

Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar



Altruus
Journal of Community Services

eISSN 2721-415X, ISSN 2721-4168
ejournal.umm.ac.id/index.php/altruus
2022, Vol 3(4):86-91
DOI:10.22219/altruus.v3i4.23327
©The Author(s) 2022
© 4.0 International license

Iswinarti¹ dan Putri Saraswati²

Abstract

Character building of children basically aims to educate children to have the best performance and be moral. Traditional games are inherited and contain noble values. Traditional games contain values that can be used as media to build children's character. The Congklak Lidi game is a traditional game that contains high values for characters such as morals, problem-solving, and self-control. The problem of this activity partner was the unavailability of facilities, infrastructure, and resources to implement these traditional games. The purpose of this program was to apply the traditional game of Congklak Lidi to elementary school children in order to install positive values to build children's character, such as problem-solving, unyielding spirit, self-control, and honesty. The Congklak Lidi game program was applied to 29 children aged 6-12 years (grades 1st – 6th). The program was planned to be implemented in partner schools, but due to the Covid-19 pandemic, the implementation was carried out in several areas in East Java according to the area of origin of each facilitator. The result of this program is the congklak lidi can be implemented at home hence the children's characters can be learned.

Keywords

application of traditional games, congklak lidi, character building

Pendahuluan

Pendidikan karakter bangsa pada intinya merupakan pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi agama. Pendidikan pada anak sangat perlu untuk memperhatikan dan menerapkan pendidikan karakter demi masa depan anak-anak Indonesia yang lebih baik. Nilai-nilai budaya dan karakter bangsa melalui pendidikan dikembangkan agar anak mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Secara teknis pendidikan karakter bangsa dimaknai sebagai proses internalisasi penghayatan nilai-nilai budaya karakter bangsa dan nilai-nilai luhur akhlak mulia yang dilakukan peserta didik secara aktif. Pendidikan karakter sangat perlu diberikan kepada anak bangsa Indonesia sejak dini. Hal tersebut sebagai upaya membentuk suatu paradigma dan karakteristik agar menjadi bangsa yang maju didukung dengan moral yang baik.

Pada kenyataannya saat ini terjadi krisis yang terkait dengan merosotnya integritas, akhlak, etika, dan moral masyarakat dan penyelenggara negara. Hal tersebut didukung dengan masyarakat saat ini yang bercirikan masyarakat instan dan cenderung machiavelis. Masyarakat instan cenderung mengabaikan proses dan lebih mementingkan end-eresult. Masyarakat yang cenderung machiavelis yaitu ditunjukkan dengan perilaku yang menghalalkan segala cara demi tujuan. Krisis multidimensi yang terjadi di Indonesia telah memberikan dampak terhadap hilangnya nilai-nilai kearifan sosial seperti toleransi, semangat menolong, kemampuan berempati, dan bekerjasama. Dengan demikian diperlukan pendidikan karakter sejak anak untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif pada anak.

Pada era sekarang ini anak-anak tidak bisa lepas dari gawai. Gawai mempunyai manfaat positif untuk pengetahuan maupun pembelajaran, namun penelitian-penelitian tentang pengaruh teknologi digital seperti video game dan komputer terhadap perkembangan anak telah menunjukkan hasil yang konsisten. Penggunaan internet dalam bermain game atau game-online secara potensial akan menimbulkan bahaya kesehatan fisik dan mental (Charlton & Danforth, 2006; Griffiths *et al.*, 2004; Lo *et al.*, 2005). Agresivitas merupakan salah satu efek yang berarti dari bermain video game. Sebagian besar game digital (40-80%) mengandung elemen kekerasan seperti perkelahian dan pengrusakan yang menyebabkan kematian atau kecelakaan orang lain (Thompson & Haninger, 2001). Dari beberapa penelitian tersebut diperoleh informasi bahwa gawai dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter anak yang negatif.

