

## PERMAINAN TRADISIONAL SEMBILUN DARI PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG DAN PEMBENTUKAN KARAKTER GEMAR MEMBACA PADA PESERTA DIDIK MI/SD DI INDONESIA

**Sheila Silfia**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: [sheila.silfia19@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:sheila.silfia19@mhs.uinjkt.ac.id)

**Anis Fuadah Z**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: [Anisfuadah.zuhri@uinjkt.ac.id](mailto:Anisfuadah.zuhri@uinjkt.ac.id)

### Abstract

*Formation of character is a direction in shaping the discipline of values, attitudes of a person. This study discusses the interrelationship between the playing game of Bangka Belitung and the character formation of students so they like to read. The waning of students' awareness to read becomes an important problem that must be resolved. So, there is a need to grow the character of reading fondness as part of character planting. Reading is important to instill students from an early age so that they are accustomed to and can become a hobby or a favorite of students because of a habit. This journal aims to instill the character of fond of reading to students through the traditional game of Sembilun from Bangka Belitung, instilling social attitudes and the love of the motherland by preserving the game characteristics of the Bangka Belitung region. Traditional games besides being fun also have many benefits. Among them can develop aspects of knowledge, attitudes, and skills in students. So that this game is suitable to be made as a learning medium for forming reading characters in students.*

**Keywords :** *Traditional games, character building, love to read*

### Abstrak

*Pembentukan karakter adalah suatu arahan dalam membentuk disiplin nilai, sikap dari seseorang. penelitian ini membahas tentang keterkaitan antara permainan sembilun dari Bangka Belitung dengan pembentukan karakter anak didik agar gemar membaca. Memudarnya kesadaran anak didik untuk membaca menjadi masalah penting yang harus terselesaikan. Sehingga, harus adanya kesadaran untuk menumbuhkan karakter gemar membaca sebagai penumbuhan nilai karakter pada anak didik. Membaca merupakan hal yang penting di tanamkan kepada anak didik sejak dini agar mereka terbiasa dan dapat menjadi suatu kegemaran atau kesukaan anak didik karena adanya suatu kebiasaan. Jurnal ini bertujuan untuk menanamkan karakter gemar membaca kepada anak didik melalui permainan tradisional Sembilun dari Bangka Belitung, menanamkan sikap sosial dan cinta tanah air dengan menjaga ciri khas permainan dari daerah Bangka Belitung. Permainan tradisional selain menyenangkan juga memiliki banyak manfaat. Di antaranya dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak didik. Sehingga permainan ini cocok untuk di jadikan*

*sebagai media pembelajaran untuk membentuk karakter gemar membaca pada anak didik.*

**Kata kunci :** *Permainan tradisional, pembentukan karakter, gemar membaca*

## **A. PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi ini, minat baca masyarakat Indonesia masih rendah dibandingkan dengan aktifitas lainnya dalam 1 hari. Survei yang pernah dilakukan oleh Perpunas di tahun 2015 Publikasi survei ini berjudul “Hasil Kajian Budaya Baca Masyarakat Indonesia”. Survei dilakukan di 11 Provinsi (28 Kabupaten/Kota) dengan mempertimbangkan representasi daerah untuk menggambarkan kondisi secara nasional. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mengisi waktu luang untuk melakukan aktivitas selain membaca, sementara aktivitas membaca hanya dilakukan sedikit peminat saja. Aktivitas selanjutnya yang sebagian besar dilakukan ialah menonton TV dan aktivitas bermain gim atau media sosial melalui gadget , tablet, dan komputer. Sedikitnya minat membaca masyarakat Indonesia dapat berdampak negatif bagi diri sendiri dan juga bagi kemajuan bangsa Indonesia. (Lukman Solihin dan Bakti Utama, 2019 : 14-15)

