

ANALISIS KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL ETNIK BETAWI SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER MELALUI MATA PELAJARAN PLBJ

Maria Ulfa^{1)*}, Suswandari²⁾, Sigid Edy Purwanto³⁾

¹⁾ SDN Pondok Kelapa 01, Jl. Tipar Kav. DKI No.12 Jakarta Timur, 13450

²⁾ Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA,
Jl. Buncit Raya Jakarta Selatan, 12740

³⁾ Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA,
Jl. Buncit Raya Jakarta Selatan, 12740

**email koresponden: ulfacrb@gmail.com*

Diterima: 30 10 2024

Direvisi: 05 12 2024

Disetujui: 10 12 2024

ABSTRACT

This research aims to analyze the values of local wisdom in traditional Betawi ethnic games as character strengthening through PLBJ Class IV subjects at SDN Pondok Kelapa 01. This research uses qualitative methods with a case study approach. The subjects of this research are Betawi ethnic figures, school principals, teachers, and students of SDN Pondok Kelapa 01. The results of the research show that the Betawi ethnic group has various traditional educational games. Traditional Betawi ethnic games include Kuda Bisik and Cici Putri. This traditional Betawi ethnic game contains character values such as cooperation, honesty, sportsmanship, responsibility, and friendship. Efforts to instill local wisdom values through traditional games are conducted by integrating them into PLBJ subjects which are local content subjects at elementary school level throughout the Jakarta area.

Keywords: *Local wisdom, Kuda Bisik, Cici Putri, Character education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnik Betawi sebagai penguatan karakter melalui mata pelajaran PLBJ Kelas IV SDN Pondok Kelapa 01. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Adapun subjek penelitian ini adalah tokoh etnik Betawi, kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN Pondok Kelapa 01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa etnik Betawi memiliki berbagai permainan tradisional yang bersifat mendidik. Permainan tradisional etnik Betawi di antaranya adalah Kuda Bisik dan Cici Putri. Permainan tradisional etnik Betawi tersebut mengandung nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, dan persahabatan. Upaya penanaman nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional tersebut dilakukan dengan cara mengintegrasikannya ke dalam mata pelajaran PLBJ yang merupakan mata pelajaran muatan lokal pada jenjang SD di seluruh wilayah Jakarta.

Kata kunci: Kearifan lokal, Kuda Bisik, Cici Putri, Pendidikan karakter

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan hal penting yang harus terus dilakukan kepada peserta didik sebagai calon generasi penerus bangsa. Bangsa Indonesia membutuhkan generasi penerus yang berkarakter dan diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam memajukan bangsa Indonesia di masa yang akan datang. Pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan memberdayakan potensi peserta didik guna membentuk karakter pribadinya sehingga menjadi individu yang bermanfaat, baik bagi diri sendiri, sesama manusia, maupun lingkungan (Annur et al., 2021). Pendidikan karakter merupakan upaya penanaman nilai-nilai karakter yang ditujukan kepada warga sekolah yang mencakup komponen pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindakan nyata untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun bangsa, sehingga dapat menjadikannya sebagai insan kamil. Pendidikan karakter juga dapat dimaknai sebagai usaha yang dilakukan untuk membimbing peserta didik agar menjadi manusia yang utuh dan berkarakter dalam berbagai dimensi, yakni dimensi hati, pikir, raga, rasa, dan karsa (Insani et al., 2021).

Pendidikan di sekolah memiliki peran penting dalam upaya membentuk karakter peserta didik. Tujuan pendidikan di sekolah bukan sekadar meningkatkan kecerdasan peserta didik dari segi kognitif, melainkan yang lebih penting adalah mampu membentuk karakter pribadinya. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Safitri (2020) bahwa pendidikan yang dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang mampu mengintegrasikan pendidikan karakter yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, baik perkembangan kognitif, fisik, sosial,

emosional, kreativitas, maupun spiritual. Model pendidikan yang berorientasi pada pendidikan karakter dapat membentuk peserta didik menjadi manusia utuh yang memiliki kepribadian unggul, bukan hanya dari segi kognitif, melainkan juga unggul dari segi karakter.