Hasil paparan dari berbagai hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan video games yang bertema kekerasan yang banyak dimainkan oleh anak-anak masa sekarang ini akan mempunyai dampak yang memprihatinkan. Sementara itu, di Indonesia kaya akan permainan-permainan yang mempunyai nilai-nilai sosial yang tinggi yaitu permainan tradisional. Dengan menerapkan permainan tradisional sebagai program untuk meningkatkan kompetensi sosial

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Malang

Korespondensi:

Iswinarti, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Email: iswinarti.psi@gmail.com

maka sekaligus dapat menjadi sarana sosialisasi nilai-nilai budaya bangsa kepada anak-anak yang sekarang ini sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional. Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Iswinarti (2005) menemukan bahwa pada anak usia sekolah permainan tradisional yang berbentuk game mempunyai nilai manfaat terhadap perkembangan fisik-motorik, intelektual, sosial, emosional, dan kepribadian anak. Iswinarti *et al.* (2008) juga merekomendasikan 6 permainan tradisional yang mempunyai nilai kompetensi sosial yang tinggi yaitu permainan bentengan, gobag sodor, gembatan, pentheng, wak-wak gong dan goak-goakan. Dalam permainan-permainan yang direkomendasikan tersebut anak dapat belajar unsur-unsur seperti mengatur strategi, mengambil keputusan, mengatasi konflik, berbagi dan bekerjasama dengan tim, menunda pemuasan, memahami orang lain, dan beberapa pelajaran lain seperti berinteraksi sosial. Penelitian Taufik (2011) juga memperoleh hasil bahwa permainan bentengan dan gobag sodor dapat meningkatkan ethnocultural empathy pada remaja awal di kota Solo.

Pendidikan karakter dapat diterapkan pada anak melalui berbagai media. Permainan tradisional dapat menjadi media untuk membangun karakter anak. Iswinarti (2019) telah membentuk komunitas BERLIAN (Bermain, ExpeRiential, Learn-Ing, Anak) yaitu menerapkan berbagai permainan tradisional. Berdasarkan hasil penerapan program tersebut diperoleh hasil bahwa dengan bermain permainan tradisional anak-anak dapat belajar dan meningkatkan beberapa karakter positif seperti kerjasama, pengendalian diri, komunikasi, problem-solving, dan empati. Disadari juga bahwa dengan kegiatan bermain permainan tradisional anak-anak mempunyai alternatif kegiatan lain selain bermain gawai.

Ada berbagai jenis permainan tradisional. Iswinarti (2017) telah mengidentifikasi 34 permainan tradisional, dilengkapi dengan prosedur dan manfaat psikologisnya. Sudah banyak dilakukan penelitian tentang pengaruh berbagai permainan tersebut sebagai media untuk meningkatkan berbagai aspek psikologis yang merupakan ciri-ciri dari karakter positif. Penggunaan metode BERLIAN dalam penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan berbagai aspek karakter anak telah memperkuat peranan permainan tradisional sebagai media stimulasi. Beberapa penelitian yang telah mendukung hal tersebut adalah: 1) Permainan gembatan dengan metode BERLIAN dapat meningkatkan beberapa aspek kompetensi sosial yaitu problem solving, pengendalian diri, kerjasama, dan empati (Iswinarti, Ekowarni, Adiyanti, & Hidayat, 2016). 2) Permainan tradisional gembatan dengan metode BERLIAN juga dapat menjadi media menstimulasi perkembangan moral anak (Iswinarti, 2019). 3) Permainan tradisional bentengan, boi-boian, gobag sodor, ular naga, bekelan, dan congklak lidi dapat menjadi media peningkatan perkembangan moral anak setelah disertai dengan metode BERLIAN (Iswinarti *et al.*, 2019). 4) Permainan bekelan, congklak lidi, dan selentikan dapat meningkatkan kemampuan problem solving anak (Iswinarti, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama program pengabdian masyarakat tentang pembentukan Komunitas BERLIAN di desa Landungsari, kecamatan Dau, Kabupaten Malang ditemukan bahwa permainan congklak lidi merupakan permainan favorit di kalangan anak-anak, terutama anak usia sekolah dasar (Iswinarti, 2019). Beberapa

hasil penelitian juga menunjukkan bahwa permainan congklak lidi merupakan permainan tradisional yang mempunyai nilai-nilai tinggi dalam hal peningkatan aspek-aspek karakter positif seperti kerjasama, pengendalian diri, komunikasi, dan problem-solving. Keunggulan permainan congklak lidi juga sudah dibuktikan dari berbagai event workshop yang dilakukan oleh pengusul di berbagai daerah di Indonesia.

