

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM
PERMAINAN TRADISIONAL PEPUDING SUKU REJANG
DAN PENEREPANNYA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memeperoleh Gelar (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

ANGGUN PUJI LESTARI

NIM 20591021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul: **"IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PEPUDING SUKU REJANG DAN PENERAPANNYA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR"**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup,

PEMBIMBING I



Dra. Susilawati, M.Pd
NIP.196609041994032001

PEMBIMBING II



Febrivansyah, M.Pd
NIP.19002042019031006

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggun Puji Lestari

NIM : 20591021

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PEPUDING SUKU REJANG DAN PENEREPANNYA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup,

Anggun Puji Lestari
NIM. 20591021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN CURUP)
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 kode pos 39119
Website/facebook: fakultas tarbiyah IAIN Curup. Email: fakultastarbiyah@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 381 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/02/2024

Nama : Anggun Puji Lestari
Nim : 20591021
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional
Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya pada Pendidikan Anak
Usia Sekolah Dasar

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

Hari/ Tanggal : Senin, 12 Februari 2024
Pukul : 15.00-16.30 WIB.
Tempat : Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Susilawati, M. Pd.
NIP. 19660904 199403 2 001

Sekretaris,

Febriansyah, M. Pd
NIP. 19900204 201903 1 006

Penguji I,

Dra. Hj. Jumira Warlizasusi, M. Pd
NIP. 19660925 199502 2 001

Penguji II,

Jauhari Kumara Dewi, M. Pd
NIP. 19912408 202012 2 005

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. H. Sutarto, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Implementasi Nilai-nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya Pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada.

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu Dra. Susilawati, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Febriansyah selaku pembimbing II.

7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Kak Arafik Trisno (Rafik Syani) Ketua Organisasi Aliansi Masyarakat Adat Nusantara (AMAN) Daerah Taneak Jang yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup,

Penulis,

Anggun Puji Lestari

NIM. 20591021

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ۝ ١٣٩

Artinya : *"Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman ."*

(Al-Imran: 139)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia serta izinnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Semoga langkah ini menjadi batu loncatan yang terbaik untuk saya dapat melanjutkan serta meraih cita-cita besar saya.

Saya persembahkan suatu karya tulisan ini untuk :

1. Ayah cinta pertama dalam hidupku Mahrul Rasyidi, Alm. ibu Yesma Tuti dan Mama Lizawati yang tiada pernah henti memberikan semangat, memperjuangkan pendidikanku, nasehat, kasih sayang dan doa yang telah mengiringi langkahku menuju hari ini. Perjuanganku akan terus berjalan dan ini menjadi langkah awal dalam hidupku.
2. Kepada saudara saudari ku serta suami dan istri dari saudara saudariku, Dang Septian Aditya Sutopo dan Ayuk Ana Mardalena, Wo Riski Kemala Sari dan Ak Fernandes, Ayuk Nickey dan kak Muslim, Fariq Khadafi serta adik-adikku Erika dan Julius. Terima kasih telah membantu selama pendidikanku berlangsung telah memberikan motivasi serta inspirasi untuk terus menjadi orang yang jangan berhenti bekerja keras dan pantang menyerah apalagi mengeluh.
3. Dosen-dosen pembimbing terbaik sepanjang masa Dra. Ibu Susilawati, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Febriansyah selaku pembimbing II

yang telah bersedia membimbing meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Rekan-rekan seperjuangan satu dosen pembimbing Aisyah Adetian Safira dan Adji Perdamean.
5. Orang baik yang telah membantu proses penulisan skripsi baik dari mengarahkan judul membantu penelitian hingga saat ini skripsi berhasil diselesaikan. Terima kasih selalu mensupport dan meluangkan waktu serta tenaga untuk diri ini..
6. Teman-teman seperjuangan PGMI A angkatan 2020 dan Pohon Baca serta tim Sekre PGMI yang pernah membantu mensupport saya dan mendoakan saya.
7. Almamater Kebanggaan IAIN Curup.

ABSTRAK

Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerepannya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

**Oleh :
Anggun Puji Lestari
NIM.20591021**

Penelitian ini dilakukan di *Skula Adat Mandat Penjaga Luhur AMAN Daerah Taneak Rejang*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; 1) Mengetahui relevansi nilai-nilai karakter dengan permainan tradisional pepuding suku Rejang; 2) Mengetahui penerapan nilai-nilai karakter permainan tradisional pepuding suku Rejang dalam pendidikan anak usia Sekolah Dasar. Permainan tradisional pepuding merupakan nama lain dari permainan tradisional rajo-rajo. Permainan tradisional pepuding merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun oleh suku Rejang tepatnya pada Kabupaten Lebong.

Penelitian ini dilakukan karena disetiap langkah selama bermain permainan mengandung aspek nilai-nilai karakter. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan tipe penelitian lapangan (*field research*) menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun subjek penelitian ini yaitu ketua organisasi AMAN serta masyarakat suku Rejang yang pernah atau mengetahui permainan tradisional pepuding. Teknik analisis data dalam penelitian ini peneliti harus melalui tiga tahapan antaranya, reduksi data, penyajian data dan penerikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Nilai-nilai karakter yang terkandung terdapat 7 aspek yaitu, disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, cinta tanah air, cinta damai dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter tersebut memiliki kaitan dengan permainan tradisional yang berkesinambungan dengan diri sehingga mereka memiliki nilai dan karakter dalam diri sendiri. 2) Penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding dengan pendidikan anak usia Sekolah Dasar mereka mampu membentuk karakter dalam diri melalui permainan tradisional ini. Permainan tradisional ini memiliki nilai-nilai karakter yang sesuai sangat sesuai dengan peraturan presiden nomor 87 tahun 2016 penguatan nilai-nilai yang harus dimiliki oleh anak Sekolah Dasar tersebut.

Kata Kunci : *Nilai-nilai Karakter, Permainan Tradisional*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Implementasi	7

2. Tahapan-tahapan Implementasi	8
3. Pengertian Nilai	10
4. Pengertian Pendidikan Karakter	11
5. Nilai-nilai Pendidikan Karakter	16
6. Hakikat Pendidikan Karakter	18
7. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter	20
8. Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang	22
B. Kajian Penelitian Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Desain Penelitian	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
D. Subjek Penelitian	35
E. Data dan Sumber Data	36
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	40
H. Teknik Keabsahan Data	40
I. Sistematika Pembahasan	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Pemaparan Proses Pengumpulan Data	46
B. Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	104
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara	105

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi 1 Rumah Tua Khas Suku Rejang di Desa Gunung Alam ..	118
Dokumentasi 2 Foto Bersama Pemilik Rumah	119
Dokumentasi 3 Media Permainan Pepuding di Teras Rumah Tua	120
Dokumentasi 4 Wawancara dengan Nek Idil di Desa Sukau Kayo	121
Dokumentasi 5 Wawancara dengan Mamak Tabrani di Desa Tik Tleu ..	122
Dokumentasi 6 Media Permainan Pepuding di Lantai Rumah Mamak Tabrani	123
Dokumentasi 7 Wawancara dengan Ketua Organisasi AMAN	124
Dokumentasi 8 Foto bersama Murid Skula Adat AMAN	125
Dokumentasi 9 Proses Pembuatan Permainan Pepuding	126
Dokumentasi 10 Menyaksikan Murid Skula Adat AMAN Bermain Permainan Pepuding	127
Dokumentasi 11 Peneliti Bermain Permainan Pepuding Melawan Ketua Organisasi Kak Rafik Syani	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suku Rejang mempunyai dua sejarah yakni Sejarah Rejang purba dan Sejarah Rejang modern. Sejarah Rejang purba di mulai dari masa kedatangan bangsa Mongolia di Bintunan Bengkulu Utara pada tahun 2090 SM dengan segala kekurangan dan keterbatasannya hingga masuk para *Ajai* pada pertengahan abad ke-14 masehi. *Ajai* ini berasal dari perkataan *majai*, yang berarti pemimpin sesuatu kumpulan manusia. Sedangkan sejarah Rejang modern di mulai dengan kehadiran *Ajai* pada tahun 1347 masehi hingga sekarang yang membawa perubahan pada pola kehidupan masyarakat suku Rejang.¹ Oleh karena itu suku Rejang memiliki penjelasan yang sangat luas.

Suku Rejang merupakan salah satu suku tertua di Sumatera, dimana suku ini mempunyai garis keturunan yang jelas, adat istiadat dan tata cara yang tinggi di antara suku-suku bangsa yang ada di Nusantara ini. Suku Rejang hampir memiliki semua dari unsur budaya yakni, sejarah, bahasa, aksara, sistem pengetahuan dan organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian, serta tentunya memiliki permainan tradisional.²

¹ Zulman A.Hasan *Anok Kutai Rejang* (Kabupaten Lebong : Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Perhubungan Kabupaten Lebong, 2015), hlm 38

² *Ibid* hlm 18

Jadi menurut penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan, suku Rejang merupakan suku tertua di Sumatera, serta memiliki dua sejarah antaranya sejarah suku Rejang purba dan sejarah suku Rejang modern. Dari sekian banyak unsur budaya yang dimiliki oleh suku Rejang tak dimungkiri bahwa suku Rejang pun memiliki permainan tradisional. Permainan Tradisional adalah permainan yang dibudayakan secara turun temurun dari nenek moyang. Berdasarkan wawancara awal dengan Rafik Syani di *Skula Adat Penjaga Mandat Leluhur Aman Daerah Taneak Jang*, di desa Tunggang mengatakan bahwa Suku Rejang memiliki banyak permainan tradisional salah satu di antaranya permainan *pepuding* atau *rajo-rajo* yang memiliki sebutan nama yang berbeda pada masing-masing tempat di Lebong.

Seperti pada Lebong di desa Barusan Tik Tleu Kecamatan Pelabai disebut permainan Rajo-rajo. Sedangkan di desa Gunung Alam Kecamatan Pelabai permainan ini disebut Stage. Begitupun di desa Tunggang, Lemeu dan Ujung Tanjung permainan ini disebut juga dengan permainan *Skemuk*. Adapun di desa Tik Tebing Kecamatan Lebong Atas permainan ini dikenal dengan permainan Pepuding. Namun, permainan tradisional ini lebih dikenal di kalangan masyarakat sebagai permainan *Skemuk*. Dalam wawancara dijelaskan bahwasanya permainan pepuding disebut juga *Skemuk* karena permainan ini adalah permainan saling makan pemain satu sama lain. Alasan mengapa peneliti memilih kata pepuding dalam penulisan padahal di atas terdapat banyak nama, di karenakan pepuding yaitu nama

yang disebarikan pada media sosial *facebook* sehingga kembali menimbulkan eksistensinya.

Faktanya permainan tradisional pepuding ini juga ditemukan di provinsi lain salah satunya yakni Sumatera Barat yang dikenal dengan sebutan Catua Rajo, yang artinya catur rajo. Tentunya namanya ini hampir sama dengan permainan tradisional di Lebong yang dikenal Rajo-rajo/pepuding. Namun, terdapat beberapa perbedaan Catua Rajo dengan permainan tradisional Pepuding.

Perbedaan permainan tradisional Pepuding dengan Catua Rajo yaitu, pertama media permainan Catua Rajo itu berupa papan yang telah digambar pola Catua Rajo pada atas papan tersebut. Sedangkan media permainan tradisional Pepuding bersifat fleksibel dapat digambarkan dimana saja seperti di atas tanah, papan, kursi kayu panjang, lantai teras dan tempat datar yang memungkinkan untuk menggambar pola permainan tradisional Pepuding. Kedua, Catua Rajo memiliki 16 buah dengan perbedaan warna untuk memudahkan antara pemain dan lawan. Namun, buah pada permainan tradisional Pepuding itu memiliki 18 buah yang tidak dibuat khusus dimana buah yang digunakan hanya memanfaatkan berupa ranting-ranting kecil, kerikil ataupun daun-daun kering kecil. Ketiga, permainan Catua Rajo hanya dimainkan oleh kalangan remaja dan dewasa namun tidak dibolehkan untuk para perempuan. Beda dengan halnya permainan tradisional Pepuding ini dapat dimainkan oleh siapapun baik lelaki maupun perempuan dari anak berusia Sekolah Dasar, remaja, dewasa.

Permainan tradisional yang diturunkan bukan hanya untuk dimainkan oleh remaja ataupun dewasa. Dikatakan demikian, karena dalam permainan tradisional memberikan peran edukasi dalam proses belajar terutama bagi anak-anak. Secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.³ Dapat disimpulkan bahwa dalam bermain permainan tradisional tidak hanya mendapatkan kesenangan namun terdapat banyak manfaatnya.

Permainan ini telah dimainkan oleh penggerak komunitas AMAN Taneak Jang. Serta mereka juga telah mengajarkan anak-anak mereka untuk ikut bermain permainan tradisional pepuding ini. Terdapat 15 orang anak usia Sekolah Dasar yang telah bermain permainan ini di Desa Tunggang, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu tepatnya di Skula Adat Penjaga Mandat Leluhur Aman Daerah Taneak Jang. Dengan begitu permainan ini baru saja hendak di kenali oleh anak-anak usia Sekolah Dasar agar permainan ini tidak hilang yang dilihat dari fenomena bahwasanya permainan tradisional telah mulai memudar.

Berdasarkan penelitian relevan mengenai nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional gobag sodor antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai

³ Misbach, I. H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*, hlm.7

kepemimpinan.⁴ Permainan tradisional Pepuding tercakup nilai-nilai karakter yaitu jujur, fokus, disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, cinta tanah air, mandiri, toleransi, cinta damai dan tanggung jawab.

Berdasarkan pemaparan di atas harusnya anak-anak mengenal permainan tradisional ini karena rasa cinta tanah air. Namun, permainan ini jarang dan bahkan tidak diketahui oleh anak-anak.⁵ Lalu bagaimana nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional Pepuding dapat menstimulasi karakter anak-anak.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti membahas fenomena ini dengan judul **“Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang maka peneliti menetapkan fokus penelitian pada permainan pepuding dan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional pepuding yaitu jujur, disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, cinta tanah air, mandiri, toleransi, cinta damai dan tanggung jawab.

⁴ Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi *artical jurnal “Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional”* Universitas Sebelas Maret (2016), hlm.268

⁵ Wawancara dengan Rafik Syani, salah satu penggerak komunitas Rejang “*AMAN Taneak Rejang*”, di pondok Skula Adat Penjaga Mandat Leluhur Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kecamatan Lebong Utara Kabupaten Lebong, pada tanggal 19 juni 2022

C. Rumusan Masalah

1. Apa saja nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang?
2. Bagaimana implementasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding terhadap pendidikan anak usia Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang.
2. Untuk mengetahui implementasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding terhadap pendidikan anak usia Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui mengenai nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional pepuding dan penerapannya pada pendidikan anak usia Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti peneliti kedepannya mengenai hal-hal lain yang terdapat dalam permainan tradisional.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Implementasi

Implementasi memiliki arti yakni pelaksanaan atau penerapan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia. Agustino menggambarkan implementasi sebagai proses yang tenang di mana pelaksana kebijakan melakukan suatu tindakan atau kegiatan dalam rangka untuk mencapai tujuan atau sasaran kebijakan itu sendiri.¹

Tindakan menempatkan ide, konsep, kebijakan, atau informasi ke dalam praktik dengan tujuan mempengaruhi pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap secara positif dikenal sebagai implementasi.²

Implementasi, secara umum, mengacu pada mengambil tindakan atau melaksanakan strategi yang dipikirkan dengan cermat, metodis, dan terperinci. Oleh karena itu, implementasi selesai jika sudah ada yang matang dan terencana dengan baik, atau jika rencana itu dibuat jauh sebelumnya sehari sebelumnya, memastikan bahwa itu pasti dan jelas. Penyediaan sarana untuk melakukan suatu tindakan yang memiliki dampak atau efek pada apa pun dikenal sebagai implementasi. Itu adalah

¹ Agustino, Implementasi Kebijakan Publik Model Van Mater dan Van Horn, diakses pada tanggal 16 Februari 2024, hlm. 21

² Oemar Hamalik, Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum, (Bandung: PT Remaja RoSekolah Dasar karya, 2007), hlm. 237

tindakan yang mengikuti pedoman khusus untuk mencapai tujuannya dan direncanakan dan dilaksanakan dengan baik.³

Pemahaman ini memungkinkan untuk disimpulkan bahwa melaksanakan strategi yang dipikirkan dengan matang adalah suatu tindakan. Implementasi Fokusnya adalah menjalankan strategi secara keseluruhan.

2. Tahapan-tahapan Implementasi

Tahapan implementasi dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Tahapan Perencanaan

Perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Perencanaan adalah salah satu fungsi aktivitas manajemen dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien dengan alat atau sarana prasarana guna menunjang keberlangsungan suatu program.⁴ Jadi perencanaan merupakan suatu proses yang menentukan hal-hal yang akan dicapai dari tujuan yang diinginkan sesuai dengan tata cara yang telah direncanakan sebelumnya.

Perencanaan ini merupakan aspek yang wajib bagi suatu proses pembelajaran, yang meliputi kesiapan sumber daya

³ Zakky, "Pengertian Implementasi menurut Para Ahli, KBBI dan Secara Umum" Februari, 16 2024. <https://www.zonareferensi.com/pengertianimplementasi/html>.

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 23

manusia, tujuan, fasilitas dan lain sebagainya, untuk mendukung berlangsungnya program. Perencanaan adalah proses berkelanjutan, yang terdiri dari keputusan atau pilihan dan berbagai cara untuk menggunakan sumber daya yang ada, dengan sasaran untuk mencapai tujuan tertentu di masa mendatang. Pada dasarnya segala kegiatan pembangunan itu baru akan terarah apabila dilandaskan pada suatu perencanaan pembangunan dan dikontrol, serta dievaluasi.

Menurut teori bahwasanya telah menyusun sebuah kerangka klasifikasi yang membedakan tiga dimensi dalam tipologi perencanaan, yang masing-masingnya diberi penamaan menurut nilai-nilai ekstrem dimensi yang bersangkutan,⁵ yaitu: 1) Perencanaan cetak biru berhadapan dengan perencanaan proses: Sampai seberapa jauhkah bisa dilahirkan suatu perencanaan sebagai hasil dari pendekatan secara ketat yang berasal dari tradisi teknologi. 2) Perencanaan beruang lingkup rasional berhadapan dengan perencanaan secara terurai - inkrementalis (meningkat): Sampai seberapa jauhkah suatu perencanaan bisa bersifat mirip dengan ideal yang rasional. 3) Perencanaan normatif berhadapan dengan perencanaan fungsional: Apakah sasarannya sudah bersifat pasti/tak berubah sehingga hanya bisa

⁵ Ateng Syafrudin, Perencanaan Administrasi Pembangunan daerah, Bintoro Tjokroamidjojo, Pengantar Administrasi pembangunan, LP3ES, Jakarta, 1984.

dilakukan pilihan mengenai perlatannya, atautkah sasarannya juga bisa dipilih-pilih.