Keberhasilan pendidikan karakter kepada peserta didik di sekolah kini menjadi tantangan tersendiri dalam menghadapi berbagai kecenderungan global pada abad ke-21. Pemerintah terus berupaya untuk memperkuat pendidikan karakter. Upaya penguatan pendidikan karakter di lingkungan pendidikan formal diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal sebagai tindak lanjut atas Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) menuju generasi emas pada tahun 2045. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 pasal 1 ayat (1), dijelaskan bahwa penguatan pendidikan karakter yang kemudian disingkat dengan PPK merupakan sebuah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari GNRM (Lamuri & Laki, 2022).

Penanaman nilai karakter bukan hanya diterapkan di sekolah, tetapi harus dimulai dari lingkungan keluarga dan masyarakat (Angga et al., 2022). Penanaman nilai karakter dalam lingkungan keluarga dapat dilakukan melalui metode pembiasaan yang diajarkan oleh orang tua pada anaknya dalam kehidupan sehari-hari,

contohnya cium tangan ketika pergi dan pulang beraktivitas. Sedangkan, dalam lingkungan masyarakat penanaman nilai karakter dilakukan melalui permainan tradisional.

Unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran, dan sportivitas. Dalam permainan tradisional juga terdapat nilai-nilai karakter. Keunggulan dari permainan tradisional adalah mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial maupun emosi tidak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menemukan jiwa kepemimpinan. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam membentuk karakter seseorang (Mae et al., 2023).

Permainan anak-anak selalu tumbuh dan berkembang, umumnya di kalangan masyarakat Indonesia dan khususnya di lingkungan masyarakat Jakarta. Permainan tradisional yang berkembang di kalangan masyarakat merupakan permainan yang secara turun temurun diwariskan oleh generasi sebelumnya dengan harapan generasi selanjutnya dapat melestarikan permainan tradisional tersebut, khususnya di kalangan masyarakat Betawi.

Betawi merupakan salah satu etnik di Jakarta dan sekitarnya yang termasuk wilayah Provinsi Jawa Barat. Betawi merupakan etnik yang kaya akan keragaman budaya, bahasa, dan kultur. Warna-warni ini membawa aneka persepsi, tafsiran, dan pemahaman tentang Betawi, baik dari segi penduduk asli, kultur, maupun kebudayaan. Bahkan, ada yang berpendapat bahwa penduduk Betawi itu majemuk. Artinya, mereka berasal dari percampuran darah berbagai suku bangsa dan bangsa asing (Saputra, 2024).

Fenomena yang terjadi pada saat ini di lingkungan masyarakat Indonesia, khususnya kalangan masyarakat Betawi adalah kurangnya

perhatian masyarakat, terutama orang tua terhadap budaya dalam hal pengenalan dan pelestarian permainan tradisional kepada anak-anaknya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Fenomena tersebut merupakan dampak negatif dari perkembangan teknologi yang semakin maju.

Perkembangan teknologi yang semakin maju mengakibatkan anak kurang mengenal permainan tradisional yang sebelumnya telah diwariskan secara turun temurun, sehingga jarang ditemukan anak-anak yang bermain permainan tradisional, karena mereka lebih memilih bermain dengan menggunakan alat-alat elektronik, seperti *handphone* dan tablet. Karena permainan menggunakan alat-alat elektronik dinilai lebih modern dan canggih. Hal tersebut menjadikan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam masyarakat Betawi menjadi luntur. Selain itu, permainan yang menggunakan teknologi modern akan mengurangi kepedulian sosial anak (Subhan & Fithroni, 2022).

Derasnya arus globalisasi berpengaruh pada pemahaman dan penghayatan anak pada nilai luhur dan norma ketimuran, terutama di Jakarta sebagai kota metropolitan yang generasi mudanya telah banyak terpengaruh pada cara dan pola hidup modern. Oleh karena itu, pemerintah Jakarta memasukkan PLBJ (Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta) sebagai mata pelajaran wajib (muatan lokal) di sekolah sebagai upaya membentengi generasi muda dari pengaruh negatif globalisasi.

