

## **Kajian Antropologi, Semiotika, Estetika Dan Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional *Kul Kuk***

**I Wayan Degus Jaya**

SMP PGRI 8 Denpasar, Bali, Indonesia  
iwayandegusjaya@gmail.com

### **Abstract**

*Traditional games, especially traditional Balinese games, are starting to be abandoned, one of the reasons is the rapid development of technology in various aspects of life, one of which is digital games. This is a problem which, if prolonged, will actually lead to the extinction of traditional games. In this research traditional games Kul Kuk analyzed in several scientific disciplines, namely, anthropology, semiotics and aesthetics. The aim of this research is to analyze traditional games Kul Kuk in anthropology, semiotics and aesthetic studies. The method used in this research is descriptive qualitative. By using this method, various meanings or messages in traditional games can be analyzed and described Kul Kuk. The results of this research show that in anthropological studies, traditional games can be studied from a cultural and social perspective. Semiotic studies can help in understanding the meaning and values of the characters contained in traditional games which are then interpreted through semiotic analysis to reveal the character values contained in traditional games. Aesthetic aspects in traditional games Kul Kuk namely found in several body movement patterns such as running upright, bending down and creeping. The aesthetic aspect of this game is also found in the accompanying music and traditional game songs Kul Kuk. Meanwhile, the value of character education in traditional games Kul Kuk (1) religious; (2) nationalist; (3) independent; (4) mutual cooperation; (5) integrity. Interdisciplinary research in traditional games Kul Kuk gain understanding deeper into the social, cultural, semiotic and aesthetic aspects related to the game Which helps us appreciate traditional games Kul Kuk as part of cultural heritage.*

**Keywords: Traditional Games; Anthropology; Semiotics; Aesthetics**

### **Abstrak**

Permainan tradisional khususnya permainan tradisional Bali sudah mulai ditinggalkan, salah satu sebabnya adalah pesatnya perkembangan teknologi dalam berbagai segi kehidupan salah satunya permainan digital. Hal ini merupakan permasalahan yang jika berkepanjangan justru akan berujung pada punahnya permainan tradisional. Dalam penelitian ini permainan tradisional *Kul Kuk* dianalisis dalam beberapa disiplin ilmu yaitu, antropologi, semiotika dan estetika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis permainan tradisional *Kul Kuk* dalam kajian antropologi, semiotika dan estetika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Dengan menggunakan metode tersebut dapat dianalisis dan dideskripsikan berbagai makna atau pesan-pesan dalam permainan tradisional *Kul Kuk*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam kajian antropologi, permainan tradisional dapat dipelajari dari sudut pandang budaya dan sosial. Dalam kajian semiotika dapat membantu dalam memahami makna dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional yang kemudian diinterpretasikan melalui analisis semiotik untuk mengungkapkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional. Aspek estetika dalam permainan tradisional *Kul Kuk* yaitu terdapat pada beberapa gerakan pola tubuh seperti

berlari tegak, menunduk dan merayap. Aspek estetika dalam permainan ini juga terdapat pada musik iringan dan lagu permainan tradisional *Kul Kuk*. Sementara itu nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *Kul Kuk* (1) religius; (2) nasionalis; (3) mandiri; (4) gotong royong; (5) integritas. Penelitian interdisiplin dalam permainan tradisional *Kul Kuk* memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang aspek-aspek sosial, budaya, semiotik, dan estetis yang terkait dengan permainan tersebut yang membantu kita menghargai permainan tradisional *Kul Kuk* sebagai bagian dari warisan budaya.

### **Kata Kunci: Permainan Tradisional; Antropologi; Semiotika; Estetika; Pendidikan Karakter**

#### **Pendahuluan**

Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan dan/atau kegiatan olah raga yang berkembang dari kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional merupakan aset bangsa di bidang budaya yang harus mendapat perhatian khusus. Hal ini bertujuan untuk menjaga kondisi dan penerapan dari permainan ini. Selain itu perkembangan ini juga harus di terpakan secara terus menerus. Artinya, di samping permainan anak-anak tetap hidup di masyarakat pendukungnya, juga ada upaya agar permainan tersebut tidak statis, namun dapat berkembang sesuai perkembangan jaman. Dalam hal pelaksanaan tentu tidak mudah, fakta dilapangan sangat sulit untuk melakukan pelestarian dikarenakan arus globalisasi dan modernisasi yang sangat kuat. Hal ini tentu menggeruh nilai di masyarakat yang didukung atas hadirnya produk modern yang saling mengeliminasi permainan tradisional. Seperti yang diungkapkan Soekirman (Lestari, 2005) hilangnya permainan tradisional dipengaruhi atas faktor historis atau kesejarahan, selain itu faktor kebijakan pendidikan yang mulai menggunakan teknologi khususnya dalam pendidikan formal, menyebabkan peranan permainan tradisional mulai dikesampingkan. Hal ini tentu munculnya permianan modern seperti Quiziz.

Permainan tradisional sangat banyak mengandung niali didalamnya. Nilai ini tentu sarat akan pesan-pesan moral yang sangat luhur. Seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap murah hati serta lapang dada. Permainan tradisional pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk kebudayaan daerah yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat dan diwariskan secara bergenerasi, baik secara langsung maupun tidak langsung (Jayendra, 2018). Dizaman yang muali modern ini khususnya zaman globalisasi sasangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, mulai dari tatanan kehidupan gaya berpikir dan juga pola sosial dan gaya hidup masyarakat. Melalui perkembangan sarana teknologi seperti jejaring sosial, nilai-nilai budaya Barat dengan mudah dapat ditembus, diintegrasikan dan diterapkan oleh masyarakat Indonesia dalam setiap harinya, hal ini belum sesuai dengan jati diri serta karakteristik bangsa.

Jika budaya Barat yang diterima tidak sesuai dengan iklim Indonesia, maka akan merugikan karakter manusia. Karakter dan budaya kerjasama, toleransi, kejujuran, dan kesantunan akan semakin langka dalam kehidupan. Damapaknya terlihat pada pencemaran n amai baik WNI akibat kasus yang dialami dengan berbagai kasus penisataan agama, KKN dan sebagainya. Dampak rusaknya nama baik WNI terlihat pada sejumlah kasus belakangan ini, mulai dari kasus pencurian, korupsi, kerusuhan tanpa hukum, dan penodaan agama. Berdasarkan fenomena tersebut, maka perlu ditanamkan nilai-nilai karakteristik tradisional untuk membantu memulihkan nama baik seseorang. Karakter keterampilan anak juga dapat dibentuk dengan permainan tradisional. Permainan tradisional termasuk yang selama ini dianggap cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Permainan tradisional adalah permainan tradisi yang dilakonin anak-anak pada suatu daerah secara turun temurun (Sukintaka, 1992). Santrock (Kurniati, 2016) proses bermain dilakukan dengan riang gembira walaupun menggunakan aturan yang telah disepakati. Walaupun terkesan bermain, permainan tradisional tidak lepas dari fungsinya sebagai hiburan sekaligus alat untuk mendidik anak. Sebagai proses pengembangan tiga aspek bidang: kognisi, emosi dan psikomotorik siswa.

Selain dari itu, permainan tradisional ini bermanfaat bagi perkembangan fisik dan mental, membantu membentuk kepribadian dan keterampilan sosial anak. Dengan kelebihan yang dibawanya, kenyataan tidak sesuai dengan keberadaannya saat ini. Permainan tradisional yang ada di masyarakat berangsur-angsur hilang, mulai ditinggalkan dan asing di telinga anak-anak, terutama di perkotaan yang dipengaruhi oleh budaya modern.