Menurut penjelasan para ahli di atas, perencanaan umumnya dipahami sebagai proses menetapkan tujuan organisasi, membuat rencana untuk bagaimana mencapainya, dan membuat jadwal kegiatan kerja untuk perusahaan.

b. Tahapan pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan suatu kegiatan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan detail, penerapannya biasanya dilakukan setelah perencanaan yang sudah dianggap siap untuk dilaksanakan. Pelaksanaan juga diartikan sebagai penerapan.⁶ Jadi pelaksanaan adalah tindakan dari suatu rencana yang sudah disusun secara terperinci untuk diterapkan dan siap untuk dilakukan secara matang.

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap. Secara sederhana pelaksanaan bisa diartikan penerapan. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa pelaksanaan bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu

⁶ Nurdin Usman, konteks Implementasi Berbasis Kurikulum, (Bandung: CV Sinar Baru, 2002), 70

kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Faktor-faktor yang dapat menunjang program pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Komunikasi, merupakan suatu program yang dapat dilaksanakan dengan baik apabila jelas bagi para pelaksana. Hal ini menyangkut proses penyampaian informasi, kejelasan informasi dan konsistensi informasi yang disampaikan;
- 2) Resources (sumber daya), dalam hal ini meliputi empat komponen yaitu terpenuhinya jumlah staf dan kualitas mutu, informasi yang diperlukan guna pengambilan keputusan atau kewenangan yang cukup guna melaksanakan tugas sebagai tanggung jawab dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pelaksanaan;
- 3) Disposisi, sikap dan komitmen dari pada pelaksanaan terhadap program khususnya dari mereka yang menjadi implementasi program khususnya dari mereka yang menjadi implementer program; 18 d. Struktur Birokrasi, yaitu SOP (Standar Operating Procedures), yang mengatur tata aliran dalam pelaksanaan program. Jika hal ini tidak sulit dalam mencapai hasil yang

memuaskan, karena penyelesaian khusus tanpa pola yang baku.

Keempat faktor di atas, dipandang mempengaruhi keberhasilan suatu proses implementasi, namun juga adanya keterkaitan dan saling mempengaruhi antara suatu faktor yang satu dan faktor yang lain.

c. Tahapan evaluasi

Evaluasi disebut sebagai suatu tindakan untuk menentukan nilai dari sesuatu. Evaluasi adalah suatu proses dalam merencanakan, memperoleh, menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan.⁷ Dalam artian lain, evaluasi berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang anak sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.⁸ Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu proses menentukan nilai atau hasil untuk sesuatu hal atau objek yang berdasarkan pada acuan-acuan atau pedoman tertentu untuk menentukan hasil yang optimal dari tujuan yang ingin dicapai.

Evaluasi merupakan kegiatan terencana untuk menentukan nilai daripada sesuatu. Evaluasi merupakan proses pengumpulan

⁷ Sri Esti wuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Gramedia, 2009), 397

⁸ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan “Dengan Pendekatan Baru”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) 139

data untuk menentukan sejauhmana dalam hal apa dan bagaimana tujuan mudah tercapai.⁹ Pengertian evaluasi yang bersumber dari kamus Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English evaluasi adalah to find out, decide the amount or value yang artinya suatu upaya untuk menentukan nilai atau jumlah. Selain arti berdasarkan terjemahan, katakata yang terkandung dalam definisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan secara hati-hati, bertanggung jawab, menggunakan strategi dan dapat dipertanggungjawabkan.¹⁰

3. Pengertian Nilai

Secara umum, yang dimaksud “nilai” adalah segala hal yang berhubungan dengan tingkah laku manusia mengenai baik buruk yang diukur oleh agama, tradisi, etika, moral, dan kebudayaan yang berlaku dalam masyarakat.¹¹ Dapat peneliti simpulkan nilai yaitu segala hal yang berkaitan dengan tingkah laku yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas diri seseorang. Nilai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.¹² Dengan begitu, nilai tidak dapat diartikan

⁹ Sulistiyani, 2009, *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya: Paramita, h. 50

¹⁰ Suharsimi Arikunto, 2007, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Putra, h. 1

¹¹ Ma'rifatun Nisa, “*Nilai-nilai Religius Dalam Film Ajari Aku Islam dan Relevansinya Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam*” (Institut Agama Islam Negeri Pureokerto, 2020), hlm.13.

¹² Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal.783

hanya dalam satu arti dikarenakan nilai dapat dilihat dari bermacam-macam sudut pandang.

Sedangkan, menurut para ahli pengertian nilai dijabarkan sebagai berikut: Menurut Muhmidayeli nilai diartikan sebagai gambaran sesuatu yang indah, yang mempesona, menakjubkan, yang membuat kita bahagia dan senang serta merupakan sesuatu yang menjadikan seseorang ingin memilikinya.¹³ Menurut Arifin nilai merupakan suatu pola normatif yang menentukan tingkah laku yang diinginkan bagi suatu sistem berkaitan dengan lingkungan sekitar dan tidak membedakan fungsi-fungsi tersebut.¹⁴ Menurut Rohmat Mulyana nilai yaitu sebagai rujukan terhadap keyakinan dalam menentukan suatu pilihan.¹⁵

Menurut Endang Sumantri nilai-nilai berawal dari bentuk kehidupan tradisional dan kepercayaan agama, kehidupan kontemporer dan kepercayaan agama yang bermula mempengaruhi dalam berubahnya sikap penduduk, kegelisahan yang melonjak, dorongan terhadap nilai dalam realita pendidikan pada umumnya.¹⁶ Sedangkan Kosasih Djahiri mengemukakan bahwa nilai atau *value* itu lebih tinggi daripada norma atau moral. Adapun nilai itu sendiri merupakan keyakinan/*belief* yang

¹³ Ade Imelda Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam", jurnal Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No. II 2017 P. ISSN: 2086-9118 E-ISSN: 2528-2476, hlm. 230

¹⁴ *Ibid*, hlm.230

¹⁵ *Ibid*, hlm 230

¹⁶ Endang Sumantri *Konsep Dasar Pendidikan Nilai*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas, 1993), hlm. 18-20

sudah menjadi milik diri dan akan menjadi barometer perbuatan dan kemauan (*act ion and the will*) seseorang.¹⁷

Jadi, berdasarkan pemaparan di atas peneliti simpulkan bahwa nilai adalah pilihan bagi seseorang untuk mengambil keputusan yang menentukan keindahan dan kualitas dalam merubah tingkah laku/sikap atau memilih untuk memiliki tingkah laku yang tidak baik.

4. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai proses pemberian nilai-nilai luhur kepada seseorang untuk membentuk temperamen, karakter, kepribadian, dan karakternya.¹⁸ Pendidikan karakter adalah metode pengajaran prinsip-prinsip moral kepada peserta didik yang terdiri dari komponen pengetahuan, kesadaran atau kehendak, dan tindakan untuk mengamalkan prinsip-prinsip tersebut kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, tetangga, lingkungan, dan negara sendiri sehingga manusia menjadi manusia kamil.¹⁹

Menurut Michael Novak, karakter adalah perpaduan harmonis dari semua kebajikan yang ditemukan dalam cerita satria, tradisi agama, orang bijak, dan kelompok tokoh sejarah yang masuk akal. Novak

¹⁷ Achmad Kosasih Djahiri, Strategi Pengajaran Afektif-Nilai Moral VCT dan Games terhadap VCT. (Bandung, 1985), hlm. 21

¹⁸ A. Mualif, Pendidikan Karakter Dalam Khazanah Pendidikan, JEDCHEM (Journal Education and Chemistry), Vol. 4No. 1, (Januari 2022), hlm 30

¹⁹ Yusri Fajri Annur dkk, Pendidikan Karakter dan Etika Dalam Pendidikan, Artikel Jurnal Univ PGRI Palembang, di unduh pada tanggal 5 oktober 2023, hlm 332

menegaskan bahwa tidak ada yang memiliki kelemahan dan setiap orang memiliki beberapa kelemahan.²⁰

Williams mengklarifikasi bahwa frasa "pendidikan karakter" pertama kali digunakan untuk *National Commission on Character Education* di Amerika sebagai istilah umum untuk pendekatan, keyakinan, dan proyek yang berbeda.²¹ Karakter adalah watak, tabiat, pembawaan, dan kebiasaan. Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan begitu karakter dapat dikatakan sebagai kebiasaan seseorang berdasarkan tindakan atau tingkah laku yang menjadi ciri khas orang tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter merupakan sifat-sifat, kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang.²² Adapun Hernowo menyebutkan karakter sebagai watak, sifat atau hal-hal yang sangat mendasar pada diri seseorang. Karakter juga bisa diartikan sebagai watak, tabiat atau akhlak yang membedakan seseorang dengan orang lain.²³ Karakter adalah sifat-sifat dan akhlak seseorang yang mendasar dalam diri sehingga menjadi ciri khas.

²⁰ Lickona, T, *Education for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. (Bumi Aksara, 2013), Hlm,81

²¹ Drs.Daryanto dan Suryatri Darmiatun, S.Si.,M.T., *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Gava Media 2013), hlm 64

²² M. Zulfajri dan Ratu Aprilia Senja. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Dhifa Publisher 2003), hlm. 422

²³ Hernowo *Self Digesting; Alat Menjelajah dan Mengurai Diri*, (Bandung: Mizan Media Utama 2004), Hlm.175

“Majid dan Andayani memaparkan dalam bukunya beberapa pengertian karakter menurut para ahli bahwa karakter sebagaimana didefinisikan oleh Ryan dan Bohlin, mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Menurutnya dalam pendidikan karakter, kebaikan itu sering kali dirangkum dalam sederet sifat-sifat baik.”²⁴

Dalam menumbuhkan karakter terdapat beberapa ranah sebelumnya ada hal yang harus diperhatikan bahwasanya penanggulangan atas runtuhnya karakter adalah dengan menghilangkan atau memperbaiki faktor-faktor penyebabnya. Terdapat lima ranah pendidikan yang dapat menumbuhkan karakter yang baik: keluarga, diri sendiri, pemerintah, sekolah, lingkungan, dan masyarakat.²⁵ Dalam kamus Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai kebiasaan, watak, sifat kepribadian, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, kecenderungan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pemikiran.

Menurut Kertajaya mengartikan karakter sebagai “ciri khas” yang dimiliki oleh suatu benda atau individu.²⁶ Ciri khas tersebut adalah “asli” dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut dan merupakan ‘mesin’ pendorong bagaimana seorang bertindak, bersikap,

²⁴ Hilda Ainissyifa “*Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*”, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol 8, No 1 (2014) DOI I: 10.52434/jp.v8i1.68, hlm 5.

²⁵ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter*, (Laksbang Pressindo, 2011), hlm.5

²⁶ Hermawan Kertajaya, *Grow with Character: The Model Marketing*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2010) hlm 3

berajar, dan merespons sesuatu.²⁷ Menurut Thomas Lickona Pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik dan jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya.⁶

Karakter menjadi landasan bagi seseorang dalam bertindak, bersikap dan berpikir. Nucci & Narvaes menegaskan, “*Character is the set psychological characteristic that motivate and enable an individual to function as a competent moral agent*”.²⁸

Dari pemaparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa nilai-nilai karakter adalah nilai/harga yang dimiliki seseorang dalam menciptakan perilaku yang baik maupun buruk berdasarkan pilihan dan karakter/ciri khas yang dimiliki seseorang. Namun, karakter masih dapat berubah dengan cara menanamkannya atau penguatan pendidikan karakter melalui nilai-nilai.

5. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Nilai-nilai Pendidikan Karakter menjadi penting bagi seseorang berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2016 06 September

²⁷ Hilda Ainissyifa “*Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*”, hlm.5

⁶ *Ibid*, hlm.5

²⁸ Sasi Mardikarini dan Suwarjo “*Analisis Muatan Nilai-nilai Karakter pada Buku Teks Kurikulum 2013 Pegangan Guru dan Pegangan Anak*”, Jurnal Pendidikan Karakter, Vol. 7 Tahun VI, Nomor 2, Oktober 2016, hlm. 262.

2017 dalam hal mewujudkan bangsa yang berbudaya dengan melalui penguatan nilai-nilai yaitu sebagai berikut:²⁹

“Religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, pemerintah memandang perlu penguatan pendidikan karakter.”

a. Religius

Sikap dan perilaku patuh dalam menghormati ajaran agama mereka sendiri, mengakui agama lain, dan hidup harmonis dengan sesama pengikut agama lain.

b. Jujur

Perilaku yang berasal dari upaya untuk menetapkan dirinya sebagai orang yang dapat dipercayai dalam semua kata, perbuatan, dan pekerjaan.

c. Toleransi

Perilaku dan sikap yang menghormati kepercayaan, adat istiadat, perspektif, dan cara hidup orang-orang yang tidak seperti mereka dalam hal agama, etnis, atau perilaku.

d. Disiplin

Tindakan yang mencerminkan perilaku tertib dan mematuhi berbagai norma dan aturan.

²⁹ *Peraturan Presiden (Perpres) tentang Penguatan Pendidikan Karakter Nomor 87 Tahun 2017* 6 September 2017

e. Kerja keras

Tindakan yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh untuk melewati rintangan dalam cara belajar dan melakukan hal-hal dengan kemampuan terbaik seseorang.

f. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

g. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas untuk dirinya.

h. Demokratis

Cara berpikir, berperilaku, dan bertindak yang sama-sama menilai hak dan kewajiban diri sendiri dan orang lain. Rasa ingin tahu.

i. Rasa Ingin Tahu

Perilaku dan sikap yang terus-menerus bertujuan untuk belajar lebih menyeluruh dan komprehensif daripada apa yang dipelajari, diamati, atau didengar.

j. Semangat Kebangsaan

Cara mengetahui, merasakan, dan berperilaku yang mengutamakan kebaikan negara dan negara di atas kepentingan individu atau kelompok.

k. Cinta Tanah Air

Cara berpikir, berperilaku dan bertindak yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan rasa hormat yang tinggi terhadap bahasa, fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.

l. Menghargai prestasi

Sikap menghargai prestasi orang lain, sikap dan perbuatan yang mendorongnya untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat.

m. Bersahabat/Komunikatif

Tindakan yang mengekspresikan kegembiraan dalam berkomunikasi, bergaul dan bekerja sama dengan orang-orang.

n. Cinta Damai

Sikap, kata-kata dan perilaku yang menyebabkan orang merasa senang dan aman di hadapan mereka.

o. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca beragam bacaan yang mempromosikan kebajikan bagi dirinya sendiri.

p. Peduli Lingkungan

Sikap dan kegiatan yang selalu bertujuan untuk mencegah kerusakan lingkungan alam sekitar dan mengembangkan inisiatif untuk memperbaiki kerusakan alam yang telah terjadi

q. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu berusaha memberikan dukungan kepada individu dan masyarakat yang membutuhkan.

r. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang harus dilakukannya, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

6. Hakikat Pendidikan Karakter

Hakikat mendasar dari pendidikan adalah untuk membantu anak dalam mencapai potensi penuh mereka, mengembangkan kepribadian dan keterampilan dasar mereka, dan membantu mereka mengembangkan kepribadian yang mulia, karakter mulia, dan kecerdasan berpikir tinggi melalui bimbingan dan pelatihan berdasarkan ajaran yang ditemukan dalam Al-Qur'an dan Sunnah.³⁰

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada bab I tentang ketentuan umum Pasal I ayat (1) dikemukakan sebagai berikut:³¹

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

³⁰ Anjar Sulistiawati & Khoirudin Nasution, *Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Telaah Pendekatan Struktural Fungsional Talcott Parsons*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 4, No 1, (Januari, 2022) hlm, 25

³¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Anak yang menerima pendidikan tidak hanya mengembangkan kecerdasan mereka tetapi juga kepribadian mereka dan semua potensi mereka. Untuk berkembang dalam lingkungan masyarakat dan menghadapi kedewasaan, peserta didik harus melengkapi diri mereka sendiri.³²

Menurut ajaran Islam, setiap orang memiliki potensi ini, yang datang dalam bentuk akal (kognisi), indera (kasih sayang), dan hati (nurani), dari Allah SWT. Ketiga kemampuan tersebut dijelaskan Allah SWT dalam firmanNya QS. An-Nahl ayat 78 yang berarti:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Artinya: Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.” (QS; An-Nahl 17:78)

7. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter

Pada dasarnya, gagasan asli pendidikan Tujuan mendasar dari pendidikan karakter adalah untuk memanusiakan individu, untuk

³² Anjar Sulistiawati & Khoirudin Nasution, Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Telaah Pendekatan Struktural Fungsional Talcott Parsons, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 4, No 1, (Januari, 2022) hlm, 26

mengembangkan dan membentuk orang-orang kita, atau untuk mengembangkan pribadi seutuhnya.³³

Tujuan ini didukung oleh Mark dan Terence:

“Morality is directed and constructed to perform a large range of independent functions to prohibit destruction and harm, to promote harmony and stability, to develop what is best in us. It promotes the social and economic conditions that sustain mutually beneficial trust and cooperation, articulates ideals and excellence, sets priorities among the activities that constitute our lives”.