Sementara itu, mengenai tingkat membaca dikalangan siswa, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Early Grade Reading Assessment (EGRA) yang dilakukan oleh ACDP Indonesia dengan dukungan dana dari USAID. Penilaian ini untuk mengukur secara teratur seberapa baik siswa di kelas-kelas awal sekolah dasar memiliki keterampilan Aktivitas Literasi Membaca. Penilaian pertama dilakukan pada tahun 2012 kepada 4.233 siswa kelas 3 di 184 sekolah yang tersebar di 7 provinsi. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas 3 dapat membaca Bahasa Indonesia, namun mereka belum tentu paham apa yang mereka baca. Hanya beberapa dari para siswa itu yang mampu memahami tulisan dengan baik, yaitu mereka yang membaca dan mampu menjawab sedikitnya 4 dari 5 pertanyaan dengan benar. (Lukman Solihin dan Bakti Utama, 2019 : 16-17)

Tingkat literasi membaca di Indonesia sangat rendah. Berdasarkan uji literasi yang dilakukan oleh IEA tahun 2011 (data PIRLS), Indonesia berada pada peringkat ke 45 dari 48 negara yang menjadi peserta dengan skor 428 (skor rata-rata peserta 500). (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016 hal 1). Sementara, uji literasi membaca menurut data PISA 2009 peserta didik Indonesia berada di peringkat ke 57 dengan skor 396 (skor rata-rata 493), sedangkan data PISA 2012 menunjukkan peserta didik Indonesia berada di peringkat ke 64 dengan skor 396 dari rata-rata skor OECD 496, sebanyak 65 negara berpartisipasi dalam PISA 2009 dan 2012 (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan). Berdasarkan data PISA 2015 tingkat literasi di Indonesia belum ada peningkatan dalam kemajuan yaitu sebesar 1 poin dari skor 396 di tahun 2012 menjadi 397 di tahun 2015. Peningkatan tersebut mengangkat posisi Indonesia 6 peringkat ke atas (peringkat 62 dari 70 peserta) bila dibandingkan posisi peringkat kedua dari bawah pada tahun 2012 (OECD, 2015). Meski terdapat peningkatan namun tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah. Rendahnya minat membaca membuktikan bahwa proses pendidikan di Indonesia belum mengembangkan minat peserta didik terhadap pengetahuan. (Sulistyo, 2017 : 49)

Berdasarkan data diatas, dapat kita lihat bahwa minat membaca anak-anak cenderung masih rendah. Anak-anak cenderung lebih senang untuk melakukan kegiatan lain selain membaca seperti kegiatan bermain game online, atau menonton televisi serta permainan yang lainnya yang dapat menurunkan minat baca dan proses belajar di usia mereka. Anak-anak biasanya kurang tertarik untuk membaca karena mereka beranggapan bahwa membaca adalah hal yang tidak menyenangkan, membosankan, dan kurang menarik.

Padahal, membaca merupakan salah satu aktifitas yang sangat penting dalam kehidupan terutama dalam proses belajar pada peserta didik karena peserta didik dapat memahami pengetahuan yang diberikan guru adalah salah satunya melalui membaca. Manfaat membaca bagi anak didik adalah dapat menyehatkan otak, menambah wawasan dan pengetahuan, meningkatkan kualitas mengingat pada otak dan lain-lain. Membaca adalah jendela dunia yang mempunyai manfaat bagi kehidupan kita seperti membaca dapat meningkatkan kecerdasan, dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, dapat mengetahui berbagai informasi dari berbagai dunia.

Jika tidak di biasakan sejak dini, maka anak-anak akan terus tidak suka membaca hingga anak dewasa. Sebagai contoh karena jarang membaca saat anak di beri soal dengan teks yang panjang, maka mereka malas untuk membacanya dan menjawab soal tersebut dengan seadanya. Kemungkinan pertama, hal ini terjadi karena anak tidak terbiasa membaca dan kemungkinan kedua adalah anak kurang memahami apa yang dibacanya. Maka membaca sangat penting bagi kemajuan peserta didik terutama sampai mereka memasuki tahapan kelas belajar yang lebih tinggi, karena membutuhkan berbagai informasi mengenai mata pelajaran yang mereka pelajari dari buku yang mereka baca.

Hal tersebut tentunya sangat tidak baik bagi anak, karena anak semakin di hadapkan dengan teknologi dan zaman yang semakin maju maka anak sangat penting untuk mengimbangi perkembangan teknologi dan zaman yang mengalami kemajuan yang di peroleh melalui pengetahuan yang di dapat dengan membaca.

