

Diterima Pada
12 Agustus 2021

Disetujui Pada
10 September 2021

E-ISSN: 2808-7798

NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN TRADISIONAL *JURU PENCAR*

Gusti Ayu Ratih Candra Giri¹, Ni Luh Sustiawati²

¹Institut Seni Indonesia Denpasar

²Institut Seni Indonesia Denpasar

gstayuratihcandragiri@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak yang bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, serta terkandung nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja sama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, dan disiplin yang dapat membangun karakter anak. Namun sekarang ini permainan tradisional terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia. Akibatnya permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan tidak sedikit anak-anak yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Penelitian ini bertujuan mengungkap nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional masyarakat Bali yaitu *Juru Pencar*. Permainan tradisional *Juru Pencar* merupakan permainan yang dilakukan anak-anak dengan jumlah paling sedikit 10 orang. Dalam permainan ini, anak-anak dibagi dalam dua kelompok, yakni kelompok yang berperan sebagai pencar (jala) dan kelompok yang berperan sebagai ikan. Sebelum memainkannya semua anak menyanyikan lagu *Juru Pencar* secara bersama-sama. Penelitian ini berpendekatan kualitatif dengan menggunakan metode *hermeneutik*, dan metode deskriptif analisis. Dengan menggunakan metode tersebut dapat diinterpretasikan, dan dideskripsikan berbagai makna atau pesan-pesan dalam permainan tradisional *Juru Pencar*. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional *Juru Pencar* (1) nilai kebersamaan/ persatuan; (2) nilai disiplin; (3) nilai sportivitas dan kejujuran; (4) nilai kerja keras; (5) nilai menghargai pendapat orang lain; (6) nilai tanggung jawab; (7) nilai kreativitas, dan (8) nilai peduli lingkungan. Implikasinya dari permainan tradisional *Juru Pencar* ini adalah membentuk karakter anak, baik sebagai individu yang cerdas, pembentukan jiwa sosial yang berwawasan integratif, dan berperan membentuk individu yang cakap dan berwawasan budaya.

Kata Kunci: permainan tradisional, juru perncar, nilai-nilai pendidikan

PENDAHULUAN

Aktivitas yang umum dilakukan anak-anak yang berada dalam fase tumbuh kembang adalah bermain. Menurut Ardy (2012:93) kegiatan bermain pada anak secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Sujiono (2005:1) menyatakan bahwa semakin kuat dan terampil seorang anak akan membuat anak tersebut senang bermain. Hal ini mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek kemampuan anak seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek

perkembangan sosial emosional anak. Selanjutnya, Mutiah (2010:91) menjelaskan bahwa anak-anak dapat belajar melalui bermain. Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal. Aktivitas bermain tidak hanya mengisi waktu luang anak, tetapi juga sebagai media bagi anak untuk belajar (Ardini, 2018:3). Melalui aktivitas bermain pada anak sejak usia dini, maka terdapat perkembangan nilai yang positif pada seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-

anak telah menstimulasi munculnya beragam permainan yang diperuntukkan bagi mereka.

Permainan yang muncul diklasifikasikan menjadi dua, yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang di masyarakat dan dimainkan kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain (Saputra, 2017:85). Sedangkan permainan tradisional merupakan permainan yang populer sebelum masuknya teknologi modern ke dalam kehidupan sehari-hari manusia. Menurut Maestro Kebudayaan Tradisional Lisan yaitu I Made Taro, 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. Permainan tradisional Bali merupakan salah satu bentuk hasil budaya yang menjadi media pembelajaran bagi anak-anak, khususnya di Bali. Permainan tradisional muncul berdasarkan kegiatan sehari-hari manusia dan tanpa disadari. Salah satu contoh permainan tradisional yang muncul akibat dari kegiatan manusia adalah permainan menangkap ikan. Permainan tentang menangkap ikan yang terkenal di Bali disebut *Juru Pencar*. Permainan tradisional Bali *Juru Pencar* merupakan sebuah permainan yang telah ada sejak zaman lampau dan diwarisi secara bergenerasi di Bali. Permainan ini dimainkan oleh sekelompok anak-anak yang bermain sambil menyanyikan lagu berjudul *Juru Pencar* yang berbahasa Bali dan pada puncaknya terjadi saling kejar mengejar antara kelompok anak yang berperan sebagai *pencar* (jaring atau jala) dengan kelompok anak yang berperan sebagai *be* (ikan). Dalam

permainan ini dituntut kekompakan dan kerja sama yang solid antar-anak.

