

Upaya Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Permainan Kaulinan Barudak

Ujang Maulana Yusup

Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

u.maulanayusup@yahoo.co.id

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pendidikan karakter kerjasama yang terjadi dalam *Kaulinan Barudak Lembur*. *Kaulinan barudak* adalah permainan yang memiliki nilai kerjasama yang untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan karakter. Suatu konsep karakter kerjasama mampu meningkatkan kemampuan berinteraksi, percaya diri siswa serta *Kaulinan Barudak* sesungguhnya juga bukan permainan yang hanya sekedar untuk bersenang-senang, akan tetapi kegiatan tersebut merupakan bagian dari *Ethno Pedagogik* dan pendidikan budi pekerti yang didalamnya mengandung benih pelajaran kedisiplinan, kepercayaan diri, kehidupan bersama, kepekaan sosial, bahkan yang terpenting adalah adanya muatan akhlak budaya. Isu-isu yang akan dibahas dalam artikel ini mengenai implementasi pendidikan karakter dalam meningkatkan kerjasama melalui *Kaulinan Barudak Lembur*. Harapan implementasi pendidikan karakter kerjasama dalam *Kaulinan Barudak Lembur* siswa bisa memiliki kepercayaan diri, bersikap santun, peduli terhadap lingkungan, serta jujur dalam setiap perilaku dan perbuatan.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Kaulinan Barudak, Kerjasama.

ABSTRACT

This article aims to analyze the collaborative character education that occurs in Kaulinan Barudak Overtime. Kaulinan Barudak is a game that has the value of cooperation to improve the quality of implementing character education. A concept of the character of cooperation is able to increase the ability to interact, the confidence of students and Kaulinan Barudak is actually not just a game just for fun, but this activity is part of Ethno Pedagogic and character education which contains the seeds of discipline lessons, self-confidence, living together, social sensitivity, even the most important thing is the content of cultural morals. The issues that will be discussed in this article regarding the implementation of character education in enhancing cooperation through Kaulinan Barudak Overtime. It is hoped that the implementation of collaborative character education in Kaulinan Barudak Overtime students can have self-confidence, be polite, care for the environment, and be honest in every behavior and action.

Keywords: Character Education, Kaulinan Barudak, Cooperation

PENDAHULUAN

Karakter merupakan perilaku seseorang yang didasarkan pada nilai-nilai sesuai norma-norma yang berlaku. Perilaku merupakan cerminan karakter atau sifat, sehingga dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan perilaku yang mencerminkan karakter atau sifat yang dimiliki oleh seorang individu. Setiap individu memiliki karakter dasar yang perlu ditanamkan dan dilatih agar dapat berkembang dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Agustian, 2012), (Barbara, 2004), dan (Rich, 2010), merumuskan beberapa karakter dasar yang sama yakni jujur, tanggung jawab, adil, peduli, dan kerjasama. Berdasarkan hal tersebut tanggung jawab dan kerjasama, merupakan karakter yang dianggap lebih penting dari karakter yang lain.

