

## NILAI-NILAI KARAKTER DALAM MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SD NEGERI 14 KOTA PADANG

**Mafardi**

FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

[mafardiahmad@yahoo.co.id](mailto:mafardiahmad@yahoo.co.id)

### ABSTRAK

Mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) adalah salah satu mata pelajaran yang bersifat elektif dalam konteks kurikulum muatan lokal tingkat SD Negeri di Kota Padang. Salah satu bentuk pembelajaran yang tepat untuk mengimplementasikan mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau adalah melalui nilai-nilai karakter. Pendekatan nilai-nilai karakter diterapkan di kelas IV SD Negeri 14 Kota Padang pada topik "Permainan Dore", nilai-nilai yang diungkapkan meliputi: (1) nilai beriman dan bertaqwa, (2) nilai kejujuran, (3) kecerdasan, (4) nilai ketangguhan, dan (5) nilai kepedulian, terbukti hasil belajar siswa pada implementasi pada topik tersebut berada pada taraf *memuaskan*. Selain itu, para siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci** : *Budaya Alam Minangkabau; Karakter; Nilai.*

### ABSTRACT

*The subject of Minangkabau Nature Culture is one of the elective subjects in the context of the local level curriculum at Elementary School in Padang City. One of the proper learning approaches to implement Minangkabau Nature Culture mapel is through character values. Approach of character values applied in class IV in SDN 14 Padang City on the topic "Dore Game", the values expressed include: (1) the value of faith and piety, (2) the value of honesty, (3) intelligence, (4) the value of toughness, and (5) the value of awareness, proved by the results of student learning on implementation on the topic are at a satisfactory level. In addition, students are motivated to participate actively in the learning process.*

**Key Words** : *Minangkabau Nature Culture; character values.*

### PENDAHULUAN

Salah satu upaya kependidikan guna melestarikan dan mengembangkan keluhuran nilai-nilai keanekaragaman sehingga persentuhan budaya berkembang membentuk *national concensus* yang harmonis adalah mengembangkan pengenalan dan pemahaman peserta didik terhadap lingkungan budayanya. Pengembangan pengenalan dan pemahaman peserta didik terhadap keadaan lingkungan, sosial, dan budaya bukan hanya memungkinkan mereka lebih akrab dengan lingkungannya tetapi juga diarahkan untuk menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia peserta didik dan apresiasinya tentang keberagaman budaya tersebut dalam konteks NKRI. Hal ini sesuai dengan asumsi bahwa pendidikan

merupakan wadah penyiapan anggota masyarakat. Jadi, sumber daya manusia yang berkualitas adalah sumber daya yang relevan dengan tuntutan masyarakat lingkungan sekitar sekolah dan lingkungan yang lebih besar yaitu bangsa dan negara.

Masyarakat merupakan kumpulan individu yang mengatur dirinya sendiri ke dalam satu kelompok tertentu. Untuk menjadi sebuah masyarakat, kelompok tertentu tersebut harus mempunyai persamaan-persamaan yang memungkinkan mereka untuk merasa saling memiliki dan berbeda dengan kelompok lainnya. Kesamaan-kesamaan inilah yang pada akhirnya membentuk kebudayaan. Oleh sebab itu, konsep kebudayaan cenderung dipahami sebagai keseluruhan dari gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang berupa satu sistem dalam rangka kehidupan masyarakat yang dibiasakan oleh manusia dengan belajar.

Menurut Elly, Kama, dan Ridwan (2007:27), kata kebudayaan dalam istilah Inggris adalah *culture* yang berasal dari bahasa Latin *colera* yang berarti *mengolah, mengerjakan, terutama mengolah tanah atau pertanian*. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi *culture*. Istilah *culture* sebagai istilah teknis dalam penulisan oleh ahli antropologi Inggris yang bernama Edwar B. Tylor dinyatakan sebagai “*complex whole of ideas and things produced by men in their historical experience*”. Sesudah itu, pengertian kultur berkembang terus di kalangan antropologi dunia. Sebagai istilah umum, *culture* mempunyai arti, *kesopanan, kebudayaan, pemeliharaan atau pengembangan dan pembiakan*.

