kesana kemari menjaga serangan lawan, sekaligus juga menjaga agar rumahnya jangan sampai dimasuki lawan.

Apabila seluruh anggota regu termasuk Raja sudah mati, atau Raja sendiri terlebih dahulu mati meskipun anak buahnya masih lengkap, maka regu tersebut dinyatakan kalah. Regu yang kalah mendapat hukuman *nyenggeq* yaitu menggendong di atas punggung seperti naik kuda. Jarak yang ditempuh adalah dari ujung - keujung lapangan permainan, secara bolak balik yang disebut satu *Lewot.* Berapa Lewot hukuman yang diberikan tergantung perjanjian yang disepakati sebelumnya. Bisa *dua lewot* dan seterusnya. Selanjutnya permainan diulangi lagi sampai mereka puas atau sebagian besar sudah merasa lelah dan ingin berhenti. Kalau sebagian kecil saja yang merasa lelah atau bosan bisa dilakukan penggantian, dan perminan masih bisa diteruskan. Permainan ini

berfungsi sebagai hiburan pengisi waktu senggang. Fungsi lain adalah sebagai latihan keterampilar bela diri

Dahulu biasanya dilakukan di tengah sawah pada waktu terang bulan, tetapi permainan ini dapat juga dimainkan di setiap tempat yang dianggap cukup, seperti di halaman rumah, di lapangan dan sebagainya. Juga waktunya tidak tentu. Tetapi umumnya malam atau sore hari, pada waktu anak - anak mempunyai waktu senggang. Pakaian yang digunakan adalah pakaian sehari - hari. Dahulu mereka memakai kain batik panjang. Kalau akan main Sepok Siat, ujung kain bagian depan ditarik ke belakang antara kedua paha dan ujungnya diselipkan ke pinggang. Cara berpakaian seperti ini disebut *Bekancut.*

1.3. Peserta & Peralatan Permainan.

Permainan Sepok Siat dilakukan secara beregu. Tiap regu biasanya terdiri dari 5 sampai 10 orang. Pemainnya adalah usia kanak-kanak atau para remaja belasan tahun yang terdiri dari berbagai lapisan. Konon dahulu anak Jpangsawanenggan bermain Sepok Siat bersama anak kebanyakan karena ikut terpegang kepalanya, sementara permainan sepok siat justru intinya adalah "menyentuh kepala".

Dalam permainan sepok siat dibutuhkan beberapa sarana, yakni; Arena Permainan: berbentuk empat persegi panjang dengan garis batas melintang di tengah membagi lapangan permainan menjadi dua bagian. Biasanya garis ini dibuat dengan menggeser telapak kaki sehingga membentuk garis yang jelas selebar telapak kaki. Tetapi jika tempatnya di lapangan rumput atau di sawah dibuat dengan tali atau benda - benda lain yang bisa memberi tanda batas arena. Kemudian diujung masing - masing bagian arena permainan, sekitar 5-10 meter dari garis tengah dibuat "Rumah Raja" yang disebut *Bale* (rumah) berbentuk lingkaran dengan garis tengah lebih kurang 1 meter.

1.4. Aturan dan Sangsi

Permainan sepot siat yang sering juga disebut dengan mesepok memiliki aturan permainan bervariasi, meskipun pokok aturannya yaitu *"kena kepala berarti, mati"* merupakan aturan yang berlaku dimana - mana. kelompok yang menang sut akan memegang *Sepok,* yaitu alat yang dipakai untuk mematikan lawan. Siapa saja dari pihak lawan yang kena *"Sepok"* akan mati. Alat ini dipegang oleh raja. Sepok harus jatuh tepat di atas garis batas.

Jika terjadi berat sebelah, artinya agak ke kiri atau ke kanan yang berarti akan menguntungkan salah satu pihak dan merugikan pihak lainnya, lemparan harus diulang lagi. Seterusnya sampai benar - benar di atas garis batas (netral). "Raja" mempunyai beberapa keistimewaan dalam hak dan kewajiban. Kalau "Raja" sedang berada di dalam rumahnya dapat mematikan lawan dengan menyentuh bagian badan mana saja. baik dengan tangan maupun dengan Sepok (bagi "Raja" yang memegang Sepok).