Praktiknya, kegiatan PLBJ terkesan lebih santai dibandingkan dengan kegiatan mata pelajaran lain. Bermain permainan tradisional, mendengarkan cerita rakyat, atau bermain drama, jauh lebih menyenangkan dibanding anak hanya belajar melalui hafalan di buku teks. Dengan pengalaman yang menyenangkan tersebut, diharapkan pemahaman anak terhadap pelajaran ini pun akan lebih baik. Sesuai dengan namanya, mata pelajaran PLBJ menitikberatkan pada nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan Jakarta, sesuai dengan domisili sekolah. Dengan mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan akan lebih mengenal budaya

tradisional Jakarta, serta peka dan akrab dengan lingkungan tempat ia berada saat ini. Dengan demikian, peserta didik dapat mengambil nilai positif dari setiap materi yang terkandung di dalam mata pelajaran PLBJ.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prasetya dan Sarmini (2023), menunjukkan mekanisme komunitas Kampong Dolan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional pada anak terdapat tiga tahapan, yakni mengenalkan, memainkan, dan melestarikan. Adapun, nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional tarik tambang berupa keberanian, kekuatan, kerja sama, dan kepercayaan, sedangkan nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan egrang adalah keberanian, kepedulian, dan kerja sama, selanjutnya nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan hulahop adalah ketangkasan, keseimbangan, dan kerja keras.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu diadakan penelitian mengenai analisis nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnik Betawi melalui mata pelajaran PLBJ sebagai penguatan karakter peserta didik. Adapun, tempat penelitian ini adalah SDN Pondok Kelapa 01 yang berada di Jakarta Timur yang mendapatkan mata pelajaran PLBJ. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional etnik Betawi sebagai penguatan karakter melalui mata pelajaran PLBJ Kelas IV SDN Pondok Kelapa 01.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dalam bentuk studi kasus (Sugiyono, 2017). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Yin (2019) bahwa studi kasus merupakan metode penelitian yang berkaitan dengan gejala sosial serta menunjukkan fenomena, baik perorangan maupun secara kelompok. Adapun, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah tiga tokoh etnik Betawi (DY, NR, IR), satu kepala sekolah (SP), satu guru (RW), dan lima peserta didik (SB, NP, SO, RQ, MF) Kelas IV SDN Pondok

Kelapa 01. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam. Sedangkan, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Permainan Kuda Bisik

Permainan tradisional merupakan sesuatu hal yang mengasyikkan. Tidak sedikit permainan tradisional yang dapat membantu individu mengembangkan kemampuan dalam bidang-bidang tertentu. Salah satu permainan tersebut adalah Kuda Bisik. Kuda Bisik adalah permainan tradisional etnik Betawi. Permainan Kuda Bisik disebut juga permainan Bisik Nama.

Permainan ini dimulai dengan membagi pemain menjadi dua tim, masing-masing tim terdiri dari minimal tiga orang. Sebuah wasit ditunjuk untuk memimpin jalannya permainan, dan kedua tim diatur untuk berhadapan dengan wasit yang berada di tengah. Setiap tim melakukan diskusi untuk menentukan nama anggota tim lawan yang akan dibisikkan kepada wasit. Selanjutnya, masing-masing tim menunjuk perwakilan untuk membisikkan nama tersebut. Pemimpin tim kemudian melakukan suit untuk menentukan tim yang pertama kali akan maju. Perwakilan tim pemenang melakukan pembisikan nama kepada wasit. Jika nama yang dibisikkan adalah nama anggota tim lawan yang selanjutnya maju, maka tim yang membisikkan nama tersebut dinyatakan menang. Sebaliknya, tim yang kalah akan mendapat hukuman berupa menggendong tim yang menang dengan posisi 'gendong kuda', yaitu orang yang menggendong berada di depan dengan mengangkat kaki orang yang digendong di bagian belakang punggung. Apabila tim yang kalah tidak mampu melaksanakan hukuman tersebut, mereka akan dihukum dengan cara lain yang telah disepakati sebelumnya. Setelah hukuman selesai, permainan dilanjutkan dengan

prosedur yang sama (*Kuda Bisik: Permainan Yang Berbisik-Bisik Menebak Nama Lawan*, 2021).