Bahasa Indonesia sendiri mempunyai istilah budaya yang hampir sama dengan *culture* yang berarti *kebudayaan*. *Kebudayaan* berasal dari kata Sanskerta *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari kata *budhi*. *Budhi* berarti *budi* atau *akal*. Dengan demikian, kata *buddhayah* (budaya) yang secara serentak diimbuhi afiks *ke-* dan *-an*, mempunyai arti “hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal”. Berdasarkan dari asal usul kata ini, maka kebudayaan berarti hal-hal yang merupakan hasil dari akal manusia dan budinya. Hasil dari akal dan budi manusia itu berupa tiga wujud, yaitu wujud ideal, wujud kelakuan, dan wujud kebendaan.

Wuthnow et.al, (1984: 35) yang di kemukakan oleh Berger mendefinisikan kebudayaan (*culture*) secara singkat tetapi padat, yaitu, “*the totality of mans’s products*” atau keseluruhan produk kerja manusia. Pada sisi lain, Berger tidak membedakan kebudayaan sebagai suatu hasil artefak material dan nonmaterial, tetapi juga menyertakan unsur perrefleksian dunia yang dipenuhi oleh kesadaran manusia, “*Culture exists ‘only as people are conscious’ of it*”.

Dalam konteks membudayakan individu dengan masyarakat sosiokulturalnya, Berger mengajukan tiga proses, yaitu: (1) *externalization* atau eksternalisasi, (2) *objectivation* atau objektivasi, dan (3) *internalization* atau internalisasi. Secara sederhana, eskternalisasi dikembangkan oleh orang-orang dewasa di sekitar lingkungan kehidupan dan sosiokultural individu, misalnya orangtua dan guru. Proses ini identik dengan pengembangan wacana budaya

*Nilai-Nilai Karakter Dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau Di SD Negeri 14 Kota Padang*

terhadap individu, baik wacana dalam konteks kebudayaan fisik, nonfisik, maupun kesadaran. Objektivasi dikembangkan dengan jalan mengembangkan kesadaran individu sebagai insan pribadi yang hidup dalam lingkungan budaya tertentu (fisik, nonfisik, maupun kesadaran). Internalisasi dikembangkan sebagai proses peresapan budaya; individu mengakumulasi, menginternalisasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai sosial budaya itu dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Wuthnow et.al, (1984: 82), seluruh pengalaman itu diterima dalam suatu bentuk yang terstruktur. sama halnya penganut strukturalisme, mengasumsikan bahwa realitas harus diorganisasikan secara simbolis agar manusia dapat menginterpretasikan dan melakukan tindakan yang relevan dengan realitas tersebut.

Bagian dari nilai budaya tersebut yang berlaku di masyarakat dikenal dengan istilah folklor. Folklor berasal dari Bahasa Inggris *folklore* yang berasal dari dua kata *folk* yang berarti kolektif dan *lore* yang berarti tradisi. Jadi, Folklor dapat diartikan sebagai kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun. Agar folklor nusantara terus berkembang dalam kehidupan masyarakat, maka folklor juga harus terus diperkenalkan kepada generasi muda sebagai generasi penerus yang akan melanjutkan perkembangan sastra di masyarakat.

Folklor berasal dari Bahasa Inggris *folklore* yaitu *folk* dan *lore*. Alan Dundes (dalam Dannandjaja, 2007:1) menjelaskan bahwa *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. *Lore* adalah tradisi yaitu sebagian kebudayaannya. Selanjutnya, Danandjaja (2007:54) mengemukakan “Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh gerak isyarat”. Selanjutnya, Endraswara (2013:2) mengemukakan “Folklor merupakan cermin diri dan kebiasaan manusia secara kolektif.” Kehadiran folklor sebagai bagian dari sastra nusantara yang diwarisi secara turun-temurun. Folklore juga berkembang sesuai dengan tipe dan kelompoknya masing-masing.