Pada tulisan ini karakter kerjasama dipilih menjadi fokus utama karena dibutuhkan oleh setiap individu dalam melakukan hubungan sosial dengan orang lain yang adaptasi dari *Kaulinan Barudak Lembur*. *Kaulinan barudak* (permainan anak-anak), sesungguhnya bukan permainan yang hanya sekedar untuk bersenang-senang, akan tetapi merupakan bagian dari *Ethno Pedagogik* dan pendidikan budi pekerti yang didalamnya mengandung benih pelajaran kedisiplinan, kepercayaan diri, kehidupan bersama, kepekaan sosial, bahkan yang terpenting adalah adanya muatan akhlak budaya. Akhlak budaya menjadi penting karena ini adalah salah satu pilar yang akan membentuk karakter anak dimasa depan sebagai manusia sosial. Inilah yang akan menjadi tugas guru dalam membentuk karakter bangsa (*Character Nation*). Beberapa jenis *Kaulinan Barudak* sunda yang bisa dilakukan secara bersama-sama diantaranya *Luncat Tali (Main Tali)*, *Oray-Orayan (ular-ularan)*, *Teteloponan*, *Kelom Batok (sendal dari batok kelapa menggunakan tali)* *Hahayaman (Ayam-ayaman)*, *Cingciripit*, *perepet jengkol* dan *Sondah* dari beberapa permainan ini adanya nilai kerjasama untuk menumbuhkan karakter anak dan meningkatkan kebersamaan secara bersosial. (Rukiyati, dkk, 2014) menekankan bahwa karakter kerjasama dapat menumbuhkan tingkat percaya diri, dengan harapan siswa mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Selain itu, melalui kerjasama siswa juga dilatih untuk mampu memahami, merasakan, dan melaksanakan segala aktivitas dalam kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan kerjasama menurut (Lie, 2008) bermanfaat untuk kehidupan siswa dimasa yang akan datang karena dapat membentuk pribadi yang unggul, khususnya dalam dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat.

Laman *kompas.com* diketahui fenomena yang menunjukkan rendahnya perilaku sosial di Indonesia khususnya anak sekolah mulai dari tawuran antar suku, antar pelajar, pencurian, hingga pembunuhan yang dilakukan oleh lebih dari satu oknum. Tindakan menyimpang tersebut merupakan contoh nyata kerjasama negatif. Penyimpangan perilaku dapat terjadi pada orang-orang yang memiliki kesadaran rendah dalam bersikap. Perilaku kerjasama negatif dapat terjadi pula pada pelajar tingkat Sekolah Menengah, hingga tingkat Sekolah Dasar, misalnya tawuran yang dilakukan secara berkelompok dan *bullying*. Kenyataan tersebut mengindikasikan bahwa kompetensi sikap kerjasama belum mencapai target yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut fokus penulisan ini adalah implementasi pendidikan karakter dalam meningkatkan kerjasama melalui *Kaulinan Barudak Lembur*.

PEMBAHASAN

Pendidikan Karakter Kerjasama

Tujuan pendidikan karakter akan tercapai jika seorang guru yang bertindak sebagai pembentuk karakter siswa dilingkungan sekolah mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Disebut efektif, jika pembelajaran tersebut mengintegrasikan pendidikan karakter dengan proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran pada kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara komprehensif. Integrasi pendidikan karakter pada proses pembelajaran juga dikemukakan oleh (Emiasih, 2011). Artinya pendidikan karakter tidak disampaikan tersendiri, namun sudah termasuk dalam bagian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pelaksanaan pendidikan karakter belum bisa dikatakan terlaksana dengan baik, karena masih ditemukan beberapa kendala.