Oleh karena itu perlunya peran penting dan adanya kerjasama antara guru, orang tua, dan pemerintah guna meningkatkan minat membaca anak. Sebagai contoh jika hanya guru dan pemerintah yang berperan dalam meningkatkan minat baca anak sementara tidak adanya dorongan dari orang tua atau member fasilitas dengan memberi anak buku bacaan yang dapat menarik minat anak maka hal tersebut tidak akan terwujud, begitupun sebaliknya. Atau jika hanya orang tua yang berperan untuk meningkatkan minat baca anak sementara guru dan pemerintah tidak mendukung atau memberi dorongan kepada anak maka hal tersebut juga tidak akan terwujud.

Kita menyadari bahwa minat dan kebiasaan membaca perlu di tanamkan pada peserta didik sejak dini, agar hal itu menjadi kebiasaan yang akan terus mereka bawa sepanjang masa. Dengan bimbingan orang tua serta guru dalam mendidik anak untuk rajin membaca dan belajar, maka hal tersebut akan membawa anak didik kepada kesuksesan di masa mendatang. Sebab anak membutuhkan dorongan dari orang tua maupun guru agar anak dapat menyukai membaca dari kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dalam upaya meningkatkan gemar membaca peserta didik, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan minat peserta didik dalam

membaca seperti membuat peremajaan perpustakaan sehingga peserta didik tertarik untuk berkunjung kesana, membuat taman baca untuk peserta didik, mengadakan perpustakaan keliling yang akan berkunjung ke sekolah sekolah dan sebagainya.

Seorang guru pun harus kreatif dalam menciptakan berbagai cara agar peserta didik senang membaca seperti mendongeng dengan memasukan unsur humor di dalamnya agar anak didik tertarik dan senang dalam membaca, mengajak anak keperpustakaan yang menarik untuk di kunjungi seperti adanya hiasan poster gemar membaca, memberikan hadiah kepada anak yang senang membaca, atau dapat juga melalui permainan tradisional. Karena biasanya anak anak menyukai dunia bermain dan ketika seorang guru dapat menarik minat membaca melalui permainan, maka membaca bukan lagi suatu hal yang membosankan melainkan akan menjadi hal yang menyenangkan bagi peserta didik.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain (Tedjasaputra, 2001:30-45);

1. Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
2. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas (kemampuan mental dalam beradaptasi).
3. Untuk perkembangan aspek sosial. Dari sini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya,
4. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu.

5. Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain,
6. Untuk mengasah ketajaman penginderaan. Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya.(Nurhayati simatupang,2005 : 25)

Penggunaan Permainan tradisional tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan gemar membaca pada anak, namun penggunaan permainan tradisional sebagai media juga dapat mengenalkan kembali kepada anak-anak tentang permainan tradisional sehingga anak-anak menjadi senang terhadap permainan tradisional dan dapat melestarikan budayanya.

Salah satu Permainan tradisional yang akan di gunakan sebagai media untuk pembentukan karakter gemar membaca pada anak melalui permainan tradisional yaitu permainan tradisional Sembilun. Permainan tradisional ini merupakan permainan dari daerah Bangka Belitung. Dalam permainan tersebut dapat dilakukan oleh 5 sampai 10 orang yang masing-masing sebagai pemain bertahan dan pemain penyerang.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka, dapat disimpulkan bahwa permainan sembilun dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan karakter gemar membaca siswa melalui permainan tradisional selain dapat meningkatkan gemar membaca juga dapat melatih anak didik dalam berinteraksi dengan sesama, mempengaruhi nilai moral anak, mempengaruhi perkembangan fisik serta kreatifitas anak.

