

KARAKTER BERTANGGUNG JAWAB DALAM PERMAINAN *UCING SUMPUT* SISWA SEKOLAH DASAR DI KAMPUNG PASIRMULYA KECAMATAN PANGALENGAN

Kamal Ismail

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: kamalismail121@upi.edu

ABSTRAK

Artikel ini berisi gambaran mengenai Ucing Sumpit dalam karakter bertanggung jawab. Ruang lingkup dari artikel ini berisi tentang pengertian, struktur dan kegiatan dari Ucing Sumpit. Metode yang di gunakan dalam penulisan artikel ini berupa tinjauan pustaka dan observasi lapangan di Kampung Pasirmulya. Hasil dari kajian ini berupa gambaran mengenai pemerolehan karakter bertanggung jawab melalui Ucing Sumpit, kemudian hasil guna dari tulisan ini menjadi referensi dalam pengembangan penelitian karakter bertanggung jawab.

Kata Kunci: Karakter, Ucing Sumpit, Bertanggung Jawab

ABSTRACT

This article provides an overview of Ucing Sumpit in the character of responsibility. The scope of this article contains the definition, structure and activities of Ucing Sumpit. The methods used in writing this article are literature review and field observation in Pasirmulya Village. The result of this study is a description of the acquisition of responsible character through Ucing Sumpit, then the use of this paper becomes a reference in the development of responsible character research.

Keywords: *Character, Ucing Sumpit, Responsibility*

How to Cite Ismail, K. (2024). KARAKTER BERTANGGUNG JAWAB DALAM PERMAINAN UCING SUMPUT SISWA SEKOLAH DASAR DI KAMPUNG PASIRMULYA KECAMATAN PANGALENGAN. *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 155–163. <https://doi.org/10.58988/almubtadi.v2i1.283>

PENDAHULUAN

Kampung Pasirmulya, terletak di dusun tiga desa Margamulya kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung. Sebelumnya kampung Pasirmulya sering di sebut oleh warga masyarakat setempat dengan Pasir Sinyoh, dikarenakan ada sebuah cerita dari mulut ke mulut bahwa ada seorang anak dari koloni Belanda yang hilang dan meninggal di daerah tersebut. Di kampung Pasirmulya terdapat sebuah permainan yang sering di mainkan oleh anak-anak, yaitu Ucing Sumput.

Ucing merupakan kata dalam bahasa Sunda untuk menyebut kucing. Banyak jenis permainan yang menggunakan kata ucing seperti ucing batu, ucing beling, ucing jidar, ucing sumput, ucing dongko, ucing guliweng, ucing hui, ucing kuriling, dan ucing-ucingan. Tampak beberapa kesamaan dalam permainan yang terdapat kata “ucing” dalam penamaannya. Persamaan tersebut salah satunya ialah sebelum memulai permainan, biasanya dimulai dengan menentukan siapa yang menjadi ucing. Penentuan siapa yang berperan sebagai ucing ini biasanya ditentukan berdasarkan lagu ataupun undian (misalnya hompimpah alaihum gambreng). Anak yang kalah kemudian harus menjadi ucing (Rostiyanti, 2020).

Karakter baik menurut Michael Novak (dalam Lickona, 2012) merupakan “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religious, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat dalam sejarah”. Kemudian menurut Aristoteles mendefinisikan karakter baik dalam kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seorang dan orang lain (Lickona, 2013).

Berkaitan dengan hal di atas dapat terlihat bahwa proses penanaman karakter dapat dilakukan melalui permainan. Adapun karakter merupakan sebuah watak yang mempengaruhi setiap segenap pikiran dan perilaku yang dimiliki manusia. Lebih jauh lagi,

Lickona menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai karakter melalui sebuah proses yang sistematis yakni pendidikan dapat memberikan dampak terhadap perkembangan karakter siswa yang lebih baik (Lickona, 2013).