Kendala pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran berasal dari dalam dan luar lingkungan pendidikan. Kendala yang berasal dari dalam lingkungan pendidikan meliputi *Mind Set* (cara pandang), kebijakan pendidikan, dan kurikulum. Cara pandang guru dalam melaksanakan pembelajaran masih berorientasi pada kompetensi kognitif, sedangkan kemampuan sikap dan keterampilan siswa masih kurang diperhatikan. Kondisi seperti ini terjadi karena pemahaman guru mengenai pendidikan karakter yang masih terbatas. Sedangkan kendala dari luar lingkungan pendidikan berupa perubahan sosial yang mengubah tata nilai, norma, budaya bangsa yang menjadi bebas (Emiasih, 2011). Pendidikan karakter kerjasama merupakan kegiatan yang sengaja diciptakan dalam pembelajaran untuk menanamkan, melatih dan mengembangkan karakter kerjasama siswa (Emiasih, 2011; Hurlock, 1997 ; Rukiyati, dkk, 2014), dengan harapan mencetak siswa yang memiliki karakter kerjasama positif dalam mencapai kesuksesan, tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitif. Kerjasama positif berarti interaksi yang dilakukan dua orang atau lebih, saling menguntungkan untuk mencapai tujuan bersama, dan tanpa ada yang merasa dirugikan. Penanaman pendidikan karakter kerjasama dapat dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat. Menumbuh kembangkan karakter kerjasama dilingkungan sekolah dapat dilakukan melalui beberapa kegiatan seperti, upacara, Jum'at bersih, piket kelas, praktikum, bermain peran, dan diskusi kelompok. Selain kerjasama positif, ternyata berdasarkan *studi literatur* didapatkan fenomena kerjasama negatif berupa tindakan menyimpang yang dilakukan oleh individu yang memiliki kesadaran rendah dalam bersikap. Fenomena kerjasama negatif ditemukan pada laman *kompas.com*, misalnya tawuran antar suku, antar pelajar, pencurian, hingga pembunuhan yang dilakukan oleh lebih dari satu orang. Pelaku kerjasama negatif dapat dilakukan juga oleh para pelajar tingkat Sekolah Menengah, hingga tingkat Sekolah Dasar, misalnya tawuran yang dilakukan secara berkelompok dan *bullying*. Kenyataan yang terjadi mengindikasikan pelaksanaan pendidikan karakter kerjasama belum mencapai target yang diharapkan.

Karakter kerjasama penting dimiliki oleh setiap siswa pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, karena karakter tersebut mampu melatih siswa dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerjasama guna mencapai tujuan bersama (Rukiyati, dkk, 2014). Selain itu kemampuan kerjasama mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi, serta melatih siswa beradaptasi dengan lingkungan baru. Kemampuan siswa dalam mencapai tugas perkembangannya dipengaruhi pada penanaman dan pembiasaan karakter kerjasama. Karakter kerjasama dapat ditanamkan, dilatih, dan dikembangkan melalui berbagai cara, salah satu bentuknya melalui kegiatan pembelajaran dalam *Kaulinan Barudak*. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua siswa atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama. Kegiatan kerjasama dalam pembelajaran merupakan bagian dari pelaksanaan pendidikan karakter yang dilakukan untuk mencapai salah satu tugas perkembangan sosial siswa.

Pendidikan Karakter Kerjasama dalam Kaulinan Barudak

Kaulinan Barudak lembur adalah media permainan yang identik dengan anak-anak yang masih sangat kuat daya serap pikirannya, sehingga sosialisasi nilai-nilai seni dan budaya akan mudah diingat oleh

mereka (Guru Minda, 2011) berpendapat bahwa *Kaulinan Barudak Lembur* merupakan permainan yang memiliki banyak nilai-nilai pendidikan karakter yang perlu untuk diimplemtasikan dalam dunia anak-anak, tidak seperti permainan modern yang kini marak menjamah keseharian generasi muda seperti *game online* yang menggiring anak-anak menjadi *apatis*, tidak *sportif*, gampang emosi dan cenderung sulit bergaul dengan anak-anak lainnya yang seusianya. Permainan tradisional mengandung unsur-unsur pendidikan karakter yang sangat kuat, permainan *Rorodaan* misalnya, bisa ditemukan unsur mendidik kerjasama karena dibutuhkan setidaknya dua orang pemain yang harus bekerjasama satu orang duduk *diroroda'an* dan yang satu lagi mendorong. Permainan lain, yaitu *Egrang* didalamnya bisa ditemukan unsur keberanian namun juga dalam keberanian tersebut dibutuhkan kefokuskan, kehati-hatian dan konsentrasi agar tidak jatuh saat berjalan menggunakan *Egrang*. Lalu *Sorodot Gaplok*, *Gatrik*, *Gasing*, *Papancakan*, *Prepet Jengkol*, *Bedil Jepret*, sumpit yang mengajarkan generasi muda berbudaya jujur, merupakan dasar dan menjadi patokan sebuah kepercayaan diberikan. Jika kita sekali dapat dipercaya, orang lain akan mempercayai kita terus dan akan memberi penilaian baik, aktif, serta memiliki sosial yang sangat baik dalam lingkungan, meningkatkan pola pemikiran siswa untuk berfikir memecahkan suatu permasalahan dalam permainan untuk menyusun strategi serta menghargai, menghargai atas keputusan suatu kelompok dan yang pasti adalah bersenang-senang namun tidak membuat lupa pada tanggung jawab. Macam-macam *Kaulinan Barudak* yang mengandung pendidikan karakter dalam kerjasama.