Artinya adalah:

“Moralitas diarahkan dan dibangun untuk melakukan berbagai macam fungsi independen untuk melarang perusakan dan membahayakan, untuk mempromosikan harmoni dan stabilitas, untuk mengembangkan apa yang terbaik dalam diri kita. Hal ini mendorong kondisi sosial dan ekonomi yang menopang kepercayaan yang saling menguntungkan dan kerjasama, mengartikulasikan cita-cita dan unggul, menetapkan prioritas diantara kegiatan yang menerapkan hidup kita”.³⁴

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan.³⁵

Pendidikan karakter berfungsi untuk 1) menumbuhkan kapasitas dasar untuk kebaikan, moralitas, dan perilaku yang baik. 2) membentengi dan mengembangkan perilaku negara multikultural. 3)

³³ Yusri Fajri Annur dkk, *Pendidikan Karakter dan Etika Dalam Pendidikan*, Artikel Jurnal Univ PGRI Palembang, di unduh pada tanggal 5 oktober 2023, hlm 333

³⁴ *Ibid*, hlm 333-334

³⁵ Drs. Daryanto dan Suryatri Darmiatun, S.Si., M.T., *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Gava Media 2013), hlm 43

Memajukan peradaban negara-negara yang bersaing secara global. Keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat politik dan sipil, pemerintah, sektor korporasi, dan media massa adalah beberapa tempat di mana pendidikan karakter dilaksanakan.³⁶

Dari penjelasan mengenai tujuan dan fungsi pendidikan karakter dapat peneliti simpulkan bahwasanya pendidikan karakter ini hal yang diperlukan untuk membentuk diri sebaik-baiknya dan mampu mengembangkannya dimana pun berada. Dengan begitu pendidikan karakter ini sangat penting sebagaimana menurut Lickona dalam Daryanto dan Suryatri sebagai berikut;³⁷

- a. Merupakan cara terbaik untuk menjamin anak-anak (anak) memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya.
- b. Merupakan cara untuk meningkatkan prestasi akademik.
- c. Sebagian anak tidak dapat membentuk karakter yang kuat bagi dirinya di tempat lain.
- d. Mempersiapkan siswa untuk menghormati pihak atau orang lain dan dapat hidup dalam masyarakat yang beragam.
- e. Berangkat dari akar masalah yang berkaitan dengan problem moral sosial, seperti ketidaksopanan, ketidakjujuran, kekerasan, pelanggaran kegiatan seksual, dan etos kerja (belajar) yang rendah.

³⁶ *Ibid*, hlm 45

³⁷ *Ibid*, hlm 64

- f. Merupakan persiapan terbaik untuk menyongsongkan perilaku di tempat kerja.
- g. Mengajarkan nilai-nilai budaya merupakan bagian dari kerja peradaban.

Sesuai dengan poin ke tujuh yaitu mengajarkan nilai-nilai budaya. Dapat dikaitkan bahwa nilai-nilai budaya dapat diajarkan melalui banyak cara salah satunya mengenalkan budaya dari permainan tradisional. Maka dalam hal ini peneliti nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional Pepuding suku Rejang.

8. Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang

Permainan tradisional Pepuding merupakan permainan tradisional dari suku Rejang tepatnya di daerah Lebong. Permainan tradisional Pepuding sudah ada/dimainkan sejak zaman *Muning*, adapun *Muning* adalah sebutan untuk generasi Rejang yaitu anak, bak, ninik, puyang, *Muning*, buluak pelmong dan teak. Jika kita hitung dengan menggunakan hitungan angka tembo maka didapatkan cara menghitungnya seperti berikut, tembo sendiri adalah sebutan untuk silsilah dalam bahasa Rejang.

$$5 \times 25 = 125.$$

$$2023 - 125 = 1898.$$

Keterangan : Cara menghitung silsilah/tembo Suku Rejang

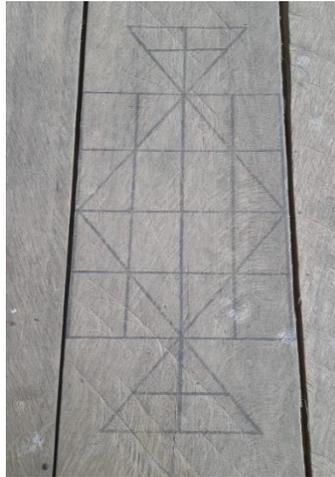
5 = angka mula ada permainan tradisional Pepuding

25 = angka generasi dari tembo

2023 = tahun sekarang

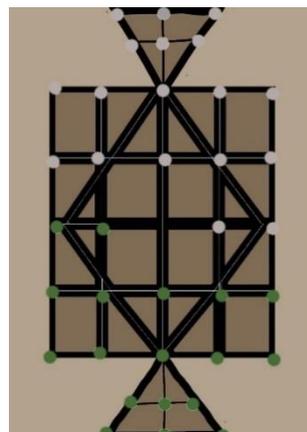
Jadi sejak tahun 1898 permainan ini sudah ada dan dimainkan oleh generasi tua di suku Rejang. Permainan ini dimainkan oleh perempuan ataupun laki-laki dari sejumlah kalangan usia dari usia Sekolah Dasar sampai dewasa dengan jumlah dua pemain. Namun, bisa saja dimainkan oleh anak-anak dibawah usia itu. Dengan pertimbangan jikalau anak tersebut sudah dapat memahami aturan dalam bermain.

Bermain permainan tradisional Pepuding ini dapat dimainkan di mana saja, di karenakan media yang tidak dibuat khusus. Seperti menggambarkan pola di atas tanah ketika sedang berkumpul di lapangan, di atas papan/kursi papan ketika sedang duduk santai, ataupun bisa di atas keramik/semen menggunakan spidol atau kapur. Asalkan, mengetahui bagaimana cara membuat polanya, permainan ini dapat dimainkan di manapun dan kapanpun.



Gambar 1. Pola Pepuding

Selain itu, tidak hanya medianya yang fleksibel pada kenyataannya begitupun dengan buah permainan tradisional Pepuding ini. Buahnya dapat menggunakan batu kerikil, daun kering kecil atau daun yang dipotong kecil-kecil, serta ranting-ranting kecil. Pada setiap wilayah kekuasaan pemain buahnya terdiri 18 dengan total untuk dua pemain maka terdapat 36 buah.



Gambar 2. Posisi buah-buah pepuding

Dari gambar yang terlampir seperti itulah kiranya dalam menempatkan buah-buah untuk bermain permainan tradisional Pepuding. Serta gambar dibawah ini merupakan contoh penggunaan dari macam-macam buah yang dapat digunakan. Pada gambar ini pemain satu menggunakan buah kerikil dan pemain lainnya menggunakan daun yang dipotong kecil.



Gambar 3. Contoh buah Pepuding

Keterangan pemain dalam penjelasan ketika bermain :

Pemain satu = kerikil

Pemain dua = Potongan Daun

Permainan diawali dengan suit atau disebut oleh warga Lebong sebagai suten. Setelah mendapatkan pemenang suit maka pemain tersebut akan jalan terlebih dahulu dalam bermain jika pemain telah menjalankan buahnya sebanyak dua kali namun karena pemain lawan tak melihat dan dia mengatakan dia hanya menjalankan sekali maka itu

bohong, jadi dalam bermain harus jujur. Selama bermain, pemain diharuskan fokus dalam memikirkan strategi agar dapat menang.

Pemain satu menggerakkan buahnya ketengah pada bagian yang tidak terdapat buah. Selanjutnya pemain kedua melompati pemain satu karena tempat awal yang menjadi wilayah kerikil tersebut kosong sehingga buah kerikil tersebut menjadi milik pemain kedua karena melompati pemain satu tadi.

Kemudian, jika pemain satu hanya fokus dalam memilih menempati wilayah kosong padahal ada kesempatan untuk memakan buah pemain kedua, maka pemain satu harus denda. Aturan mengenai denda ini akan dijelaskan sebelum permainan dimulai maka kedua pemain harus menuruti aturan tersebut. Denda yang berupa pemain kedua boleh mengambil secara acak buah pemain satu sebanyak 3 buah, dalam mengambil denda, pemain kedua dalam memilih mengambil buah yang mana untuk mempermudah gerakan menuju kemenangan. Setelah mengambil denda tersebut giliran selanjutnya tetap pemain kedua.

Pemain satu dan dua terus menjalani permainan seperti itu hingga terdapat salah satu pemain yang menguasai wilayah lawan yaitu di tengah segitiga paling bawah dari wilayah lawan tugas dari masing-masing pemain harus tanggung jawab dalam menjaga wilayah agar tidak dapat dikuasai oleh pemain lawan. Pemain yang telah berhasil tersebut lah yang disebut sebagai pemenang atau disebut sebagai rajo.

Jika anak-anak sudah sering memainkan dan banyak yang mengenal maka, permainan tradisional Pepuding akan kembali dikenal dan secara tidak langsung telah melestarikan permainan tersebut sehingga tidak hilang.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu pada skripsi Dede Nurdiansyah yang berjudul “Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional” dengan hasil penelitian pada hasil pengolahan data dan observasi di lapangan yang penulis lakukan, maka penulis mendapatkan satu kesimpulan bahwa permainan hahayaman mengandung nilai-nilai yang memiliki karakter.³⁸ Nilai-nilai karakter tersebut adalah disiplin, kreatif, tanggung jawab, komunikatif, mandiri dan kerja keras. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam nilai-nilai karakter pada penelitian yang relevan hanya terdapat enam nilai karakter. Sedangkan persamaan dengan penelitian peneliti yaitu terdapat pada nilai-nilai karakter berupa berfokus pada nilai disiplin, bertanggung jawab, mandiri dan kreatif.
2. Tinjauan penelitian terdahulu pada artikel jurnal Nadziroh, Chairiyah, dan Wachid Pratomo dengan judul “Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional” yang hasil penelitiannya Peneliti ini berfokus mengenai nilai-nilai karakter pada permainan tradisional engklek,

³⁸ Dede Nurdiansyah “*Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional*” Skripsi, Ciamis : Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh, 2020.

gobag sodor, dan lompat tali berupa dalam bermain engklek berfokus pada kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi, dan kesehatan. Dalam gobag sodor berupa nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. Pada lompat tali berfokus nilai kerja keras, nilai ketangkasan, nilai sportivitas.³⁹ Perbedaan yang didapatkan dalam artikel jurnal ini, bahwasanya dalam artikel jurnal ini membahas mengenai tiga permainan tradisional sedangkan peneliti hanya berfokus pada satu permainan tradisional. Serta terdapat pula perbedaan dalam nilai-nilai karakter yang diperoleh dalam artikel jurnal ini dengan penelitian peneliti. Namun, persamaan dalam artikel ini sama-sama memperoleh nilai-nilai karakter pada permainan tradisional.

3. Berdasarkan penelitian pada jurnal Avinindy Inayda Devianti, Ujang Jamaludin berjudul “Nilai Karakter Anak dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional Engklek” Hasil penelitian Berfokus pada tulisan ini dalam nilai karakter anak dalam permainan tradisional engklek didapatkan seperti berikut yaitu pada nilai karakter anak terkait karakter jujur, pantang menyerah, tanggungjawab, dan kerjasama dalam kekompakan tim.⁴⁰ Perbedaan dengan penelitian yang peneliti dapatkan dengan kajian relevan ini yakni terdapat nilai karakter pada

³⁹ Nadziroh, Chairiyah, dan Wachid Pratomo “Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional”, *Jurnal Pendidikan Ke-SEKOLAH DASAR-an*, Vol. 5 No. 3 (2019), DOI : /10.30738/trihayu.v5i3.6119, Mei 2019, hlm. 661-666.

⁴⁰ Avinindy Inayda Devianti, Ujang Jamaludin “Nilai Karakter Anak dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional Engklek”, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 23, 1 (2023) VOL Vol 23, No 1 (2023), DOI: 10.33087/jiubj.v23i1.3261, hlm 757-760.

kajian relevan ini hanya lima. Serta permainan tradisional yang dibahas bukan merupakan permainan tradisional pada suku Rejang. Persamaan yang peneliti dapatkan dari kajian relevan bila dibandingkan dengan penelitian peneliti, yaitu sama-sama berfokus pada satu permainan tradisional saja serta terdapat nilai karakter yang sama dari perolehan data dalam permainan tradisional engklek dengan permainan tradisional pepuding antaranya nilai jujur dan tanggungjawab.

4. Ditinjau dari jurnal Hadi Rianto, Yuliananingsih yang berjudul “Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional” adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek adalah permainan tradisional yang masih dilestarikan. Nilai karakter yang terbentuk yaitu: menumbuhkan sikap toleransi dan empati serta mengasah kemampuan emosional dalam berinteraksi, sikap sabar menunggu giliran, mematuhi peraturan bermain, dan semangat kerja keras.⁴¹ Dengan perbedaan peneliti dengan peneliti terdahulu yaitu dari segi jumlah permainan tradisional yang diteliti, dimana peneliti terdahulu berfokus pada beberapa jenis permainan tradisional. Sedangkan persamaannya yakni sama-sama menggali nilai-nilai permainan tradisional.

⁴¹ Hadi Rianto, Yuliananingsih Yuliananingsih “Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 19, No 1, DOI: 10.31571/edukasi.v19i1.2440, 2021, hlm. 120-134

5. Berdasarkan jurnal Feby Elra Perdima, Muhammad Kristiawan yang berjudul “Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian:
- a. Nilai Karakter religius dalam permainan hadang dengan skor 60 (72.29%) dalam katagori selalu memiliki nilai karakter religious,
 - b. Nilai Karakter Displin: Skor 88 (78.575) katagori selalu memiliki nilai karakter disiplin,
 - c. Nilai Karakter Jujur skor 35 (62.50%) katagori selalu berkarakter jujur,
 - d. Nilai karakter kerja keras: Skor 87 (78.38%) katagori selalu berkerja keras
 - e. Nilai Karakter Tangung Jawab skor 33 (58.93%) katagori selalu bertanggung jawab, skor 15 (26.79%) Jadi anak sudah menerapkan nilai-nilai karakter dalam permainan hadang.⁴²

Perbedaan antar peneliti terdahulu dan peneliti terlihat dari jenis metode penelitian yang mana pada penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Serta berfokus pada lima nilai-nilai karakter, dan peneliti berfokus lebih dari lima nilai-nilai karakter. Sedangkan persamaannya yakni penelitian ini sama-sama berusaha menggali apakah nilai-nilai karakter telah

⁴² Feby Elra Perdima, Muhammad Kristiawan yang berjudul “*Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar*”, Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 6, DOI: 10.31004/basicedu.v5i6.1640, 2021, hlm. 5342-5351

diterapkan ketika bermain permainan tradisional pada usia anak Sekolah Dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dalam penelitian ini. Metode kualitatif adalah metode yang menggunakan pengaturan alam dan berbagai teknik yang tersedia saat ini untuk menafsirkan fenomena saat terjadi dokumen, observasi, dan wawancara semuanya bisa digunakan.¹ Penelitian kualitatif diartikan sebagai suatu proses penelitian yang bertujuan memberikan pemaparan, analisis fenomena, kejadian, interaksi sosial, sikap, serta pandangan individu maupun kelompok. Memberi ruang terbuka terhadap fenomena permasalahan yang muncul dilakukan secara rinci menyertakan catatan penting dari wawancara mendalam, analisis terhadap dokumen, serta catatan-catatan penting yang di dapatkan pada saat di lapangan.²

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan yang dilakukan untuk mengamati perilaku dalam situasi tertentu kemudian mencatat peristiwa yang diamati secara sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati.³ Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi berperanserta (*Participant Observation*) yakni peneliti terlibat dengan

¹ Lexy, Maleong, *Metodelogi Penelitian*, (Bandung: Remaja RoSekolah Dasarakarya, 2006), hlm, 6

² Agus Riyan Oktorik, *Pedoman Penulisan Skripsi pada Program Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023), hlm, 13

³ Ni'matuzahroh, S.Psi, M.Si, Susanti Prasetyaningrum, M.Psi, *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hlm 4

kegiatan orang yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sumber data penelitian disini yakni permainan tradisional pepuding suku Rejang yang mana pada kegiatan observasi peneliti ikut serta memainkan permainan ini untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak pada sumber.⁴

Menurut Lexy wawancara adalah proses pertukaran data yang dilakukan oleh dua dua orang yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai yang menjawab.⁵ Proses selanjutnya dokumentasi, dokumentasi yang peneliti kumpulkan berupa foto-foto selama penelitian dilakukan. Dokumentasi dilakukan sebagai proses dalam membantu berjalannya penelitian. Dokumentasi menjadi suatu bukti bahwasanya peneliti telah benar melakukan wawancara penelitian dengan narasumber serta mengumpulkan media-media permainan.

Penelitian kualitatif juga dikategorikan dalam dua bentuk yakni bersifat interaktif dan non interaktif. Penelitian bersifat interaktif biasanya memfokuskan pada pengalaman hidup individu, masyarakat dan budaya. Penelitian interaktif terdiri dari metode historis, metode fenomenologis, metode studi kasus, metode etnografi, metode studi kritis serta metode

⁴ Prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019) hlm 203

⁵ Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT Remaja. RoSekolah Dasarakarya, 2012), hlm 186

grounded research. Penelitian kualitatif non interaktif terdiri dari metode analitis dan analisis dokumen.⁶

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat interaktif karena penelitian ini berfokus pada pengalaman individu, masyarakat dan budaya suku Rejang serta menggunakan metode historis yakni menekankan pada persoalan-persoalan sejarah. Metode historis membahas peristiwa sejarah dan bagaimana peristiwa tersebut direkonstruksi dengan menggunakan saksi dan sumber data masa lalu dan bagaimana mereka direkonstruksi dengan menggunakan saksi yang masih ingat sampai sekarang.⁷

B. Desain Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini memilih deskripsi kualitatif yang merupakan dalam proses pengumpulan data tidak berupa angka. Peneliti memiliki alasan mengapa memilih pendekatan deskripsi kualitatif karena peneliti ingin mengetahui cara bermain dan sejarah mengenai permainan tradisional Pepuding suku Rejang dengan metode wawancara. Serta melakukan pengamatan nilai-nilai karakter dalam bermain.

⁶ Agus Riyan Oktori dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi pada Program Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023), hlm 13

⁷ Qotrun A, “*Penelitian Kualitatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Tujuan, Jenis, dan Prosedurnya*” di akses pada tanggal 08 januari 2023.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Peneliti melakukan observasi awal di pondok Skula Adat Penjaga Mandat Leluhur Aman Daerah Taneak Jang, Desa Tunggang, Kecamatan Lebong Utara, Kabupaten Lebong.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan peneliti sejak diberikannya tugas proposal mini pada mata kuliah Metode Penelitian tepatnya pada tanggal 19 juni 2022 penelitian ini peneliti lakukan ulang pada tanggal 10 juni 2023 via *WhatsApp* dikarenakan pada penelitian ulang ini narasumber tidak berada dirumah. Untuk mendapatkan data yang lebih valid maka peneliti melakukan penelitian kembali pada tanggal 27 desember 2023.

D. Subjek Penelitian

Hal, benda atau orang, data tempat untuk variabel yang dimaksud adalah pengertian dari subjek penelitian. Pemilihan informasi dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah strategi pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁸

Ada banyak pertimbangan peneliti dalam memilih dan membatasi informan penting. Pertama-tama, informasi secara langsung berkaitan dengan penelitian karena merupakan narasumber utama dan sumber data

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm, 124

bagi para peneliti. Informan kedua mudah ditemui dan secara sukarela memberikan informasi tanpa dipaksa.

Subjek penelitian ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada Rafik Syani sebagai penggerak komunitas serta anak usia Sekolah Dasar dan juga yang menjadi subjek penelitian peneliti menggunakan skripsi, jurnal dan karya ilmiah lainnya yang mengenai tema yang sama sebagai kajian relevan.