Permasalahan yang muncul dalam ksesuai dengan yang dikatakan Nasir (2013:1) “ketika peserta didik menyelesaikan pendidikannya dijenjang pendidikan formal, mereka merasa asing dan pada gilirannya tidak mampu berkontribusi kepada masyarakat yang mengitarinya”. Nafisah (2017:2) “penyebab mendesakkan dihidupkan kembali pembangunan karakter bangsa disebabkan antara lain: kenakalan remaja; korupsi yang begitu meluas dan menggila; budaya kurang santun dalam mengungkapkan perbedaan”.

Menyikapi hal demikian, permainan *dore* merupakan jenis permainan yang dapat membentuk karakter bangsa melalui budaya lokal. Permainan *dore* memiliki bentuk dan cara bermain yang sama dapat ditemukan di daerah lain seluruh Indonesia dengan nama yang berbeda-beda. Subagyo

([Http://p4tksb.jogja.com/2015/01/20](http://p4tksb.jogja.com/2015/01/20)) mengemukakan bahwa *dore* memiliki nama yang berbeda di setiap daerah, seperti: *englek* (Jawa Tengah), *angkle* (Jawa Timur), *dore* (Sumatera Barat), *sondah* (Jawa Barat dan Banten), *main panci* (Nangro Aceh Darusalam), *nokadende* (Sulawesi Tengah), dan *gici-gici* (Maluku).

Menurut Yunus (1980: 29) “Main *Dore* adalah salah satu dari sekian banyak permainan rakyat tradisional yang tersebar secara luas di Sumatera Barat”. *Dore* merupakan jenis permainan untuk anak-anak yang sangat digemari. Sehingga permainan ini mengandung nilai dan dapat memberikan pengajaran pada anak.

Permainan *dore* biasanya dilakukan oleh anak-anak melalui kegiatan gerak tubuh berjingkat-jingkat secara berulang-ulang. Hal ini dikemukakan oleh Oemar (1981:29) “Main *dore* adalah permainan yang pemain sewaktu bermain berjingkat-jingkat dengan sebelah kaki dalam setiap langkahnya dan dilakukan secara berulang-ulang sampai permainan selesai”. Meskipun permainan ini terlihat melelahkan namun disisi lain anak-anak merasa terhibur. Permainan *dore* biasa dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi waktu senggang. Permainan *dore* biasanya dilakukan di lapangan yang datar dengan cara membuat garis berupa petak-petak di atas tanah. Kemudian para pemain secara bergantian melempar sebuah batu pipih yang dijadikan alat dalam bermain sesuai dengan ketentuan dalam permainan.

Selanjutnya, secara lebih rinci Prayitno dan Afriva (2011:130-139) Merumuskan lima fokus nilai karakter yang bersumber dari pengembangan komponen/unsur-unsur harkat dan martabat serta nilai-nilai pancasila. Nilai karakter tersebut, yaitu (1) beriman dan bertakwa, (2) kejujuran, (3) kecerdasan, (4) ketangguhan, dan (5) kepedulian”. Sedangkan Foester (dalam Adisusilo, 2012:77) mengemukakan “karakter adalah seperangkat nilai yang menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, pantang menyerah, jujur, dan sederhana”.

Berdasarkan hal tersebut permainan *dore* termasuk materi dalam ma kurikulum muatan Lokal Mata pelajaran budaya Alam Minangkabau SD Negeri Kota Padang. Penelitian ini difokuskan pada permainan *dore* karena bukan hanya sebatas permainan saja, akan tetapi permainan ini diciptakan selain untuk menghibur, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang di inginkan orang tua kepada anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data-data penelitian yang di deskripsikan berdasarkan temuan peneliti yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Kota Padang. Data penelitian yang akan dideskripsikan yaitu permainan *dore*. Setelah mendapatkan data mentah yang berupa hasil pengamatan yang dilakukan dalam PBM.

*Nilai-Nilai Karakter Dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau Di SD Negeri 14 Kota Padang*

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai instrumen kunci. Untuk mengumpulkan data, peneliti mengamati secara langsung kegiatan permainan *dore* dengan pedoman observasi.

