

## **NILAI KARAKTER ANAK DALAM PERMAINAN TRADISIONAL LEMPUNG (TANAH LIAT) DI DESA PANGGUNGROYOM**

Fitri Nawang Sari<sup>1</sup>, Wawan Shokib Rondli<sup>2</sup>, Nur Fajrie<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

[1201933261@std.umk.ac.id](mailto:1201933261@std.umk.ac.id), [wawan.shokib@umk.ac.id](mailto:wawan.shokib@umk.ac.id), [nur.fajrie@umk.ac.id](mailto:nur.fajrie@umk.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Character is a very important thing to instill from the start because with strengthening character education, children can behave well in the family environment and outside the family environment. Traditional games have an element of fun and are suitable for developing character at a young age. This study aims to explain the character values contained in traditional clay games. This research uses qualitative case study research. This study took the subject of children and parents of children with a total of six children who live in Panggungroyom Village. Data obtained through observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that there are five main characters contained in traditional clay games. The character values analyzed in traditional clay games include (1) hard work, (2) creative, (3) friendly/communicative, (4) care for the environment and (5) responsibility.*

*Keywords: Character, Clay Game (Clay)*

### **ABSTRAK**

Karakter merupakan hal yang sangat penting untuk ditanamkan sejak awal karena dengan adanya penguatan pendidikan karakter, anak dapat berperilaku dengan baik di lingkungan keluarga maupun di luar lingkungan keluarga. Permainan tradisional memiliki unsur kesenangan serta cocok untuk mengembangkan karakter pada usia anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional lempung (tanah liat). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif studi kasus. Penelitian ini dengan mengambil subjek anak dan orang tua anak dengan jumlah anak enam yang bertempat tinggal di Desa Panggungroyom. Data didapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada lima karakter utama yang terkandung dalam permainan tradisional lempung (tanah liat). Nilai-nilai karakter yang dianalisis dalam permainan tradisional lempung (tanah liat) meliputi (1) kerja keras, (2) kreatif, (3) bersahabat/komunikatif, (4) peduli lingkungan dan (5) tanggungjawab.

Kata Kunci: Karakter, Permainan Lempung (Tanah Liat)

#### **A. Pendahuluan**

Karakter merupakan hal yang sangat penting untuk ditanamkan sejak awal karena dengan adanya penguatan pendidikan karakter, hal

tersebut sejalan dengan pendapat Srijahani, Kuryanto, & Rondli (2022) menjelaskan bahwa pendidikan karakter merupakan topik yang senantiasa hangat dibahas dan

dilaksanakan pada lingkup pendidikan. Pendidikan karakter menjadi salah satu bagian penting agar kualitas sumber daya manusia meningkat lebih baik.

Setiap orang tua menginginkan anaknya tumbuh menjadi anak yang berakhlak baik, sopan dan santun. Maharani, Rondli, & Ermawati (2023) mengemukakan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti yang melibatkan aspek pengetahuan (kognitive), perasaan (feeling) dan tindakan (action). Jika tanpa ketiga aspek ini maka pendidikan karakter tidak akan efektif karena akan menghindarkan esensinya dari moralitas dan karakter kebangsaan suatu negara.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan instan juga mempengaruhi perkembangan perilaku dan karakter anak sekarang. Dengan perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap karakter anak membutuhkan variasi pendidikan karakter yang perlu dilakukan di era sekarang. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pendidikan karakter di era sekarang ini (Sholikin, Fajrie & Ismaya, 2022).

Salah satu Desa Pangungroyom adalah nama

sebuah Desa di Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah yang mengambil wujud pengrajin batu bata merah sebagai identitasnya. Batu bata sebagai identitas disebabkan masyarakat Desa Pangungroyom pada umumnya berprofesi sebagai pembuat batu bata merah. Bahan baku utama tanah liat yang digunakan untuk membuat batu bata dibeli dari pemasok tanah liat. Anak-anak dapat mendapatkan bahan permainan lempung (tanah liat) dengan mudah karena bahan permainan tersebut terdapat disekitar rumah.

Permainan sendiri mempunyai banyak manfaat. Seperti yang diungkapkan oleh Hasana, Marlina, & Muhtarom (2022) bermain memiliki kelebihan dapat membantu merangsang kelenturan dan kekuatan otot polos di pergelangan tangan dan jari anak serta koordinasi mata dan tangan karena keunggulan clay adalah teksturnya yang lembut memudahkan anak untuk dibentuk, mencubit, meremas dan membuat berbagai macam benda bentuk benda seperti binatang, manusia dan sebagainya menurut kreasi dan imajinasi anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan pada hari

Jumat tanggal 14 Oktober 2022 di Desa Panggungroyom rt 05 rw 03 Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Peneliti menemukan bahwa karakter anak yang tidak baik seperti sering bermain handphone, anak tidak patuh perintah orang tua, kadang suka membantah jika dinasehati, berkurangnya sosialisasi anak dengan temannya. Permainan tradisional lempung (tanah liat) yang sudah dimainkan oleh anak-anak memiliki beberapa manfaat seperti meningkatkan kreativitas anak.

Beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Maisarah, Mahmud & Saugi (2020) hasil penelitiannya menjelaskan penerapan metode bermain menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreatif anak.

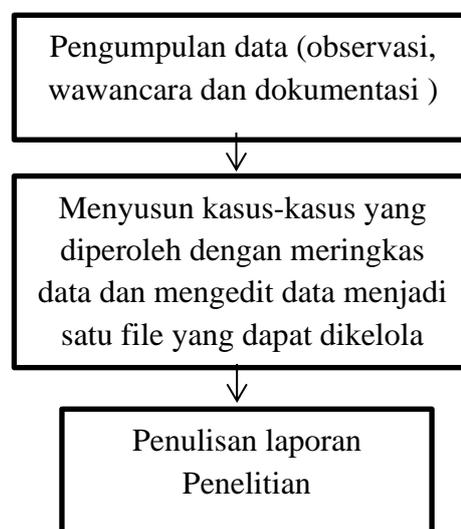
Penelitian lain juga dilakukan oleh Utami (2019) hasil penelitiannya menjelaskan fungsi permainan tradisional termasuk melalui tanah liat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok A TK Pembina Kecamatan Sanden

Berdasarkan kasus yang peneliti temukan yaitu banyak peneliti sebelumnya yang melakukan penelitian tentang manfaat dari

permainan lempung (tanah liat). Maka, peneliti tertarik untuk mengetahui apa saja nilai-nilai karakter anak Desa Panggungroyom Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati dalam permainan tradisional lempung (tanah liat).

## **B. Metode Penelitian**

Metode Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif studi kasus.



Gambar 1. Proses Analisis Studi Kasus

Sumber: (Raco, 2010: 51)

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai April 2023 di Desa Panggungroyom. Dalam penelitian ini menganalisis peran permainan tradisional dalam penguatan nilai karakter anak. Tahapan pelaksanaan penelitian ini tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap penyelesaian. Tahap perencanaan meliputi pengajuan

judul, penyusunan proposal, penyusunan instrumen penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 sampai dengan Januari 2023. Tahapan pelaksanaan meliputi dilaksanakan mulai bulan Maret sampai April 2023. Tahap penyelesaian meliputi dilakukan analisis data dan penyusunan laporan penelitian. Subjek penelitian ini yaitu anak dan orang tua anak dengan jumlah anak 6.

Sumber data yang diambil yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari observasi dan wawancara pada saat penelitian. Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada anak Desa Panggungroyom dengan usia 7 tahun dengan jumlah anak 6, sedangkan observasi dilakukan peneliti ketika anak-anak sedang bermain permainan tradisional lempung (tanah liat). Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen yang berperan sebagai pendukung dalam penelitian yaitu buku, jurnal, dokumentasi foto dan data pendukung lainnya. Sedangkan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses perolehan data pada penelitian ini dijabarkan ke

dalam langkah-langkah sesuai dengan tahapan pelaksanaannya, yaitu (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, dan (3) penyajian data (4) penarikan kesimpulan.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara tentang permainan tradisional lempung (tanah liat) di Desa Panggungroyom : Kemampuan membuat bentuk : anak dapat membuat bentuk kreasi dari tanah liat yang dicontohkan, anak terampil mengolah tanah liat untuk membuat sebuah bentuk, anak dapat membuat bentuk kreasi pilihan sendiri, anak dapat menyelesaikan bentuk kreasi dari tanah liat.

Membuat berbagai bentuk kreativitas : anak dapat membuat bentuk kura-kura, anak dapat membuat bentuk daun, anak dapat membuat bentuk asbak, anak dapat membuat bentuk kupu-kupu. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mauliyah (2022) menjelaskan bahwa diberikan contoh agar anak bisa mengikuti tahapan-tahapan selanjutnya dan anak mampu menghasilkan karya yang kreatif sesuai dengan imajinasi serta dapat menghasilkan karyanya sendiri.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara tentang nilai-nilai karakter anak dalam permainan tradisional lempung (tanah liat) Di Desa Panggungroyom. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Khoirinnida & Rondli (2021) menjelaskan bahwa penguatan pendidikan karakter merupakan gerakan untuk memperkuat karakter siswa melalui pendidikan dipersekolahan dengan melibatkan berbagai pihak dan kolaborasi antara sekolah, keluarga dan masyarakat.