Selain itu, terdapat beberapa cara untuk menentukan pemenang dalam bermain Kuda Bisik, yakni jika pemain dapat menebak kalimat yang dikatakan terakhir dan menghitung berapa banyak kalimat yang berhasil ditebak dengan benar. Adapun, beberapa nilai karakter yang ada dalam permainan Kuda Bisik adalah sebagai berikut:

1. Nilai Tanggung Jawab

Karakter yang dicapai dalam permainan Kuda Bisik adalah menjalankan amanah dan tanggung jawab. Sebab, kunci utamanya adalah pemain yang pertama membacakan informasi yang telah dibuat oleh guru, kemudian menyampaikan kepada teman yang lainnya. Apabila ada kesalahan yang dilakukan oleh anggota kelompok, maka dianggap gugur. Kekompakan juga terjalin, walaupun segi kognitif di dalam permainan ini juga lebih diunggulkan karena harus memiliki daya ingat yang baik. Nilai tanggung jawab dapat diukur dengan indikator yang meliputi 1) memiliki kesiapan belajar sebelum pembelajaran; 2) disiplin; 3) berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran; 4) mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu; dan 5) berinisiatif untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok (Syifa et al., 2022).

2. Nilai Sportivitas

Cara bermain permainan ini cukup sederhana. Pemain pertama akan memilih satu kata yang akan dikatakan kepada pemain kedua. Pemain kedua harus menebak kata yang telah dipilih oleh pemain pertama. Jika pemain kedua menebak kata yang benar, maka pemain pertama akan menang. Jika pemain kedua tidak dapat menebak kata yang benar, maka pemain kedua akan menang. Tentu saja, penting untuk bermain dengan adil dan berkompetisi secara sportif. Hal ini penting karena akan memastikan bahwa semua pemain mendapatkan kesempatan yang adil untuk memenangkan

permainan. Ini juga penting untuk memastikan bahwa semua pemain merasa nyaman dan aman saat bermain. Dalam bermain Kuda Bisik, pemain harus memiliki sportivitas dengan cara tidak curang dan harus menerima kekalahan. Nilai sportivitas dapat diukur berdasarkan indikator yang meliputi 1) mengakui kelebihan orang lain; 2) menerima kekalahan dengan baik; 3) bersaing dengan sehat untuk mencapai kemenangan; 4) menunjukkan semangat berprestasi; dan 5) menampilkan rasa senang terhadap pembelajaran (Hariadi, 2017).

3. Nilai Kejujuran

Wasit dalam permainan Kuda Bisik adalah penerima bisikan dari kedua kelompok yang membisikkan nama orang kepada wasit oleh grup lawan. Apabila nama yang disebutkan menghampiri wasit, maka nama yang disebut akan kalah grupnya dan harus mau menggendong grup yang menang. Wasit harus jujur, jika nama yang dibisikkan sesuai pemain yang diutus kelompok lawan untuk maju, maka wasit harus menyatakan 'dor'. Nilai kejujuran dapat diukur dengan indikator yang meliputi 1) anak mengerti mana milik pribadi dan mana milik bersama; 2) anak merawat dan menjaga benda milik bersama; 3) anak terbiasa berkata jujur; 4) anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya; 5) menghargai milik bersama; 6) mau mengakui kesalahan; 7) meminta maaf jika salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah; 8) menghargai keunggulan orang lain; dan 9) tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri (Hidayah et al., 2018).