## **B. METODOLOGI**

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (library research), Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2003:3). Dalam penelitian studi pustaka setidaknya ada empat ciri

utama yang penulis perlu perhatikan diantaranya : Pertama, bahwa penulis atau peneliti berhadapan langsung dengan teks (nash) atau data angka, bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan. Kedua, data pustaka bersifat “siap pakai” artinya peneliti tidak terjun langsung kelapangan karena peneliti berhadapan langsung dengan sumber data yang ada di perpustakaan. Ketiga, bahwa data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh bahan atau data dari tangan kedua dan bukan data orisinal dari data pertama di lapangan. Keempat, bahwa kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Zed, 2003:4-5). Penulis memperoleh referensi tersebut dari berbagai sumber seperti dari buku, jurnal, skripsi dan karya tulis lainnya. dalam proses menulis aritkel ini, penulis mengumpulkan seluruh data yang berkaitan dengan tema yang di bahas yaitu permainan tradisional sembilun dari provinsi kepulauan Bangka Belitung dan pembentukan karakter gemar membaca pada peserta didik MI/SD di Indonesia.kemudian setelah memenuhi sumber yang cukup, penulis lalu menganalisis data dari sumber di percaya dan meringkas tulisan menjadi sebuah kesimpulan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita mencari makna dari permainan itu secara mendalam. Kondisi lingkungan bermain yang sudah berbeda bagi anak, menjadikan permainan tradisional jarang di mainkan oleh anak-anak zaman sekarang, mereka lebih mengenal jenis permainan yang bersifat elektronik dan digital. Jenis permainan tradisional seakan-akan tersingkirkan dari lingkungan anak-anak yang terkikis oleh permainan modern seperti PlayStation (PS) dan jenis permainan canggih lainnya. (Nurhayati, 2012 : 40)

Menurut Nurcahyo (2011:5) “Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang didasarkan pada nilai budaya daerah setempat”. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai sumber kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Sedangkan menurut



pendapat Achroni (2012:45) “Permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan”.(Nurarif & Kusuma, 2013 : 15-16)

Menurut Mulyadi (2004), bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum di kenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang di timbulkan oleh hubungan tersebut. Menurutnya, terdapat lima pengertian bermain: a). bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. b). bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik. c). bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur paksaan. d). melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. e). memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreatifitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial.

Mutiah (2010:113) juga mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuh-kembang, fungsi yang dimaksud antara lain seperti berikut.

- a. Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. Eliasa (2012:5) juga mengemukakan bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi egosentrisnya karena berusaha bersaing dengan jujur, sportif, 91 Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional tahu akan haknya dan peduli dengan hak orang lain, sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi.
- b. Permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak.



- c. Permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak. Ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagairasa yang dirasakannya ketika bermain.(Kunci, 2013 : 90-91).

Maka, dapat kita simpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan daerah yang sederhana dalam suatu kebudayaan setempat, yang di dalamnya terdapat manfaat baik bagi anak selain menjadi hiburan, juga terkandung nilai-nilai kebaikan seperti melatih kekompakan, melatih solidaritas, melatih kecepatan, melatih mencintai budaya sendiri, melestarikan budaya setempat agar tidak punah serta melatih anak agar dapat bersosialisasi dengan lingkungan. Dengan demikian anak tidak terus-menerus di sibukkan dengan gadget mereka, yang secara tidak langsung dapat merusak anak dengan kecenderungan bermain gadget hanya dalam hal permainan.

## **2. Permainan Tradisional Sembilun**

### **a. Pengertian Permain Tradisional Sembilun**

Bangka Belitung merupakan salah satu daerah yang masih melestarikan permainan tradisional, masyarakat di sana masih melestarikan permainan tradisional. Permainan tersebut di antaranya permainan gasing, cak lingking, kelereng, sembunyi gong, sembilun, lompat tali, egrang, congklak, dan permainan tradisional lainnya. Makna dari permainan sembilun yaitu sebagai pembelajaran kepada masyarakat untuk hidup saling menjaga kekompakan dan memegang nilai kebersamaan. Hal ini juga memberikan arti bahwa manusia tidak boleh menyerah, di setiap kemauan pasti ada jalan. Peluang selalu ada tetapi kesempatan selalu sedikit, manusia harus dapat menggunakan kesempatan tersebut sebaik-baiknya agar dapat mencapai tujuan dan sebuah kesuksesan. (Y.R. Sari, 2016 : 82)

Permainan sembilun serupa dengan permainan tradisional gobak sodor. Permainan Sembilun merupakan permainan tradisional khas Bangka yang mana para pemainnya berjumlah 5 orang yang harus melewati hadangan dari 5

orang peserta lainnya. Arena sembilun dibuat kotak-kotak seluas sekitar 2x2 meter sebanyak 8 kotak yang dibatasi oleh tali rafia atau garis.