Dewasa ini terdapat beberapa permainan tradisional masih tetap ada, hal ini dikarenakan masyarakat yang memainkan permainan tradisional tersebut jauh dari hiruk pikuk dunia modern. Saputra (2017) memaparkan bahwa kesenjangan permainan modern dan tradisional sangat jauh dalam pembentukan nilai karakter. Keunikan permainan tradisional menurut anak-anak sangatlah berbeda, hal ini muali adanya perbedaan prinsip dimana mereka lebih memilih untuk bermain dengan kegiatan kekinia yang mereka anggap lebih modern, padahal sangat membahayakan karakter peserta didik.

Pesetnya kemajuan teknologi menyebabkan mereka sangat mudah dalam mengakses permainan yang bersipat modern seperti game online. Sebagai hal baru tentu sangat cepat mempengaruhi orang lain sampai orang dewasa ikut didalamnya. William Tedi (Astari & Sudarsana, 2021), minimnya kecintaan terhadap aktivitas permainan ini disebabkan oleh beberapa faktor, mulai dari kurangnya lokasi dan fasilitas untuk memainkan permainan tersebut; adanya permainan kekinian dari luar negeri dan memberikan kemudahan yang lebih menarik dan praktis; berkurangnya waktu anak untuk bermain karena faktor perkembangan zaman yang semakin menuntut; dan permainan tradisi tidak begitu populer dalam referensi sehingga masih menjadi misteri untuk generasi berikutnya. Kemajuan zaman ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan, pesatnya aplikasi digital membuat keterancaman pada permainan tradisi.

Keberlangsung zaman yang semakin maju, dunia digital dengan permainannya menyebabkan permainan tradisional semakin tergerus atau bahkan ditinggalkan. Dalam bukunya Subini (2012) menjelaskan mengenai Psikologi pembelajaran dimana anak akan pahan dalam proses pembelajaran yang bergaya permainan. Kendati kehadiran teknologi berdampak dalam pembentukan kognitif anak dalam bidang teknologi, tetapi hal lain harus kita pikirkan pula terhadap pengaruh teknologi ini yaitu dampak negatifnya. Kecenderungan teknologi adalah sipat apatis dan menyendiri. Anak-anak akan sangat menikmati dunianya sendiri tanpa mengetahui dan ketertarikan terhadap dunia luar lebih identikanya terhadap masyarakat sekitarnya atau teman bermain dilingkungannya. Tergerusnya keberadaan permainan tradisional bukan hanya disebabkan oleh modernisasi, namun juga oleh pihak-pihak yang tidak peduli terhadap keberlangsungan permainan tradisi sarat makna ini. Semiawan 2002 dalam jurnal “pendidikan anak dini usia belajar melalui bermain” memaparkan secara jelas bahwa proses bermain menjadi metode paling ampuh dalam peningkatan belajar anak.

Dapat kita lihat salah satu permainan tradisi yang kurang dikenal masyarakat adalah permainan tradisi *Kul Kuk*. *Kul Kuk* adalah game yang temanya diambil dari kehidupan hewan siput dan rusa. Menjangan merupakan karakter yang mampu berlari dengan cepat, sedangkan Siput dikenal bertubuh kecil dan lambat. Keaneka ragaman cara memainkan juga menjadi cirikhas dari permainan tradisi berbeda-beda sesuai dengan jumlah pemainnya.

Dalam proses perkembangan pendidikan tentu yang menjadi acuan adalah pendidikan berbasis pengembangan karakter. Secara terus sudah dimulai dari sejak 2010 sekolah-sekolah banyak merintis gerakan penguatan pendidikan karakter. Kementerian pendidikan dalam program nasional kisaran tahun 2010 mengeluarkan aksi nasional untuk meningkatkan pertumbuhan karakter anak secara nasional. Karakter ini berjumlah 18 karakter yang ditetapkan secara menghusus. Pendidikan karakter sangatlah penting dalam menunjang keberlangsungan kemampuan peserta didik itu sendiri. Dalam hal ini terjadi harus mampu memberikan pemahaman dan juga memberikan penguatan serta bagaimana menumbuhkan cinta dan bela negara terhadap negaranya. Gerakan PPK menempati kedudukan fundamental dalam strategis pada saat pemerintahan mencanangkan revolusi karakter dan revolusi mental (Sudarsana & Widyawati, 2020). Tantangan ke depan yaitu mengenai degradasi moral sangatlah penting dihindari dengan pendidikan karakter. Saat ini tentunya dengan aplikasi dan korelasi terhadap budaya-budaya Nusantara ke khusus ke dalam permainan tradisional dipercaya bahwa pemain tradisional mampu menumbuhkembangkan karakter dari peserta didik dengan berbasis kearifan lokal. Dalam hal ini tentunya keterlibatan orang lain mampu memberikan penunggu kembangan dan juga interaksi sosial yang dibangun sehingga peserta didik mampu memahami pola tingkah lakunya sendiri.

*Kul-kuk* adalah sebuah permainan tradisional yang mengambil inspirasi dari hewan siput dan menjangan. Kehidupan kedua hewan ini menjadi inspirasi sebuah permainan yang sarat makna ini. Dilihat dari kehidupan tokoh cerita yaitu menjangan yang sangat cepat dalam berlari dan kebalikannya siput yang sangat lambat. Dengan hal ini tentu menjadikan permainan ini pertarungan antara siput dan menjangan. Aktualisasi permainannya dengan penyesuaian jumlah permainan. Jika pemainnya adalah dengan jumlah 15 orang, maka 1 orang menjadi pembalap dan 14 orang menjadi semak-semak. Posisi semak-semak adalah berpegangan tangan dengan berhadapan-hadapan. Permainan ini tentu memberikan sebuah pengaruh terhadap karakter anak terkhusus kedalam kemampuan motorik sehingga penumbuhan karakter mampu terbangun. Seperti halnya karakter sportifitas, kerja keras, serta kesabaran. Permainan ini cukup sederhana tapi tidak banyak yang mengetahui keberadaannya. Hal ini menjadi permasalahan yang jika terus berkelanjutan maka kepunahan permainan tradisional akan benar terjadi dan media pendidikan berbasis kearifan lokal semakin tertinggal.

Hal ini merupakan permasalahan yang jika berkepanjangan justru akan berujung pada punahnya permainan tradisional dalam peranan edukasi guna kecerdasan mandiri akan mengalami penurunan. Problematika tersebut tentu menarik simpatisan para pemerhati, termasuk dalam pemerintahan, yang selama ini sudah banyak berupaya untuk terus keberlangsung dari keberadaan dan penggunaan permainan tradisi ini. Berbagai hal telah dilakukan guna meningkatkan pelaksanaan permainan seperti halnya melakukan workshop pengenalan terhadap penekun permainan tradisional Bali, khususnya Bapak. I Made Taro, serta penyelenggaraan edukasi berupa perlombaan permainan tradisional dalam acara Perayaan Kota Denpasar.