1. *Paciwit-ciwit Lutung*

Gambar 1.1
(Dokumen Guru Minda diakses 2 November 2016)



Permainan ini dilakukan oleh 3-4 orang anak, baik anak perempuan maupun lelaki. Setiap pemain berusaha saling mendahului mencubit (*Nyiwit*) punggung tangan diurutkan teratas sambil melantunkan *kawih* (nyanyian): *Paciwit-ciwit lutung*, *Si Lutung pindah ka tungtung*, *Paciwit-ciwit lutung*, *Si Lutung pindah ka tungtung*. Pada umumnya, tidak ada pihak yang dinyatakan menang atau kalah. Jadi, jenis permainan ini semata-mata dilakukan hanya untuk bersenang-senang dan mengisi waktu pada malam terang bulan. Melalui permainan ini kerjasama yang terjalin secara individu dalam suatu kelompok yang dapat meningkatkan proses interaksi sosial untuk menjalin hubungan persahabatan, mendiskusikan sebuah persoalan, melakukan kerjasama siswa yang satu dengan yang lainnya bisa terlihat ketika kerjasama siswa saat saling cubit dan tidak boleh cubitan itu roboh harus tetap kokoh dan kecepatan atau waktu bekerjasama adalah ilmu disiplin secara tidak langsung untuk melatih kekompakan kelompok dengan waktu yang sangat singkat, memindahkan tangan ketika lagu yang dinyanyikan sudah selesai, ini semua adalah bentuk dari pembelajaran siswa dalam suatu kelompok yang harus mengompakan satu tim untuk lebih kompak. Melalui permainan ini mengajarkan siswa juga terhadap kesetaraan tidak ada yang menang dan kalah semua itu sama serta mengajarkan perbedaan yang bisa menumbuhkan rasa toleransi perbedaan agama, ras dan budaya walaupun banyak perbedaan akan tetapi setiap manusia dimata tuhan sama, nilai dan makna seperti ini sangat perlu untuk ditanamkan kepada siswa supaya siswa sadar akan suatu perbedaan yang patut untuk diargai dan dihormati. Permainan *Paiwit-ciwit Lutung* ini harapannya siswa bisa meningkatkan nilai-nilai kerjasama dengan kedisiplinan, komunikasi, sosial, saling menghargai, menghormati serta berfikir untuk menjadi lebih baik dan berguna dalam kehidupan.

2. *Gatrik*

Permainan dimainkan oleh dua orang atau dua regu yang beranggotakan beberapa orang. Alat yang dimainkan adalah tongkat pemukul terbuat dari kayu dan potongan kayu sepanjang seperempat tongkat pemukul, yang biasa disebut "*Anak Gatrik*". Anak *Gatrik* diletakkan dilubang miring dan sempit

dengan setengah panjangnya menyembul dipermukaan tanah. Ujung anak *Gatrik* dipukul dengan tongkat pemukul. Anak *Gatrik* kembali dipukul sejauh-jauhnya ketika terlontar ke udara. Bila anak *Gatrik* tertangkap lawan, pemain dinyatakan kalah. Bila tidak tertangkap, jarak antara lubang dan tempat jatuhnya dihitung untuk menentukan pemenangnya.