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode penelitian etnografi, menurut James P. Spradley, merupakan pekerjaan mendeskripsikan suatu kebudayaan. Tujuan utama etnografi ini adalah untuk memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli, sebagaimana dikemukakan oleh Bronislaw Malinowski, bahwa tujuan etnografi adalah "memahami sudut pandang penduduk asli, hubungannya dengan kehidupan, untuk mendapatkan pandangannya mengenai dunianya". Selanjutnya, Spradley berpendapat bahwa etnografi bermakna untuk membangun suatu pengertian yang sistemik mengenai semua kebudayaan manusia dari perspektif orang yang telah mempelajari kebudayaan itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Utama

Karakter utama yang muncul pada permainan ucing sumput adalah karakter bertanggung jawab. Karakter tersebut muncul dalam permainan ucing sumput karena pada permainan tersebut anak-anak akan melakukan pembagian tugasnya secara bertanggung jawab. Dalam hal ini sikap bertanggung jawab akan terlihat ketika pemain yang menjadi ucing akan menerima secara bertanggung jawab peran yang pemain yang terima.

Permainan ucing sumput juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan rasa tanggung jawab kepada sesama untuk mencegah terjadinya sebuah kenakalan, dalam hal ini permainan ucing sumput menjadi sebuah aktivitas pengalihan agar anak tidak melakukan sebuah perbuatan yang meengarah kepada kenakalan antar teman sebayanya (Lickona, 2013)

Pada hakikatnya, permainan ucing sumput akan mengajarkan prinsip-prinsip bertanggung jawab kepada anak. Salah satu contohnya adalah ketika seorang pemain terpilih menjadi ucing, pemain akan menjalankan perannya dengan bertanggung jawab

supaya pemain tersebut terlepas dari peran sebagai ucing (Lickona, 2013). Pada hakikatnya prinsip bertanggung jawab dapat diwujudkan dalam beberapa hal, yang di antaranya, (1) bersungguh-sungguh dalam berbagai hal (2) berusaha melakukan yang terbaik (3) disiplin (4) taat aturan (5) berani mengambil resiko (6) jujur dalam bertindak (Kemdikbud, dalam Gischa, 2021)

Dalam permainan ini ucing harus memiliki kemampuan berlari dengan kencang agar mampu mengenai atau menangkap teman-temannya yang berlarian. Permainan tersebut menuntut ucing memiliki kemampuan fisik yang kuat. Ucing harus bisa berlari kencang, teliti, dan memiliki kekuatan. Selain itu, ucing harus memiliki kemampuan mengatur strategi agar tidak kehabisan energi agar ucing dapat melepaskan dirinya dari peran ucing untuk kemudian berubah menjadi pihak yang dikejar oleh ucing. Sang ucing berusaha mendayagunakan seluruh kemampuan dirinya agar dapat melepaskan diri dari peran ucing tersebut. (Rostiyanti, 2020)

Karakter Pendukung

Kata ucing (kucing) dalam permainan tradisional anak direpresentasikan berkaitan dengan kolektif masyarakat yang menjadi identitas lokal masyarakat Sunda. Banyaknya permainan anak yang dimulai dengan kata ucing sebagai ikon kata dalam permainan tersebut mereprestasikan bahwa kucing merupakan hewan yang terdekat dengan manusia yang berada di dalam rumah maupun di luar rumah. Karakter kucing yang lincah, lucu, baik, namun suka mencuri makanan dengan mengendap-ngendap dan mengejar-ngejar tikus merupakan simbol bahwa peran yang semestinya dalam kehidupan adalah sosok seperti kucing yang harus lincah berjuang untuk melepaskan dari keterpurukan. Hal ini berperan juga sebagai norma-norma sosial dan media pendidikan bagi anak (Rostiyanti, 2020)

Menurut Narwanti (2011) kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Indikator dari sikap kerja keras adalah menyelesaikan semua tugas dengan baik dan tepat waktu, tidak putus asa dalam menghadapi masalah dan aktif mengajukan pendapat saat pembelajaran.

Dapat kita simpulkan bahwa selain karakter bertanggung jawab terdapat karakter pendukung dalam implementasinya,

diantaranya berjuang, lincah, kerja keras. Karakter ini erat kaitanya dengan permainan ucing sumput yang saling berkaitan satu sama lain.