Permainan congklak lidi merupakan permainan yang menggunakan lidi. Secara singkat cara bermain congklak lidi adalah segepuk lidi digenggam kemudian dilepaskan. Tugas pemain adalah mengumpulkan sebanyak mungkin lidi dengan bantuan “cangkul lidi” tanpa boleh menyentuh lidi lainnya. Dengan bermain congklak lidi anak akan berhadapan dengan berbagai tuntutan sportivitas, pengendalian diri, pengaturan strategi, dan beberapa permasalahan yang menuntut penyelesaian. Gambar-gambar berikut ini merupakan contoh dari permainan congklak lidi yang dimainkan oleh anak-anak di desa Landungsari kecamatan Dau. Permasalahan yang terjadi pada mitra yaitu Sekolah Dasar Muhammadiyah 08 Malang maupun di beberapa sekolah dasar di kecamatan Dau adalah belum tersedianya sarana prasarana untuk bermain permainan tradisional. Demikian juga untuk fasilitatornya belum ada yang dilatih. Dengan demikian maka program ini sangat diperlukan di tempat mitra.

Metode Pelaksanaan

Sasaran program penerapan permainan congklak lidi yaitu anak-anak usia sekolah dasar kelas 1 hingga 6 sejumlah 29 anak, dengan rentang usia 6 – 12 tahun. Pada awalnya rencana program permainan congklak lidi dilaksanakan sekolah mitra yaitu SD Muhammadiyah 08, Dau, Malang, akan tetapi karena keterbatasan kondisi pandemi sehingga pelaksanaan dilakukan di beberapa daerah di Jawa Timur. Beberapa fasilitator dibagi di beberapa daerah dan menjalankan program kepada anak-anak di sekitar daerah masing-masing. Program penerapan permainan congklak lidi dilakukan di beberapa daerah yang ada di Jawa Timur, yaitu Desa Glongongan (Mojokerto), Desa Mojorejo (Blitar), Desa Wates (Kediri), Sumber Sekar (Malang), dan Desa Glonggede (Tuban). Program pengabdian kelompok dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Menyiapkan dan mendiskusikan konsep dengan pihak yang akan bekerjasama dalam melaksanakan program penerapan permainan congklak lidi. 2) Menyiapkan sarana dan prasarana untuk memproduksi alat permainan congklak lidi. 3) Memproduksi alat permainan congklak lidi. 4) Pelatihan kepada pihak-pihak yang berpotensi dapat menjadi fasilitator dalam penerapan permainan tradisional congklak lidi. 5) Menentukan tempat atau lokasi kegiatan, sasaran, dan target kegiatan. 6) Menerapkan permainan tradisional congklak lidi secara masif di beberapa sekolah dan lokasi yang memungkinkan. 7) Melakukan evaluasi dan membuat rekomendasi kepada pihak-pihak terkait.

Pelaksanaan program penerapan permainan congklak lidi dilakukan dalam tiga metode permainan, yaitu:

Metode Permainan 1.

Dalam 1 kelompok terdiri dari 4-5 orang, game dimulai dengan cara melakukan hompimpa untuk menentukan siapa orang pertama yang akan memulai permainan. Lidi

digabungkan menjadi 1 kemudian lidi tersebut dihamburkan. Orang pertama yang memainkan permainan ini akan mengambil lidi menggunakan lidi yang lebih panjang sesuai keinginan namun dalam mengambil lidi pemain tidak boleh menyentuh lidi yang lain. Apabila pemain pertama dalam mengambil lidi tidak menyentuh lidi yang lain maka pemain pertama akan melanjutkan permainan sampai menyentuh lidi yang lain. Ketika pemain menyentuh lidi maka permainan akan diulang seperti semula dan dilanjutkan oleh orang selanjutnya. Kemudian permainan akan dilanjutkan hingga orang selanjutnya mendapatkan giliran. Permainan akan berhenti ketika waktu permainan habis atau lidi yang akan diambil habis.