Meskipun banyak diadakan acara untuk upaya pelestarian, sampai saat ini minat anak-anak juga masih harus terus diusahakan agar mau ikut bersama melestarikan permainan ini. Sangat terkendala memang untuk melakukan pelestarian ini oleh pemerintah dan pemerhati serta pelaku permainan tradisional ini. Hal ini tentu harus didukung dengan hadirnya para media promosi dalam usaha bersama mengenalkan permainan ini. Oleh karena demikian, harus ada usaha dalam menggali lebih dalam mengenai karakteristik dari permainan tradisional serta nilai yang terkandung didalamnya terkhususnya nilai pendidikan. Khususnya Permainan Tradisional *Kul Kuk* agar dapat dipahami mengenai kegunaan dan peranan dalam pembelajaran anak-anak. Hal ini menjadi

proses pengimplementasikan dan juga kreativitas anak dalam mewarisi setiap pola tingkahlaku masyarakat khususnya anak-anak. Dalam kajian interdisiplin permainan tradisional, antropologi berperan penting dalam memahami konteks budaya dan sosial dalam permainan tradisional. Semiotika mempelajari tentang simbolik serta kandungan nilai karakter dalam permainan yang sangat tradisional. Sedangkan estetika mengungkap dan membicarakan tentang kebaikan dari sebuah aktualisasi sikap ataupun non sikap.

## Metode

Metode adalah dasar penalaran manusia, yang artinya metode merupakan suatu hal yang fundamental. Bermetode artinya berpikir secara terstruktur dan sistematis. Dalam melakukan suatu penelitian, maka dipilih metode-metode yang dianggap tepat dalam membedah dan menguraikan isi dalam penelitian tersebut. Penelitian ini memilih menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. dengan permainan tradisional *Kul Kuk* sebagai objek dalam penelitian. Pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai Permainan Tradisional *Kul Kuk* dan di dukung dengan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara menguraikan dan memberikan penjelasan mengenai fakta-fakta yang ada, kemudian juga memberikan informasi yang secukupnya. Pada penelitian ini mengambil sumber data dari informan sebagai praktisi dan juga buku sebagai sumber informasi. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan proses wawancara, dan penerapan observasi serta melakukan dokumentasi. Selanjutnya proses ini dilakukan dengan analisis data Sumber data bersumber dari informan dan beberapa dokumen yang memiliki kaitannya dengan objek penelitian. Proses pengumpulan data dengan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Kaitan Kajian Antropologi dalam Permainan Tradisional *Kul Kuk*

Kajian interdisiplin dalam penelitian permainan tradisional *Kul Kuk*, dengan substansi kajian antropologi, melibatkan pendekatan yang menyeluruh untuk memahami fenomena tersebut. Interdisiplin berarti menggabungkan konsep dan metode dari beberapa disiplin ilmu yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap. Dalam konteks ini, antropologi adalah disiplin utama yang terlibat dalam mempelajari permainan tradisional *Kul Kuk*. Antropologi adalah studi tentang manusia dalam segala aspeknya, termasuk budaya, perilaku sosial, dan tradisi-tradisi yang dimiliki oleh kelompok masyarakat tertentu. Dalam penelitian permainan tradisional *kul kuk*, antropologi berfokus pada aspek-aspek seperti asal-usul permainan, cara bermain, dan makna permainan tradisional *Kul Kuk*.

#### a. Permainan Tradisional *Kul Kuk*

*Kul Kuk* tergolong permainan tradisional yang diangkat dari dongeng yang mengisahkan balapan antara *menjangan* dan *kakul* (siput). Seekor *menjangan* yang mengaku pelari tercepat, menantang siput untuk balapan ke puncak gunung. Siput yang merasa diri hewan kecil dan lemah, menolak tantangan tersebut. Namun karena *menjangan* menantangnya berkali-kali, bahkan memandang siput sebagai hewan nista dan tak berguna. Siput pun marah mendengar ucapan yang meledek dari *menjangan*, hal ini yang menimbulkan niat dari siput untuk menerima tantangan dari si *menjangan*. Tangtangannya adalah aducepat dalam berlari. Ke esokan harinya perlombaanpun dimulai, keduanya berada di garis start dengan ketentuan berlari mulai dari sawah dan finis di puncak gunung. Ketika perlombaan dimulai, *menjangan* dengan kekuatan penuh melesat jauh meninggalkan si siput. Kemudian dengan gayanya si *menjanagn* menoleh kebelakang lalu berkata sembari memanggil si siput “*Kul*” yang artinya *kakul* atau siput.

Panggilan si menjangan tadi di jawab oleh si siput dengan memanggil menjangan Kuk. Menjangan akhirnya bingung tapi terus lari.

Keberlangsungan perlombaan ini terus dilakukan sampai menuju garis finis yaitu puncak gunung. Akan tetapi ada hal yang sangat menarik dalam proses ini, dimana yang lebih dulu sampai pada tujuan adalah si siput. Kendati sangat lambat dalam perjalanannya nyatanya siput yang lebih dulu tiba. Ternyata kecerdikan siput mampu mengalahkan menjangan. Si siput mengumpulkan temannya dan diminta untuk berbari secara sejajar. Banyaknya siput yang berjajar sampai tidak diketahui oleh menjangan sehingga ketika menjangan sampai siput sudah berada digaris finis. Karna kebodohan menjangan, ia tidak tahun siput yang mana ia ajak berlomba sehingga ia mengakui kekalahannya. Lantas bagaimana aktualisasi kedalam permainan tradisionalnya?

Sebagai seorang praktisi permainan, Made Taro sangat gencar untuk melakukan dan mensosialisasikan permainan tradisional, selain itu beliau juga sangat aktif dalam mengarang. Setelah membaca secara rinci dongen menjangan dan siput. Beliau kembali dalam membuat permainan yang deikenal dengan judul *Kul Kuk*.

#### **b. Cara Memainkan Permainan Tradisional *Kul Kuk***

Permainan ini ialah permainan yang terdiri dari dua regu, seperti halnya permainan lari pada umumnya. Dalam permainan hanya memerlukan tali dan beda sebagai alat. Permainan diawali dengan persiapan masing-masing regu, dimana masing-masing regu akan mempersiapkan anak sejumlah 4 pasang, dengan tugas satu pasangan memegang ikatan tali. Dengan posisi duduk anak-anak akan memegang tali tersebut serta menjadi semak-semak. Cara permainannya sangat sederhana sekali, dengan satu anak bersiap disatu sisi. Selebihnya 4 anak sudah siap dengan memegang tali sukuran dada untuk ketinggiannya. Ketinggian dari tali bersifat permanen tidak bisa di rubah harus seperti demikian. Jika hal ini ketahu di rubah makan akan ditukar dengan tim lawan, karna dianggap melakukan kecurangan. Nah disinilah akan diuji untuk masalah kejujuran,.