Pengembangan “Ucing Sumput” Sebagai Strategi Pengembangan Karakter bertanggung Jawab di Sekolah Dasar

Pendidikan di sekolah hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh bukan hanya dalam membangun kecerdasan, keterampilan saja, namun juga dalam membangun karakter anak. Oleh karena itu pengembangan karakter di sekolah secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar dalam proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Menurut Lickona (2012) karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik.

Permainan ucing sumput juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan rasa tanggung jawab kepada sesama untuk mencegah terjadinya sebuah kenakalan, dalam hal ini permainan ucing sumput menjadi sebuah aktivitas pengalihan agar anak tidak melakukan sebuah perbuatan yang mengarah kepada kenakalan antar teman sebayanya (Lickona, 2013)

Dalam pengembangannya di sekolah dasar, penanaman karakter tanggung jawab dapat dikemas dengan menarik dan menyenangkan melalui permainan ucing sumput. Karena selain permainan tersebut mudah untuk dilakukan, permainan ucing sumput mengandung banyak pembelajaran yang bisa kita gali lebih dalam. Manfaat yang bisa didapat oleh anak/peserta antara lain: belajar menghitung, melatih motorik kasar, mengasah ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran, belajar mengingat nama, belajar mengikuti aturan. Permainan tradisional ini juga menjadikan anak lebih kuat dan tangkas secara fisik. Selain itu memberikan pendidikan pada anak untuk bermain sportif, jujur, dan kreatif (Marnes, 2015; Wahid, Dkk, 2023)

Ucing direpresentasikan sebagai sosok yang harus memiliki kemampuan gerak dan memahami lingkungan sekitarnya. Selain itu, pihak yang terlibat dalam permainan ini tidak dibedakan berdasarkan kelamin. Setiap anak baik perempuan maupun laki-laki dapat bermain bersama. Posisi perempuan dan laki-laki dipandang sama, yakni sama-sama berkesempatan menjadi ucing, sama-sama berkesempatan menjadi yang dikejar ucing. Dalam konteks ini

terlihat bahwa permainan ini tidak bias gender (Rostiyanti, 2020; Wahid. Dkk, 2022).

Berdasarkan penelitian di atas permainan dapat digunakan sebagai media penanaman pendidikan karakter. Pendidikan karakter bisa di aplikasikan dalam sebuah permainan agar penanaman karakter tidak bersifat kaku dan membosankan (Herlambang, Wahid & Solahudin, 2021; Yuniarti. Dkk, 2022). Kemudian hal yang melatarbelakangi penelitian tersebut karena keprihatinan peneliti dengan permainan-permainan tradisional yang mulai terkikis oleh permainan modern yang berkembang sekarang. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan antusias para pendidik untuk mengembangkan permainan tradisional yang mulai ditinggalkan (Wahid, Nurihsan & Nuryani, 2023; Wahid. Dkk, 2022; Yunansah. Dkk, 2022).

Kemudian dapat kita lihat juga dalam penelitian di atas ternyata permainan tradisional bisa di aplikasikan ke dalam permainan digital, salah satunya dalam bentuk permainan mobile berbasis android. Adaptasi permainan tradisional ke dalam bentuk digital sebagai upaya dalam melestarikan budaya dengan cara kekinian, diharapkan dalam penerapan permainan tradisional berbentuk digital dapat di jangkau oleh anak zaman sekarang (Abidin. Dkk, 2022; Wahid & Saputra, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa permainan Ucing Sumput yang dilaksanakan di Kampung Pasirmulya Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung, permainan ucing sumput dapat meningkatkan karakter tanggung jawab anak. Sebab dalam permainan ini mengajarkan prinsip-prinsip tanggung jawab diantaranya, (1) bersungguh-sungguh dalam berbagai hal (2) berusaha melakukan yang terbaik (3) disiplin (4) taat aturan (5) berani mengambil resiko (6) jujur dalam bertindak.