E. Data dan Sumber Data

Sumber data Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data yang dirujuk penelitian ini adalah subjek dari mana data dikumpulkan. Sementara itu, kata-kata dan tindakan merupakan sumber data primer dalam penelitian kualitatif; Data tambahan, seperti dokumen dan sumber lain, membentuk sisanya, menurut Lofland, yang dikutip oleh Moleong. Mengenai informasi yang akan penulis ungkapkan dalam penelitian:

1. Data primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari subjek penyelidikan atau dari peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertama mereka (data tangan pertama).⁹

Data primer bersumber dari yang peneliti lakukan dengan mengamati cara bermain pemain permainan tradisional Pepuding suku Rejang dan melakukan wawancara kepada ketua organisasi penjaga mandat leluhur aman daerah taneak jang.

⁹ S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1997), hlm, 2

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan Peneliti tidak secara langsung ingin menerima data penelitian melalui media perantara. Sumber data pendukung untuk objek yang diteliti termasuk dokumentasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung temuan penelitian dan data yang sudah dapat diakses dan dapat dikumpulkan melalui observasi.¹⁰

Data primer dianggap sebagai data penguatan data primer, atau Informasi yang berasal dari sumber primer dan eksternal didefinisikan sebagai informasi yang menggambarkan kondisi eksterior suatu lokasi atau area dengan koneksi Data sekunder bersumber dari penelitian-penelitian terdahulu mengenai nilai-nilai karakter pada permainan tradisional.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.¹¹ Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural *setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak yang observasi berpartisipatif (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.¹²

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm, 225

¹¹ Prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019) hlm, 296

¹² *Ibid*, hlm 297

1. Observasi (*observation*)

Menurut Koentjaraningrat dalam Ni'matzahroh tujuan melakukan observasi tidak sebatas mengamati perilaku atau peristiwa tertentu, tapi observasi yang ilmiah digunakan secara mendalam untuk mendapati pengetahuan atau informasi sesuai dengan syarat-syarat penelitian ilmiah tanpa menggunakan biaya yang banyak dan tenaga ahli.¹³

Pada saat observasi peneliti melakukan pengamatan secara tidak langsung dan langsung di media sosial dan lingkungan skula adat di desa Tunggang Kecamatan Lebong Utara serta rumah yang memiliki peninggalan media permainan tradisional pepuding yang berada di desa Gunung Alam Kecamatan Lebong Atas.

2. Wawancara (*Interview*)

Esterberg dalam Sugiyono mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur yaitu telah menyiapkan instrumen-intrumen dan jawaban yang telah disiapkan. Sedangkan semistruktur digunakan untuk menemukan informasi lebih terbuka dan tidak terstruktur yaitu digunakan untuk peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Tujuan dari wawancara semi struktur adalah menemukan permasalahan secara terbuka, dima pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Wawancara tak

¹³ Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997)

berstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.¹⁴

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.¹⁵ Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara mendalam berfokus pada permasalahan, sehingga jawaban yang diberikan dapat memuhi data-data kebutuhan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.¹⁶ Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis alademil dan seni yang telah ada.¹⁷ Dokumentasi dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data-data dari informan lewat foto-foto, video permainan tradisional Pepuding suku Rejang.

¹⁴ Prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019) hlm, 304-306

¹⁵ *Ibid*, hlm 304

¹⁶ *Ibid*, hlm, 314

¹⁷ *Ibid*, hlm 315

G. Teknik Analisis Data

Proses pengumpulan dan pengorganisasian data secara metodis dari catatan lapangan, wawancara, dan sumber lain sehingga dapat dimengerti dan kesimpulannya dapat dibagikan dengan orang lain dikenal sebagai analisis data..¹⁸ Penulis penelitian menggunakan analisis data non-statistik sebagai metode analisis mereka. Menganalisis data kualitatif yang tidak dapat diukur dengan angka dilakukan melalui metode ini.

Analisis yakni penarikan kesimpulan dari isi memanfaatkan pengumpulan fakta dan dokumentasi. Dalam menarik kesimpulan peneliti menganalisis dari penelitian terdahulu dan membandingkan antara satu jurnal, skripsi ataupun berupa karya ilmiah lainnya dengan tema yang sama dari segi apapun. Setelah menganalisis dan melakukan pengumpulan data dari pengamatan bermain peneliti akan memperoleh kategori dari data yang akan dikaji dan dipilih.

H. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dilakukan untuk memeriksa kredibilitas suatu metode dalam penelitian. Uji kredibilitas kualitatif karena peneliti menggunakan metode kualitatif maka, peneliti akan menguji kredibilitas yang dapat dinyatakan kredibel apabila adanya persamaan antara yang diteliti dengan yang dilaporkan. Dalam teknik keabsahan dilakukan dengan uji kredibilitas yang terdiri dari beberapa tahap, sebagai berikut:

¹⁸ *Ibid*, hlm 319

1. Perpanjangan Pengamatan

Pada tahap awal tanggal 18 juni 2022 peneliti melakukan komunikasi melalui media sosial peneliti direspon dengan baik. Setelah peneliti melakukan perpanjangan pengamatan pada tanggal 19 juni 2022 maka terjadilah kedekatan. Ketika peneliti bertanya mengenai apa yang peneliti ketahui tentang permainan tradisional Pepuding, peneliti diajarkan bermain. Ketika melakukan wawancara peneliti akan mengamati sembari membandingkan apakah data yang didapatkan sesuai dengan fakta yang diamati peneliti. Setelah dilakukan pengecekan bila data dan fakta sesuai maka dapat disebut telah kredibel, maka pengamatan akan diakhiri.

2. Meningkatkan Ketekunan

Peneliti meningkatkan ketekunan disini peneliti mengamati dalam bermain mengandalkan apa saja, setelah didapatkan maka peneliti sandingkan dengan nilai karakter yang ada dalam pembentukan diri pemain.

3. Triangulasi

Triangulasi yaitu peneliti akan melakukan kegiatan mengenai pengecekan data yang terbagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

a. Triangulasi Sumber

Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan data dari berbagai sumber yang diperoleh.

b. Triangulasi Teknik

Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan data dengan sumber yang sama tapi dengan metode yang berbeda. Misal, peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan narasumber, kemudian peneliti akan melakukan pengecekan dengan bermain permainan tradisional Pepuding.

c. Triangulasi waktu

Peneliti melakukan pengecekan data ulang kepada sumber dan teknik yang sama namun, pada waktu dan situasi yang berbeda.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan proposal secara teknis mengacu pada pedoman skripsi.¹⁹ Pada bagian awal proposal terdapat daftar isi mengenai proposal, bagian selanjutnya terdapat beberapa format mengenai isi proposal sesuai dengan metode kualitatif. Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, sistematika pembahasan, hasil dan pembahasan dan penutup.

¹⁹ Agus Riyan Oktor dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi pada Program Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pemaparan Proses Pengumpulan Data

Jenis penelitian dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif diartikan sebagai suatu proses penelitian yang bertujuan memberikan pemaparan, analisis fenomena, kejadian, interaksi sosial, sikap, serta pandangan individu maupun kelompok. Memberi ruang terbuka terhadap fenomena permasalahan yang muncul dilakukan secara rinci menyertakan catatan penting dari wawancara mendalam, analisis terhadap dokumen, serta catatan-catatan penting yang di dapatkan pada saat di lapangan.¹

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia deskriptif mempunyai arti menggambarkan.² Pendekatan deskriptif akan menghasilkan data dari kata-kata tertulis maupun lisan orang yang diamati. Pendekatan deskriptif, informasi yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk kutipan tertulis dari dokumen, catatan lapangan, observasi, wawancara, foto, dan bahan tertulis lainnya yang dikumpulkan di lokasi penelitian, yang ditulis dalam bentuk bukan data statistik.³

¹ Agus Riyan Oktori dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi pada Program Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023), hlm 13

² Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Balai Pustaka, 1994), h. 288

³ Adnin Suryana, "*Pendidikan Islam di Keluarga dalam Pembentukan Karakter Remaja di Desa Air Putih Kali Bandung*", (Skripsi, Rejang Lebong: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, 2019), hlm 63

Peneliti melakukan penelitian berdasarkan prosedur sesuai dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Berdasarkan pendekatan deskriptif beberapa proses dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Pada tahap pertama peneliti melakukan observasi, dalam observasi tersebut peneliti melakukan pengamatan pada media sosial. Observasi pertama dilakukan untuk mengumpulkan permainan-permainan yang menjadi permainan tradisional suku Rejang.

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan yang dilakukan untuk mengamati perilaku dalam situasi tertentu kemudian mencatat peristiwa yang diamati secara sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati.⁴ Observasi dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.⁵ Menurut Koentjaraningrat dalam Ni'matzahroh tujuan melakukan observasi tidak sebatas mengamati perilaku atau peristiwa tertentu, tapi observasi yang ilmiah digunakan secara mendalam untuk mendapati pengetahuan atau informasi sesuai dengan syarat-syarat penelitian ilmiah tanpa menggunakan biaya yang banyak dan tenaga ahli.⁶

⁴ Ni'matzahroh, S.Psi, M.Si, Susanti Prasetyaningrum, M.Psi, *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hlm 4

⁵ Prof. Dr Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*", (Bandung: Alfabeta, 2019) hlm 203

⁶ Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi berpartisipatif (*Participant Observation*) yakni peneliti terlibat dengan kegiatan orang yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sumber data penelitian disini yakni permainan tradisional pepuding suku Rejang yang mana pada kegiatan observasi peneliti ikut serta memainkan permainan ini untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak pada sumber.⁷

Pada proses ini peneliti melakukan pengamatan tidak langsung dengan mengamati media sosial berupa *Facebook* AMAN Taneak Jang. AMAN Taneak Jang merupakan suatu komunitas penggerak pelestarian budaya Rejang di Kabupaten Lebong. Setelah terpenuhi data mengenai macam-macam permainan, ada satu permainan yang membuat peneliti tertarik untuk diteliti. Maka peneliti melakukan tahap selanjutnya untuk menggali data lebih banyak yaitu wawancara. Pada tahap ini peneliti memilih untuk melakukan wawancara dengan seorang ketua AMAN Taneak Jang yaitu Rafik Syani. Wawancara dilakukan pertama kali melalui *chatting facebook* kemudian beralih ke *WhatsApp*.

Menurut Lexy wawancara adalah proses pertukaran data yang dilakukan oleh dua dua orang yaitu pewawancara yang mengajukan

⁷ Prof. Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019) hlm 203

pertanyaan dan orang yang diwawancarai yang menjawab.⁸ Esterberg dalam Sugiyono mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur yaitu telah menyiapkan instrumen-instrumen dan jawaban yang telah disiapkan, semistruktur digunakan untuk menemukan informasi lebih terbuka dan tidak terstruktur yaitu digunakan untuk peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.⁹

Wawancara dilakukan secara *online* dikarenakan narasumber yang sedang tidak berada di lokasi penelitian. Sehingga pertanyaan yang diajukan juga masih terbilang dasar dengan menggunakan wawancara secara semistruktur karena pada proses wawancara peneliti ingin menggali permasalahan secara terbuka. Pertanyaan yang peneliti pertanyakan yaitu apa, dimana, kapan, kenapa, siapa dan bagaimana. Namun, ada beberapa pertanyaan yang menurut peneliti masih belum memenuhi kecukupan data.

Proses diatas merupakan proses pertama kali peneliti dalam menggali data mengenai permainan tradisional pepuding yang peneliti teliti. Pada proses pengumpulan diatas bahwasanya peneliti masih belum menemukan data yang cukup untuk peneliti tuliskan pada penelitian ini. Kemudian peneliti kembali melakukan penelitian ulang untuk mencukupi data penelitian. Proses selanjutnya dokumentasi, dokumentasi yang peneliti

⁸ Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT Remaja. RoSekolah Dasarakarya, 2012), hlm 186

⁹ Amrin Kamaria, “Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7, No.3, Juni 2021, hlm 87-88

kumpulkan berupa foto-foto selama penelitian dilakukan. Dokumentasi dilakukan sebagai proses dalam membantu berjalannya penelitian. Dokumentasi menjadi suatu bukti bahwasanya peneliti telah benar melakukan wawancara penelitian dengan narasumber serta mengumpulkan media-media permainan.

Tentunya dalam melakukan penelitian peneliti telah menentukan fokus pada penelitian yang ingin diteliti agar tidak terjebak pada banyaknya data yang diperoleh dilapangan. Fokus penelitian ini menekankan pada nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional pepuding sebagai penelitian yang diteliti. Penelitian kualitatif juga dikategorikan dalam dua bentuk yakni bersifat interaktif dan non interaktif. Penelitian bersifat interaktif biasanya memfokuskan pada pengalaman hidup individu, masyarakat dan budaya. Penelitian interaktif terdiri dari metode historis, metode fenomenologis, metode studi kasus, metode etnografi, metode studi kritis serta metode grounded research. Penelitian kualitatif non interaktif terdiri dari metode analitis dan analisis dokumen.¹⁰

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat interaktif karena penelitian ini berfokus pada pengalaman individu, masyarakat dan budaya suku Rejang serta menggunakan metode historis yakni menekankan pada persoalan-persoalan sejarah. Metode historis membahas peristiwa sejarah dan bagaimana peristiwa tersebut direkonstruksi dengan

¹⁰ Agus Riyan Oktor dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi pada Program Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023), hlm 13

menggunakan saksi dan sumber data masa lalu dan bagaimana mereka direkonstruksi dengan menggunakan saksi yang masih ingat sampai sekarang.¹¹

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Skula Adat Penjaga Mandat Leluhur AMAN Daerah Taneak Jang skula berasal dari bahasa Rejang yang memiliki arti sekolah. Sedangkan kata AMAN terdapat dua kata yang memiliki arti masing-masing, kata pertama yaitu AMAN merupakan singkatan dari Aliansi Masyarakat Adat Nusantara merupakan organisasi masyarakat yang memiliki visi untuk mewujudkan kehidupan adil dan sejahtera bagi masyarakat Adat di Indonesia. AMAN terdaftar secara resmi di Departemen Kehakiman dan Hak Asasi Manusia sebagai Organisasi Persekutuan melalui Akta Notaris No.26, H. Abu Yusuf, SH dan Akta Pendirian tanggal 24 April 2001. Selanjutnya, kemudian diperbaharui melalui Keputusan Menteri Hukum dan HAM Nomor: AHU-0000340.AH.01.08. Tahun 2017 melalui Akta Notaris & PPAT No. 2, Ellyza, SH., M.Kn dengan Nomor NPWP 02.072.633.7-015.000.¹² Kemudian kata Taneak Jang kata ini juga dari bahasa Rejang artinya Tanah Jang atau Rejang. Jadi jika disatukan arti dari lokasi penelitian atau organisasi tersebut yakni

¹¹ Qotrun A, “*Penelitian Kualitatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Tujuan, Jenis, dan Prosedurnya*” di akses pada tanggal 08 januari 2023.

¹² AMAN, Aliansi Masyarakat Adat Nusantara “Profil AMAN”, di akses pada tanggal 6 januari 2024.

Sekolah Adat Penjaga Mandat Leluhur Aliansi Masyarakat Adat Nusantara Daerah Tanah Rejang.

Skula AMAN Taneak Jang berada di desa Tunggang Kecamatan Lebong Utara Kabupaten Lebong. Lokasi penelitian ini diketuai oleh Rafik Syani yang menjadi salah satu narasumber peneliti dalam penelitian ini. Lokasi penelitian ini juga telah diresmikan oleh Bupati Lebong yakni Bapak Kopli Ansori hari rabu 27 april 2022 di Komunitas Masyarakat Adat (KMA) Sadei Dipoa Sungai Gerong Kecamatan Lebong Utara Kabupaten Lebong. Skula ini dibentuk untuk mempersiapkan generasi penerus yang punya kepedulian terhadap suku Rejang melalui eksistensi skula adat “penjaga mandat leluhur”.

Skula Adat Penjaga Mandat Leluhur AMAN Daerah Taneak Jang ini tidak hanya menjaga atau melestarikan mengenai aksara Rejang, adat dan budaya serta kearifan lokalnya saja. Setiap suku tentunya memiliki permainan yang menjadi permainan turun temurun dari nenek moyang hingga anak cucu. Skula ini selain menggali mengenai informasi kearifan lokal atau ciri khas dari suku Rejang, skula ini pula mengajarkan kepada anak-anak mengenai pembelajaran seperti aksara kaganga. Sebagai generasi penerus bangsa oleh sebab itu skula ini memilih anak-anak usia Sekolah Dasar sebagai murid untuk memulai pendidikan mengenai suku Rejang. Namun, murid pada skula ini baru hanya ada 15 orang dari desa Tunggang yang akan dikembangkan terus menerus

untuk menarik anak-anak supaya ingin belajar untuk terus melestarikan aksara, adat dan budaya serta kearifan lokal suku Rejang.

Tentunya setiap suku juga memiliki permainan yang diturunkan turun temurun pada anak cucu. Sama halnya dengan permainan yang akan peneliti bahas pada penelitian ini yaitu permainan pepuding suku Rejang. Skula Adat Penjaga Mandat Aman Daerah Taneak Jang juga mulai mengenalkan permainan ini kepada anak-anak yang menjadi murid skula ini. Selain mengenang masa kecil sang pengajar, hal ini juga untuk membudayakan warisan luhur pada anak cucu sebagai generasi bangsa. Saat ini jumlah murid di *Skula Adat Penjaga Mandat Luhur AMAN Daerah Taneak jang* berjumlah 15 orang dan sang pengajar merupakan ketua AMAN daerah taneak jang yaitu Rafik Syani.

2. Temuan-temuan Penelitian

Peneliti menyebutkan bahwa objek penelitian ini adalah nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang peneliti tuliskan pada BAB I, yakni mengenai apa saja nilai-nilai karakter dalam permainan pepuding tradisional suku Rejang dan bagaimana penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding terhadap pendidikan anak usia Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif yang bersifat interaktif dengan metode historis. Serta menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya teknik

observasi, wawancara dan juga dokumentasi untuk membantu menyelesaikan masalah dalam penelitian. Berikut uraian deskripsi dari kegiatan penelitian:

a. Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan ditemukan pemain telah menanamkan beberapa nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang peneliti dapatkan berdasarkan observasi terdapat 9 nilai. Nilai karakter tersebut yaitu jujur, disiplin, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, cinta tanah air, cinta damai, toleransi dan tanggung jawab. Namun, pada hasil wawancara berdasarkan pedoman wawancara yang peneliti siapkan tidak semua 9 nilai hasil observasi tercakup dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang.