Gambar 1.2
(Dokumen Guru Minda diakses 2 November 2016)



Permainan *Gatrik* telah mengajarkan siswa dalam berstrategi dalam mengatur dan memimpin suatu kelompok untuk menjadi pemenang dan kekompakan tim dalam permainan ini sangat dibutuhkan sehingga perlu beberapa pendapat dan pemikiran dari setiap orang untuk memecakan suatu permasalahan, secara tidak langsung anak-anak belajar melontarkan pendapat dan menghargai pendapat orang lain serta mengormati keputusan dalam suatu kepemimpinan dalam tim bermain. Kepercayaan diri dalam permainan ini sangat terlihat ketika siswa melempar harus memiliki kepercayaan diri dan keyakinan untuk memecahkan suatu permainan dan menjadi pemenang dalam permainan *Gatrik*.

3. *Perepet Jengkol*

Permainan ini dilakukan oleh 3-4 anak perempuan atau lelaki. Pemain berdiri saling membelakangi, berpegangan tangan, dan salah satu kaki saling berkaitan diarah belakang. Dengan berdiri dengan sebelah kaki, pemain harus menjaga keseimbangannya agar tidak terjatuh, sambil bergerak berputar ke arah kiri atau kanan menuruti aba-aba si "*Dalang*", yang bertepuk tangan sambil melantunkan kawih.

Perepet jengkol jajahean..., Kadempet kohkol jejeretean...

Tidak ada pihak yang dinyatakan menang atau kalah dalam permainan ini. Jadi, jenis permainan ini hanya dimainkan untuk bersenang-senang pada saat terang bulan.

Gambar 1.3
(Dokumen Guru Minda diakses 2 November 2016)

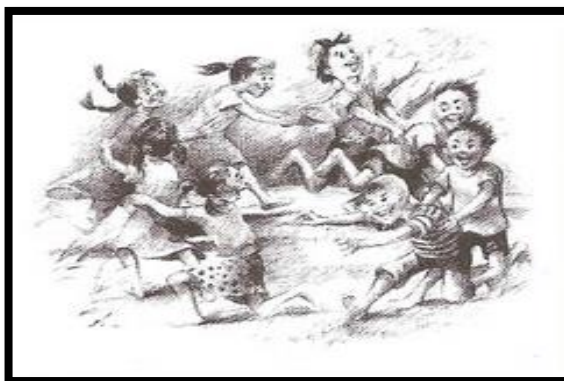


Permainan *Perepet Jengkol* telah mengajarkan siswa berkerjasama dengan menghargai orang lain, toleransi terhadap teman, berpegangan tangan menjadi kesatuan yang membuat kekompakan, meningkatkan rasa kebersamaan untuk saling bersosial karena manusia itu mahluk sosial yang seyogyanya membutuhkan bantuan orang lain, tidak bisa hidup sendiri, sama halnya seperti permainan ini kalau satu tangan dilepas maka permainan ini akan terlepas dari kaki dan tangan merupakan kekuatan tumpuan dalam permainan ini. Untuk mempertahankan kekompakan dalam permainan ini siswa dituntut untuk berpikir melatih cara berpikir mereka untuk menyusun suatu strategi yang berguna untuk pemecahan masalah yaitu kekuatan bertahan untuk tidak lepas tangan dari suatu genggaman. Melatih berfikir sangat berpengaruh

dalam kerjasama selain untuk memecahkan suatu masalah kelompok untuk melatih kekompakan, dalam kerjasama juga harus menghargai dan pendapat dari suatu keputusan yang telah diputuskan dan disepakati bersama. Kepercayaan diri dalam permainan ini dengan menyusun strategi antar tim, percaya diri dilihat dari cara bermain, mengeluarkan pendapat, serta menghargai pendapat orang lain, kepercayaan diri ini sangat penting selain berguna dalam permainan *Kaulinan Barudak* percaya diri juga berguna dalam pembelajaran, setidaknya siswa memiliki pengalaman dalam melatih kepercayaan diri dalam permainan *Kaulinan Barudak* untuk diaplikasikan dalam pembelajaran dikelas.