Dalam pengembangannya di sekolah dasar, penanaman karakter tanggung jawab dapat dikemas dengan menarik dan menyenangkan melalui permainan ucing sumput. Karena selain permainan tersebut mudah untuk dilakukan, permainan ucing sumput mengandung banyak pembelajaran yang bisa kita gali lebih

dalam. Alat yang digunakan dalam permainan ucing sumput juga mudah didapatkan dan mudah digunakan tanpa peralatan khusus sehingga sangat cocok bagi media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar karena permainan ini memiliki unsur yang menyenangkan serta memberikan rasa kegembiraan dan keceriaan bagi para pemain. Maka dari itu, permainan ucing sumput baik digunakan dalam pembelajaran karakter anak di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Yunansah, H., Irianto, D. M., Herlambang, Y. T., & Wahid, R. (2022). Utilization Of Organic Waste To Become Eco-Enzyme In Developing Community Environmental Literacy. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2795-2800.
- Adihasdian. (2012). *Ucing Sumput*. [Online]. Sumber: <https://hasdianadi.wordpress.com/2012/12/06/ucing-sumput/>. Diakses Pada Tanggal 01 Mei 2021
- Basuki, S. (2013). Pembentukan karakter melalui modifikasi permainan dalam pelajaran Pendidikan jasmani. *Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Gischa, S. (2021). *Contoh Sikap Tanggung Jawab dalam Kehidupan Sehari-Hari*. [Online]. Sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/19/144859969/contoh-sikap-tanggung-jawab-dalam-kehidupan-sehari-hari>. Diakses Pada Tanggal 01 Mei 2021
- Halimatussadiyah, dkk. (2016). Perkembangan karakter tanggung jawab anak melalui Cooking Class. *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia kampus Cibiru.
- Hamdani, M. Y. (2015). Permainan anak-anak di kecamatan Congeang Kabupaten Sumedang. *Lokabasa*. 6(2).
- Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Solahudin, N. (2021). Landasan Pendidikan: Sebuah Tinjauan Multiperspektif Dasar Esensial Pendidikan Indonesia. Bandung: Yayasan Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan Multiliterasi.
- Herpandika, R & Dhedy Y. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*. ISSN 2622-0156
- Lickona, T. (2012). *Pendidikan Karakter: Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Lickona, T. (2013). *Persoalan Karakter: Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian yang Baik, Integritas, dan Kebajikan Lainnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marnes, M. (2015). *Permainan Ucing Sumput atau Petak Umpet*. [Online]. Sumber : <https://www.marneskliker.com/2015/01/permainan-ucing-sumput-atau-petak-umpet.html?showComment=1421767818528>. Diakses Pada Tanggal 30 April 2021
- Niken (2019). *Petak Umpet, Permainan Tradisional di Seluruh Belahan Dunia*. [online]. Sumber : <https://www.indozone.id/fakta-dan-mitos/kJs4XW/petak-umpet-permainan-tradisional-di-seluruh-belahan-dunia/read-all>. Diakses pada Tanggal 01 Mei 2021
- Permana, A. M. (2015). *Kaulinan Barudak*. Bandung: Salakanagara & Putra Pajajaran Mandiri
- Rahman, Y. dkk. (2020). Aplikasi Augmented Reality Mobile Game ucing Sumput Berbasis GPS based Tracking. *Jurnal simetris*.11(1)
- Rostiyanti, A. (2020). “Ucing” Dalam Permainan Tradisional Anak Sunda. [Online]. Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/ucing-dalam-permainan-tradisional-anak-sunda/>. Diakses Pada Tanggal 19 April 2021
- Satriana, M. (2011). Permainan Tradisional Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. PPs Universitas Negeri Jakarta.
- Siburian, P. (2015). 1. Penanaman Implementasi Karakter Bertanggung Jawab. *Jurusan Pendidikan Elektro Fakultas Teknik*. Universitas Negeri Medan
- Supriyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Jaman Dulu*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Wahid, R., Nurihsan, J., & Nuryani, P. (2023). Kajian Pedagogik Tentang Pendidikan Multikultural Pada Materi PPKn Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1519-1525.
- Wahid, R., Herlambang, Y. T., Hendrayani, A., & Susilo, S. V. (2022). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perubahan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1626-1633.
- Wahid, R., Purhasanah, S., & Asrina, N. J. (2023). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini. *Jurnal El-Audi*, 4(2), 50-55.

- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1136-1149.
- Yuniarti, Y., Wahid, R., Dewi, D. A., & Irianto, D. M. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Potensi Lokal Melalui Program Desa Binaan Di Desa Legok Pego Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, 1(2), 45-51.