Metode Permainan 2.

Dalam 1 kelompok terdiri dari 4-5 orang, game dimulai dengan cara melakukan hompimpa untuk menentukan siapa orang pertama yang akan memulai permainan. Lidi digabungkan menjadi 1 kemudian lidi tersebut dihamburkan. Orang pertama yang memainkan permainan ini akan mengambil lidi sesuai keinginan dengan menggunakan lidi yang lebih panjang, kemudian langsung dilanjutkan oleh orang selanjutnya hingga semua pemain mendapatkan giliran untuk bermain. Ketika salah satu pemain menyentuh lidi maka permainan akan diulang kembali seperti semula dan akan dilanjutkan oleh orang selanjutnya. Permainan akan berhenti ketika waktu permainan habis atau lidi yang akan diambil habis.

Metode Permainan 3.

Dalam 1 kelompok terdiri dari 4-5 orang, game dimulai dengan cara melakukan hompimpa untuk menentukan siapa orang pertama yang akan memulai permainan. Lidi digabungkan menjadi 1 kemudian lidi tersebut dihamburkan. Orang pertama yang memainkan permainan ini akan mengambil lidi sesuai keinginan dengan menggunakan tangan, kemudian langsung dilanjutkan oleh orang selanjutnya hingga semua pemain mendapatkan giliran untuk bermain. Ketika salah satu pemain menyentuh lidi maka permainan akan diulang kembali seperti semula dan akan dilanjutkan oleh orang selanjutnya. Permainan akan berhenti ketika waktu permainan habis atau lidi yang akan diambil habis.

Hasil dan Diskusi

Roleplay permainan tradisional congklak lidi

Kegiatan roleplay ini bertujuan untuk memberikan penjelasan secara praktik mengenai permainan congklak lidi dan mengetahui sejauh mana anak-anak memahami penjelasan mengenai permainan yang akan mereka lakukan. Setiap anak diberikan kesempatan untuk melakukan roleplay. Pada saat roleplay ada anak yang sudah sesuai ketentuan memainkan congklak lidi ada juga yang masih belum sesuai ketentuan, seperti ada lidi yang bergerak karena tersenggol tetapi tetap saja dilanjutkan permainannya. Jika hal tersebut tetap dilakukan pada saat permainan maka akan menjadi suatu bentuk kecurangan. Pada saat roleplay inilah fasilitator menjelaskan kepada anak-anak tindakan seperti apa yang sudah tepat dan yang kurang tepat supaya menjadi perhatian saat melakukan permainan nantinya.



Gambar 1. Kegiatan roleplay Congklak Lidi

Congklak lidi melatih pengendalian diri

Pada saat roleplay anak-anak telah mencoba memainkan permainan tradisional congklak lidi. Beberapa kesalahan masih dapat ditoleransi, seperti ada lidi yang bergerak (tersenggol) saat mencoba mencungkil lidi lainnya. Anak-anak masih diberikan kesempatan untuk mencoba. Pada saat permainan yang sesungguhnya dimulai, maka kesalahan tersebut tidak lagi ditoleransi. Jika anak melakukan kesalahan tersebut, maka anak tersebut harus memberikan giliran bermain pada lawan mainnya. Lidi yang didapatkan pada saat kesalahan terjadi, maka dianggap tidak sah dan harus dikembalikan. Adanya beberapa konsekuensi tersebut maka anak-anak diharuskan memperhatikan permainannya agar tidak terjadi kesalahan. Walaupun anak-anak ingin segera mengakhiri permainan dengan mendapatkan lidi sebanyak-banyaknya, mereka harus dapat mengendalikan dirinya supaya lebih berhati-hati dan tidak melakukan kesalahan.