#### **b. Langkah-langkah Permainan Tradisional Sembilun**

Langkah-langkah permainan tradisional sembilun yaitu:

- 1) Panitia lomba menggunakan tali rafia membuat kotak sebanyak 8 kotak berbaris dua dengan waktu permainan 2 x 5 menit.
- 2) Pertama ditentukan siapa tim yang terlebih dahulu menyerang dan mana tim yang bertahan agar areanya tidak ditembus pemain lawan.
- 3) Nilai diberikan kepada pemain yang berhasil keluar dari area lawan yang dijaga dan jika ada salah satu lawan tertangkap atau tersentuh oleh pemain lawan maka dilakukan rotasi lagi tim yang menyerang dan bertahan.
- 4) Siapa yang berhasil nilai terbanyak maka tim tersebutlah yang menang.



**Gambar 2.1 Permainan Sembilun**

Sumber: <https://www.kompasiana.com/eddo.richardo/5adff480ab12ae29476d1a12/serunya-lomba-permainan-tradisional-di-bangka?page=2> (Di unduh 15 April 2020)

#### **c. Langkah-langkah Permainan Tradisional Sembilun yang Di modifikasi**

Langkah-langkah permainan tradisional sembilun akan dimodifikasi untuk pembentukan karakter gemar membaca, yaitu sebagai berikut:

- 1) Panitia lomba menggunakan tali rafia membuat kotak sebanyak 8 kotak berbaris dua dengan waktu permainan 2 x 5 menit.
- 2) Panitia lomba menyiapkan buku cerita dengan judul yang sama untuk diberikan kepada masing-masing tim.

- 3) Panitia lomba meminta masing-masing tim untuk membaca buku cerita tersebut dan memahami isinya sebelum memulai permainan.
- 4) Panitia lomba meminta masing-masing tim membuat 5 pertanyaan dari buku cerita yang telah diberikan kepada masing-masing tim.
- 5) Pertama ditentukan siapa tim yang terlebih dahulu menyerang dan mana tim yang bertahan agar areanya tidak ditembus pemain lawan.
- 6) Wasit mengawasi jalannya permainan dan mencatat nilai yang diperoleh oleh masing-masing tim.
- 7) Nilai diberikan kepada pemain penyerang yang berhasil keluar dari area pemain bertahan yang dijaga dengan syarat pemain harus dapat menjawab pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh pemain bertahan, jika ada salah satu pemain penyerang tidak berhasil menjawab pertanyaan dari pemain lawan maka akan dilakukan rotasi lagi tim yang penyerang dan bertahan.
- 8) Tim yang berhasil mendapatkan nilai terbanyak maka tim tersebutlah yang akan menjadi menang. (Ayuningtyas, 2015 : 21-22)

### **3. Pembentukan Karakter Gemar Membaca**

Pendidikan karakter sangat diperlukan oleh pemerintah sebagai dasar pendidikan Indonesia (Septiana, 2012). Karakter diartikan sebagai tabiat, yakni perbuatan, watak, perilaku, atau kebiasaan yang selalu dilakukan. Pembelajaran bahasa Indonesia juga dianggap penting untuk memberikan sumbangsi penanam karakter pada anak melalui empat kemahiran berbahasa: menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Wulandari, 2015). Pembentukan karakter dapat diaplikasikan dalam perilaku sehari-hari di sekolah seperti merawat serta menjaga lingkungan dengan menanam tanaman, peduli terhadap sesama, dan sikap-sikap mulia lainnya. Karakter baik atau jelek tercipta melalui latihan dan pembiasaan secara rutin. (Setiawati, 2015 : 68)

Pendidikan karakter merupakan cara dalam menanamkan nilai karakter untuk warga sekolah diantaranya komponen pendidikan. Kesadaran serta perilaku mau melaksanakan nilai berketuhanan terutama kepada Tuhan,

terhadap diri, dan orang lain, masyarakat, serta bangsa serta menjadi manusia yang berbudi luhur. Nilai pembentuk karakter berlandaskan oleh agama, Pancasila, berbudaya dan bertujuan kependidikan, Ada 18 landasan nilai karakter diantaranya: religius, kerja keras, disiplin, ingin tahu, jujur, semangat, berbangsa, toleran, mencintai tanah air, bertanggung jawab, berprestasi, bersosialisasi, komunikatif, peduli terhadap lingkungan dan sesama manusia, mampu berdamai, gemar dan rajin membaca. (Febriandari, 2019 : 215-216 )