4. Nilai Kerja Sama

Pada saat salah satu pemain Kuda Bisik diminta untuk membisikkan nama kepada wasit, maka diperlukan kerja sama di masing-masing kelompok. Hal ini dikarenakan siapa pun pemain yang diutus untuk membisikkan nama kepada wasit, harus dimusyawarahkan terlebih dahulu, sehingga kerja sama menjadi penting dalam bermain Kuda Bisik. Nilai-nilai kerja sama dapat diukur dengan indikator yang meliputi

1) terlibat aktif mempersiapkan alat atau lapangan; 2) kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan; 3) bersedia menerima bantuan teman atau orang lain; 4) aktif dalam kelompok (tugas atau latihan); dan 5) aktif memberi ide dan berbuat dalam praktik kelompok (Hariadi, 2017).

Permainan Cici Putri

Permainan Cici Putri adalah permainan tradisional etnik Betawi. Area sebaran permainan ini berada di wilayah Jabodetabek, terutama di daerah-daerah dengan budaya Betawi yang kental, seperti kawasan Jagakarsa di Jakarta Selatan, Rawamangun di Jakarta Timur, serta Depok dan Tangerang. Cici Putri sendiri telah masuk dalam Warisan Budaya Tak Benda oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai seni tradisi lisan dan ekspresi. Permainan Cici Putri telah memasuki kategori budaya yang terancam punah.

Permainan tradisional Cici Putri melibatkan tiga orang anak atau lebih yang bermain sambil duduk di lantai atau permukaan lainnya. Setiap peserta meletakkan kedua telapak tangan mereka terbalik di lantai dan membuka jari tangan. Salah satu anak berperan sebagai pemimpin permainan, yang duduk di hadapan pemain lain, sambil menggerakkan jari telunjuknya dari satu jari ke jari lainnya sambil menyanyikan lagu tertentu. Salah satu liriknya adalah sebagai berikut (*Permainan Cici Putri*, 2023):

Cici putri tembako lima kati
Ma'None-Ma'None
Si Ade mau kembang ape?
(Melati) - pulang-pulang bapaknya mati.
(Kedongdong) - pulang-pulang bapaknya
beli rumah gedong.

Nyi'rana - Nyi'ratu
Siapa pegang batu
Duduk di depan pintu
Dipungut mantu
Ta...em...ta...em

Dung - dung clok
Kembang gale - kembang gadung gadung
Menclok
Nenak-nenek keserandung - bongkok

Pong Pong balong
Ketimpong - timpong balong
Biji merak biji sampi
Pecah telur sebiji...! Hore...!

Adapun, beberapa nilai karakter yang ada dalam permainan Cici Putri adalah sebagai berikut:

1. Nilai Kerja Sama

Karena permainan ini tidak ada yang menang atau kalah, maka para pemain dapat fokus pada proses dan pengalaman bermain. Mereka belajar untuk menikmati permainan, mengembangkan strategi, dan meningkatkan kemampuan matematika mereka. Dengan permainan ini, para pemain juga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kerja sama mereka. Dalam permainan ini, tujuan utama bukanlah untuk menentukan pemenang, tetapi untuk mencapai kesepakatan. Setiap pemain diminta untuk memutuskan sesuatu yang akan dilakukan dan cara mereka akan bertindak. Setiap pemain dapat menawarkan solusi yang berbeda dan mencoba untuk mencapai kesepakatan yang menguntungkan semua pihak. Cici Putri adalah permainan yang menarik karena memungkinkan pemain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Pemain juga dapat belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan.

2. Nilai Persahabatan

Pada permainan ini, dua orang anak berlomba menebak angka dari 1 hingga 10 dalam satu ronde. Para pemain bisa menggunakan tebakan yang berbeda dan mereka akan mendapatkan poin sesuai dengan jumlah tebakan yang tepat. Namun, satu hal yang menarik adalah bahwa permainan ini tidak ada yang menang atau kalah. Selain itu, permainan ini juga bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk berkompetisi secara sehat. Dengan tidak adanya pemenang atau pecundang, anak-anak tidak akan merasa tertekan atau meningkatkan tekanan saat bermain. Ini juga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi tanpa ada rasa takut atau rasa malu, sehingga dapat mempererat persahabatan dengan cara

yang menyenangkan. Nilai persahabatan dapat diukur dengan indikator yang meliputi 1) saling membantu; 2) tinggi rendahnya konflik; 3) keakraban; dan 4) keterbukaan (Fangidae & Antika, 2023).