Selanjutnya bendera kemudia diletakan pada sisi satunya. Kuncinya adalah anak yang bermain harus mendapatkan bendera tersebut. Dengan tangtangnya harus melewati 4 pasang anak yang sudah membaw atali tersebut. Tentunya posisi ini menyebabkan anak yang mengambil bendera harus merayap. setelah bendera di dapatkan dipersilakan untuk kembali pada sisi sebelumnya saat melewati pemegang tali harus melompat sehingga tidak tersangkut oleh tali. Hal ini kemudia dijelaskan oleh Taro (2018) sebagai ciri khas dalam permainan siput dan menjangan. Saat merayap identik dengan siput dan saat melompat identik dengan menjangan. permainan ini terus berlangsung sampai bendera-bendera bisa dipindahkan secara menyeluruh. Sebelum permainan dimulai anak-anak akan bernyanyi lagu *Kul Kuk*, liriknya sebagai berikut:

*Wenten reko satua Nguni*

*Ring tukad kumuda sari*

*I Manjangan nantang I Kakul*

*Mabalab ke muncuk gununge*

*Sawat cai Kakul entud cai ne sigul*

*Tompok cepok ci ngatekul..kul kuk, kul kuk...*

Para pembalab dan penggembira menyanyikan lagu itu bersama-sama. Peluit melengking di tengah ucap *kul kuk* yang diteriakan ramai-ramai. Itulah pertanda balapan dimulai. Dalam permainan ini tentu saja terjadi proses stimulus kemampuan anak pada motoriknya selain itu adanya pembentukan karakter juga terpengaruh karna harus menjungjung tinggi sportifitas dengan usaha kerja keras, ketekunan serta kesabaran hati. Pendidikan karakter adalah bentuk kegiatan manusia yang didalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik dari peruntukan bagi generasi selanjutnya. Dalam pelaksanaanya

sangat sederhana permainan ini, hanya saja perlu adanya sosialisasi dan pengenalan untuk keberadaannya. Ini menjadi hal yang sangat diperhatikan, permasalahan ini jika dibiarkan terus berlanjut akan memberikan permasalahan mengenai kepunahan permainan tradisional dan terjadinya hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap media pendidikan berbasis kearifan semakin tertinggal.

### **c. Makna Permainan Tradisional *Kul Kuk***

Permainan tradisional *Kul Kuk* adalah permainan tradisional Bali yang diangkat dari dongeng Menjangan dan Siput (*Kakul*). Dongeng menceritakan tentang menjangan yang sombong dan angkuh karena ia mampu berlari dengan sangat cepat kecepatan dan lincah. Lain halnya dengan siput yang merupakan sosok dengan kerendahan hati yang bergerak lambat, meski dengan gerak lambat siput mampu mengalahkan kijang dalam perlombaan lari. Jika ditinjau dari permainan *Kul Kuk* ini maka salah satu makna yang dapat kita ambil adalah makna pola asuh. Secara tradisi keberadaan teknologi tentu menjadi penunjang kemajuan dari kehidupan manusia, akan tetapi kita tidak boleh lengah terhadap kemajuan teknologi yang begitu pesat. Keseimbangan antara tradisi dan modernisasi harus terus kita gabungkan terkhusus ke dalam pola asuh anak.

Melihat dari permainan *Kul Kuk* ini tentu kita harus berpikir mengenai tentang makna yang terkandung di dalam permainan ini di mana mengarah kepada makna pola asuh yang harus bersifat tradisi. Makna tradisi ini tercermin dari kisaran cerita yang disampaikan dalam permainan ini yang mengatakan bahwa seberapapun kuatnya kita dalam hidup ini kita tidak boleh sombong tidak boleh meremehkan orang lain, karena pada dasarnya kita dibentuk dan diciptakan oleh Tuhan atas dasar memiliki kemampuan yang berbeda-beda serta kelebihan yang berbeda-beda. Pola asuh yang dapat ditawarkan mengenai tentang pemaknaan dari permainan ini adalah kita mampu memberikan pola asuh yang bersifat sentuhan langsung lewat permainan-permainan tradisional, dalam permainan ini akan melatih kerjasama gotong royong, kemandirian, sikap-sikap bertanggung jawab serta bijaksana. Jika dilihat dari gaya permainannya yang harus bermain dengan regu tentu ini akan menjadi proses interaksi sosial secara langsung. Pola asuh dari seorang anak akan dibentuk lewat interaksi dan ketika interaksi terjadi anak atau peserta didik akan berusaha untuk mengenali karakter-karakter teman bermainnya. Lewat permainan ini juga menekankan bagaimana peserta didik Mampu untuk beradaptasi di lingkungan yang baru. Selain itu kerjasama yang aktif tentu akan membuat dia akan diterima dalam lingkup pergaulan Sehingga dalam hal ini pola asuh melalui pendidikan mainan tradisional ini sangatlah relevan dengan mengedepankan anak untuk mampu bersaing dan bersinergi dalam kehidupan sehari-hari.

Pemaknaan lewat pesan moral yang disampaikan dalam permainan ini tentu mengarahkan kepada Bagaimana seorang anak harus bisa menghargai kemampuan dari temannya. Pendidikan moral berperan dalam pengembangan sikap dan juga ahlak dari pesertadidik, sehingga mampu menjadi seseorang yang memiliki budhi pekerti yang luhur. Nurpratiwi (2021). Selain itu anak juga tidak boleh meremehkan dari keterbatasan yang dimiliki oleh seorang. Terlebih lagi anak di zaman sekarang sangat terpengaruh dengan keberadaan teknologi yang tentu sangat lekat kaitannya dengan unsur-unsur Sara dan juga rasisme. Hal ini menjadi ketakutan kita bersama.

Hal demikian harus dibarengi dengan pemberian pemahaman anak-anak agar tidak terjerumus ke dalam pergaulan yang notaben mengarahkan kepada karakter bullying. Bisa aja anak tumbuh menjadi salah satu pelaku bullying di lingkungannya, tentu ini sangat berbahaya sekali. Sehingga merujuk kepada permainan tradisional *Kul Kuk* ini pesan moral yang kita harus ambil adalah bagaimana sifat dari menjangan yang sangat serakah suka meremehkan kakul harus kita pahami supaya tidak dilaksanakan oleh anak kita cara mendekatkannya yaitu dengan melakukan permainan dimana anak harus

terlibat langsung dalam konteks sosial tersebut dan merasakan bagaimana dia menjadi seseorang yang jahat dan seseorang yang baik. Dari hal tersebut mampu lahir pemikiran kritis dan daya kritis dari sang anak untuk bisa memilih mau seperti apa dirinya ke depan nanti keberadaan pesan moral ini tentu harus mendapat pengawasan dari orang tua anda tidak bisa dilepas langsung apalagi dalam proses pemaknaan pesan ini karena belum mengetahui secara intensif karena itu orang tua sangat berperan aktif dalam memberikan pemahaman kepada anda lewat permainan-permainan yang bersifat tradisional. Pesan moral yang dapat disampaikan melalui cerita dan permainan tradisional *Kul Kuk* yaitu tidak boleh menganggap remeh kemampuan orang lain, tidak boleh sombong dan selalu rendah hati serta menghargai dan menghormati orang lain.

## **2. Kaitan Kajian Semiotika dalam Permainan Tradisional *Kul Kuk***

Dalam kajian interdisiplin tentang permainan tradisional *Kul Kuk* dengan substansi kajian semiotika, pendekatan ini akan mengeksplorasi penggunaan tanda dan simbol dalam permainan tersebut. Semiotika adalah studi tentang tanda, termasuk tanda verbal dan nonverbal, serta cara mereka digunakan untuk menyampaikan makna.