Sedang pemain biasa, hanya dapat mematikan lawan dengan jalan memukul atau menyentuh kepalanya. Sebaliknya Raja berkewajiban menjaga rumah, disamping melindungi atau menjaga kepalanya dari pulkulan atau sentuhan lawan. Karena apabila *"Rumah Raja"* berhasil dimasuki pihak lawan, akan berarti *Julat (terbakar).* Ini berarti kekalahan total bagi regunya. Kekalahan total juga terjadi apabila *"Raja"* dapat dipukul kepalanya, meskipun anak buahnya masih utuh.

Jika ada seorang pemain yang sudah kena kepalanya oleh lawan atau kena Sepok, berarti pemain tersebut *"mati"* dan harus segera keluar lapangan. Juga seorang pemain dinyatakan mati apabila keluar dari arena. Apabila seorang pemain sudah kepepet sampai ke pinggir arena, dia boleh *Ngecop.* Cararya dengan berteriak "Cop"dan Lawan yang mendengarkan akan menghentikan serangannya, karena ini berarti penundaan sementara permainan. "Cop" juga dapat diajukan apabila ada halangan yang menimpa pemain,

misalnya kainnya lepas. "Cop" hanya berlaku untuk yang bersangkutan sedang yang lain terus bermain.

Perlu diketahui bahwa sesama Raja tidak bisa mati dengan "Sepok", Raja hanya bisa mati dengan tangan. Apabila, seluruh anggota regu termasuk "Raja" sudah mati, atau "Raja" sendiri teriebih dahulu mati meskipun anak buahnya masih lengkap, maka regu tersebut dinyatakan kalah. Regu yang kalah mendapat hukuman *Nyenggeq* yaitu menggendong di atas punggung seperti naik kuda. Jarak yang ditempuh adalah dari ujung - keujung lapangan permainan, secara bolak balik yang disebut satu *lewot.*

1.5. Pendidikan karakter dalam permainan *Sepok Siat*

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diuraikan, ada beberapa nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan *Sepok Siat* yaitu; Dalam permainan tersebut terdapat nilai kejujuran. Kejujuran pemain sangat dibutuhkan dalam permainan ini, dimana pemain dengan penuh kesadaran akan keluar meninggalkan lapangan setelah dinyatakan mati karena kena kepalanya oleh lawan atau kena Sepok. Di dalam permainan ini juga mengandung nilai solidaritas dan sportivitas yang tinggi. Karakter tersebut terkandung di dalam permainan *Sepok Siat* karena dalam permainan ini tidak ada juri. Adanya ketentuan *cop* kepada lawan yang dalam kesulitan sebagai bagian dari bentuk solidaritas dan sportivitas. Apabila seorang pemain sudah kepepet sampai ke pinggir arena, dia boleh *Ngecop.* Cararya dengan berteriak "Cop" dan lawan yang mendengarkan akan menghentikan serangannya, karena ini berarti penundaan sementara permainan. "Cop" juga dapat diajukan apabila ada halangan yang menimpa pemain, misalnya kainnya terlepas. Nilai kedisiplinan juga dilatih dalam permainan ini yaitu pemain harus mematuhi peraturan permainan, ini melatih anak sejak dini untuk lebih disiplin dalam segala hal, dan melatih fisik dan mental anak, seperti melakukan lompatan-lompatan dengan satu kaki, itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika pemain ada yang dinyatakan kalah. Pendidikan jasmani anak dilatih dengan cara berlari dan melompat. Berlari diperlukan pada saat anak akan meraih untuk menyentuh kepala lawan. Membentuk sikap bekerjsa sama dalam tim (*time work*) sangat diperlukan dalam permainan ini. Bila salah satu pemain sedang terdesak oleh lawan, maka pemain lain yang satu tim boleh membantu temannya dengan ikut menyerang untuk menyelamatkan temannya supaya tidak dapat dipegang kepalanya. Aspek emosi anak dilatih juga dalam permainan ini yaitu pada saat dinyatakan “mati” dan harus keluar lapangn, maka pemain tidak boleh menok dia harus menerima dan tidak boleh emosional.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional *Sepok Siat* terkandung pendidikan karakter di antaranya ; 1) kejujuran, 2) solidaritas, 3) sportivitas, 4) keberanian, 5) tanggungjawab, 6) kerja sama, dan 7) kedisiplinan.