Nilai-nilai karakter yang tercakup dalam permainan tradisional terdapat hanya 7. Hal ini didasari dengan pertanyaan yang peneliti tanyakan pada narasumber, pertanyaan tersebut ialah sebagai berikut,

“Apakah ketika bermain permainan pepuding pemain harus bersikap jujur untuk meraih kemenangan dan pada saat apa saja pemain harus bersikap jujur?” kemudian dijawablah oleh narasumber pertama “Pemain permainan ini tidak diharuskan bersikap jujur dikarenakan jika pemain jujur maka permainan akan berjalan dengan biasa saja atau tidak seru. Karena permainan ini pemain diharuskan untuk bersikap licik, sikap licik ini ditimbulkan ketika pemain lawan melakukan kesalahan dan pemain satunya mengetahuinya maka ia akan diam saja. Hal ini disebabkan jika pemain lawan melakukan kesalahan dalam bermain maka pemain akan mendapatkan denda. Dengan bersikap

licik maka salah satu pemain akan membuka peluang untuk meraih kemenangan lebih besar. Kesalahan dalam bermain dicontohkan ketika pemain yang memiliki kesempatan untuk memakan buah lawan namun ia tidak menyadarinya dan malah bergerak ketempat lain”¹³

“Pertanyaan berikutnya yang peneliti tanyakan berupa, Apakah sikap disiplin ketika bermain diperlukan dan pada saat apa saja pemain harus bersikap disiplin?” kemudian dijawab “iya, Disiplin dalam bermain ini pemain harus mematuhi aturan-aturan dalam bermain. Seperti aturan sebelum bermain diharuskan untuk suten, sebagai penentu siapa yang bermain duluan. Aturan selanjutnya yaitu jika pemain tidak memakan buah lawan padahal ada kesempatan maka ia akan mendapatkan hukuman/denda.”¹⁴

“Pertanyaan berikutnya yaitu Apakah dalam bermain menimbulkan sikap kreatif dalam diri pemain selama meraih kemenangan?” lalu dijawab “Permainan pepuding ini harus menggunakan strategi agar pemain bisa memainkan permainan dengan tantangan karena strategi yang dipikirkan oleh masing-masing pemain. Jika tidak menentukan strategi maka permainan akan berjalan biasa saja. Mungkin dengan memaksakan pemain untuk menggunakan strategi termasuk kreatif.”

Pertanyaan keempat yang peneliti tanyakan kepada narasumber mengenai nilai karakter sikap rasa ingin tahu, pertanyaannya sebagai berikut:

“Apakah sikap rasa ingin tahu pemain akan timbul walaupun sekedar ingin tahu strategi lawan ketika bermain?” dijawablah oleh narasumber “Pasti, karena dengan memiliki rasa ingin tahu pemain akan memperhatikan gerak lawan dengan serius nah maka pemain akan mengetahui untuk menggerakkan buahnya ketika gilirannya sudah tiba, dengan

¹³ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

¹⁴ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

ini pemain akan terus memperhatikan gerak lawan agar dapat meraih kemenangan.”¹⁵

Pertanyaan berikutnya mengenai nilai karakter cinta tanah air, adapun pertanyaannya berupa yang peneliti tuliskan di bawah ini:

“Apakah ketika bermain dapat menimbulkan rasa cinta tanah air pada diri pemain karena telah memainkan salah satu permainan dari sukunya?” kemudian dijawab oleh narasumber “Permainan pepuding ini merupakan warisan luhur permainan yang kami mainkan sejak dulu ketika saya masih kecil, kemudian permainan ini saya kenalkan dan ajarkan kepada anak saya untuk terus memainkannya dan dengan harapan terus mengingatnya dan kembali dikenalkan kepada generasi selanjutnya. Serta maksud saya mengenalkan kepada anak saya terlebih dulu, pasti ia akan memberi tahu pada teman-temannya juga di sekolah maupun di rumah. Kemudian permainan ini saya ajarkan juga kepada anak-anak murid yang ada di skula adat penjaga mandat luhur aman taneak jang”¹⁶

Pertanyaan dari peneliti kepada narasumber mengenai nilai karakter keenam berupa pertanyaan berikut ini:

“Dalam bermain suatu permainan tertentu yang mengharuskan untuk bersikap mandiri dan apakah pemain permainan pepuding ini juga mengharuskan bersikap mandiri?” pertanyaan ini kemudian dijawab lagi “harus, karena permainan ini dimainkan oleh dua orang jadi pemain harus memikirkan sendiri semua tentang meraih kemenangan dalam bermain. Apalagi jika ada penonton pemain tidak boleh dibantu dengan penonton mulai dari mengikuti arahan gerakan untuk maju atau mendengarkan

¹⁵ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023

¹⁶ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

kesalahan pemain lawan yang tidak disadari oleh pemain satunya,”¹⁷

Pertanyaan berikutnya mengenai nilai karakter yang pertanyaannya berupa sebagai berikut:

“Toleransi adalah hal yang penting dalam kehidupan jadi apakah sikap toleransi ini terdapat ketika pemain bermain permainan pepuding?” kemudian dijawab oleh narasumber “toleransi dalam bermain permainan ini kayaknya pemain harus menerima kekalahan ataupun menerima sesuatu kesalahan pemain lain dengan baik, contohnya seperti pemain yang meminta mengulang permainan. Namun, sikap ini tidak selalu ada bahkan tidak ada”¹⁸

Pertanyaan berikutnya yakni pertanyaan mengenai nilai karakter cinta damai, adapun pertanyaannya seperti berikut:

“Apakah sikap cinta damai terdapat dalam diri pemain ketika dihadapi suatu kemenangan atau permasalahan ketika bermain?” kemudian dijawab “iya cinta damai disini sama seperti dengan toleransi. Tapi, cinta damai ini sudah pasti diterapkan karena kalau tidak menerapkan cinta damai maka pemain akan marah-marah jika tidak menang atau merasa terjadi ketidakadilan terutama ketika pemain tidak bersikap mandiri. Maka sikap ini sangat penting dalam permainan pepuding ini”¹⁹

¹⁷ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

¹⁸ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

¹⁹ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

Pertanyaan berikutnya nilai karakter yang terakhir yaitu nilai karakter tanggung jawab, pertanyaannya berupa di bawah ini:

“Apakah sikap bertanggung jawab terdapat juga pada diri pemain ketika bermain pada saat apa pemain akan bersikap tanggung jawab?” lalu dijawab oleh narasumber “iya ada, karena sikap tanggung jawab ini diperlukan pada saat bermain, contohnya pada saat pemain harus memainkan permainan dengan baik karena telah mematuhi aturan bermain. Kemudian pemain juga tanggung jawab dalam bentuk menjaga wilayah kuasanya dalam permainan dengan menggunakan strategi yang tidak mudah terbaca oleh pemain lawan. Sehingga pemain akan meraih kemenangan dalam bermain selama permainan pepuding suku Rejang. Tanggung jawab disini juga tanggung jawab terhadap pergerakan atau ketika menjalankan permainan.”²⁰

Berdasarkan dari uraian hasil wawancara penelitian di atas peneliti simpulkan bahwa nilai-nilai karakter yang peneliti fokuskan pada BAB I terdapat 9 nilai karakter tidak seluruhnya tercakup dalam permainan pepuding. Di atas telah disampaikan bahwa nilai-nilai karakter yang tercakup hanya 7 antaranya disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, cinta tanah air, cinta damai, dan tanggung jawab.

²⁰ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

b. Implementasi Nilai- nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding terhadap Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Permainan tradisional adalah kegiatan menyenangkan yang telah dimainkan selama berabad-abad di masyarakat, baik alat digunakan atau tidak. Menurut banyak penelitian, permainan tradisional memiliki karakteristik mulia karena dipandang sebagai cara terbaik untuk membentuk kepribadian anak-anak dan harus tetap hidup untuk generasi mendatang.²¹ Memainkan permainan tradisional menjadi permainan dalam membantu anak-anak mengembangkan karakter mereka secara besar. Permainan tradisional sudah punah di era globalisasi, di era ini anak-anak banyak yang tidak mengenalinya apalagi untuk memainkannya.²²

Berdasarkan uraian di atas permainan tradisional mampu membentuk karakter dalam diri anak. Karena permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang tepat untuk anak karena mampu membuat mereka senang dan mampu mengenal lingkungan serta mengenal permainan tersebut. Maka, pembahasan kali ini peneliti akan mencari tahu mengenai apakah nilai-nilai karakter permainan tradisional pepuding ini dapat diterapkan pada pendidikan anak usia Sekolah Dasar. Dalam mendapatkan informasi lebih dalam

²¹ Anna Puji Astuti, “*Hubungan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Kepemimpinan pada Anak*”, Jurnal STITNU AL Hikmah Mojokerto, Vol. 5 No 1, (Maret 2022), hlm 116 - 118

²² *Ibid*, hlm 115

mengenai permainan tradisional pepuding yzng kemudian dapat peneliti simpulkan.

Penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang pada anak usia Sekolah Dasar dilakukan dengan berbagai tahapan yakni sebagai berikut.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan hal yang dilakukan pertama kali oleh kak Rafik yakni dengan mengumpulkan anak desa Tunggang yang berusia Sekolah Dasar. Kemudian menyiapkan materi atau pemaparan mengenai tentang apa itu permainan tradisional pepuding suku Rejang. Permainan tradisional yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter dimulai dengan perencanaan bermain oleh pengajar. Sebelum melaksanakan permainan pengajar terlebih dahulu menentukan kapan permainan akan dilaksanakan, mempersiapkan alat dan bahan untuk melakukan permainan, dimana tempat pelaksanaan permainan akan dilaksanakan. Sebelum bermain direncanakan apa saja yang akan diamati pada saat mulai bermain apa yang akan terjadi pada anak. Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara berikut ini,

“...biasanya anak-anak akan bermain ada aja hal yang terjadi jadi perlu pengawasan dan sebagai pengajar juga saya harus mengamati apakah anak-anak akan mengeluarkan

kepribadian masing-masing seperti sifat apa yang mereka miliki”²³

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan pada Skula Adat Penjaga Mandat Luhur AMAN Daerah Taneak Jang. Kelompok anak yang sudah berkumpul berusia Sekolah Dasar pada umur 7-12 tahun. Kemudian dijelaskan mengenai apa itu permainan pepuding. Penjelasan mengenai permainan pepuding di dapatkan sesuai dengan hasil wawancara berikut.

“..jadi, permainan pepuding ini merupakan turunan dari luhur yang diajarkan kami dari waktu kecil bahkan sudah dimainkan dari nenek kami mungkin juga poyang juga memainkannya. Untuk pepuding merupakan nama lain dari rajo-rajo, jadi permainan rajo-rajo adalah induk dari nama-nama yang tersebar di setiap daerah. Sedangkan pepuding ini pada zaman dulu lebaran pada masa bapak kami ketika mereka hendak memainkan permainan rajo-rajo mereka menggunakan daun puding emas yang mereka ambil dari sepulang ziarah ketika lebaran. Karena telah biasa menggunakan daun puding emas, puding merah menjadi buah permainan, jadi ketika orang yang mengajak teman memainkan permainan tersebut berkata main puding puding kita yuk. Sehingga menjadikan pembiasaan menyebut dengan nama itu”²⁴

Dari penjelasan permainan pepuding itu dikaitkan pula dengan sesuai dengan pelajaran wajib yang ada pada Sekolah Dasar yakni mata pelajaran Mulok yang mengajarkan mengenai Aksara Kaganga, Aksara Kaganga memiliki kesamaan dengan

²³ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

²⁴ Wawancara dengan Tabrani, Anggota Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Tempat Tinggal/Rumah Tabrani Desa Tik Tleu Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

permainan tradisional pepuding karena sama-sama budaya yang ada di Suku Rejang. Selain itu alasan kuat mengapa anak usia Sekolah Dasar harus mempelajari permainan tradisional pepuding suku Rejang, karena permainan ini menjadi permainan turun temurun di suku Rejang yang pada saat ini sangat sedikit bahkan jarang mengetahui permainan ini maka dilaksanakan pembelajaran mengenai permainan tradisional pepuding di Skula Adat yang ada di desa Tunggang Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu.

Dilanjutkan dengan mempersiapkan alat dan bahan atau media yang akan digunakan yakni berupa pola permainan pepuding dan buah permainan. Waktu pelaksanaan ini dilakukan pada tahun 2022 bulan april sampai desember dan pada tahun 2023 bulan januari sampai november. Hal ini dikuatkan hasil wawancara,

“...anak-anak aktif mulai belajar bulan april sampai desember tahun 2022, kemudian tahun 2023 aktif bulan januari sampai november desember sudah libur mengikuti libur sekolah. Permainan ini diajarkan di *Skula Adat Penjaga Mandat Luhur AMAN Daerah Taneak jang* Didesa Tunggang.”²⁵

²⁵ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

Dengan melaksanakan permainan tradisional pepuding maka diterapkan pula nilai-nilai karakter ketika anak bermain permainan pepuding ini dengan maksud mereka akan mampu menanamkan kebiasaan mereka ketika bermain pada keseharian mereka. Hal ini disampaikan dalam hasil wawancara berikut.

“...terdapat makna dalam bermain permainan ini sebagai contoh mereka bermain akan melatih diri untuk fokus, ketelitian dan kecermatan, berfikir untuk menentukan strategi untuk memperoleh kemenangan termasuk juga berani beresiko menerima kekalahan”²⁶

Pada tahap pelaksanaan ini pula peneliti menerapkan 7 aspek nilai-nilai karakter yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan cara menjelaskan bahwasanya nilai yang terkandung dalam permainan ini mampu mereka kembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Evaluasi

Pada tahap evaluasi atau penilaian anak-anak akan diamati secara gantian oleh pengajar untuk mengamati bagaimana karakter mereka dalam bermain. Hasil dalam pengamatan kak rafik dikuatkan dengan hasil wawancara berikut,

“..ada anak yang ketika bermain mereka memiliki sifat yang tidak mau kalah, ada juga anak yang diperhatikan sangat-sangat teliti ketika bermain. Berbagai-macam sifat anak yang ditemui ketika mereka bermain hal ini lah yang membuat saya mengarahkan mereka untuk tidak bersifat

²⁶ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

seperti yang mereka lakukan yang menurut saya tidak baik.”²⁷

Evaluasi (penilaian) dilakukan yakni ketika permainan telah dilaksanakan maka para pemain akan disampaikan atau dijelaskan bahwasanya mereka harus ketika bermain bersikap fokus, ataupun seperti mendapatkan hukuman mereka harus menerima hukuman tersebut tidak boleh marah atau tidak terima. Pada hal ini maka telah sedikit dijelaskan mengenai karakter atau sifat yang harus ditanamkan ketika bermain permainan tradisional pepuding ini.

Penilaian terhadap kegiatan permainan permainan tradisional dalam mendukung perkembangan perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar, masuk dalam penilaian yang dilakukan secara keseluruhan yaitu observasi. Dalam tahap evaluasi atau hasil penilaian ini tidak diberikan kepada orang tua dalam buku berupa catatan namun langsung diberikan masukan atau penjelasan secara langsung ketika pemain telah selesai bermain.

Dari pemaparan tahapan diatas peneliti menjelaskan bahwasanya 7 aspek nilai-nilai karakter mampu dikembangkan oleh anak-anak dan mampu mereka terapkan dalam kehidupan

²⁷ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

sehari-hari melalui permainan yang mereka mainkan yakni permainan tradisional pepuding suku Rejang.

Berikut ini merupakan temuan-temuan penelitian yang peneliti dapatkan berdasarkan pedoman wawancara mengenai tentang permainan tradisional pepuding suku Rejang. Dibawah ini merupakan hasil wawancara dari pertanyaan yang peneliti tanyakan. Pada pertanyaan pertama mengenai asal dari nama pepuding.

“Permainan pepuding mempunyai banyak nama pada setiap daerah disebutnya lain-lain. Seperti di desa Barusan Tik Tleu Kecamatan Pelabai disebut permainan Rajo-rajo. Nah di desa Gunung Alam Kecamatan Pelabai disebut Stage. Di desa Tunggang, Lemeu dan Ujung Tanjung permainan ini disebut juga dengan permainan *Skemuk*. Adapun di desa Tik Tebing Kecamatan Lebong Atas permainan ini dikenal dengan permainan Pepuding. Nama-nama ini disebutkan oleh mereka yang pernah memainkannya ketika admin *facebook* mengupload tentang permainan ini.”²⁸

“Pertanyaan berikutnya Permainan pepuding mulai dimainkan oleh suku Rejang perkiraan tahun berapa atau dapat diperkirakan pada zaman kapan?” kemudian dijawab narasumber 1 “nenek tau cara mainnya karena permainan ini kami mainkan ketika masih kecil dulu yang diajarkan oleh bapak, waktu itu bapak mengetahui permainan ini dari kakek.”²⁹ Kemudian jawaban kedua “Permainan ini tidak tahu pasti kapan masuknya karena kurangnya informasi, apalagi tidak ada ceritanya yang dibukukan, orang Rejang sangat minim informasi karena sedikitnya informasi. Orang-orang dulu hanya menyampaikan lewat mulut ke mulut, tapi kita kan manusia jadi bisa saja lupa. Ingin menanyakan kepada orang tua-tua dulu tapi sudah banyak yang meninggal. Jadi berdasarkan observasi saya yang menemukan media permainan pepuding ini di desa gunung

²⁸ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

²⁹ Wawancara dengan Nek Idil (80 tahun), Masyarakat, di Rumah Desa Sukau Kayo Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

alam yang di pahat di teras rumah tua seorang warga yang memiliki umur 50an pada tahun 2021. Sehingga saya mencoba menghitung bersama rekan lainnya menggunakan tembo Rejang maka ditemukanlah sekitaran tahun 1800an permainan ini sudah dimainkan”³⁰

“Pertanyaan ketiga berupa pertanyaan mengenai Permainan pepuding dapat dimainkan oleh siapa saja dan dimulai dari umur berapa saja, apakah anak usia Sekolah Dasar sudah boleh memainkannya?” “jadi permainan ini bisa dimainkan dari anak-anak, remaja hingga dewasa, dan pada zaman kami pun permainan ini lebih banyak dimainkan oleh laki-laki jarang dimainkan perempuan.”³¹ Jawaban dari narasumber kedua yaitu “iya anak-anak sudah bisa memainkannya, terutama pada skula ini saya mengajari anak-anak Sekolah Dasar untuk memainkan, ini karena mereka mudah paham dan bisa memikirkan strategi untuk mengalahkan lawan, kalau anak tk dia masih terlalu aktif sehingga akan susah diajari.”³²

Pertanyaan berikutnya mengenai bagaimana cara bermain permainan pepuding. Jawaban dari narasumber yakni dengan cara mempraktekkan permainan yang dimainkan oleh Rafik Syani sebagai ketua dan peneliti sendiri dari Skula Adat Aman Penjaga Mandat Luhur Daerah Rejang. Sehingga dapat peneliti simpulkan cara bermainnya sebagai berikut.