Tanda-tanda yang terdapat dalam permainan tradisional *Kul Kuk* yaitu dilihat dari cara bermain permainan ini, dimana permainan ini melibatkan dua regu dengan penggunaan alat yang sangat sederhana yaitu tali dan bendera. Dalam konsepnya ada yang merayap dan ada yang melompat. Merayap diidentikkan dengan sipat lambat sipat dan lompat diidentikkan sipat energik dari menjangan. Konsepnya dalam satu regu akan ada empat anak yang bertugas dalam pemegangan tali yang dilakukan secara berhadapan. Posisinya dengan cara duduk sebagai semak-semak. Selain dilihat dari cara bermain permainan ini, tanda-tanda juga dapat dilihat dari lagu iringannya, dimana lagu iringan permainan ini berbahasa bali yang jika diterjemahkan akan menjadi sebuah cerita asal-usul permainan ini ada. Adapun terjemahan dari lagu iringan permainan tradisional *Kul Kuk* yaitu:

Konon ada cerita dahulu kala (*wenten reko satua nguni*) yang terjadi di sungai (*ring tukad*) Kumudasari. Seekor menjangan menantang (*nantang*) seekor siput (*kakul*) untuk balapan menuju puncak (*muncuk*) gunung yang amat jauh (*sawat*). Menjangan yang merasa dirinya kuat dan jaogan, menghina siput itu dengan mengatakan lututmu kaku (*entud caine sigul*), sekali tabrak kau tak berlutut (*tomplok cepok ngatekul*).

## **3. Kaitan Kajian Estetika dalam Permainan Tradisional *Kul Kuk***

Dalam kajian interdisiplin tentang permainan tradisional *Kul Kuk* dengan substansi kajian estetika, dimana ilmu yang mempelajari dan membicarakan tentang keindahan dari sebuah sikap ataupun non sikap. Secara umum permainan tradisional sangatlah bermamfaat dalam menunjang kreatifitas anak-anak, selain itu nilai keindahan juga tidak terlepas darinya, dimana olah gerak tubuh membuat anak-anak memiliki kemampuan untuk melatih kelenuran tubuh. Permainan tradisional *Kul Kuk*, menuntut pemainnya tidak hanya bergerak, tetapi juga menyanyikan lagu iringan permainan tradisional *Kul Kuk*. Selain itu, keindahan sikap yang bisa kita lihat dari cara bermain permainan ini.

Keindahan sikap yang dilihat dari cara bermain permainan tradisional *Kul Kuk* yaitu, persiapan permainan dengan menempatkan 4 pasang regu yang memegang tali secara berhadapan. Dalam posisi duduk anak-anak memegang tali. Kemudian pemain bersiap disatu sisi. Empat anak yang ditugaskan memegang tali harus memegang tali setinggi dada tidak boleh lebih. Dan sangat tidak diperbolehkan merupah ketentuan tali. Jika terjadi kecurangan makan akan diganti oleh tim berikutnya ini merupakan hal untuk melatih kejujuran.

Pada saat memulai permainan, bendera harus dapat diambil, kemudian dilanjutkan dengan merayap dibawah tali. Sampai ditemukan kepada sisi sebelumnya. Saat melewati para regu pemegang tali iya harus melompat seperti menjangkan dengan melangkahi tali tersebut. Saat merayap seperti siput yang sangat lambat, dan saat melompat seperti mejangkan yang sangat gesit, begitulah kiranya gambaran yang diaktualisasikan dalam permainan ini. Proses ini dilakukan secara terus menerus sampai mendapatkan keseluruhan bendera dan dianggap permainan berakhir dan menang. Dalam aktivitas itu diperoleh keindahan sikap seperti disiplin, kejujuran, dan sportivitas, usaha untuk memperoleh hasil, kemandirian, kebersamaan, mengukur kemampuan sendiri serta kepuasan menikmati keindahan bermain. Di samping menuntut kemahiran gerak dan ketangkasan, permainan *Kul Kuk* juga menawarkan pengalaman emosional.

#### **a. Estetika Gerak Tubuh**

Kandungan nilai estetika dalam permainan tradisional *Kul Kuk* ini tentu dapat ditinjau dari estetika gerak tubuh. Estetika gerak tubuh sangat menonjol dalam permainan ini, para peserta yang bermain akan melakukan beberapa gerakan pola tubuh seperti halnya berlari tegak, menunduk dan merayap. Dalam pola tingkah lakunya gerak tubuh seperti ini akan menjadi sebuah nilai estetika jika diterapkan secara bersamaan. Keindahan ini tentu menjadi sebuah hal yang harus dipahami secara menyeluruh. Nilai seni gerak tubuh akan melatih peserta didik untuk memahami dan juga mengerti dengan pola peregangan dalam tubuhnya selain dengan menggunakan estetika dalam tubuh juga di sini terdapat kesehatan fisik. Pergerakan otot yang ditimbulkan dalam permainan ini tentu akan memberikan fisik yang sehat berbeda jauh dengan permainan modern yang bisa *stagnan* dalam satu tempat. Pemilihan hasil penelitian Regani (2012) di Jerman menemukan keberadaan game online sangat berpengaruh bahkan sampai kepada kepribadian ganda dari seorang anak. Hal ini akan menyebabkan tubuh menjadi malas dan peredaran darah dan gerak otot juga menjadi malas sehingga rentan terjadinya penyakit di usia dini. Secara keseluruhan nilai estetika tubuh ini berpengaruh kepada anak-anak mampu menunjukkan *skill* lainnya dalam bergerak berkompetisi untuk menuju kemenangan. Sehingga dalam prakteknya proses ini sangat dinamis dan tentunya sangat mengedepankan kekompakan dan kerjasama tubuh yang serasi Dan sama rasa inilah yang dilihat secara menyeluruh menjadi sebuah nilai seni atau estetika di dalamnya. Ketika tubuh digerakkan secara bersamaan dengan pola yang sama dengan ritme yang sama tentu akan memberikan Efek pandangan yang sangat bagus sehingga dinilai memiliki sebuah estetika atau kesenian itu sendiri.

#### **b. Estetika Suara (Lagu)**

Seni Suara menjadi ciri khas permainan tradisional yang selalu diiringi dengan lagu-lagu yang bersifat dinamis. Dinamis yang dimaksud adalah lagu-lagu yang lahir terbentuk dan digunakan dari pola tingkah laku masyarakat. Pola tingkah laku masyarakat mulai dari pola pertanian, perikanan, perkebunan dan sebagainya. Aktivitas masyarakat dalam mencari penghidupan menjadi sebuah rutinitas yang melahirkan karya seni bersifat tarik suara, tidak hanya dalam permainan *Kul Kuk* ini dalam permainan yang lain seperti Juru Pencar goak maling Talu dan permainan lainnya. Hal ini memberikan kesan bahwasannya lagu-lagu yang digunakan dalam permainan tradisional bersifat dinamis dengan menggunakan kata-kata yang mencirikan aktivitas setiap hari masyarakatnya. Kendati demikian Jika ditinjau dari kata-kata permainan ini sangat memiliki makna yang dalam kata-kata yang digunakan dalam lagu ini tentu bukan tanpa arti melainkan penuh dengan arti yang harus ditelaah secara mendalam seperti halnya kutipan lagu berikut ini

*Wenten reko satua Nguni* (bait 1)

*Ring tukad kumuda sari* (bait 2)

*I Manjangan nantang I Kakul* (bait 3)

*Mabalab ke muncuk gununge* (bait 4)

*Sawat cai Kakul entud cai ne sigul* (bait 5)

*Tompok cepok ci ngatekul..kul kuk, kul kuk...*(bait 6)