Catatan Akhir (*Endnotes*)

- ✓ *Sut* adalah cara untuk menentukan kelompok. Sut ini menggunakan tiga jari yaitu telunjuk, ibu jari dan kelingking. Ibu jari kalah dengan kelingking, kelingking kalah dengan telunjuk dan telunjuk kalah dengan ibu jari.
- ✓ *Dua lewot* adalah Dua putaran bolak balik.
- ✓ *Cop* adalah kata lain dari stop, diucapkan saat lawan sudah menyerah.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, Tuti. Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini, *Jurnal Sosial Budaya*, Volume 9, Nomor 1, 2012, h.126.

Djuwita, Warni.2010. "Permainan Tradisioal Berbasis Sasak, Sebagai Sarana Stimulasi Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". *Disertasi*, Universitas Negeri Jakarta.

Hanief, Yulingga Nanda dan Sugito. Membentuk Gerak Dasar Pada siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Sportif*, Volume 1, Nomor 1, November 2015, h. 60.

Hidayat, D. Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawabar, *Jurnal Academica* FISIP Untad, Volume 05, Nomor 02, 2013, h. 1057.

Ikawati, H., D., Ary Purmadi, Zul Anwar, dan Zulfakar. Pengembangan Media Video Permainan Tradisional Suku Sasak Untuk Pelestarian Budaya Dan Sumber Belajar Muatan Lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan* , Volume. 20, Nomor 3, 2018, hal.234. Diunduh dari http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/9536/6391

Iswinarti, Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek pada Anak Usia Sekolah Dasar, *Humanity*, Volume 6, Nomor 1,September 2010: 41 – 44

Khasanah, Ismatul, Agung prasetyo, Elly Rakhmawat, Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan anak usia dini, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 1, Nomor 1, 2011, h. 91.

Misbach, Ifa H. Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa Laporan Penelitian, diakses dari: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjq0vTF0rzlAhXKsI8KHfIYDmUQFjAAegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Ffile.upi.edu%2FDirektori%2FFIP%2FJUR._PSIKOLOGI%2F197507292005012-IFA_HANIFAH_MISBACH%2FLAPORAN_PENELITIAN_PERAN_PERMAINAN_TRADISIONAL__REVISI_FINAL_.pdf&usg=AOvVaw3jgiOUOEYPVp5hvzAZgBSK

Nur, Haerani. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013

Perdani, Putri Admi. Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak TK B, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, Nomor 2, 2013, h. 1.

Prahmana, R. Charitas Indra, Zulkardi, and Hartono, Y. Learning Multiplication Using Indonesian Traditional Game in Third Grade, *Jurnal on Mathematic Education*, Volume 3, Nomor 2, 2012, h.1. diakses dari; https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jme/article/view/1931/812

Purwaningsih, Ernawati. Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan, *Jurnal Sejarah dan Budaya*, Volume 1, Nomor 1, 2006, h. 40.

Rahma, Rizky Aulia dan Achmad Lutfi, Pemanfaatan Media Permainan Tradisional Selibur Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Struktur Atom, *Journal of Chemical Education*, Volume 2, Nomor 1, 2013, hh.59-63.

Spradley, James P (*1979*), *The etnographic interview*. New York : Harcourt Brace Javanovich College Publishers.

Suryadi, Edi and Kusnendi, The Influence of Local Wisdom on the Actualisation of Educative, Scientific and Religious Behaviour on an Academic Environment in a University, *American Journal of Applied Sciences*, Volume 13,Nomor 3, 2016, hh.467.

Yudiwinata, H. Prisia. Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak, *Paradigma*, Volume 02, Nomor 03, 2014, hh.1-5.

Yudiwinata, Hikmah Prisia. Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak, *Paradigma*, Volume 02, Nomor 03, 2014, hh.1-5.