Data yang diperoleh dari murid kelas IV SD Negeri 14 Kota Padang melalui permainan *dore* dengan jumlah murid 27 orang. Dilakukan analisis melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi data yang didapat melalui observasi dan wawancara.
2. Mentranskripsikan data yang diperoleh.
3. Mengklasifikasi data sesuai dengan aspek yang diteliti.
4. Menganalisis bentuk-bentuk dan nilai karakter yang terdapat dalam permainan *dore*.
5. Membahas hasil penelitian berdasarkan aspek yang diteliti.
6. Menyimpulkan hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Permainan *Dore Petak***

1	5
2	6
3	7
4	8

Sebelum kita melakukan permainan *dore petak*, ada beberapa langkah permainan yang harus dilalui diuraikan sebagai berikut:

Tahap kegiatan pada permainan *dore petak* yaitu tahap persiapan dan memulai permainan. Dalam tahap persiapan dan memulai permainan terdapat beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut yaitu membuat lucak, membuat petak *dore petak* di atas tanah atau lapangan, menentukan siapa yang akan memulai permainan pertama kali, berdoa sebelum melakukan kegiatan permainan. Tiap-tiap kegiatan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

Kegiatan pertama adalah membuat lucak. Lucak terbuat dari pecahan keramik/ lempengan batu yang ditumpulkan. Bentuk lucak yang digunakan tidak konsisten, dalam artian bebas sesuai keinginan dan kenyamanan pemain menggunakannya.

Kegiatan kedua adalah membuat petak *dore petak* di atas tanah atau lapangan. Petak *dore petak* terbentuk dari gabungan segi empat. Dalam membuat gambar petak *dore petak* kita cukup membuat delapan buah persegi empat yang digabungkan seperti belah ketupat, sisi kiri berjumlah empat petak dan sisi kanan juga berjumlah empat petak pula.

### *Mafardi*

Kegiatan ketiga adalah menentukan siapa yang akan memulai permainan pertama kali. Untuk menentukan pemain pertama para pemain melakukan suit (*balasik*). Cara melaksanakan suit (*balasik*) ada suit jari atau suit tangan. Suit jari dilakukan dengan menghitung jumlah jari menang yang diperoleh antara jari telunjuk, kelingking dan jempol. Jika keluar jari jempol dan kelingking maka, yang menang adalah jari kelingking. Jika yang keluar jari jempol dan telunjuk maka, yang menang adalah jempol. Jika yang keluar jari telunjuk dan kelingking maka, yang menang adalah jari telunjuk. Tetapi jika yang keluar adalah jari yang sama maka tidak ada nilainya. Sedangkan suit tangan adalah suit yang dilakukan dengan menghitung jumlah yang muncul antara telapak tangan dan punggung tangan. Dalam melaksanakan suit ini para pemain menyebutkan kata *banyak* atau *saketek*.

Kegiatan keempat adalah berdoa. Berdoa biasanya diucapkan dalam hati masing-masing pemain dan ada sebagian yang mengucapkannya agak keras, seperti kata 'Bismillahirrahmanirrahim'.

Tahap kegiatan permainan selanjutnya adalah tahap bermain. Tahap bermain pertama kali adalah melemparkan lucak pada petak *dore* nomor satu. Lalu, menggeser lucak tersebut kepetak nomor dua dengan posisi berdiri dengan satu kaki sampai petak nomor lima. Ketika berada di petak nomor lima kita berdiri dengan dua kaki. Selanjutnya, meloncak kembali ke petak nomor enam sambil menggeser lucak sampai habis petak *dore* dengan posisi kaki satu. Setelah semua petak *dore* dilalui maka lucak yang sudah sampai garis finis harus di injak dengan kaki. Begitu selanjutnya sampai petak nomor delapan.

Kegiatan permainan selanjutnya adalah tahap mencari bintang. Di mana pemain berdiri digaris star dengan membelakang petak *dore*, lalu melempar lucak ke petak *dore*. Sehingga tempat jatuh lucak pada petak *dore*, maka itu yang menjadi bintang. Jadi pemain pertama yang mendapat bintang itulah yang menjadi pemenang.