Bait pertama jika ditelaah memiliki nilai estetika pendengar diajak untuk kembali ke masa lampau mengingat Bagaimana kehidupan di lampau sehingga secara tidak langsung pola pikir Para pendengar menjadi terbalik melihat kenangan-kenangan yang sudah pernah terjadi di masa lampau. Selanjutnya kedua itu menerangkan tempat di suatu sungai yang disebut sebagai kumuda Sari. Kata ini merujuk kepada suatu tempat yang dianggap Asri memiliki daerah yang sangat indah seperti halnya para regu yang menjelma menjadi semak-semak, mengibaratkan bahwa sungai ini dipenuhi dengan pepohonan yang rindang dan juga semak belukar yang banyak . Sehingga para pemain dan penonton seakan dibawa menuju ke sebuah taman yang sangat indah sehingga kata kumudasari ini memberikan bahwa Taman ini sangat indah seperti layaknya bunga-bunga yang mengeluarkan sarinya. Di baik ketiga dalam lirik lagu permainan ini para pemain dan juga penonton diberikan pemahaman mengenai tentang dua tokoh yang bermain yaitu I menjangan dan ikakul. Selain itu juga dijelaskan mengenai tentang proses alur cerita yang terjadi yaitu ketegangan Menjangan yang menantang Kagol. Tentu nilai estetikanya adalah bagaimana lirik ketiga ini mampu memberikan pemahaman kepada pendengar atau penonton dan juga pelaku untuk menjiwai tokoh yang ia dapatkan dalam proses permainan. Menjiwai bagaimana ekor Menjangan tersebut dan bagaimana menjiwai seekor kakul tersebut sehingga dalam lirik ketiga ini para pemain dihipnotis untuk merubah pola tingkah lakunya ke dalam tokoh yang telah ditetapkan. Dalam bait keempat lirik lagu permainan ini dijelaskan mengenai tentang bagaimana proses permainan ini berlangsung. Keberlangsungan proses permainan dengan berlarinya antara Menjangan dengan kakul tentu di luar Nalar sekali dimana kita ketahui bahwa Kakul itu merupakan hewan yang sangat lambat sedangkan Menjangan adalah hewan yang sangat adanya. Keterbelakangan antara dua tokoh ini tentu mengandung nilai estetika di dalamnya di mana kita diharapkan mampu memahami peranan dari seorang penelaah sastra yang mengedepankan estetika pemahaman pembacanya ketika mendengar lirik bait keempat ini tentu para pendengar akan bertanya-tanya bagaimana seorang kakul bisa menang dari menjangan yang sangat cepat dan nilai pertanyaan itulah yang mengandung estetika pola pikir pendengar yang mendengarkan lagu dalam permainan *Kul Kuk* ini..

Dalam lirik ke lima lagu permainan, ini sangat jelas tokoh Menjangan meremehkan dari tokoh kakul yang mengatakan bahwa kaki dari kakul ini sangat pendek. Sehingga tidak mungkin bisa menyalip Menjangan yang memiliki kaki yang panjang dan cepat dalam berlari. Nilai estetika yang terkandung di dalamnya adalah Para pendengar dan para pemain mulai melakoni ramaian dengan arahan dari lagu. Seperti halnya para tokoh kakul yang harus merendah serendah-rendahnya, seperti layaknya kakul menunjukkan estetika atau kepintaran dalam mengolah gerak tubuhnya, dan para pendengar tentu berekspresi dan bernalar imajinasi, memikirkan dan mengeluarkan tingkat pemahamannya terhadap pandangan melihat anak-anak memainkan permainan ini tentu. Kedua hal ini menjadi sebuah nilai bahwasanya estetika gerak tubuh dan estetika adalah pikir itu terjadi dalam menyaksikan dan melakoni permainan ini.

Dan baik terakhir yaitu proses klimaks dari cerita menjangan dan kakul ini di mana dalam proses ini juga dijelaskan mengenai tentang proses tabrakan antara menjangan dan *kakul*. Hal ini yang menjadikan lahirlah kata *kul kuk kul kuk* kata ini tentu menjadi inspiratif bagi pengarang sehingga permainan ini disebut sebagai permainan *Kul Kuk* . Dari pengarang tentu menjadi sebuah nilai estetika yang harus dikembangkan dan dipahami baik dari pelaku permainan yang melakoni dua tokoh menjangan dan kakul dan juga para penonton yang menyaksikan permainan *Kul Kuk*.

#### 4. Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional *Kul Kuk*

Pendidikan karakter adalah komponen penting dalam pendidikan era kekinian. Pendidikan karakter tergabung ke dalam gerakan penguatan pendidikan karakter atau PPK. Hal ini merupakan kelanjutan dari gerakan nasional pendidikan karakter bangsa di tahun 2010 yaitu dalam *nawacita*. Hal tersebut diatur mengenai dengan 8 butir *nawacita* yang merupakan revolusi karakter bangsa dan gerakan revolusi mental dalam pendidikan. Dalam jurnal Fakultas Psikologi, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dengan judul “pendidikan filsafat Ki Hajar Dewantara dan sumbangannya bagi pendidikan Indonesia” disebutkan bahwa Ki Hajar Dewantara disebut sebagai filsafat pendidikan umum yang di dalamnya merupakan konvergensi dari filsafat profesi tentang kemampuan kodrat anak untuk mengatasi persoalan-persoalan yang dihadapi. Dalam hal ini tentu berkorelasi dengan permainan tradisional yang mengedepankan anak supaya bisa menyelesaikan permasalahannya sendiri.

Dalam proses pertandingan tentu ada yang namanya menang dan kalah sehingga daya pikiran anak-anak di mampu dikuatkan dengan proses permainan ini sendiri. Kedepannya perlu berada di hal-hal yang bersifat kontraktif lagi dengan mengedepankan permainan yang ada di dalamnya karena dalam permainan anak-anak bisa belajar mengenai tentang bagaimana dia harus mengalah dan yang harus melawan sehingga terjadinya proses interaksi sehingga menalar kritik dari anak itu terbentuk secara alami.

Hal ini bertujuan tentu untuk mendorong seluruh pemangku kepentingan untuk menciptakan perubahan dengan cara pola pikir, cara pola tindak dan juga cara pola mengelola sekolah. Dini dalam Jurnal yang berjudul “Pendidikan karakter anak usia dini sebagai upaya meningkatkan karakter bangsa” menyebutkan bahwa pada pendidikan dasar memiliki peranan karakter yang bersifat permanen. Karakter ini tergabung kedalam karakter yang memang iya pahami sejak memulai mengenal lingkungan dimasyarakat, sehingga akan diingat selalu dan susah untuk dilupakan. Diharapkan dalam hal ini tentu melahirkan unsur-unsur di dalamnya, dimana unsur dari gerakan PPK itu adalah 5 unsur utama.

- a. Unsur religius
- b. Unsur nasionalis
- c. Unsur mandiri
- d. Unsur gotong royong
- e. Unsur integritas

Yang pertama disebut sebagai unsur religiu, unsur religius ini adalah unsur yang mencerminkan tentang keimanan peserta didik terhadap Tuhan Yang Maha Esa dengan melaksanakan ajaran yang telah ditetapkan dalam perilaku keagamaan yang dianut sesuai dengan keyakinan masing-masing. Dalam hal ini Tentunya dimensi nilai religius terbagi ke dalam tiga bentuk hubungan atau relasi yang pertama hubungan dengan Tuhan, yang kedua hubungan dengan sesama manusia dan yang ketiga adalah hubungan dengan alam semesta.