Definisi membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yg tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati), selain itu membaca juga diartikan sebagai mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, mengucapkan, meramalkan dan menduga (Muhammadi, Taufina, & Chandra, 2018). Membaca adalah kegiatan fisik dan mental yang dapat berkembang menjadi suatu kebiasaan yang positif sebagaimana kebiasaan-kebiasaan lainnya (Wicaksono, Ekowati, & Yuliati, 2019). Menurut (Triatma, 2016) memaparkan bahwa dalam membentuk kebiasaan membaca juga memerlukan waktu yang relatif lama, Membaca merupakan proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif dengan tujuan memperoleh pemahaman secara menyeluruh tentang suatu bacaan, serta penilaian terhadap keadaan, nilai, dan dampak bacaan. (Anggraeni, 2019 : 17)

Gemar membaca dapat dideskripsikan sebagai kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberi kebaikan bagi diri sendiri sebagai pembaca. Dapat dikatakan bahwa gemar membaca adalah kebiasaan seseorang melakukan aktivitas membaca berbagai bacaan. Apabila suatu kegiatan atau sikap, baik yang bersifat fisik ataupun mental yang telah mendarah daging pada diri seseorang, maka dikatakan bahwa kegiatan atau sikap itu telah menjadi kebiasaan orang itu. (Laily & Naqiyyah, 2014 : 4-5)

Gemar membaca merupakan salah satu nilai pendidikan karakter yang dikembangkan di Indonesia. Karakter “Gemar Membaca” berasal dari pengertian dua kata yaitu “gemar” dan “baca”. Kegemaran membaca (reading habit) didefinisikan oleh American Library Association (ALA) sebagai terbentuknya keinginan yang kuat untuk membaca sepanjang hidup seseorang.

Dimana aktivitas membaca sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari seseorang (Perpusnas, 2014). Gemar membaca merupakan kebiasaan untuk menyediakan waktu untuk membaca secara teratur dan berkelanjutan untuk menemukan informasi, sebagai hiburan dan memperluas wawasan bagi diri pembaca. (Oktariana, 2018 : 3)

Gemar membaca yang dimiliki siswa tentu merupakan hal yang sangat menentukan apakah siswa tersebut dapat menerima informasi pada saat jam pelajaran. Menurut Darmaji (2015 : 226) cara belajar siswa sangat berbeda beda. Artinya disini bahwa setiap siswa memiliki cara pandang belajar yang berbedabeda ada siswa yang cara membacanya lebih suka bersantai ada juga yang membaca dengan suasana yang khusus atau pada waktu tertentu saja. Didalam membaca tentu siswa akan lebih mudah memahami materi yang belum disampaikan kepada guru. Karena didalam pikiran siswa akan muncul rasa ingin tau yang timbul pertanyaan di benaknya. Pada saat itu siswa menjadi termotivasi untuk mengetahui informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru atau pengajar. Menurut Rahardja (2004: 8), beliau menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan yang timbul dari diri seseorang untuk berbuat sesuatu. Pada saat mengajar sebaiknya guru memberikan motivasi agar siswanya cenderung semangat buat membaca buku baik materi pelajaran maupun bahan bacaan yang lainnya (Saputra et al., 2019 : 5)

Karakter gemar membaca menurut Kemendiknas adalah kegiatan yang dilakukan dan telah menjadi kebiasaan dengan suka rela mengadakan beberapa waktu untuk membaca buku dan berbagai informasi dibuku, internet, majalah, koran, serta media lain yang memunculkan suatu kebermanfaatan bagi diri sendiri. Karakter rajin membaca adalah kecakapan yang dimiliki seseorang agar dapat faham tentang isi yang ditulis dan mampu untuk menerapkannya ke dalam praktek keseharian. (Febriandari, 2019 : 217.)