Hasil analisis psikologis manfaat permainan congklak lidi menurut [Iswinarti \(2017\)](#) bahwa congklak lidi berkontribusi dalam memupuk perkembangan emosi: melatih kesabaran, pengendalian diri, dan mengontrol emosi. Hal tersebut tercermin pada aplikasi permainan congklak lidi saat pemain diharuskan untuk sabar dan teliti dalam mengambil lidi agar lidi yang lain tidak bergerak. Pada saat bermain congklak lidi, anak-anak berusaha untuk fokus dengan pergerakan jari-jemari dan lidi yang ada di sekitarnya. Beberapa kondisi seperti jarak lidi satu dengan lidi lainnya dan posisi lidi yang digunakan mencungkil perlu diperhitungkan dengan matang dan hati-hati. Maka dari pengendalian diri anak-anak sangat diperlukan agar mereka tetap tenang dan fokus untuk mencungkil lidi dengan meminimalisir kesalahan.



Gambar 2. Anak saat bermain congklak lidi dengan hati-hati



Gambar 3. Anak-anak bermain congklak lidi secara bergantian

Congklak lidi melatih kejujuran

Ada beberapa peserta yang baru mengetahui dan mengenal permainan congklak lidi, tetapi ada juga peserta yang sudah sejak kecil sudah mengenal dan memainkan permainan congklak lidi. Anak-anak yang sudah mengenal permainan congklak lidi sedari kecil ini, nampak cukup mahir dalam memainkan permainannya. Anak-anak yang sudah familiar dengan permainan tersebut akan dianggap curang jika tetap melanjutkan permainan walaupun ada lidi lain yang bergerak. Anak-anak yang baru mengenal permainan tersebut, bisa ditoleransi jika ada beberapa lidi yang bergerak karena tersengol dan dianggap sebagai suatu proses dalam memahami permainan. Walaupun begitu baik anak-anak yang sudah mengenal atau yang baru mengenal permainan tersebut sama-sama dikatakan curang ketika tetap melanjutkan permainan ketika ada lidi yang bergerak (tersengol). Anak-anak yang bermain secara jujur, ketika lidi ada yang bergerak mereka langsung menghentikan permainannya lalu dilanjutkan oleh peserta yang lain. Ada juga anak yang tidak terima jika dirinya gagal, dia juga berusaha mengelak dan menyatakan bahwa lidinya tidak bergerak, namun kemudian dia mengakui dirinya gagal meskipun dengan nada marah saat mengakuinya, lalu menghamburkan lidi menjadi lebih berserakan sambil tertawa.

Congklak lidi melatih kemampuan komunikasi

Pada pertemuan kedua, anak-anak juga lebih berinteraksi secara sosial dengan anak-anak lainnya. Mereka saling berbicara, saling mengingatkan, dan bertukar pendapat tentang pengalaman mereka saat bermain. Interaksi tersebut juga ditunjukkan dengan saling memberi semangat saat anak-anak lainnya sedang bermain. Semangat mereka tersebut tidak hanya ditunjukkan saat bermain, tetapi juga setelah bermain, bahkan ketika sudah selesai sesi permainannya dan mereka melanjutkan bermain hingga sampai di rumah.

Menurut [Iswinarti \(2017\)](#), congklak lidi memiliki manfaat psikologi yaitu meningkatkan perkembangan sosial, termasuk di dalamnya berkompetisi dan berkomunikasi. Anak-anak berusaha mengkomunikasikan kepada lawan bahwa ada kesalahan yang dilakukannya sehingga giliran permainan berlanjut kepada lawan. Selain berkomunikasi, anak juga berusaha untuk bisa menghargai giliran saat bermain

dan mempersilakan lawan bermain hingga ia mendapat gilirannya kembali. Komunikasi yang baik antar pemain dapat mengurangi kecurigaan adanya kecurangan yang dilakukan lawan. Kemampuan berkomunikasi ini dapat direfleksikan anak dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan sosial.