Selain nilai karakter religius juga ada karakter nasionalis. Karakter nasionalis Ini adalah cara berpikir atau kesetiaan terhadap bangsa dan negara Indonesia sebagai proses cinta tanah air menghormati keberagaman dan penegakan yang namanya kerukunan umat beragama. Mandiri adalah nilai karakter ketiga yang menunjukkan nilai tentang perilaku tidak bergantung kepada orang lain guna menerapkan atau merealisasikan harapan serta cita-cita dalam diri. Setelah Mandiri ada yang disebut dengan nilai gotong royong. Nilai karakter gotong royong adalah nilai yang membangun kerjasama dan interaksi sosial gotong royong ini menjadi semangat hidup dari bangsa Indonesia. Yang 5 ada yang disebut sebagai nilai karakter integritas. Nilai ini adalah nilai yang membangun kepercayaan seseorang terhadap seorang individu. Kepercayaan itu timbul dari perkataan

tindakan dan juga perilaku seseorang individu yang sangat konsisten serta setia dalam norma moral dan juga nilai-nilai kemanusiaan. Dengan artian bahwa integritas moralnya sangat tinggi. Hal ini tercermin dari bagaimana kejujuran, cinta pada kebenaran, Setia komitmen anti korupsi, keadilan, bertanggung jawab serta keteladanan dan saling menghargai menjadi kunci bahwasannya integritas seseorang atau individual sangat tinggi. dan ini menjadi nilai karakter yang kelima atau nilai karakter kunci dari 5 unsur nilai karakter yang ada dalam gerakan PPK.

Permainan tradisional sebagai media belajar tradisi yang selalu memberikan pemahaman serta peningkatan karakter dalam proses pembelajaran di masa kini. Dalam permainan tradisional kulkul juga diberikan pemahaman mengenai tentang bagaimana nilai religius, nilai nasionalis, nilai Mandiri, nilai gotong royong dan integritas diterapkan dalam pola permainan tradisi. Dengan permainan Tradisi tentunya dengan proses bermain anak-anak akan lebih cepat untuk memahami konsep pembelajaran dengan gerakan PPK ini. Secara eksplisit nilai yang terkandung dalam permainan dikaitkan dengan penerapan gerakan PPK yaitu sebagai berikut :

#### **a. Nilai Religius**

Pendidikan karakter di Indonesia berorientasi pada pembangunan manusia yang beriman dapat takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Siregar. 2021).

Nilai kepercayaan terhadap Tuhan dalam permainan *Kul Kuk* ini dapat dilihat dengan bagaimana anak-anak mampu memahami ciptaan Tuhan tidak ada yang bersifat lemah. Seperti halnya permainan *Kul Kuk* tokoh siput dan Menjangan memiliki kemampuan yang berbeda. Siput yang notaben sangat lambat dalam berjalan sedangkan Menjangan yang sangat cepat dalam berjalan. Akan tetapi dalam proses permainan di mana diadu permainan balap antara siput dan Menjangan terjadi kuasa Tuhan yang yang menyebabkan Menjangan yang cepat dalam berlari harus kalah oleh siput yang lambat berlari. Tentu hal ini mengarah kepada Tuhan menciptakan seluruh makhlukNya dengan kelebihan termasuk juga siput yang memiliki kelebihan yaitu kecerdikan akal budi. Sehingga siput yang awalnya diremehkan oleh Menjangan bisa berbuat cerdik dengan mensejajarkan kawan-kawannya serta saudara-saudaranya sampai di puncak gunung.

Pada proses berjejernya regu-regu dalam permainan *Kul Kuk* ini regu yang paling ujung yaitu menjadi siput yang pertama mencapai di puncak yang menyebabkan Menjangan yang cepat berlari akan tetapi memiliki daya pikir yang rendah, tidak menyadari bahwa yang mana sebenarnya siput yang diajak berlomba karna saking banyaknya siput yang berjejer tentunya membuat Menjangan menjadi bingung dan ini menjadikan kita sadar bahwa karakter seseorang memahami sifat religiusitas seseorang ditunjukkan dalam Tuhan menciptakan seluruh makhlukNya dengan berbagai kelebihan masing-masing.

#### **b. Nilai Nasionalis**

Nilai nasionalis dalam permainan *Kul Kuk* bisa kita analisis dengan dua fakta yang terjadi, pertama permainan tradisional itu lahir dari kearifan lokal masyarakat. Barang Tentu permainan *Kul Kuk* ini menjadi Khasanah budaya adiluhung bangsa Indonesia dengan bermain permainan tradisional tentu ini merupakan sebuah cerminan penumbuhan nilai karakter bangsa khususnya dalam mencintai budaya-budaya nasionalis. Permainan tradisional *Kul Kuk* mengajarkan bagaimana kita mampu untuk melestarikan dan meneruskan ajaran-ajaran kebersamaan para pendahulu kita dengan bercermin dari permainan kita mampu menjalani hidup nasionalis. Kita dengan warna budaya kita sendiri dengan kata lain bahwasanya permainan *Kul Kuk* ini mengajarkan kita secara tidak langsung mencintai budaya Indonesia dan meningkatkan rasa nasionalis.

Sustiawati (2012) dalam laporannya menguraikan Permainan tradisional termasuk kedalam budaya yang dapat menumbuh kembangkan pendidikan berbasis kearifan lokal.

Fakta yang kedua yaitu dalam permainan *Kul Kuk* ini terdapat kerjasama yang apik antara siput dengan rekan-rekannya. Kebersamaan ini tentu menjadi nilai nasionalisme yang tinggi, rekan-rekan siput yang membantu siput untuk menjunjung tinggi martabat siput yang walau dikatakan sebagai hewan terlambat tetapi dalam hal ini siput mampu membuktikan bahwa persatuan mereka menyebabkan semua perkataan dari menjangan itu salah, sehingga siput mampu menjadi hewan tercepat yang sampai pada garis finish yaitu Di Ujung Gunung tersebut.

### **c. Nilai Gotong Royong**

Tentunya dalam sebuah permainan khususnya dalam permainan tradisional tidak bisa dikerjakan dengan satu orang. Hal ini harus dikerjakan dengan lebih dari satu dua orang, sehingga sangat jelas sekali permainan tradisional sangat berbeda dengan permainan modern, yang kita pahami hari ini menggunakan teknologi yang sangat pesat. Keberadaan teknologi ini juga membatasi gerak pola tingkah laku anak-anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Berbeda dengan permainan tradisional khususnya permainan tradisional *Kul Kuk* yang harus melibatkan beberapa orang bahkan lebih dari 5 orang. Tentunya memberikan Efek kepada anak-anak untuk berinteraksi dengan sesama temannya ketika interaksi sosial ini terjadi maka dalam proses permainan akan terjadi proses kerja sama. Dalam permainan *Kul Kuk* ini disebutkan bagaimana para regu yang berjumlah 4 fasa harus memegang tali dengan kompak sehingga proses pemegangan tali dengan duduk sebagai semak-semak ini harus dilakukan secara kompak dan sistematis. Tentunya proses ini harus dilakukan dengan satu sama rasa dan juga sama se pemikiran. Hal ini juga berlaku sama, ketika kita memiliki kesamaan dalam suatu komunitas tertentu maka di sana akan ada nilai gotong royong yang terjadi. Gotong royong ini tentu dilatarbelakangi dari kerjasama proses bantu proses bahu-bahu untuk mencapai tujuan. Yang kita inginkan belajar dari isi cerita siput dan Menjangan ketika siput harus melawan menjangan yang notaben sangat cepat berlali, siput memiliki akal yang cerdas meminta bantuan dan bekerja sama dengan saudara-saudaranya, mensejajarkan diri sehingga mencapai puncak gunung secara cepat.