Sebagian besar permainan tradisional dan olahraga merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup yang memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan telah menghilang dan yang masih bertahan juga terancam hilang atau punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Boro, dkk, 2015: 88). Sekarang ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, bahkan tidak sedikit anak-anak yang tidak tahu apa itu permainan tradisional. Anak-anak hanya melakukan aktivitas fisik di sekolah sebagai bagian dari proses pendidikan. Tedi (2015: 8) menyatakan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (a) sarana dan tempat bermain tidak ada, (b) adanya penyempitan waktu, terlebih lagi semakin kompleksnya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani, (c) permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri di mana tidak memakan tempat, tak terkendala waktu baik itu siang hari, pagi, sore ataupun malam bisa dilakukan serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, (d) terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya di mana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi di bawahnya. Kovačević dan Opić (2014:109) menyatakan bahwa permainan tradisional jarang dimainkan pada jam istirahat sekolah dan *class meeting*, hal tersebut terjadi karena beberapa hambatan yang berhubungan dengan kurangnya ruang dan waktu untuk bermain di sekolah karena jumlah siswa di kelas yang banyak dan sedikitnya ruang untuk bermain.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang

keberadaannya harus dilestarikan. Sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya. Di seluruh penjuru Indonesia, setiap daerah memiliki permainan tradisional yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Oleh karena itu, sosialisasi permainan tradisional harus sering dilakukan secara berkelanjutan. Dengan kata lain harus ada konservasi terhadap permainan tradisional itu sendiri. Hal tersebut dilakukan untuk mengantisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional yang ada di Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengungkap nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional yang ada di Bali yaitu permainan tradisional *Juru Pencar*.

METODE

Metode adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan dengan tujuan menemukan jawaban dan keabsahan dari suatu objek yang sedang diteliti (Ruslan, 2008). Objek kajian pada penelitian ini adalah salah satu permainan tradisional di daerah Bali yaitu *Juru Pencar*. Metode yang digunakan untuk mencari pemaknaan beserta nilai-nilai pendidikan pada permainan tradisional *Juru Pencar* adalah metode *hermeneutik* dan metode deskriptif analisis. *Hermeneutik* berasal dari Bahasa Yunani *hermeneuein* yang artinya "menafsirkan", maka secara harfiah dapat diartikan sebagai ilmu "penafsiran" atau interpretasi (Sumaryono, 2014:23). Sedangkan metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara menguraikan dan memberikan penjelasan mengenai fakta-fakta yang ada, kemudian juga memberikan informasi yang secukupnya (Ratna, 2009: 53). Oleh karena itu, untuk menggali potensi objek penelitian ini dengan menggunakan penafsiran, penalaran, dan mendeskripsikan

nilai-nilai pendidikan yang ada pada permainan tradisional *Juru Pencar*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Permainan Tradisional *Juru Pencar*

Permainan *Juru Pencar*, yang berarti nelayan menangkap ikan dengan *pencar*. *Pencar*, adalah jaring berbentuk kerucut. Mula-mula alat itu dipegang nelayan dalam keadaan tergulung lalu dibentangkan di air yang dalam, sehingga menghambat ikan-ikan yang lewat. Jika kedua ujung jala itu ditarik ke satu arah, maka akan membentuk lingkaran sehingga ikan-ikan itu terkurung atau tertangkap. Ikan-ikan yang bergerombol itu selalu berusaha menghindari dari sergapan *pencar* yang dilepas oleh nelayan. Terkadang ikan-ikan itu juga menerobos menembus jala, ketika tahu dirinya sudah masuk perangkap. Gerak-gerak ikan yang berusaha menghindari dan menerobos *pencar* itu amat menarik dimainkan dalam bentuk permainan (Taro, 2014:15).