Congklak lidi melatih kemampuan problem-solving

Walaupun ada kesempatan roleplay akan tetapi masih ada anak yang belum memahami permainan sehingga sering salah dalam bermain. Anak tersebut berusaha agar kesalahannya tidak terlihat oleh orang sekitarnya sehingga dia melakukan kecurangan. Beberapa kecurangan yang anak lakukan juga terjadi karena beberapa kali dia gagal memindahkan lidi, sehingga dia berusaha agar bisa berhasil. Anak tersebut melakukan kecurangan sekali ataupun dua kali agar dia bisa merasakan sekali atau dua kali keberhasilan memindahkan lidi. Ada juga tipe anak yang gigih dalam bermain tetap memperhatikan aturan. Mereka juga menunjukkan bahwa mereka merasa kesulitan dalam memindahkan lidi karena beberapa hambatan yang membuat susah untuk memindahkan lidi. Beberapa anak tersebut tetap berusaha jujur dan tidak berbuat curang, justru mereka menunjukkan keuletan dan terus memikirkan dan mengevaluasi cara yang mereka gunakan dalam memindahkan lidi.

Beberapa studi membahas permainan tradisional congklak lidi dapat meningkatkan keterampilan problem-solving. [Iswinarti & Suminar \(2019\)](#) dalam penelitiannya mengenai beberapa permainan tradisional (salah satu diantaranya yaitu congklak lidi) menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan problem-solving pada anak-anak setelah selesai pemberian perlakuan permainan tradisional. Hal tersebut mendukung pernyataan bahwa bermain merupakan salah satu media yang efektif untuk meningkatkan berbagai keterampilan, termasuk perkembangan kognitif dan keterampilan problem-solving ([Zigler & Bishop-Josef, 2004](#)). Pada saat bermain anak-anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. Anak-anak belajar untuk menginterpretasi dunia melalui permainan dan membentuk pengalaman belajar yang baru sebagai wujud hasil dari pengalaman bermain. Anak-anak menjumpai berbagai kesulitan saat bermain congklak lidi. Kesulitan-kesulitan tersebut memberikan pengalaman belajar



Gambar 4. Anak berkonsentrasi untuk mengatasi kesulitan dalam permainan

bagi anak. Mereka mempelajari mengenai berbagai upaya untuk pemecahan masalah yang tengah dihadapi dalam permainan congklak lidi.

Perlakuan permainan dapat memberikan pengalaman yang relevan yang bermakna untuk kehidupan sehari-hari. Permainan congklak lidi memungkinkan anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan aktivitas berkonsentrasi dan mengatur strategi. Proses kognitif berlangsung selama permainan dan saat pemberian feedback di akhir permainan. Feedback yang diberikan mengenai berbagai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, sehingga anak mendapatkan proses pembelajaran dari permainan tersebut. Berbagai informasi yang telah didapatkan dari feedback yang diberikan dan pengalaman langsung saat bermain berguna bagi anak untuk merefleksikan diri dalam usaha-usaha pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari (Iswinarti & Suminar, 2019).

Permainan tradisional congklak lidi membantu anak agar tidak hanya sibuk dengan gawai mereka

Pada saat awal penjelasan mengenai pengenalan permainan tradisional secara umum dan congklak lidi secara khusus, anak-anak menunjukkan sikap yang kurang antusias. Mereka masih sibuk dengan gawai mereka masing-masing. Anak-anak mulai nampak lebih bersemangat ketika mereka mulai praktik mencoba permainan congklak lidi. Ada beberapa yang sudah paham cara bermain congklak lidi, ada juga yang masih kebingungan tentang bagaimana cara bermainnya.

Pada saat pelaksanaan permainan yang sebenarnya dilakukan, anak-anak nampak sangat tertarik dan antusias hingga mereka tidak sibuk lagi dengan gawai mereka masing-masing. Permainan congklak lidi dilaksanakan dalam bentuk perlombaan. Hal tersebut membuat anak-anak semakin bersemangat dalam bermain. Antusias anak-anak terwujud saat permainan sudah selesai mereka menginginkan bermain lagi.