Kecerdikan seperti ini tidak diketahui oleh menjangan sehingga Menjangan bingung melihat yang mana siput yang asli. Berkat kerjasama dan gotong royong inilah sehingga tujuan yang ingin dicapai menjadi lebih mudah. Seperti halnya pepatah mengatakan ringan dijinjing berat dipikul, dengan kerjasama yang apik kita akan lebih mudah untuk mencapai tujuan yang kita inginkan. Sejauh ini keberadaan permainan tradisional juga menanamkan nilai gotong royong yang sangat aktif dalam proses menganalisa permasalahan kehidupan seperti hal yang membagi tugas, membuat strategi dan memecahkan permasalahan. Untuk mencapai kemenangan berbeda dan bertolak belakang dengan keberadaan teknologi yang bersifat modern di mana sifat apatis anak-anak dalam pergaulan sangat ditonjolkan. Dalam pendidikan karakter ini sangat dikhawatirkan karena menurut gerakan PPK gotong royong adalah komponen penting sebagai falsafah negara untuk mencapai kedaulatan negara. Dengan proses gotong royong dan musyawarah mufakat ini tentu harus diawali dari pola tingkah laku kecil yaitu bermain sehingga sampai saat ini permainan tradisional adalah salah satu media pembelajaran yang sangat layak dan harus terus digunakan dalam proses pendidikan dan penguatan karakter.

### **d. Nilai Mandiri**

Nilai Mandiri dalam cerita *Kul Kuk* ini dapat dilihat dari bagaimana siput walaupun diremehkan oleh Menjangan tetap percaya diri dan tetap memegang teguh kepercayaannya, bahwa ia mampu memiliki kemampuan yang lebih yang sudah

ditakdirkan oleh Tuhan. Sifat Mandiri dalam penemuan karakter yang dimaksud dalam cerita ini adalah Bagaimana seorang peserta didik Mampu menumbuhkan rasa percaya diri dalam dirinya walaupun banyak keterbatasan yang belum bisa dia lampau. Akan tetapi kepercayaan diri ini mampu memberikan stimulus dan doktrin sehingga peserta didik Mampu menggerakkan kemampuannya dan melampaui batas-batas yang telah ditetapkan dan melalui permainan tradisional diharapkan peserta didik Mampu menciptakan hiporia secara masih dalam diri lewat pemecahan dan pencapaian tujuan dari permainan yaitu dengan diselesaikan permainan lewat kemenangan tersebut.

#### **e. Nilai Integritas**

Nilai integritas tentu menjadi nilai yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Dalam jurnal Karya Agung Widodo yang berjudul “Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan” disebutkan bahwa untuk menumbuhkan karakter anak perlu dikuatkan dengan pilar karakter yaitu salah satunya karakter kejujuran (Widodo, 2012). Jika berkaca kepada permainan tradisional ini integritas kejujuran itu sangat ditekankan dalam aturan permainan, bilamana ada rekan yang berbuat curang dengan mengubah ketinggian tali maka rekan setimnya akan ditukar dengan tim lawan. Tentu ini menjadi sebuah pembelajaran dalam proses melatih kejujuran peserta didik unsur kejujuran sangat penting dalam meningkatkan integritas dalam diri. Selain itu juga sebagai ketua regu sikap bertanggung jawab atas kekompakan regu juga ditekankan dalam permainan tradisional ini bagaimana ketua regu mampu untuk menjaga kekuatan dan kekompakan satu timnya sehingga dapat menjaga kemenangan. Selain itu kerjasama yang apik mulai dari permainan sampai di akhir merupakan proses pendewasaan dan juga mencari integritas pribadi peserta didik.

#### **Kesimpulan**

Dalam kajian interdisiplin tentang permainan tradisional *Kul Kuk* dengan substansi kajian antropologi, semiotika, dan estetika, kita mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena permainan tersebut. Melalui pendekatan antropologi, kita dapat mempelajari aspek-aspek asal-usul permainan *Kul Kuk*, cara bermain dan makna permainan tradisional *Kul Kuk*. Melalui kajian semiotika memungkinkan kita untuk menganalisis penggunaan tanda dan simbol dalam permainan tradisional *Kul Kuk*. Hal tersebut dapat dilihat dari cara bermain dan lagu iringan permainan tradisional *Kul Kuk*. Kajian semiotika juga membantu kita memahami bahasa verbal dan nonverbal yang digunakan dalam permainan serta konteks budaya dan sosial yang terkait dengan permainan. Dalam kajian interdisiplin ini, estetika memberikan wawasan tentang elemen-elemen keindahan dan pengalaman estetis dalam permainan *Kul Kuk*. Ini termasuk pengalaman sensorik pemain, keindahan visual permainan, ekspresi budaya yang tercermin dalam permainan, dan pengaruh emosional yang dihasilkan dari bermain permainan tradisional *Kul Kuk* ini. Dengan menggabungkan ketiga substansi kajian ini, kita dapat melihat permainan tradisional *kul kuk* secara holistik. Pendekatan interdisiplin memungkinkan kita untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang aspek-aspek sosial, budaya, semiotik, dan estetis yang terkait dengan permainan tersebut. Hal ini membantu kita menghargai permainan tradisional *Kul Kuk* sebagai bagian dari warisan budaya dan sumber pengetahuan yang penting tentang masyarakat dan tradisi mereka. Selain itu didukung dengan pendidikan karakter merupakan objek yang sangat menarik untuk dikaji dengan kesimpulan Permainan tradisional sebagai media belajar tradisi yang selalu memberikan pemahaman serta peningkatan karakter dalam proses pembelajaran di masa kini. Dalam permainan tradisional *Kul Kuk* juga diberikan pemahaman mengenai tentang bagaimana nilai religius, nilai nasionalis, nilai mandiri, nilai gotong royong dan integritas diterapkan dalam pola permainan tradisi.

## Daftar Pustaka

- Astari, N. P. J., & Sudarsana, I. K. (2021). Teknologi Sebagai Bahan Peningkatan Kesadaran Ber-Pancasila Generasi Muda. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(3), 919-937.
- Jayendra, P. S. (2018). Permainan Tradisional Bali Juru Pencar Sebagai Media Pembelajaran dan Pembentukan Karakter. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 65-77.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lestari, I. & Sulistyorini, D. (2005). *Pelestarian Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Kecamatan Campur Darat Kabupaten Tulungagung*, (Laporan Penelitian), Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang
- Nurpratiwi, H. (2021). Membangun Karakter Mahasiswa Indonesia Melalui Pendidikan Moral. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(1), 29-43.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Semiawan, C. R. (2002). *Pendidikan Anak Dini Usia, Belajar Melalui Bermain*. Bulletin PADU Edisi Perdana. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia.
- Siregar, I. (2021). *Pendidikan Karakter Di era Milinial*. Aceh: IAIN Langsa- Aceh
- Subini, N. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Sudarsana, I. K., & Widyawati, A. A. A. A. (2020). The Effectiveness of New Student Admission Promotion at Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 4(4).
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sustiawati, N. L. (2012). Kajian Bentuk dan Nilai Budaya Permainan Rakyat Bali di Kabupaten Badung. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 27(01), 22-30.
- Taro, M. (2018). *Dari Ngejuk Capung Sampai Ngejuk Lindung*. Denpasar: Amada Press.
- Widodo, A. (2012). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 5, pp. 2077-2081).