Keterangan pemain dalam penjelasan ketika bermain :

Pemain satu = Kerikil

³⁰ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

³¹ Wawancara dengan Tabrani, Anggota Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Tempat Tinggal/Rumah Tabrani Desa Tik Tleu Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

³² Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

Pemain dua = Potongan daun

Pemain akan mendapatkan kawasannya masing-masing dimana jumlah buah yang terdapat dalam kawasannya berjumlah 18. Permainan ini diawali dengan suit atau disebut oleh warga Lebong sebagai suten. Setelah mendapatkan pemenang suit maka pemain tersebut akan jalan terlebih dahulu. Selama bermain, pemain diharuskan fokus dalam memikirkan strategi agar dapat menang.

Pemain satu menggerakkan buahnya ketengah pada bagian yang tidak terdapat buah. Selanjutnya pemain kedua melompati pemain satu karena tempat awal yang menjadi wilayah kerikil tersebut kosong sehingga buah kerikil tersebut menjadi milik pemain kedua karena melompati pemain satu tadi. Kemudian, jika pemain satu hanya fokus dalam memilih menempati wilayah kosong padahal ada kesempatan untuk memakan buah pemain kedua, maka pemain satu harus denda. Denda yang berupa pemain kedua boleh mengambil secara acak buah pemain satu sebanyak 3 buah, dalam mengambil denda ini pemain kedua pasti akan kreatif dalam memilih mengambil buah yang mana untuk mempermudah gerakan menuju kemenangan dan tentunya harus memikirkan sendiri tanpa menanyakan kepada teman yang berada di sekitar sebagai penonton maka pemain dituntut untuk mandiri dalam menentukan strategi. Setelah mengambil denda tersebut giliran selanjutnya tetap pemain kedua.

Pemain satu dan dua terus menjalani permainan seperti itu hingga terdapat salah satu pemain yang menguasai wilayah lawan yaitu di tengah segitiga paling bawah dari wilayah lawan tugas dari masing-masing pemain harus tanggung jawab dalam menjaga wilayah agar tidak dapat dikuasai oleh pemain lawan. Pemain yang telah berhasil tersebut lah yang disebut sebagai pemenang atau disebut sebagai rajo.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang pada anak usia Sekolah Dasar bahwasanya nilai-nilai karakter dalam permainan mampu diterapkan pada anak usia Sekolah Dasar meningkatkan karakter anak melalui permainan tradisional pepuding suku Rejang. Sebagaimana dengan tahapan penerapan yang dilakukan yakni penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan pepuding suku Rejang pada pendidikan anak usia Sekolah Dasar melalui tiga tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Maka peneliti tuliskan kesimpulan bahwa anak usia Sekolah Dasar telah menanamkan nilai-nilai karakter dari permainan tradisional pepuding yang kemudian di hubungkan jika mereka mengembangkan nilai-nilai tersebut maka mereka mampu menerapkannya pada kehidupan mereka sehari-hari.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang

Skula Adat Penjaga Mandat Luhur AMAN Daerah Taneak jang merupakan sekolah pendidikan non formal. Berbagai bentuk aktifitas bermain dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di Skula Adat ini salah satunya yaitu dengan pembelajaran berbasis budaya dengan permainan tradisional yang bertujuan untuk mengenalkan budaya suku Rejang.

Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang merupakan aturan yang dibuat harus dipatuhi oleh pemain. Aturan tersebut dalam bentuk tata cara bermain bagi pemain permainan pepuding tradisional pepuding suku Rejang. Nilai-nilai tersebut yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh pemain, nilai-nilai yang ada dalam permainan bersifat tidak tertulis namun dapat menjadi kebiasaan dalam diri pemain.

Hal ini sejalan dengan manfaat dari permainan tradisional dalam bermain anak tidak hanya sekedar bermain menghabiskan waktu namun juga mampu mengembangkan diri anak menjadi anak yang lebih tertib karena aturan dalam permainannya. Pada masa kanak-kanak mereka akan lebih senang bermain, melalui bermain anak dapat belajar mengenai diri mereka, lingkungan dan oranglain. Pada kesempatan itu anak akan kembali masa pertumbuhan dalam mengembangkan

kemampuan fisik motorik, emosional, kognitif, bahasa, disiplin, seni, moral dan lain-lain.

Nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional pepuding suku Rejang berdasarkan hipotesa awal yang peneliti dapatkan yaitu ada 9 antaranya yaitu jujur, disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, cinta tanah air, mandiri, toleransi, cinta damai dan tanggung jawab. Namun, setelah peneliti melakukan penelitian dengan metode wawancara menggunakan pendekatan kualitatif agar mendapatkan hasil yang lebih komprehensif dalam penelitian. Data deskripsi kualitatif digunakan untuk menilai data penelitian, mereduksi, menampilkan, dan menarik kesimpulan secara bertahap.

Berdasarkan hasil penelitian nilai karakter dalam permainan tradisional menjadi sarana pengembangan potensi anak terutama diri anak pada motorik, moral, disiplin, emosional diri dengan lingkungan serta orang lain dan lain-lain terhadap perkembangan pada anak. Dengan ini permainan tradisional sangat penting untuk terus dilestarikan karena perbedaannya dengan permainan zaman sekarang. Seperti yang diketahui permainan zaman sekarang hanya mengandalkan teknologi dengan menggunakan media *handphone* dengan begitu perkembangan anak tidak dapat berkembang dengan sempurna. Sedangkan permainan tradisional terdapat banyak sekali manfaatnya, terutama pada permainan tradisional anak akan mengenal lingkungan sekitar dengan baik. Hal ini sejalan dengan didukung oleh Dharmamulya bahwa permainan

tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Oleh sebab itu permainan tradisional menjadi aset budaya bagi suatu suku untuk terus melestarikan budayanya dan terus mempertahankan identitas budayanya. Hal tersebut dilakukan selain agar tidak luput dimakan waktu permainan tradisional juga dapat menciptakan rasa menyenangkan bagi pemainnya.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.

a. Disiplin

Pembentukan karakter disiplin dapat dilakukan mulai dari lingkungan sekitar terutama dalam lingkungan keluarga. Pembentukan karakter disiplin ini dilakukan dengan pembiasaan dirumah seperti membiasakan untuk bangun pagi, membereskan tempat tidur, tidur malam tepat waktu dan contoh-contoh lainnya berupa kedisiplinan di rumah. Kemudian pembentukkan karakter

yang kedua dari lingkungan masyarakat pembentuk karakter melalui pembiasaan dilingkungan masyarakat yaitu dengan mematuhi aturan membuang sampah pada tempatnya. Selain itu pada masyarakat terutama masyarakat desa tentunya memiliki kebiasaan bermain melalui permainan tradisional melalui permainan tradisional pula mampu menjadi perantara pembentuk karakter pada anak. Dalam permainan tradisional sudah pasti memiliki aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh pemainnya hal ini akan membentuk pemainnya mampu menerapkan sikap disiplin. Karena Disiplin adalah sikap atau tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yang telah ada.

Pendekatan pembiasaan menurut adalah strategi pengajaran yang membantu anak menjadi terbiasa melakukan aktivitas kebiasaan baik sehingga terwujud dalam kehidupan sehari-hari. Disiplin dapat dibentuk melalui melakukan aktivitas pembiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari terutama anak-anak pasti akan sering bermain, dalam penelitian ini permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak akan mampu menerapkan nilai karakter disiplin ini.

Nilai karakter disiplin dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang ini berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara dengan narasumber yaitu ketika pemain mematuhi aturan-aturan

dalam bermain. Aturan-aturan tersebut berupa yaitu pemain diharuskan untuk suit terdahulu untuk penentu siapa yang memainkan pertama. Aturan main lainnya yaitu pada saat pemain tidak memakan buah lawan padahal memiliki kesempatan tersebut maka ia akan mendapatkan denda yakni pemain lawan akan berjalan sembari memakan buah lawan sebanyak 3.

Dengan mengikuti aturan-aturan tersebut pemain telah menanamkan nilai karakter disiplin selama bermain permainan tradisional pepuding suku Rejang. Nilai karakter disiplin pula mampu diterapkan terus-menerus karena pembiasaan yang telah dilakukan pada lingkungan masyarakat dan dirumah/keluarga.

b. Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan nilai karakter kreatif dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang digambarkan dengan pemain menuangkan ide-ide kreatif mengenai strategi meraih kemenangan. Maka dari itu permainan ini sangat cocok dimainkan karena dengan bermain akan memaksakan diri atau mengharuskan diri aktif memikirkan strategi menggunakan ide kreatif tersebut agar menjadi pemenang. Dengan begini permainan ini dapat menjadikan pemainnya menjadi seorang kreatif karena menuntut untuk berpikir keras atau memerlukan pemikiran

pemikiran kreatif selama bermain .³³ Disimpulkan bahwa kreatif akan timbul dikala anak-anak bermain permainan tersebut karena memerlukan strategi-strategi yang tepat untuk tidak gegabah dalam menyelesaikan permainan anak-anak akan mengerti bahwa permainan ini tidak hanya sekedar permainan senang-senang.

c. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan sikap penasaran yang berlebihan sehingga menuntun seseorang untuk terus mencari tahu atau terus menggali informasi mengenai hal yang membuat penasaran. Rasa ingin tahu ini membuat seseorang akan memiliki sikap fokus juga dikarenakan ia menekankan diri untuk mencari tahu pada satu hal yang sangat-sangat penting baginya. Dengan demikian fokus tersebut juga yang melatih seseorang untuk mencari tahu dengan tepat dengan serius.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti mendapatkan informasi bahwasanya pemain permainan tradisional pepuding memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini dikarenakan pemain terus memantau buah yang mana akan digerakkan, perkiraan mengenai kemungkinan-kemungkinan lainnya dari pemain lawan. Sehingga pemain akan sangat fokus memperhatikan permainan pemain lawan dan fokus dalam menggerakkan buah dengan memikirkan

³³ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

kemungkinan yang akan terjadi. Rasa ingin tahu dalam permainan pepuding ini peneliti simpulkan bahwa keinginan tahu sang pemain terhadap strategi sang pemain lawan selama bermain.

d. Cinta tanah air

Permainan tradisional merupakan suatu budaya dari suatu daerah atau suku tertentu yang diturunkan dari nenek moyang secara turun temurun hingga nenek cucu. Dengan melestarikan permainan tradisional maka hal tersebut telah sejalan dengan menjaga kepemilikan atau tradisi dari leluhur. Melestarikan permainan bukan hanya sekedar mengenalkannya dengan anak cucu namun juga bisa dengan memainkannya sehingga dapat menimbulkan rasa peduli akan adat budaya dan kearifan lokal dari sukunya. Maka dengan memainkan akan mudah terus mencontohkan kepada anak cucu dibandingkan hanya mengenalkan namanya saja.

Permainan tradisional pepuding suku Rejang merupakan permainan yang telah diturunkan oleh nenek moyang. Melalui skua adat aman penjaga mandat luhur taneak jang para penjaganya atau penggeraknya kembali mengenalkan dan memainkan serta memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memainkannya. Hal tersebut telah menjadikan penanaman dalam diri untuk terus melestarikan permainan pepuding, dengan demikian yang dilakukan merupakan bentuk dari cinta tanah air. Dikarenakan Cinta tanah air adalah cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan

kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya. Permainan tradisional juga merupakan bagian dari budaya dari suatu suku bangsa terutama permainan tradisional pepuding merupakan budaya dari suku Rejang yang harus terus dijaga dengan peduli untuk memperkenalkannya lebih luas.

Dari hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya dengan memperkenalkan dan memberikan kesempatan kepada anak cucu memainkannya maka hal tersebut telah termasuk peduli terhadap budaya, kearifan lokal yang dimiliki suku Rejang. Dengan demikian pemain dan para pengajarnya telah menumbuhkan rasa peduli tersebut sama halnya telah menciptakan rasa cinta tanah air terutama pada budaya kearifan lokal suku Rejang.

e. Mandiri

Mandiri adalah sikap dan perilaku mampu menyelesaikan tugas-tugas secara sendiri tanpa bantuan orang lain. Jika dikaitkan dengan bermain permainan tradisional mandiri digunakan tergantung berapa jumlah orang yang ikut serta bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat dari

Permainan tradisional pepuding ini hanya dimainkan oleh dua orang sehingga nilai karakter mandiri ini sangat ditekankan. Nilai karakter mandiri ini ditekankan ketika terdapat penonton yang menonton selama permainan berlangsung, dikarenakan jika

penonton mengetahui suatu kesalahan dari pemain maka penonton akan mulai memberitahu pemain untuk menggerakkan buahnya sesuai arahan penonton atau dapat pula penonton meragukan pemain ketika pemain hendak menggerakkan buahnya. Pada saat pemain tidak mengikuti yang diarahkan penonton maka pemain tersebut telah menerapkan sikap mandiri, dan tentunya memang mandiri memang diharuskan selama bermain.³⁴

f. Cinta damai

Cinta damai merupakan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Cinta damai di dalam permainan tradisional ini merupakan tindakan yang dilakukan oleh pemain dengan menerima hasil akhir bermain. Jika pemain yang kalah telah menerapkan sikap, perkataan dan tindakan yang membuat senang atau aman maka pemain tersebut telah menanamkan dalam diri cinta damai.

Cinta damai penting diterapkan agar permainan dapat terus berlanjut dan pemain satu dengan pemain satunya terus bersikap dan bertindak dengan aman serta tidak mengeluarkan perkataan yang tidak membuat orang lain aman dan senang. Peneliti simpulkan bahwa permainan pepuding ini mengharuskan cinta damai agar tidak

³⁴ Wawancara dengan Rafik Syani, Ketua Organisasi Aman Daerah Taneak Jang, di Skula Adat Aman Daerah Taneak Jang Desa Tunggang Kabupaten Lebong pada tanggal 28 desember 2023.

terjadinya hal tidak diinginkan karena sikap yang tidak menerima kekalahan.

g. Tanggung jawab

Tanggung jawab merupakan suatu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan apa yang menjadi tugas dan kewajibannya. Berdasarkan hasil penelitian pemain dalam permainan tradisional pepuding harus tanggung jawab dengan memainkan permainan secara baik serta mempertahankan kawasannya untuk menang. Maksudnya dalam bermain permainan tradisional pepuding suku Rejang nilai karakter tanggung jawab menjadi salah satu nilai yang harus tertanam dalam diri pemain. Nilai karakter tanggung jawab ini menjadi hal yang paling lumrah dimiliki diri seseorang terutama dalam bermain, pemain harus bertanggung jawab karena telah mengikuti aturan maka pemain bertanggung jawab dengan memainkannya dengan baik. Selain itu pula untuk meraih kemenangan maka pemain harus menerapkan sikap menjaga kawasannya agar tidak diserang musuh dengan mudah.

Usman menyatakan pemikirannya tentang implementasi sebagai berikut: Kegiatan, aksi, tindakan, atau kehadiran mekanisme sistem adalah apa yang merupakan implementasi. Implementasi lebih dari sekadar tindakan; Ini adalah tindakan terencana dengan tujuan mencapai tujuan tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian di *Skula Adat Penjaga mandat Luhur AMAN Daerah Taneak Jang*, pelaksanaan permainan tradisional dalam mendukung perkembangan perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar meliputi beberapa tahap perencanaan, proses pelaksanaan, dan evaluasi.

Nilai-nilai karakter dalam permainan ini berfokus pada 9 aspek yaitu jujur, disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, toleransi, cinta tanah air, cinta damai dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara yang mana pengajar mendapatkan nilai-nilai tersebut atau karakter sang anak ketika pengajar mengamati proses pelaksanaan permainan berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian pada tahap wawancara maka didapatkan bahwa nilai-nilai karakter yang terdapat yaitu 7 aspek disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, cinta tanah air, cinta damai, dan tanggung jawab.

Pada hasil penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu dijelaskan sebagaimana uraian-uraian dibawah ini.

2. Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang terhadap Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai pengganti permainan modern dalam menumbuhkan keterampilan sosial dan menjaga sejarah. cara untuk mendefinisikan lain permainan tradisional adalah sebagai permainan yang dilakukan pelaku untuk bersenang - senang dan

peraturan dalam permainan harus diikuti oleh pemain. Permainan ini sering dimainkan oleh dua pemain, mungkin lebih.

Permainan tradisional tegrolong sederhana namun memberikan manfaat yang luar biasa banyaknya kepada anak yang bermain. Permainan tradisional dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional pepuding suku Rejang yang mana permainan ini mampu mengasah kemampuan-kemampuan kognitif dan afektif. Dengan demikian penerapan permainan tradisional pepuding suku Rejang ini sangat bermanfaat bagi anak usia Sekolah Dasar karena nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya.

Nilai-nilai karakter adalah nilai/harga yang dimiliki seseorang dalam menciptakan perilaku yang baik maupun buruk berdasarkan pilihan dan karakter/ciri khas yang dimiliki seseorang. Namun, karakter masih dapat berubah dengan cara menanamkannya atau penguatan pendidikan karakter melalui nilai-nilai.