4. Oray-orayan

Gambar 1.4
(Dokumen Guru Minda diakses 2 November 2016)



Permainan ini dimainkan beberapa anak perempuan maupun lelaki dilapangan terbuka. Para pemain saling memegang ujung baju bagian belakang teman didepannya untuk membentuk barisan panjang. Pemain terdepan berusaha menangkap pemain yang paling belakang yang akan menghindar, sehingga barisan bergerak meliuk-liuk seperti ular, tetapi barisan itu tidak boleh terputus. Sambil bermain, pemain melantunkan *Kawih*.

Oray-orayan luar leor ka sawah ..., Tong ka sawah parena keur sedeng beukah Oray-orayan luar leor ka kebon ..., Tong ka kebon aya barudak keur ngangon.

Permainan *Oray-orayan* mengajarkan siswa untuk bekerjasama dalam suatu permasalahan, belajar berfikir kreatif dengan menghargai suatu keputusan kekalahan dan menerima apa adanya, menanamkan sikap jujur karena dalam permainan ini sangat terlihat jelas ketika siswa tidak sportif atau tidak jujur, terlihatnya dari pola lagu yang sudah dinyanyikan berhenti berarti anak yang masuk dalam lingkaran dan menjadi kalah, dan harus menerima kekalahan dengan menjadi gerbang masuk bagi teman-temannya.

Kerjasama akan lebih tampak dari diri siswa pada saat pelaksanaan *Kaulinan Barudak* lembur dibagi dalam bentuk kelompok yang tujuannya untuk melatih siswa dalam jiwa kepemimpinan yang dimiliki, mampu memecahkan masalah secara kritis dan kreatif dengan model pemikiran mereka sendiri. Dalam pelaksanaan *Kaulinan Barudak* yang berlangsung dengan aktif akan sangat tampak karakter siswa yang telah mampu berpikir secara kreatif dan menjalin kerjasama yang baik yaitu: 1) Selalu berani dalam menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan, selalu ada rasa penasaran ingin mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. 2) Ekspresif, tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaannya dan selalu mau menjadi diri sendiri. 3) rasa humor yang tinggi dengan menggabungkan hal-hal yang sedemikian rupa sehingga menjadi hal yang berbeda dan bermanfaat menghasilkan kreativitas. Sifat diatas dapat ditumbuhkan dan diajarkan tetapi sistem pendidikan kita dewasa ini sudah sangat disibukkan oleh anak putus sekolah dan kejenuhan pengajar sehingga belum cukup perhatian dicurahkan untuk mengajar siswa berpikir dan bertindak lebih kreatif. Siswa tidak dirangsang untuk mencari dan menghargai labih dari satu jawaban terhadap masalah. Terlalu banyak penekanan pada jawaban yang benar dan pemikiran yang aman.

Secara alamiah siswa sebenarnya kreatif, dan tidak mengikuti adat, penuh humor dan mudah bosan. Sistem pendidikan kita menganjurkan disiplin, kepatuhan, dan pemberian jawaban yang sesuai dengan keinginan guru sehingga sifat-sifat alamiah tersebut sering padam. Sistem sekolah menginginkan keteraturan yang begitu mengikat agar terhindar dari kegagalan namun justru hal yang begitu monoton menekan daya kreasi siswa. Dan menimbulkan rasa takut akan kegagalan. Faktor yang terjadi dalam *Kaulinan Barudak* berkomunikasi secara efektif dan bekerja dengan baik dalam tim. Antara lain:

1. Mendengarkan:

Yang paling penting adalah bahwa siswa perlu mendengarkan, sehingga siswa lain dapat berbicara tanpa terganggu dan yang kedua semua siswa tahu apa yang sedang dibicarakan dan dimana letak inti pembicaraan. Sebuah cara sederhana untuk membantu siswa dalam hal ini adalah dengan memberikan permainan *Kaulinan Barudak*, dimana hanya satu orang yang dapat berbicara pada satu waktu dan itu adalah orang yang memegang permainan.