Peraturan dalam permainan *dore* adalah jumlah pemain minimal berdua atau bisa berkelompok. Suit berdasarkan kesepakatan permainan. Melempar lucak digaris star. Melempar lucak harus berurutan sesuai nomor petak *dore*. Selama menggeser lucak dalam petak *dore* tidak keluar garis atau berhenti di garis kecuali melewati garis finis. Jika keluar garis atau berhenti di garis selain garis finis maka permainan berganti pada lawan. Ketika lucak dikepala tidak boleh menginjak garis, jika terinjak garis maka permainan berganti pada lawan main. Selanjutnya, dalam mencari bintang jika lucak tidak jatuh di petak *dore* maka, permainan beralih pada lawan.

Adapun nilai karakter yang terkandung dalam permainan *dore petak* ini terdapat dalam langkah-langkah permainannya. Nilai tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

*Nilai-Nilai Karakter Dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau Di SD Negeri 14 Kota Padang*

1) Nilai beriman dan bertakwa

Permainan *dore* yang berbentuk karya sastra sebagian lisan. Sehingga permainan ini ditentukan oleh bentuk dan kegiatan permainannya. Nilai beriman dan bertakwa terdapat pada kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan permainan dimulai. Dengan demikian, permainan *dore* telah mengajarkan nilai beriman dan bertakwa kepada anak-anak dikalangan masyarakat untuk memulai sesuatunya dengan berdoa. Kemendiknas (2010:9-10) menjelaskan bahwa “Beriman dan bertakwa adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah penganut agama lainnya, dan dapat hidup rukun dengan pemeluk agama lain”. Sebagai umat beragama harus selalu menghargai penganut agama lain sehingga tercipta kehidupan yang saling toleransi dan menghargai.

Strawaji (2012:10) mendefinisikan, ”Beriman dan bertakwa sebagai upaya untuk mengaktualkan sifat-sifat kesempurnaan yang telah dianugerahkan tanpa pamrih apa pun kecuali untuk semata-mata beribadah kepada Allah. Beriman dan bertakwa sebagai proses penyampaian informasi dalam rangka pembentukan insan yang mulia agar manusia menyadari kedudukannya, tugas, dan fungsinya di dunia dengan selalu memelihara hubungannya dengan Tuhan, dirinya sendiri, masyarakat dan alam sekitarnya serta tanggung jawab kepada Tuhan.

Dari uraian tersebut dapat diperoleh kesimpulan, pendidikan beriman dan bertakwa adalah usaha untuk membimbing seseorang agar melakukan suatu hal sesuai dengan ajaran agama, patuh pada perintah Allah, mengerjakan perintah, dan menjauhi larangan-Nya. Wujud dari pendidikan agama ini tercermin dari tingkah laku seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

2) Nilai kejujuran

Permainan *dore* yang berbentuk dari sebagian lisan. Sehingga permainan ini ditentukan oleh bentuk dan kegiatan permainannya. Nilai kejujuran terdapat pada kegiatan *suit* untuk menentukan pemain pertama. *Suit* yang digunakan anak-anak untuk menentukan pemain utama adalah *suit jari*. Hitungan dalam *suit jari* jumlahnya tidak mutlak tetapi sesuai dengan kesepakatan pemainnya.

Dalam kegiatan permainan *lucak* selalu berpindah, anak-anak diajarkan untuk bersikap jujur kepada temannya. Apakah *lucak* yang digeser berpindah sesuai dengan alur petak *dore* atau tidak. Jika *lucak* keluar dari alur petak *dore* maka pemain diganti dengan lawan. Samani dan Hariyanto (2012:51) menyatakan bahwa “Kejujuran berarti menyatakan apa adanya, terbuka, konsisten antara apa yang dikatakan dengan apa yang dilakukan (berintegrasi), berani karena benar, dapat dipercaya (amanah), dan tidak

curang”. Jujur identik dengan kemampuan seseorang untuk mengeluarkan pendapat yang sesuai dengan kenyataan dan apa adanya.

Berdasarkan yang dilakukan tersebut, dapat tergambar bahwa kejujuran adalah kemampuan seseorang untuk berkata apa adanya tanpa ditutup-tutupi serta berkata atas dasar kebenaran semata tanpa ditunggangi oleh kepentingan lain dan mampu mempertanggungjawabkan segala perkataannya.