Dapat kita simpulkan bahwa gemar membaca adalah suatu kebiasaan membaca dalam kurun waktu yang teratur dan terus menerus berjalan dalam tujuan menemukan suatu wawasan, dan memperluas suatu informasi. Jika kegiatan membaca sudah menjadi kebiasaan seorang anak didik, maka

kegiatan tersebut akan mereka lakukan dengan rasa senang dan sukarela. Gemar membaca harus di budayakan sejak dini agar pada waktu mendatang anak dapat terbiasa dan tidak merasa bahwa membaca adalah hal yang membosankan lagi melainkan dapat menjadi hal yang menyenangkan.

#### **4. Pembentukan Karakter Gemar Membaca Pada Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Sembilun (yang telah dimodifikasi)**

Untuk melihat cara pembentukan karakter gemar membaca. Dapat kita amati melalui langkah-langkah permainan tradisional sembilun yaitu sebagai berikut:

- 1) Panitia lomba menggunakan tali rafia membuat kotak sebanyak 8 kotak berbaris dua dengan waktu permainan 2 x 5 menit.
- 2) Panitia lomba menyiapkan buku cerita dengan judul yang sama untuk diberikan kepada masing-masing tim.

Pembentukan karakter gemar membaca melalui langkah pertama dan kedua, yaitu dilakukan dengan cara pertama, menyiapkan buku cerita dengan judul yang sama kepada masing-masing tim.

- 3) Panitia lomba meminta masing-masing tim untuk membaca buku cerita tersebut dan memahami isinya sebelum memulai permainan.
- 4) Panitia lomba meminta masing-masing tim membuat 5 pertanyaan dari buku cerita yang telah diberikan kepada masing-masing tim.

Pembentukan karakter gemar membaca melalui langkah ketiga dan keempat, yaitu dilakukan dengan meminta masing-masing tim membaca buku cerita. Dengan membaca buku cerita dan membuat pertanyaan masing-masing tim dapat mengembangkan berbagai kemampuannya. Mulai dari kemampuan membaca, menulis, menyimak, mendengarkan, berpikir kritis dan lain-lain.

- 5) Lalu ditentukan siapa tim yang terlebih dahulu menyerang dan mana tim yang bertahan agar areanya tidak ditembus pemain lawan.
- 6) Wasit mengawasi jalannya permainan dan mencatat nilai yang diperoleh oleh masing-masing tim.
- 7) Nilai diberikan kepada pemain penyerang yang berhasil keluar dari area pemain bertahan yang dijaga dengan syarat pemain harus dapat menjawab pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh pemain bertahan, jika ada salah satu pemain penyerang tidak berhasil menjawab pertanyaan dari pemain lawan maka akan dilakukan rotasi lagi tim yang penyerang dan bertahan.
- 8) Tim yang berhasil mendapatkan nilai terbanyak maka tim tersebutlah yang akan menjadi menang.

Pembentukan karakter gemar membaca melalui langkah kelima sampai kedelapan, yaitu adanya kemampuan dalam membuat strategi yang tepat, kemampuan dalam mengingat, kemampuan dalam menjawab pertanyaan.

Dengan modifikasi tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional sembilun dapat melatih anak didik untuk membaca dengan memasukan unsur permainan agar anak didik dapat gemar membaca dengan cara yang menyenangkan dan masih dalam dunia bermain mereka. Tidak mudah dalam mengaplikasikan karakter gemar membaca tersebut, akan tetapi dengan melalui permainan yang menyenangkan serta adanya peran aktif dan adanya semangat anak didik dalam berjalannya permainan tersebut. Maka metode gemar membaca dalam permainan tersebut dapat berjalan lancar dan menyenangkan.