2. Berbicara:

Tentu saja orang perlu berbicara dalam kelompok, untuk memberikan ide-ide mereka sendiri dan memberikan umpan balik kepada ide-ide orang lain. Banyak siswa memiliki kesulitan berbicara dengan teman-teman mereka tetapi untuk bekerja secara efektif dalam kelompok siswa harus belajar bagaimana berbicara secara efektif kepada seluruh kelompok. Ketika berbicara, siswa perlu untuk mengekspresikan ide mereka dengan jelas sehingga mudah dipahami. Pendengar bisa beralih konsentrasi jika seseorang berbicara terlalu lama tentang satu hal atau melompat dari satu ide ke yang lain.

3. Percaya Diri:

Dalam hal kepercayaan diri, siswa perlu berlatih dan belajar. Untuk berpartisipasi dalam kerjasama tim siswa membutuhkan kepercayaan diri, mereka perlu untuk mengekspresikan ide mereka dan percaya diri dalam menerima umpan balik negatif siswa lainnya tanpa terlalu tersinggung untuk melanjutkan. Membangun rasa percaya diri siswa dapat menjadi proses yang sulit dan panjang, tapi semakin bagus kerjasama tim anda tekankan kepada mereka, secara efektif kepercayaan diri mereka terhadap bekerjasama dalam tim akan meningkat.

Kaulinan Barudak ini bisa dijadikan keterampilan untuk mengajarkan kerjasama tim kepada siswa termasuk penghargaan, kepemimpinan dan pengalihan peran dan tanggung jawab. Kita dapat melakukan hal ini secara lebih rinci dengan siswa kita ketika dasar-dasar mendengar, berbicara dan kepercayaan diri telah dibahas dan dipraktekkan. Permainan adalah cara menarik bagi sebagian besar siswa untuk berlatih komunikasi dan bekerjasama.

Bisa dilihat dalam pelaksanaan *Kaulinan Barudak* kerjasama siswa, apabila siswa telah menemukan kreativitasnya mereka cenderung menjadi mandiri, percaya diri, berani mengambil risiko, berenergi tinggi, antusias, spontan, suka berpetualang, cermat ingin tahu, humoris.

Berdasarkan temuan yang dikemukakan diatas, maka sudah sepantasnya diperkenalkan kembali permainan *Kaulinan Barudak Lembur* karena banyak nilai-nilai dan norma yang sesuai dengan pendidikan nasional yang berbasis karakter yang harus bekerjasama, berinteraksi dengan yang lainnya.

Tabel 1.1

Indikator Karakter Kerjasama yang diadopsi dari *Kaulinan Barudak*

No	Karakter	Indikator Kerjasama	Indikator <i>Kaulinan Barudak</i>
1	Percaya diri	1. Berani berbicara di dalam kelas. 2. Berani berpendapat, bertanya/menjawab pertanyaan.	1. Berani berinteraksi sosial dengan teman-temannya 2. Berani berpendapat, bertanya/berkomunikasi. 3. Berani membuat keputusan. 4. Tidak mudah putus asa selalu berkerja keras.
2	Santun	1. Menghormati orang yang lebih tua. 2. Menerima bantuan orang lain. 3. Menggunakan bahasa santun saat berpendapat. 4. Bersikap 3 s (senyum, sapa, sopan santun)	1. Menghormati teman sebaya atau orang yang lebih tua saat bermain. 2. Menerima bantuan saat terjatuh dalam permainan dan menerima bantuan saat tim nya kalah. 3. Menggunakan bahasa yang santun saat memimpin suatu tim, dan saat mengeluarkan pendapat.
3	Peduli	1. Baik hati kepada orang lain. 2. Penuh kasih sayang kepada sesama 3. Menunjukkan rasa berterimakasih. 4. Menolong orang lain 5. Memaafkan kesalahan	1. Menjalin hubungan baik terhadap tim lawan dan teman sebaya. 2. Penuh rasa kasih saying kepada teman sebaya. 3. Menunjukkan rasa berterimakasih atas kerjasama dalam tim. 4. Menolong teman sebaya dalam tim saat kesulitan