Pada kegiatan permainan lucak dikaki anak-anak diajarkan untuk bersikap jujur mengakui pada lawan bermainnya apakah dia bisa menginjak lucak yang tergeser didepan kotak *dore* atau tidak. Jika dia tidak bisa menginjak lucak yang telah digeser melewati petak *dore* maka pemain *dore* berpindah pada lawan. Begitu juga sebaliknya, jika terinjak maka permainan bisa dilanjutkannya sampai mendapatkan bintang.

Kegiatan permainan selanjutnya adalah lucak dikepala. Pada kegiatan ini pemain meletakkan lucak diatas kepalanya sambil melompati petak *dore* sampai selesai. Jika lucak jatuh ketanah maka, permainan berpindah pada lawan. Selanjutnya adalah kegiatan permainan mencari bintang. Dengan demikian permainan *dore* telah mengajarkan kepada anak-anak dikalangan masyarakat untuk bersikap jujur pada diri sendiri maupun orang lain.

### 3) Nilai kecerdasan

Permainan *dore* juga ditentukan oleh bentuk dan kegiatan permainannya lisan. Nilai kecerdasan terdapat dalam kegiatan membuat lucak di atas tanah karena untuk bisa membuat garis lurus yang membentuk gabungan persegi empat. Selanjutnya, adalah kegiatan melempar lucak. Dimana pemain dituntut untuk cerdas melempar lucak menuju petak *dore* yang dituju.

Kegiatan permainan selanjutnya adalah lucak selalu berpindah. Disini anak-anak diajarkan untuk cerdas menggeser lucak melewati tiap petak *dore* sampai lucak terinjak, sehingga tahap permainan sampai pada lucak dikaki. Ahmadi dan Nur Uhbiyati (2003:17-18) “Melihat nilai kecerdasan dari segi tujuan pendidikan kecerdasan itu”. Tujuan dari nilai kecerdasan adalah mendidik anak agar dapat berpikir kritis, logis, dan kreatif. Berpikir secara kritis berarti bahwa anak dengan cepat dapat melihat hal-hal benar dan tidak benar. Berpikir secara logis berarti bahwa anak dengan cepat dapat melihat hubungan suatu masalah dengan masalah lainnya dan menghubungkan berbagai masalah, membandingkannya, kemudian menarik kesimpulan. Berpikir secara kreatif berarti bahwa dengan apa yang diselidiki atau perubahan yang dilakukan dapat menemukan sesuatu yang dianggap baru.

Selanjutnya adalah lucak dikepala. Dimana anak-anak diajarkan untuk cerdas menyeimbangkan membawa lucak yang ada dikepala sambil melompati petak *dore*. Jika berhasil anak-anak yang berhasil melanjutkan permainan



*Nilai-Nilai Karakter Dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Budaya Alam Minangkabau Di SD Negeri 14 Kota Padang*

sampai mencari bintang. Disini anak-anak diajarkan untuk cerdas tepat melempar lucak tepat di petak *dore* yang dituju.

4) Nilai ketangguhan

Permainan *dore* ini ditentukan oleh bentuk dan kegiatan permainannya. Nilai ketangguhan terdapat pada kegiatan melempar lucak. Pada tahap ini anak-anak diajarkan untuk tangguh melempar lucak menuju petak *dore* yang dituju. Selanjutnya, lucak selalu berpindah. Anak-anak diajarkan untuk tangguh melompati petak *dore* sambil menggeser lucak sesuai alur permainan *dore*. Setelah menggeser lucak. Maka lucak berada dikaki. Disini anak-anak diajarkan untuk tangguh melompat dari petak *dore* untuk menginjak lucak sampai pada lucak dikepala kegiatan permainan terakhir adalah mencari bintang. Disini anak-anak diajarkan untuk tangguh melempar lucak membelakangi petak *dore* untuk mendapatkan bintang.