#### **D. KESIMPULAN**

Gemar membaca adalah suatu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberi kebaikan bagi diri sendiri sebagai pembaca. Dapat dikatakan bahwa gemar membaca adalah kebiasaan seseorang melakukan aktivitas membaca berbagai bacaan. Apabila suatu kegiatan atau sikap, baik yang



bersifat fisik ataupun mental yang telah mendarah daging pada diri seseorang, maka dikatakan bahwa kegiatan atau sikap itu telah menjadi kebiasaan orang itu kita menyadari bahwa minat dan kebiasaan membaca perlu di tanamkan pada peserta didik sejak dini, agar hal itu menjadi kebiasaan yang akan terus mereka bawa sepanjang masa. Dengan peran orang tua dan guru dalam membimbing serta mendidik anak untuk rajin membaca dan belajar, maka hal itu akan mengantarkan anak kepada keberhasilan. Sebab anak membutuhkan dorongan dari orang tua maupun guru agar anak dapat menyukai membaca dari kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Karakter gemar membaca menurut Kemendiknas adalah kegiatan yang dilakukan dan telah menjadi kebiasaan dengan suka rela mengadakan beberapa waktu untuk membaca buku dan berbagai informasi dibuku, internet, majalah, koran, serta media lain yang memunculkan suatu kebermanfaatn bagi diri sendiri.

Sedangkan permainan tradisional adalah suatu permainan daerah yang sederhana dalam suatu kebudayaan setempat, yang di dalamnya terdapat manfaat baik bagi anak selain menjadi hiburan, juga terkandung nilai-nilai kebaikan seperti melatih kekompakan, melatih solidaritas, melatih kecepatan, melatih mencintai budaya sendiri, melestarikan budaya setempat agar tidak punah serta melatih anak agar dapat bersosialisai dengan lingkungan. Dengan demikian anak tidak terus-menerus di sibukkan dengan gadget mereka, yang secara tidak langsung dapat merusak anak dengan kecenderungan bermain *gadget* hanya dalam hal permainan. Kaitan antara karakter gemar membaca melalui permainan tradisional adalah dengan melalui permainan di harapkan dapat dapat menumbuhkan rasa ingin membaca yang dapat di rasakan anak didik dengan rasa gembira dan rasa nyaman melalui permainan yang menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Nurarif & Kusuma, 2016 (2013). *Journal of Chemical Information and Modeling*,53(9),1689–1699.<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>. Sabtu, 11 April 2020.
- Ayuningtyas, R. (2015). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang Tahun 2015 Skripsi*. Senin, 20 April 2020.

- Febriandari, E. (2019) Journal of Education Vol 2 No.2 Penanaman Nilai Karakter Gemar Membaca Berbasis Pembiasaan dan Keteladanan Terhadap Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. Minggu, 29 Maret 2020.
- Kunci, K. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. 1, 87–94. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>. Selasa, 14 April 2020
- Laily, I. F., & Naqiyyah, M. (2014). Kontribusi Penerapan Pendidikan Karakter (Gemar Membaca) Terhadap Keterampilan Berbahasa Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Mi Darul Hikam Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(2). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v1i2.347>. Minggu, 26 April 2020
- Y.R Sari (2016) *Makna dan Fungsi Permainan Tradisional di Desa Kelapa Kecamatan Kelapa Kabupaten Bangka Barat*. Minggu, 29 Maret 2020
- Nurhayati, I. (2012). peran Permainan Tradisional dalam pembelajaran anak usia dini. *Empowerment*, 1(2252), 39–48. Jumat, 10 April 2020.
- Oktarina, A. (2018). Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di SD N Golo Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 30 Tahun Ke-7 2018*, 30(7),2.941-2.951. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/13513/13060>. Selasa, 5 Mei 2020.
- Saputra, A. H., Putra, A. E., & Jambi, U. N. (2019). Analisis Karakter Gemar Membaca Siswa SMP Negeri 30 Muaro Jambi. *mixed method*. 4, 182–188. Jumat, 8 Mei 2020
- Setiawati, L. (2015). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 65–73. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i1.336.2015>. Rabu 22 April 2020.
- Sulistyo, A. (2017). Evaluasi Program Budaya Membaca Di Sekolah Dasar Negeri. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i1.p48-58>. Kamis, 30 April 2020.
- Anggraeni.P. (2019) Tesis. Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Tahap Pembiasaan untuk Meningkatkan Karakter Gemar Membaca di SDN Jetak Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Provinsi Jawa Timur. Jumat, 24 April 2020.
- Simatupang, N, (2005) . Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3 (1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/download/6169/5358>. Sabtu, 13 Mei 2020.
- Sholihin,Lukman,Utama,Bakti(2019).Indeks aktivitas literasi membaca. <http://repositori.kemdikbud.go.id/>. Minggu, 29 Maret 2020