Pembahasan

Integrasi adalah suatu tindakan untuk menyatukan komponen yang lebih kecil ke dalam satu sistem yang berfungsi sebagai satu (Azhari et al., 2022). Salah satu pelajaran SD yang muatan materinya berkaitan dengan lingkungan dan nilai kehidupan budaya yang ada di Jakarta adalah PLBJ yang memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, terutama budaya Betawi. Dengan mempelajari PLBJ, peserta didik dapat memiliki kemampuan logis dan kritis dalam memecahkan masalah kehidupan sosial. Peserta didik yang dibekali PLBJ diharapkan nantinya memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat Jakarta. Selain itu, peserta didik yang mempelajari PLBJ dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk (Juniarsih, 2018).

Banyak yang dapat dipelajari dalam materi PLBJ, yakni permainan tradisional, cerita rakyat, kesenian, dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan hidup. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PLBJ penting bagi peserta didik SD di wilayah Jakarta sebagai kota metropolitan yang kehidupannya modern, sehingga perlu adanya pelestarian nilai-nilai moral dan budaya melalui media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik SD.

Salah satu materi yang menarik untuk dikaji lebih jauh dalam buku PLBJ tingkat SD adalah materi permainan tradisional, karena saat ini sulit ditemui anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional secara bersama-sama. Salah satu permainan tradisional yang menjadi materi pembelajaran PLBJ adalah Kuda Bisik dan Cici Putri. Materi mengenai Kuda Bisik

dan Cici Putri ada pada kelas IV. Permainan Kuda Bisik dan Cici Putri merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak usia SD, baik laki-laki maupun perempuan. Kuda Bisik dan Cici Putri tidak membutuhkan peralatan khusus yang harus dibeli. Anak-anak juga dapat memainkan Kuda Bisik dan Cici Putri di halaman dan teras. Permainan tradisional adalah harta karun budaya yang memiliki nilai pendidikan yang luar biasa. Integrasinya dalam lingkungan sekolah adalah sebagai alat pembelajaran yang menawarkan banyak manfaat, termasuk pengembangan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif peserta didik. Dengan memanfaatkan kekayaan permainan tradisional, masyarakat dapat merangkul warisan budaya nenek moyang dan membentuk generasi yang berakar pada nilai-nilai luhur lokal. Melalui permainan tradisional, peserta didik dapat bermain dan meningkatkan pengalaman belajar mereka di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian, maka nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan Kuda Bisik adalah nilai tanggung jawab, sportivitas, kejujuran, dan kerja sama. Sedangkan, nilai yang terkandung dalam permainan Cici Putri adalah nilai kerja sama dan persahabatan. Permainan tradisional mengutamakan kesenangan bukan kemenangan. Permainan tradisional memiliki keunggulan yang berkaitan kepedulian sosial, karena dalam permainan tradisional secara tidak langsung mengajarkan pemain agar peduli terhadap lingkungan sosial, peka terhadap lingkungan, dan tidak bersifat individualis. Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang wajib dijaga dan dilestarikan. Permainan tradisional di setiap daerah memiliki karakteristik tersendiri yang mengandung tradisi dan kebiasaan yang mencerminkan kepribadian budaya daerah itu sendiri (Hadyansah et al., 2021).

Pada permainan ini, setiap pelaku dituntut berperan aktif dalam menjaga nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan, kerja sama, dan gotong royong, sehingga nilai-nilai itu akan langsung diinternalisasi ke dalam diri

mereka. Dengan demikian, nilai-nilai kearifan lokal akan terjaga.