1. Kerja Keras : Anak dapat menyelesaikan bentuk kreasi tepat waktu, anak tidak putus asa dalam menyelesaikan bentuk kreasi, anak tidak menyerah dalam menyelesaikan bentuk kreasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bomans Wadu, Samawati & Ladamay (2020) menjelaskan bahwa nilai karakter kerja keras dapat diartikan sebagai perilaku individu yang menunjukkan adanya usaha yang sungguh-sungguh dalam menyelesaikan segala sesuatu yang sedang dikerjakan.
2. Kreatif : Anak dapat memilih salah satu bentuk yaitu : kura-kura, daun, asbak dan kupu-kupu, anak dapat mengambil keputusan dengan

memilih bentuk kreasi dengan tepat sesuai keinginan, anak dapat menyelesaikan bentuk kreasi sesuai gambar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anastasya, Ristiyani, & Fajrie (2021) menjelaskan bahwa . kreatif merupakan upaya untuk menemukan solusi yang menarik untuk menyelesaikan suatu masalah. Dengan begitu siswa dapat menemukan hal-hal baru yang mereka dapat dari proses berpikir kreatif.

3. Bersahabat/Komunikatif : Anak saling berinteraksi saat membuat bentuk kreasi, anak berkomunikasi saat membentuk bentuk kreasi, anak saling menghargai hasil kreasi temannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Harahap, Nurliza & Nasution (2020) menjelaskan bahwa bersahabat adalah sikap atau tindakan yang berhubungan dengan orang lain yang didalamnya terdapat komunikasi yang mudah dimengerti sehingga terwujud suasana yang menyenangkan dalam bekerjasama.
4. Peduli Lingkungan : Anak membersihkan tempat membuat kreasi dari tanah liat, anak membuang alas membuat kreasi dari tanah liat pada tempatnya. Hal

tersebut sejalan dengan pendapat Nursalam et al. (2020) menjelaskan bahwa kegiatan-kegiatan yang mencerminkan kesadaran diantaranya membersihkan sampah bersama.

5. Tanggungjawab : Anak dapat menyelesaikan bentuk kreasi kelompok, anak menyelesaikan bentuk kreasi kelompok bersama-sama, anak dapat menyelesaikan bentuk kreasi pilihan sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Iskhaq, Oktaviyanti, & Fajrie (2021) menjelaskan bahwa selain itu pengrajin yang ikut bersamanya juga bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dengan baik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa nilai karakter yang terdapat anak desa Panggungroyom dalam permainan tradisional lempung (tanah liat) adalah kerja keras, kreatif, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan dan tanggungjawab. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Wawancara  
penelitian dengan anak

Sumber: Ds. Panggungroyom  
(2023)

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anastasya, Visca Elya, Ristiyani Ristiyani, and Nur Fajrie. 2021. "Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2(1): 9–14.
- Bomans Wadu, Ludovikus, Ulfa Samawati, and Iskandar Ladamay. 2020. "Penerapan Nilai Kerja Keras Dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka Di Sekolah Dasar." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* 4(1): 100–106.
- Harahap, Fauziyah, Nurliza, and Nanda E. A. Nasution. 2020. "Analisis Penggunaan Internet Terhadap Karakter Bersahabat/Komunikatif Pada Pembelajaran Biologi." *Jurnal Pelita Pendidikan* 8(1): 52–61.
- Hasana, Uswatun, Leny Marlina, and Muhtarom Muhtarom. 2022. "Pemanfaatan Media Plastisin Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Pada Kelompok B PAUD Harapan Bunda Di Desa Riding Kecamatan Pangkalan

- Lampam Kabupaten OKI.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(6): 1625–30.
- Iskhaq, Ahmad, Ika Oktaviyanti, and Nur Fajrie. 2021. “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Budaya Genteng Desa Mayongkidul Jepara.” *Jurnal Prasasti Ilmu* 1(2).
- Khoirinnida, Yuli, and Wawan Shokib Rondli. 2021. “Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik Di Era Pandemi Covid-19.” *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 21(3): 326–35.
- Maharani, Maulidya Shofia, Wawan Shokib Rondli, and Diana Ermawati. 2023. “Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD 3 Robayan.” 6(April): 2519–26.
- Mauliyah, Anita. 2022. “FINGER PAINTING SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA KELOMPOK B RA LP II SAWOTRATAP-GEDANGAN-SIDOARJO Awal Bagi Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak . 1 Mendidik Anak Sejak Dan Anak Termotivasi Untuk Belajar Karena Pembelajaran Yang Diajar.” 2.
- Nursalam, La Ode, Eko Harianto, Muhammad Hasan, and Andri Estining Sejati. 2020. “Nilai-Nilai Dalam Aktualisasi Peningkatan Karakter Kepedulian Lingkungan Mahasiswa.” *Tunas Geografi* 8(2): 151.
- Sholikin, Muhammad, Nur Fajrie, and Erik Aditia Ismaya. 2022. “Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor Dan Egrang.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(3): 1111–21.
- Sriyahani, Yanika, Mohammad Syaffruddin Kuryanto, and Wawan Shokib Rondli. 2022. “Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Desa Sitimulyo.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10): 4416–23.