Kemendiknas (2011:9-10) menyatakan bahwa “Ketangguhan identik dengan kerja keras, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/bekerja) dengan sebaik-baiknya”. Ketangguhan yang dimiliki oleh seseorang mengajarkan untuk terus berusaha mencapai tujuan yang diharapkan.

Prayitno dan Afriva Khaidir (2011:130-139) menyatakan bahwa “Ketangguhan merupakan kemampuan seseorang untuk dapat sabar, disiplin, terampil, bekerja keras, dan produktif”. Tangguh identik dengan keadaan seseorang yang selalu berusaha tanpa mudah menyerah sampai tujuannya berhasil.

5) Nilai kepedulian

Permainan *dore* ini ditentukan oleh bentuk dan kegiatan permainannya. Nilai kepedulian terdapat pada kegiatan membuat petak *dore* diatas tanah/lapangan. Pada kegiatan ini dapat dilihat apakah dalam permainan mereka membuat petak *dore* hanya mengandalkan seorang teman sendiri atau bersama-sama. Kegiatan selanjutnya adalah membuat lucak. Lucak dalam permainan ini berasal dari pecahan keramik yang ditumpulkan supaya kaki tidak lupa ketika kaki menggeser lucak. Permainan *dore* mengajarkan pada anak-anak dikalangan masyarakat untuk bersikap peduli pada sesama. Seperti halnya menolong sesama teman lainnya untuk membuat petak *dore* atau membuat lucak.

Ahmadi dan Nur Uhbiyati (2003:19) mengemukakan bahwa “Untuk dapat hidup bersama dengan orang lain dalam kelompok-kelompok itu, orang harus dapat menyesuaikan diri”. Menyesuaikan diri yang dimaksud dalam hal ini ialah menyamakan dirinya atau menganggap dirinya sebagai orang lain. Dalam arti kata, dapat menempatkan dirinya dalam diri orang lain. Tujuan dari pendidikan kepedulian iniialah mendidik agar anak dapat menyesuaikan diri

dalam kehidupan bersama dan ikut ambil bagian secara aktif dalam kehidupan bersama tersebut.

## SIMPULAN

Penanaman nilai-nilai budaya melalui permainan *dore* masyarakat Minangkabau perlu dilestarikan. Di dalam permainan *dore* terdapat lima nilai karakter, meliputi: 1) nilai beriman dan bertakwa seperti berdoa sebelum memulai permainan *dore*, 2) nilai kejujuran seperti jujur menghitung jumlah jari yang menang berdasarkan jumlah suit yang disepakati, 3) nilai kecerdasan seperti keterampilan melempar lucak sesuai kotak yang dituju. 4) nilai ketangguhan seperti tangguh untuk melempar lucak supaya mendapat bintang pertama.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai-Karakter*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. 2003. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- Damaianti, Vismala S. 2010. *Riksa Bahasa 4: Pendidikan Karakter dalam Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta.
- Datuk Panghulu. Oemar. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*. Depdikbud.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Folklore Nusantara Hakikat, Bnetuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Elly, Kama dan Ridwan. 2007. *Masyarakat dan Kebudayaan*. [http://www.wikimu.com/News/DisplayNews\\_Remaja.aspx?id=5142](http://www.wikimu.com/News/DisplayNews_Remaja.aspx?id=5142).
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Moleong, Lexy.J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nasir. Kurikulum Muatan Lokal. Jurnal Vol 10, No 1 Juni 2015
- Navisah, duratun. Jurnal Kewarganegaraan Vol 4, No 2 2016
- Prayitno dan Afriva Khaidir. 2011. *Model Pendidikan Karakter Cerdas*. Padang: UNP Press.
- Robert, Wuthnow et al.,eds. 1984. *Cultural Analysis*. <http://www.google.co.id/search?hl=id&biw=1280&bih=578&q=B00k+Wutnow>,
- Starawaji. 2012. "Pengertian Agama Islam Menurut Berbagai pakar". Teknodik (Online), (<http://starawaji.wordpress.com/2009/05/02/pengertian-pondidikan-agama-islam-menurut-berbagai-pakar/>). Diakses 20 Maret 2014.
- Yunus, Ahmad. 1980. *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Barat*. Jakarta: Depdikbud.