Pendidikan Karakter menjadi penting bagi seseorang berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2016 06 September 2017 dalam hal mewujudkan bangsa yang berbudaya dengan melalui penguatan nilai-nilai yaitu sebagai berikut, yang mencakup 18 aspek yaitu religius, jujur, toleran, 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.³⁵

Kearifan lokal pada pembahasan kali ini berupa permainan tradisional pepuding dari suku Rejang. Permainan tradisional pepuding suku Rejang merupakan salah satu permainan dari suku Rejang yang nama aslinya yaitu permainan rajo-rajo. Asal usul permainan pepuding ini disebut dengan pepuding dikarenakan pada suatu waktu zaman dulu di pada saat lebaran hanya sekali dalam setahun, hal ini dikaitkan dengan para penduduk desa Tik Tebing pergi ziarah ke pemakaman pada saat lebaran dan menemukan daun puding emas, sehingga daun tersebut dibawa pulang kemudian daun tersebut dijadikan buah dalam permainan rajo-rajo. Dikarenakan sudah menjadi suatu kebiasaan menggunakan daun puding emas tersebut hal itulah yang menjadi warga menyebutnya sebagai permainan pepuding.³⁶

Permainan ini sudah ada diperkirakan pada tahun 1800an dibuktikan dengan hasil wawancara dari seorang nenek bernama Idil yang telah berusia 80 tahun yang tinggal di desa Sukau Kayo Kecamatan Lebong Atas, beliau mengatakan bahwa permainan ini juga sudah ada pada zaman nenek beliau atau dapat disebut dengan istilah dalam bahasa

³⁵ *Peraturan Presiden (Perpres) tentang Penguatan Pendidikan Karakter* Nomor 87 Tahun 2017 6 September 2017

³⁶ Wawancara dengan Tabrani, anggota penggerak komunitas Rejang “AMAN Taneak Rejang”, di pondok Skula Adat Penjaga Mandat Leluhur AMAN Daerah Taneak Jang Desa Tunggang kecamatan Lebong Utara Kabupaten Lebong, pada tanggal 9 desember 2023

Rejang yaitu *Muning*. Permainan ini jika dihitung menggunakan tembo yang dimaksud dengan silsilah Rejang.

$$5 \times 25 = 125.$$

$$2023 - 125 = 1898.$$

Keterangan : Cara menghitung silsilah/tembo Suku Rejang

5 = angka mula ada permainan tradisional Pepuding

25 = angka generasi dari tembo

2023 = tahun sekarang

Berdasarkan hasil wawancara hasil hitungan permainan ini sudah ada pada tahun 1800an. Namun, hal ini belum tentu valid dikarenakan bisa saja permainan ini sudah lebih lama menjadi salah satu permainan suku Rejang. Berhubungan dengan informasi yang peneliti dapatkan dari nek Idil yang berusia telah 80 tahun, kemudian beliau juga mengatakan nenek beliau sudah mengenalkan permainan ini kepada orang tua nek Idil. Minimnya informasi valid dikarenakan kurangnya sejarah yang dibukukan mengenai permainan tradisional ini. Informasi ini peneliti dapatkan berdasarkan pengalaman-pengalaman atau cerita-cerita dari narasumber jadi penelitian ini menggunakan metode historis.

Permainan ini tidak dapat dikatakan pasti dimulai di desa mana dikarenakan minimnya peninggalan sejarahnya, namun pada suatu berendo/teras rumah tua seorang nenek yang beralamatkan di desa Gunung Alam ditemukan media permainan pepuding. Pada zaman dulu

media permainan ini biasanya dibuat diatas kursi panjang namun kursi panjang akan rusak dimakan oleh waktu ataupun bisa patah. Pada terasnya pun media tersebut diukir dengan alat pahat sehingga media tersebut tidak mudah tersebut seperti halnya jika menggunakan spidol.

Permainan pepuding ini dapat dimainkan oleh anak dimulai dari anak usia Sekolah Dasar, didukung dengan kemampuan anak yang mulai matang untuk menerima dan mengikuti segala aturan dalam permainan ini. Pada usia Sekolah Dasar anak-anak telah memiliki kebiasaan aktivitas baik dari lingkungan keluarga maupun di sekolah. Di sekolah dan di rumah anak-anak telah melakukan kebiasaan baik dan sudah bisa mematuhi aturan-aturan yang ada. Maka usia tersebut bisa memainkan permainan pepuding karena terdapat nilai karakter yang sebagian telah menjadi kebiasaan anak. Permainan ini lebih sering dimainkan oleh para laki-laki dibandingkan perempuan pada kala itu. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa perempuan tidak bisa memainkannya. Dengan dikenalkan permainan ini kembali, ketua sekolah penggerak AMAN taneak jang tidak hanya mengajarkan pada anak laki-laki namun juga pada anak perempuan.

Permainan ini diawali dengan suit atau disebut oleh warga Lebong sebagai suten. Dalam suit pemain tidak boleh terlambat ketika suit, jika itu terjadi dan yang terlambat adalah pemenangnya maka pemain tersebut termasuk yang tidak jujur jika pemain satunya sudah mengajak ulang namun tidak disetujui oleh pemain yang suit terlambat tersebut. Namun

ketika ada pemain yang terlambat suit seharusnya dia kalah dan pemain tersebut meminta untuk ulang dan pemain yang menang pun menerima untuk ulang maka itu merupakan toleransi dalam bermain karena menerima pendapat, begitupun sebaliknya. Setelah mendapatkan pemenang suit maka pemain tersebut akan jalan terlebih dahulu dalam bermain jika pemain telah menjalankan buahnya sebanyak dua kali namun karena pemain lawan tak melihat dan dia mengatakan dia hanya menjalankan sekali maka itu bohong, jadi dalam bermain harus jujur. Selama bermain, pemain diharuskan fokus dalam memikirkan strategi agar dapat menang.

Keterangan pemain dalam penjelasan ketika bermain :

Pemain satu = kerikil

Pemain dua = Potongan Daun

Pemain satu menggerakkan buahnya ketengah pada bagian yang tidak terdapat buah. Selanjutnya pemain kedua melompati pemain satu karena tempat awal yang menjadi wilayah kerikil tersebut kosong sehingga buah kerikil tersebut menjadi milik pemain kedua karena melompati pemain satu tadi. Ketika pemain satu sedang melanjutkan giliran maka pemain kedua akan menimbulkan pertanyaan dalam dirinya mengenai buah apa yang akan dijalankan oleh pemain satu dan dengan begitu pemain kedua telah memiliki rasa ingin tahu.

Kemudian, jika pemain satu hanya fokus dalam memilih menempati wilayah kosong padahal ada kesempatan untuk memakan buah pemain kedua, maka pemain satu harus denda. Aturan mengenai denda ini akan dijelaskan sebelum permainan dimulai maka kedua pemain harus menuruti aturan tersebut maka dengan begitu pemain disebut telah disiplin. Denda yang berupa pemain kedua boleh mengambil secara acak buah pemain satu sebanyak 3 buah, dalam mengambil denda ini pemain kedua pasti akan kreatif dalam memilih mengambil buah yang mana untuk mempermudah gerakan menuju kemenangan dan tentunya harus memikirkan sendiri tanpa menanyakan kepada teman yang berada di sekitar sebagai penonton maka pemain dituntut untuk mandiri dalam menentukan strategi. Setelah mengambil denda tersebut giliran selanjutnya tetap pemain kedua.

Pemain satu dan dua terus menjalani permainan seperti itu hingga terdapat salah satu pemain yang menguasai wilayah lawan yaitu di tengah segitiga paling bawah dari wilayah lawan tugas dari masing-masing pemain harus tanggung jawab dalam menjaga wilayah agar tidak dapat dikuasai oleh pemain lawan. Pemain yang telah berhasil tersebut lah yang disebut sebagai pemenang atau disebut sebagai rajo. Pemain yang menerima kekalahan dan senang atas kemenangan pemain lawan maka pemain tersebut telah menanamkan rasa cinta damai.

Penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang dengan anak usia SEKOLAH DASAR dapat dijelaskan dalam tahapan-tahapan di bawah ini:

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil penelitian perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan yakni dengan melakukan menyiapkan pemaparan tentang materi permainan tradisional pepuding suku Rejang pada anak desa yang berusia Sekolah Dasar. Perencanaan pembelajaran permainan tradisional di Skula Adat Penjaga Mandat Penjaga Luhur AMAN Taneak Jang yaitu dengan menentukan kapan permainan akan dilaksanakan, mempersiapkan alat dan bahan untuk melakukan permainan, dimana tempat pelaksanaan permainan akan dilaksanakan. Sebelum bermain direncanakan apa saja yang akan diamati pada saat mulai bermain apa yang akan terjadi pada anak.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini berdasarkan hasil penelitian tahapan ini merupakan tahapan untuk menjelaskan mengenai permainan tradisional pepuding suku Rejang. proses kegiatan permainan tradisional dengan menjelaskan aturan main, menjelaskan pergerakan buah dalam bermain serta bagaimana trik dalam memperoleh kemenangan ketika bermain. Kemudian dijelaskan mengenai nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan

tradisional pepuding kemudian diterapkan yang kemudian dikaitkan dengan perilaku mereka sehari-hari.

3) Evaluasi

Pada tahapan ini evaluasi berupa penilaian mengenai sifat mereka dalam kehidupan sehari-hari yang baik dan buruk mana yang harus tetap dipertahankan dan mana yang tidak. Evaluasi dalam bermain disini menyampaikan mengenai kesalahan-kesalahan dalam bermain. Memberikan arahan untuk memiliki sifat yang baik ketika menghadapi suatu permainan.

Penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang pada pendidikan anak usia Sekolah Dasar dijelaskan dalam uraian-uraian dibawah ini,

a. Penerapan Disiplin dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapan pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Penerapan disiplin ketika bermain yaitu dengan mematuhi aturan-aturan permainan sebelum maupun selama bermain. Sebelum bermain pemain harus melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan jalan atau maju terlebih dahulu. Selama bermain pemain harus mematuhi jika pemain tidak memakan buah lawan padahal memiliki kesempatan itu maka harus didenda. Dengan mematuhi aturan-aturan permainan maka pemain telah menanamkan nilai karakter disiplin dalam diri.

Penerapan disiplin dalam kehidupan sehari yaitu seperti membuang sampah pada tempatnya, mematuhi aturan yang ada dirumah seperti bangun pagi untuk melaksanakan sholat subuh, mencuci piring setelah makan serta contoh lainnya dalam rumah. Adapun penerapan disiplin di sekolah yaitu mematuhi aturan sekolah seperti tidak datang terlambat, menggunakan pakaian secara rapi serta contoh lainnya.

b. Penerapan Kreatif dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapan pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Kreatif dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang disini pemain berpikir keras untuk menciptakan suatu pemikiran hebat untuk menentukan strategi dalam bermain. Ketika permainan dimulai dan selama bermain pemain sudah harus memikirkan strategi yang akan digunakan. Strategi dalam bermain sangat diperlukan untuk meraih kemenangan.

Dimana pada pendidikan atau sekolah anak-anak diharuskan untuk berpikir kreatif memikirkan banyak hal. Selain itu kreatif mampu menciptakan suatu tindakan yang dipengaruhi oleh pola pikir yang menghasilkan sesuatu baik dituangkan dalam tulisan maupun produk bahkan dalam suatu ide serta strategi.

c. Penerapan Mandiri dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapan pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Penerapan mandiri dalam permainan pepuding di perlukan ketika permainan dimulai untuk menjalankan permainan secara sendiri tanpa bantuan orang lain dikarenakan permainan pepuding hanya 2 orang ataaau 1 lawan 1. Sehingga permainan tidak membutuhkan kerja sama tim.

Hal ini sejalan dengan anak usia Sekolah Dasar sangat diharuskan mengerjakan sesuatu secara mandiri terutama dalam mengerjakan tugas ataupun ujian. Dengan ini anak-anak telah menanamkan sikap pada diri bahwa tidak selalu bergantung pada orang lain.

d. Penerapan Rasa ingin tahu dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapan pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Penerapan rasa ingin tahu dalam permianan tradisional pepuding pada saat permainan dimulai pemain akan menimbulkan perasaan ingin tahu yang tinggi sehingga memperhatikan strategi dari lawan selama bermain. Hal ini menimbulkan juga rasa fokus pada diri pemain karena ingin melakukan suatu strategi atau mencoba strategi lain dari belajar gerakan lawan ketika bermain.

Pada usia Sekolah Dasar anak akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, maka sang anak akan menjadi pribadi aktif untuk terus bertanya dari pelajaran yang dia simak. Selain itu juga menimbulkan pada anak usia Sekolah Dasar yakni rasa ingin mencoba hal positif dari hal yang ia ingin tahu karena rasa ingin tahu yang tinggi.

e. Penerapan Cinta tanah air dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapan pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Cinta tanah air dalam permainan pepuding timbul dengan cara ketika memainkan permainan tersebut, rasa peduli itulah yang menyebabkan pemain telah melestarikan budaya permainan pepuding suku Rejang. Hal ini telah termasuk mencintai tanah air karena telah menerima budaya yang harus terus dikenalkan kepada anak cucu.

Hal ini sejalan dengan indikator cinta tanah air selaras dengan pembelajaran pancasila, bahwa sikap dan tindakan mencintai tanah air adalah hal yang harus dimiliki oleh anak bangsa dengan mencari budaya mengenai kepemilikan suku bangsa, terutama anak usia Sekolah Dasar yang memainkan permainan pepuding telah menanamkan rasa cinta tanah air.

f. Penerapan Cinta damai dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapan pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Cinta damai yakni ketika pemain menerapkan sikap dan perilaku yang mampu menciptakan rasa tenang dan aman kepada orang lain. Dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang cinta damai tumbuh karena menerima segala sesuatu yang terjadi selama bermain. Cinta damai diterapkan ketika pemain bermain dan pemain mengalami kekalahan maka ia akan menerima dengan sikap dan perilaku yang baik.

Dengan tumbuhnya cinta damai maka anak tidak akan melakukan hal jahil ataupun nakal. Sehingga tidak menciptakan kegaduhan ketika di rumah, di sekolah maupun di masyarakat.

g. Penerapan Tanggung jawab dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapan pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Tanggung jawab dalam permainan pepuding merupakan sikap yang harus ditumbuhkan dalam diri anak terutama ketika bermain pemain harus bertanggung jawab dengan mampu memainkan permainan dengan baik. Rasa tanggung jawab diterapkan pemain bertanggung jawab untuk menjaga kawasan pemain selama bermain untuk meraih kemenangan. Dimana anak usia Sekolah Dasar mulai mampu untuk bertanggung jawab atas apa

yang ia kerjakan dan bertanggung jawab mengenai apa yang dimiliki.

Berdasarkan uraian diatas penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding. Maka, Nilai-nilai karakter tersebut dalam permainan tradisional berkesinambungan dengan diri sehingga mereka memiliki nilai dan karakter dalam diri sendiri. Penerapan Nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding harus diterapkan karena harus dimiliki oleh anak usia Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan nilai karakter dalam permainan pepuding terdapat 7 nilai terdiri dari nilai 1) Disiplin meliputi mematuhi aturan-aturan dalam permainan. 2) Kreatif meliputi menciptakan pemikiran kreatif untuk membentuk suatu strategi. 3) Rasa ingin tahu meliputi keinginan pemain menciptakan fokus yang tinggi untuk mengetahui strategi lawan. 4) cinta tanah air tercipta karena rasa peduli akan kebudayaan suku sehingga timbullah rasa ingin melestarikan permainan pepuding maka hal tersebut telah menciptakan rasa cinta tanah air terhadap suku. 5) mandiri meliputi sikap pemain untuk memainkan tanpa bantuan orang lain untuk meraih kemenangan. 6) cinta damai meliputi pemain yang mampu menciptakan rasa tenang ketika menerima kekalahan ataupun masalah dalam bermain. 7) tanggung jawab meliputi rasa tanggung jawab menjaga kawasan untuk tidak mudah di serang lawan dngan menggunakan strategi yang bagus.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter merupakan sifat-sifat, kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang.³⁷ Adapun Hernowo menyebutkan karakter sebagai watak, sifat atau hal-hal yang sangat mendasar pada diri seseorang. Karakter juga bisa diartikan sebagai watak, tabiat atau akhlak yang membedakan seseorang dengan orang lain.³⁸ Karakter adalah sifat-sifat dan akhlak seseorang yang mendasar dalam diri sehingga menjadi ciri khas. Terdapat lima ranah pendidikan yang dapat menumbuhkan karakter yang baik: keluarga, diri sendiri, pemerintah, sekolah, lingkungan, dan masyarakat.³⁹ Dalam lingkungan dan masyarakat salah satunya melalui bermain pada pembahasan ini dikaitkan dengan bermain permainan tradisional pepuding.

Dari uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwasanya nilai karakter merupakan suatu sifat atau watak dalam membantu perubahan menjadi pribadi yang baik melalui pendidikan atau penanaman kebiasaan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan karakter dapat disebut juga sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia afektif, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti.⁴⁰

³⁷ M. Zulfajri dan Ratu Aprilia Senja. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (Jakarta: Dhifa Publisher 2003), hlm. 422

³⁸ Hernowo *Self Digesting; Alat Menjelajah dan Mengurai Diri*, (Bandung: Mizan Media Utama 2004), Hlm.175

³⁹ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter*, (Laksbang Pressindo, 2011), hlm.5

⁴⁰ Miftah Nurul Annisa. *Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital*. Jurnal Pendidikan dan Sains Volume 2, Nomor 1, April 2020; hlm 35-48

Nilai-nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional tersebut telah dikembangkan oleh Kemendiknas dan diidentifikasi menjadi 18 nilai karakter yang harus dimiliki oleh anak Sekolah Dasar.⁴¹ Walaupun nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang tidak mencakup semua 18 nilai karakter yang harus dimiliki oleh anak usia Sekolah Dasar. Nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang terdapat 7 nilai karakter namun hal tersebut tetap sesuai dengan nilai karakter yang dikembangkan oleh Kemendiknas.

Penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding dengan pendidikan anak usia Sekolah Dasar. Pada dasarnya nilai karakter di pelajari untuk menumbuhkan sikap-sikap baik dalam diri anak. Tak hanya melalui sekolah namun nilai karakter mampu ditanamkan melalui bermain permainan tradisional pepuding. Hal ini dikarenakan bermain merupakan kegiatan wajib yang dilakukan anak dalam kesehariannya. Permainan tradisional pepuding ini dapat mengembangkan karakter anak karena telah dibahas peneliti bahwa permainan ini mencakupi 7 nilai karakter.

⁴¹ Adistia Oktafiani Rusmana. *Penerapan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Jurnal Eduscience Volume 4 Nomor 2, Februari 2019.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mempertimbangkan temuan penelitian yang dijelaskan dalam uraian di atas mengenai Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerepanya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan temuan dalam penelitian di dalam permainan tradisional pepuding terdapat beberapa nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang terkandung terdapat 7 aspek yaitu, disiplin, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, cinta tanah air, cinta damai dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter tersebut memiliki kaitan dengan permainan tradisional yang berkesinambungan dengan diri sehingga mereka memiliki nilai dan karakter dalam diri sendiri.
2. Penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional pepuding dengan pendidikan anak usia Sekolah Dasar mereka mampu membentuk karakter dalam diri melalui permainan tradisional ini. Permainan tradisional ini memiliki nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2016 06 September 2017.