Maka dari itu, materi di dalam mata pelajaran PLBJ, khususnya permainan Kuda Bisik dan Cici Putri dapat terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal etnik Betawi. Menurut Hadyansah et al. (2021), edukasi tentang permainan tradisional sebagai nilai-nilai kearifan lokal menjadi langkah awal untuk memberikan kesadaran akan pentingnya permainan tersebut dalam menguatkan nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki setiap daerah. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk budaya bangsa yang tersebar luas di berbagai daerah perlu dipelihara dan dilestarikan. Permainan tradisional etnik Betawi, khususnya Kuda Bisik dan Cici Putri perlu dilestarikan karena di dalamnya terkandung nilai-nilai kearifan lokal yang patut untuk dijaga dan dilestarikan. Selain itu, agar generasi muda tetap mengenal jenis permainan tradisional secara turun temurun.

SIMPULAN

Penelitian ini menekankan pada nilai-nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional etnik Betawi, khususnya permainan Kuda Bisik dan Cici Putri yang terintegrasi dengan mata pelajaran PLBJ. Permainan tradisional memiliki banyak nilai karakter yang dapat ditiru, sehingga melatih anak memiliki kepribadian yang baik dibandingkan permainan modern menggunakan gawai.

Nilai-nilai kearifan lokal yang ada di dalam permainan Kuda Bisik adalah nilai tanggung jawab, sportivitas, kejujuran, dan kerja sama. Adapun, nilai yang ada di dalam permainan Cici Putri adalah nilai kerja sama dan persahabatan. Hal ini yang dapat ditanamkan oleh guru kepada peserta didik yang mendapatkan materi mengenai permainan tradisional Kuda Bisik dan Cici Putri dalam mata pelajaran PLBJ.

REFERENSI

Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan pendidikan karakter

dengan model pembelajaran berbasis keterampilan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054.

Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.

Azhari, M. R., Mashuri, S., & Alhabsyi, F. (2022). Integrasi pendidikan agama islam dalam pemanfaatan teknologi di era society 5.0. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 1(1), 212–217.

Fangidae, S. I., & Antika, E. R. (2023). Pengaruh Kualitas Persahabatan terhadap Kebahagiaan Siswa SMA. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 12(1), 79–94.

Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksararaga*, 3(1), 42–46.

Hariadi, H. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Otentik Aspek Sikap Sosial Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 16(1), 84–96.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/view/6898>

Hidayah, A. R., Hedyati, D., & Setianingsih, S. W. (2018). Penanaman nilai kejujuran melalui pendidikan karakter pada anak usia dini dengan teknik modeling. *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 109–114.

Insani, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar dalam Upaya Menghadapi Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8937–8941.

Juniarsih, R. (2018). Peningkatan keterampilan berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran

- kooperatif tipe think pair and share siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 1(1), 1–13.
- Kuda Bisik: Permainan yang Berbisik-bisik Menebak Nama Lawan. (2021). Dinaskebudayaan.Jakarta.Go.Id. https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/news_web/detailnews/Kuda-Bisik-Permainan-yang-Berbisik-bisik-Menebak-Nama-Lawan
- Lamuri, A. B., & Laki, R. (2022). Transformasi pendidikan dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkarakter di era disrupsi. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 21–30.
- Mae, M., Fauziyyah, S., Yulistiani, Y., & Wulansuci, G. (2023). Permainan Tradisional: Implementasi Karakter Cinta Tanah Air Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(2), 108–116.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. UI-Press.
- Permainan Cici Putri. (2023). Dinaskebudayaan.Jakarta.Go.Id. https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/news_web/detailnews/permainan-cici-putri
- Prasetya, Y., & Sarmini, S. (2023). Permainan Tradisional sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 272–288.
- Safitri, K. (2020). Pentingnya pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar dalam menghadapi era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 264–271.
- Saputra, F. A. (2024). Nilai-Nilai Budaya Pada Masyarakat Betawi Dilihat Dari Makanan Khas Tradisional. *Sajaratun: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 9(1), 94–109.
- Subhan, M., & Fithroni, H. (2022). Efektivitas Modifikasi Dalam Permainan Tradisional Terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(3), 139–146. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/43433%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/43433/37518>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Gramedia.
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 568–577.
- Yin, R. K. (2019). *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Rajawali Pers.