		orang lain	5. Memafkan teman ketika melakukan kesalahan dalam permainan.
4	Jujur	1. Mengungkap ssesuatu dengan apa adanya. 2. Mengakui kekurangan	1. Masalahan dalam permainan harus jujur. 2. Mengakui kekurangan setiap individu untuk kekompakan dalam tim.

Permainan *Kaulinan Barudak* seperti yang dibahas dan dilihat diatas permainan yang mempunyai *Etno Pedagogik* bisa mengstimulus siswa sehingga dapat meningkatkan kerjasama siswa saling bergotong royong membantu sesama temannya. Kerjasama dalam permainan *Kaulinan Barudak* siswa dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan serta meningkatkan kepercayaan diri, santun, jujur sehingga tujuan berkerjasama tercapai.

KESIMPULAN

Karakter kerjasama melalui *Kaulinan Barudak Lembur* berdampak positif terhadap hubungan sosial siswa dengan lingkungan sekitar. Karakter kerjasama mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi, meningkatkan rasa percaya diri, bersikap santun, peduli terhadap lingkungan, serta jujur dalam setiap perilaku dan perbuatan yang dilakukan, dan siswa akan lebih mudah melakukan adaptasi pada lingkungan yang baru. Selain itu kemampuan kerjasama melalui *Kaulinan Barudak Lembur* mampu menghasilkan pemuda penerus bangsa yang unggul, bukan hanya memiliki pengetahuan yang luas, namun juga memiliki kompetensi sikap santun, percaya diri, peduli serta jujur dalam berkerjasama guna mewujudkan keberhasilan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, Ary Ginanjar. (2012). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (ESQ)*, Jilid Kedua, Edisi Revisi. Jakarta: Arga Wijaya Persada.
- Barbara, Lewis A. (2004). *Character Building for Children*. (Terjemahan Arfin Saputra). Batam: Center Karisma Publishing Group.
- Emiasih, Dewi. (2011). (Pengaruh Pemahaman Guru tentang Pendidikan Karakter terhadap Pelaksanaan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Sosiologi). *Jurnal Komunitas*, 3(2) Vol.1 No.1 April 2016 P ISSN 2503 – 1201 & E ISSN 2503 - 5347
- Hassan, dkk. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Kemendiknas Republik Indonesia.
- Hurlock, E. B. (1997). *Develovmental Psycology: A Life Span Approach*. (Fifth edition). New York: McGraw-Hill, Inc.
- Kompas.com. (2015). (Online), (www.kompas.com), diakses 2 November 2016.
- Guru Minda (2011). (Online). *Kaulinan Barudak*, (<http://lemahabang-karawang.blogspot.co.id>) diakses 2 November 2016.
- Lie, Anita. (2007). *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Pranowo, Dwiyanto Joko.(2013). (Implementasi Pendidikan Karater Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran). *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun III (2), (Online), (<http://jurnalpendidikankarak-ter>), dikases 2 November 2016.
- Rich, Dorothy. (2010). *Metode Megaskill*. Ja-karta: Hikmah.
- Rukiyati, Nani Sutarini dan Priyoyuwono. (2014). (Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Kerja Sama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan). *Jurnal Pendidikan*, IV(2) (Online), (www.journal.uny.ac.id), diakses 11 November 2016.
- Supanji, Retno Wahyu.(2013). (Pendidikan Karakter Membentuk Insan yang Unggul). *Jurnal Pendidikan Karakter*, (2), (Online), Tahun III, (www.academia.edu), diakses 11 November 2016.