B. Saran

Berkenaan dengan skripsi ini peneliti memberikan saran kepada banyak pihak. Saran yang ingin disampaikan oleh peneliti meliputi:

1. Bagi guru dan orang tua, harus memahami pendidikan karakter secara lebih menyeluruh dan tahu bagaimana menanamkannya pada anak-anak atau anak. Secara khusus masa kanak-kanak merupakan masa paling rentan terhadap dampak hal-hal negatif, sehingga pendidikan karakter sangat penting dan perlu diajarkan baik di Sekolah Dasar maupun di rumah oleh orang tua. Untuk membentengi karakter anak-anak di masa depan, yang akan mencerminkan budaya bangsa.
2. Bagi peserta didik, diharapkan anak untuk menjunjung tinggi nilai-nilai karakter yang telah mereka pelajari di rumah dan di sekolah dengan terus mengembangkan karakternya. Selain itu, diharapkan peserta didik harus dapat membedakan antara hal-hal yang buruk dan yang baik untuk pantas ditiru.
3. Bagi masyarakat, dalam upaya untuk mengembangkan karakter anak-anak bangsa, masyarakat tidak kalah pentingnya. Karena itu, masyarakat harus mengambil bagian dalam memimpin dengan memberi contoh, mendorong anak-anak untuk melakukan perbuatan baik, dan melarang anak-anak terlibat dalam tindakan yang terlihat tidak baik.
4. Bagi peneliti, penulis berharap akan ada peneliti lainnya meneliti sisi lain dari permainan tradisional pepuding suku Rejang. Karena sudah pasti permainan tradisional selalu memiliki hal-hal baik untuk para pemain terutama permainan pepuding suku Rejang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mualif, *Pendidikan Karakter Dalam Khazanah Pendidikan*, JEDCHEM (Journal Education and Chemistry), Vol. 4 No. 1, (Januari 2022).
- Achmad Kosasih Djahiri, *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai Moral VCT dan Games terhadap VCT*. (Bandung, 1985).
- Ade Imelda Frimayanti, “Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8 No. II 2017 P. ISSN: 2086-9118 E-ISSN: 2528-2476.
- Adistia Oktafiani Rusmana. *Penerapan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Eduscience* Volume 4 Nomor 2, Februari 2019.
- Adnin Suryana, “Pendidikan Islam di Keluarga dalam Pembentukan Karakter Remaja di Desa Air Putih Kali Bandung”, (Skripsi, Rejang Lebong: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, 2019).
- Agus Riyan Oktori dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi pada Program Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023).
- Agus Wibowo dan Gunawan, “Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah : Konsep, Strategi, Implementasi” (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).
- Agustino, *Implementasi Kebijakan Publik Model Van Mater dan Van Horn*, diakses pada tanggal 16 februari 2024.
- Amrin Kamaria, “Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7, No.3, Juni 2021.
- Andrean Frenzisky “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Si Anak Spesial Karya Tere Liye Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Karakter Anak SEKOLAH DASAR”. (Skripsi, Rejang Lebong: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, 2021).

- Anjar Sulistiawati & Khoirudin Nasution, *Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Telaah Pendekatan Struktural Fungsional Talcott Parsons*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 4, No 1, (Januari, 2022).
- Anna Puji Astuti, “*Hubungan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Kepemimpinan pada Anak*”, Jurnal STITNU AL Hikmah Mojokerto, Vol. 5 No 1, (Maret 2022).
- Avinindy Inayda Devianti, Ujang Jamaludin “*Nilai Karakter Anak dalam Kompetisi Inovasi Permainan Tradisional Engklek*”, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi 23, 1 (2023) VOL Vol 23, No 1 (2023), DOI: 10.33087/jiubj.v23i1.3261.
- Dede Nurdiansyah “*Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional*” Skripsi, Ciamis : Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh, 2020.
- Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Balai Pustaka, 1994).
- Dharmulya, *Permainan Tradisional Jawa* (yogyakarta : Kepel Press, 2008).
- Drs.Daryanto dan Suryatri Darmiatun, S.Si.,M.T., *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Gava Media 2013).
- Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi *artical jurnal “Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional”* Universitas Sebelas Maret (2016).
- Endang Sumantri *Konsep Dasar Pendidikan Nilai*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas, 1993).
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012)
- Feby Elra Perdima, Muhammad Kristiawan yang berjudul “*Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar*”, Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 6, DOI: 10.31004/basicedu.v5i6.1640, 2021.
- Hadi Rianto, Yuliananingsih Yuliananingsih “*Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional*”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 19, No 1, DOI: 10.31571/edukasi.v19i1.2440, 2021, hlm. 120-134.

- Hermawan Kertajaya, *Grow with Character: The Model Marketing*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2010).
- Hernowo *Self Digesting; Alat Menjelajah dan Mengurai Diri*, (Bandung: Mizan Media Utama 2004).
- Hesti Dayantri “*Relevansi Kurikulum Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab Dan Humaniora Uin Raden Fatah Palembang Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Skkni)*”. (Skripsi, Palembang: Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Raden Fatah Palembang).
- Hilda Ainissyifa “*Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*”, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol 8, No 1 (2014) DOI I: 10.52434/jp.v8i1.68.
- Keen Achroni, *Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Javalitera 2012).
- Kementrian Pendidikan Nasional. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. (Jakarta: Badan penelitian dan pengembangan Pusat Murikulum dan Perbukuan, 2011).
- Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997).
- Lickona, T, *Education for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. (Bumi Aksara, 2013).
- M. Zulfajri dan Ratu Aprilia Senja. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (Jakarta: Dhifa Publisher 2003).
- Ma’rifatun Nisa, “*Nilai-nilai Religius Dalam Film Ajari Aku Islam dan Relevansinya Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam*” (Institut Agama Islam Negeri Pureokerto, 2020).
- Miftah Nurul Annisa. *Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital*. Jurnal Pendidikan dan Sains Volume 2, Nomor 1, April 2020.
- Misbach, I. H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*.

- Mohamad Mustari, *Nilai Karakter*, (Laksbang Pressindo, 2011).
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT Remaja. RoSekolah Dasarakarya, 2012)
- Muhammad Candra Syahputra “*Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Budaya Nengah Nyappur*”, Jurnal PAI Raden Fatah, Vol. 2, No. 1, (Januari 2020).
- Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan “*Dengan Pendekatan Baru*”, (Bandung: PT Remaja RoSekolah Dasarakarya, 2010) 139
- Nadziroh, Chairiyah, dan Wachid Pratomo “*Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional*”, Jurnal Pendidikan Ke-SEKOLAH DASAR-an, Vol. 5 No. 3 (2019), DOI : /10.30738/trihayu.v5i3.6119, Mei 2019.
- Ni'matuzahroh, S.Psi, M.Si, Susanti Prasetyaningrum, M.Psi, *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018).
- Nurdin Usman, konteks Implementasi Berbasis Kurikulum, (Bandung: CV Sinar Baru, 2002), 70
- Oemar Hamalik, Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum, (Bandung: PT Remaja RoSekolah Dasarakarya, 2007), hlm. 237
- Peraturan Presiden (Perpres) tentang Penguatan Pendidikan Karakter Nomor 87 Tahun 2017* 6 September 2017.
- Qotrun A, “*Penelitian Kualitatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Tujuan, Jenis, dan Prosedurnya*” dalam laman <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-kualitatif/> di akses pada tanggal 08 januari 2023.
- Qur'an Surah An-Nahl (17:78).
- S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1997).
- Sasi Mardikarini dan Suwarjo “*Analisis Muatan Nilai-nilai Karakter pada Buku Teks Kurikulum 2013 Pegangan Guru dan Pegangan Anak*”, Jurnal Pendidikan Karakter, Vol. 7 Tahun VI, Nomor 2, Oktober 2016.
- Sri Esti wuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Gramedia, 2009), 397
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 172
- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningsih, S. *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*. (Bandung: Sandiarta Sukses. 2008).
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 23
- Yaumi, Muhammad. *Pendidikan Karakter Landasan Pilar dan Implementasi*, (Jakarta: Prenada Media Group. 2014).
- Yovinka Putri Ramadhani, "Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 4 Nomor 1 Tahun 2020.
- Yusri Fajri Annur dkk, *Pendidikan Karakter dan Etika Dalam Pendidikan*, Artikel *Jurnal Univ PGRI Palembang*, di unduh pada tanggal 5 oktober 2023.
- Zakky, "Pengertian Implementasi menurut Para Ahli, KBBI dan Secara Umum" Februari, 16 2024.
<https://www.zonareferensi.com/pengertianimplementasi/html>.
- Zulman A.Hasan *Anok Kutai Rejang* (Kabupaten Lebong : Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Perhubungan Kabupaten Lebong, 2015).

**L
A
M
P
I
R
A
N**

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

TABEL 3.1

NO.	FOKUS MASALAH	DESKRIPSI FOKUS (INDIKATOR)	SUMBER
1.	Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang	1. Jujur 2. disiplin 3. kreatif 4. rasa ingin tahu 5. cinta tanah air 6. mandiri 7. toleransi 8. cinta damai 9. tanggung jawab	Wawancara
2.	Implementasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang Pada Anak Usia Sekolah Dasar	1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Evaluasi	Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Tabel 3.2

Aspek yang diamati	Informan	Aspek pertanyaan
<p>Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional pepuding suku Rejang di Lebong</p>	<p>Ketua dan anggota AMAN taneak jang</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ketika bermain pemain harus bersikap jujur untuk meraih kemenangan dan pada saat apa saja pemain harus bersikap jujur? 2. Apakah sikap disiplin ketika bermain diperlukan pada saat apa saja pemain harus bersikap disiplin? 3. Apakah dalam bermain menimbulkan sikap kreatif dalam diri pemain selama meraih kemenangan? 4. Apakah sikap rasa ingin tahu pemain akan timbul walaupun sekedar ingin tahu strategi lawan ketika bermain? 5. Apakah ketika bermain dapat menimbulkan rasa cinta tanah air pada diri pemain karena telah memainkan salah satu permainan dari sukunya? 6. Dalam bermain suatu permainan tertentu yang mengharuskan untuk bersikap mandiri dan apakah pemain permainan pepuding ini juga mengharuskan bersikap mandiri? 7. Toleransi adalah hal yang penting dalam

		<p>kehidupan jadi apakah sikap toleransi ini terdapat ketika pemain bermain permainan pepuding?</p> <p>8. Apakah sikap cinta damai terdapat dalam diri pemain ketika dihadapi suatu kemenangan atau permasalahan ketika bermain?</p> <p>9. Apakah sikap bertanggung jawab terdapat juga pada diri pemain ketika bermain pada saat apa pemain akan bersikap tanggung jawab?</p>
Permainan tradisional pepuding suku Rejang di Lebong	Ketua dan anggota AMAN taneak jang	<p>1. Apa yang dimaksud dengan permainan pepuding?</p> <p>2. Permainan pepuding mulai dimainkan oleh suku Rejang perkiraan tahun berapa atau dapat diperkirakan pada zaman kapan?</p> <p>3. Permainan pepuding dapat dimainkan oleh siapa saja dan dimulai dari umur berapa saja, apakah anak usia Sekolah Dasar sudah boleh memainkannya?</p> <p>4. Bagaimana cara memainkan permainan pepuding ini?</p>



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 402 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk disertai tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026 ;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup ;

- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.592/FT.05/PP.00.9/03/2023
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Semim, 26 Juni 2023

M E M U T U S K A N :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dra. Susilawati, M.Pd** **196609041994032001**
2. **Febriansyah, M.Pd** **199002042019031006**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Anggun Puji Lestari
N I M : 20591021

JUDUL SKRIPSI : Implementasi Nilai – Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya terhadap Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 04 Juli 2023



Tembusan

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ... Senin ... JAM 09.16 ... TANGGAL ... 26 Juni TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Anggun Puji Lestari
NIM : 20591021
PRODI : PGMI
SEMESTER : 6 (enam)
JUDUL PROPOSAL : Analisis Nilai - nilai Karakter dalam
Permalan Tradisional Pepunding Suku Rejang
dan Relevansinya terhadap Pendidikan Anak
Usia Sekolah Dasar.

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Analisis diganti Implementasi, teori Pepunding dan variabel kedua atau variabel x
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dra. Susitawati, M.Pd.)

CURUP, 26 Juni 2023
CALON PEMBIMBING II

(Febriyansyah M.Pd.)

MODERATOR,

(ADJI PERDAMEAN)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : ~~2169~~/In.34/FT/PP.00.9/10/2023
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 Oktober 2023

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

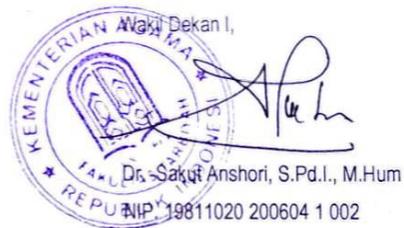
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Anggun Puji Lestari
 NIM : 20591021
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Implementasi Nilai – Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku
 Rejang dan Penerapannya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar
 Waktu Penelitian : 11 Oktober s.d 11 Januari 2024
 Tempat Penelitian : SDN 02 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,


 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama *Kabat*

Jabatan : *Masyarakat Gunung Alam Kab. Lebong*

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Anggun Puji Lestari

NIM : 20591021

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar**". Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong,

Informan,

Jcb
Kabat

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Rafik Syani

Jabatan : Ketua Organisasi AMAN Daerah Taneak Jang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Anggun Puji Lestari

NIM : 20591021

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar”**. Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong,

Informan,



PD AMAN TANEAK REJANG

Rafik Syani

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Tabrani

Jabatan : Masyarakat Tik Tebing

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Anggun Puji Lestari

NIM : 20591021

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar”**. Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong,

Informan,



Tabrani

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Saidil

Jabatan : Masyarakat Desa Sukau Kayo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Anggun Puji Lestari

NIM : 20591021

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Pepuding Suku Rejang dan Penerapannya pada Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar". Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong,

Informan,



Saidil

DOKUMENTASI 1

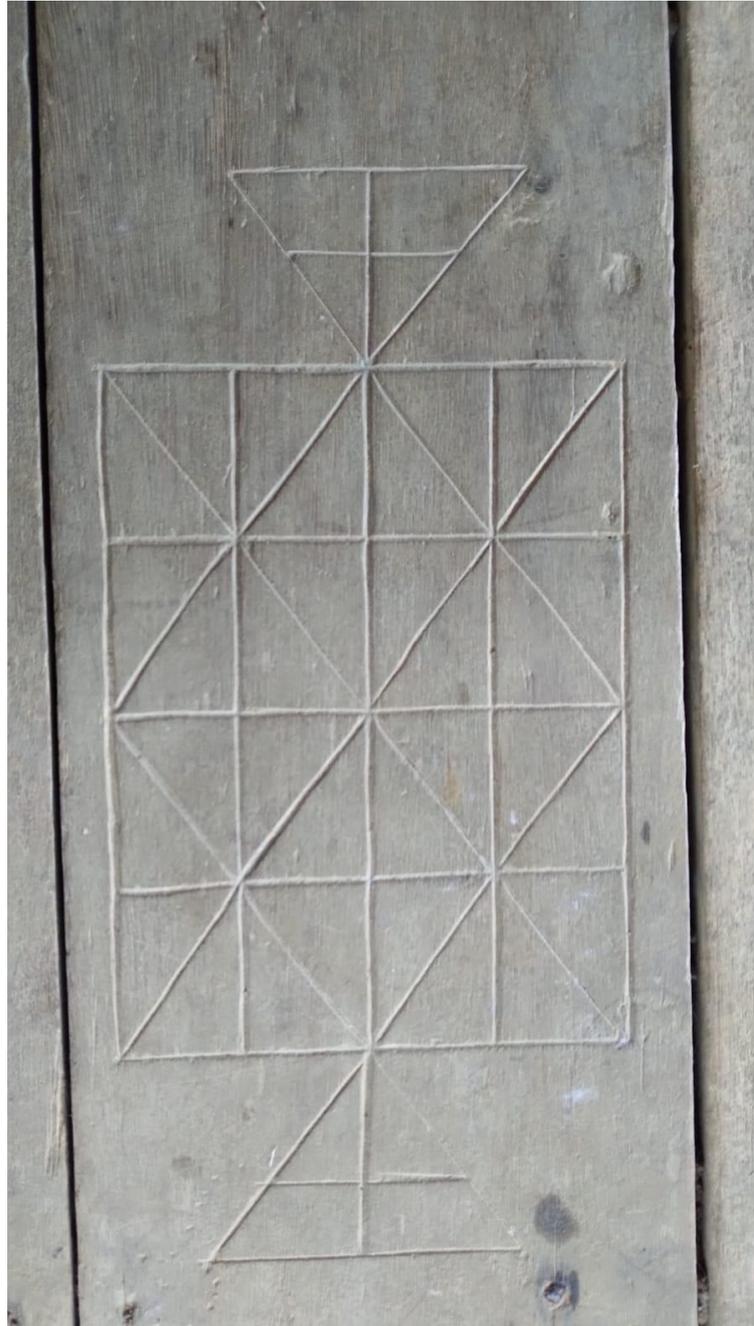
RUMAH TUA KHAS SUKU REJANG DI DESA GUNUNG ALAM



DOKUMENTASI 2

FOTO BERSAMA PEMILIK RUMAH



DOKUMENTASI 3**MEDIA PERMAINAN TUA PEPUDING DI TERAS RUMAH TUA DESA GUNUNG
ALAM**

DOKUMENTASI 4

WAWANCARA DENGAN NEK IDIL DI DESA SUKAU KAYO



DOKUMENTASI 5

WAWANCARA DENGAN MAMAK TABRANI DI DESA TIK TLEU



DOKUMENTASI 6**MEDIA PERMAINAN PEPUDING TUA DI LANTAI RUMAH MAMAK TABRANI**

DOKUMENTASI 7

**WAWANCARA DENGAN KETUA ORGANISASI AMAN TANEAK JANG KAK
RAFIK SYANI**



DOKUMENTASI 8

FOTO BERSAMA MURID SKULA ADAT PENJAGA MANDAT LUHUR



DOKUMENTASI 9

PROSES PEMBUATAN MEDIA PEPUDING DI LANTAI SKULA ADAT



DOKUMENTASI 10

MENYAKSIKAN PERMAINAN MURID SKULA ADAT



DOKUMENTASI 11

PENELITI BERMAIN PEPUDING MELAWAN KAK RAFIK



BIODATA PENELITI

Nama : Anggun Puji Lestari
Tempat, tanggal lahir : Muara Aman, 13 Maret 2002
Agama : Islam
Alamat : Pagar Agung, Kec. Lebong Tengah, Kab. Lebong

Nama Orang Tua :
Mahrul Rasyidi (ayah)
Alm. Yesma Tuti (ibu)

Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar : SEKOLAH DASARN 04 Lebong Utara

SMP : SMPN 01 Lebong Utara

SMA : SMAN 01 Lebong Utara

Hobi : Memasak