Permainan congklak lidi yang dilakukan bersama-sama dengan antara satu anak dengan anak yang lain memungkinkan terjadi interaksi sosial di dalamnya. Permainan congklak lidi yang dimainkan lebih dari satu anak, maka



Gambar 5. Anak antusias dan senang bermain congklak lidi

dilakukan secara bergiliran satu lawan satu. Anak-anak belajar melalui bermain untuk dapat membangun hubungan sosial dengan anak lainnya. Aktivitas dalam belajar keterampilan sosial melalui bermain dapat membuat anak-anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak lebih mudah untuk menerima orang lain di lingkungan sekitarnya dan memulai interaksi dengan lingkungannya. Anak-anak fokus dalam permainan secara nyata dan menyatu dengan lingkungan sosialnya, sehingga mereka bisa mengurangi aktivitas bermain gawai (Iswinarti, & Firdiyanti, 2019).

Simpulan dan Saran

Permainan tradisional congklak lidi dapat memberikan manfaat sebagai media pembentuk karakter kejujuran bagi anak-anak. Anak-anak belajar untuk fokus dengan proses yang mereka lakukan selama permainan. Walaupun anak-anak sempat gagal untuk mengambil lidi, mereka diajarkan untuk tetap fokus memperbaiki langkah, bukan bermain curang untuk mendapatkan hasil terambilnya lidi. Untuk ke depannya, congklak lidi dapat diterapkan di lingkungan rumah, komunitas, sehingga diharapkan orang tua dan lingkungan dapat memfasilitasi permainan congklak lidi ini di rumah maupun di lingkungan tempat tinggal.

Referensi

- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2001). *Play today in the primary school playground: Life, learning, and creativity*. Buntingford: Open University Press.
- Charlton, J.P., & Danforth, I.D.W (2006). Correlation study-uses factor analyze responses in an online survey of MMORPG-players. *Computer in Human Behavior* article in Press
- Griffiths, M., Davies, M., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Iswinarti. (2005). Permainan Tradisional Indonesia: Dalam tinjauan perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian. *Presentasi paper dalam Simposium Nasional Memahami Psikologi Indonesia, Malang*.
- Iswinarti, Fasichah, S. S., & Sulismadi. (2007). *Permainan anak tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak*

- usia sekolah. *Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun I*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti, Fasichah, S. S., & Sulismadi. (2008). *Permainan anak tradisional sebagai model peningkatan kompetensi sosial anak usia sekolah. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti, Ekowarni, E., Adiyanti, MG., & Hidayat, R. (2016). The influence of traditional game with experiential learning on social competence. *International Journal of Recent Scientific Research*, 4(7), 10144-10155.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Iswinarti. (2019) Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Dengan "Metode Berlian". In: Seminar "Pendidikan Karakter siswa", 4 Mei 2019, Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Iswinarti, & Firdiyanti, R. (2019). Children using learning gadget adiction, Can traditional games with "Berlian" method as a solution increase the social skill? *4th ASEAN Conference on Psychology, Counseling, and Humanities (ACPCH 2018)* (pp. 368-371). Atlantis Press.
- Iswinarti, & Suminar, D. R. (2019). Improving children's problem-solving skills through Javanese traditional games. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25331>
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology and Behavior*, 8(1). <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>
- Taufik, (2011). Managing diversity as synergy: Increasing ethnocultural empathy by the traditional games of javaniese and Chinese in Indonesia. (*Unpublished doctoral dissertation*). Tilburg University, Dutch.
- Thompson, K. M., & Haninger, K. (2001). Violence in E-rated video games. *JAMA: Journal of the American Medical Association*, 286(5), 591-598. <https://doi.org/10.1001/jama.286.5.591>
- Zigler, E., & Bishop-Josef, S. (2004). Play under siege: A historical overview. In E. Zigler, D. Singer, & S. Bishop-Josef, *Children's play: The roots of reading* (pp. 1-13). Washington, DC: ZERO TO THREE/National Center for Infants, Toodlers, Families.