Sustiawati, dkk (2011:26) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa bentuk permainan tradisional *Juru Pencar* berupa bercerita, bernyanyi, bermain dengan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan konsekuensi kalah menang sesuai dengan kesepakatan para pemain.

2. Cara Memainkan Permainan Tradisional *Juru Pencar*

Permainan tradisional *Juru Pencar* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Jumlah anak yang memainkannya paling sedikit 10 orang. Untuk lapangan bermain umumnya dibatasi luasnya menurut kesepakatan anak-anak tersebut. Semakin banyak anak yang turut bermain maka semakin luas pula lapangan yang dibutuhkan. Permainan dibagi dalam dua kelompok. Ada kelompok yang berperan sebagai *pencar* (jala) dan ada yang berperan sebagai *be* (ikan). Besarnya sebuah

kelompok umumnya dibagi dua sama rata dengan keseluruhan anak yang bermain. Ikan-ikan yang diperankan oleh 5 orang misalnya, berenang-renang dalam air. Lapangan ikan itu dibatasi dengan garis seukuran 4x5 sesuai dengan jumlah pemain. Ikan-ikan yang menginjak garis lapangan atau keluar lapangan dinyatakan mati. *Juru Pencar* dimainkan oleh 5 orang misalnya, mereka membentuk *pencar/jala* dengan cara bergandengan tangan. Apabila gandengan tangan itu lepas atau putus, berarti pencar atau jala itu rusak. Pencar yang rusak dinyatakan kalah. Agar pembagian kelompok adil dan sama rata, permainan ini diawali dengan pengundian pemilihan peran. Undian itu disebut "*Sut*", dan sangat diperlukan untuk mencari peran jadi (*nadi*). Salah satunya adalah "*Sut Dempul*". Setelah mendapatkan kelompok yang menjadi pencar (jala) dan kelompok yang menjadi *be* (ikan), permainan dimulai dengan menyanyikan lagu berjudul *Juru Pencar* terlebih dahulu sambil bertepuk tangan dan mengitari lingkaran yang sudah dibuat. Adapun syairnya sebagai berikut.

Juru Pencar, Juru Pencar
Jalan luas, mencar ngejuk ebe
Be gede-gede, be gede-gede
Di sowane ajaka liu (Taro, 2018:17)

Maksud dari lirik lagu *Juru Pencar* adalah nelayan yang mengajak teman-temannya untuk segera berangkat menangkap ikan dengan pencar. Ikan-ikan itu berkumpul dalam jumlah yang besar di muara sungai.

Pada saat menyanyikan lagu *Juru Pencar*, ikan-ikan dengan bebasnya berenang-renang di laut atau lapangan yang sudah dibuat. Setelah bait lirik terakhir dinyanyikan dan peluit berbunyi maka anak-anak yang tergabung dalam kelompok pencar dengan segera bergandengan tangan membentuk formasi untuk mengurung dan menghadang anak-anak dari kelompok ikan yang berlarian ke sana kemari. Ikan-ikan yang

berlarian itu dapat menerobos (merusak) jala atau masuk di bawah pegangan tangan (*masulub*). Tetapi ikan yang berhasil ditangkap akan dibawa ke darat. Apabila ikan-ikan itu habis tertangkap, maka *Juru Pencar* dinyatakan menang, namun apabila pencar itu putus sebelum ikan-ikan habis tertangkap, maka *Juru Pencar* dinyatakan kalah. Permainan dapat dilakukan kembali dengan memilih peran-peran baru atau pertukaran peran antara kedua kelompok tersebut (*rolling*) (Taro, 2018:15).

3. Manfaat Permainan Tradisional *Juru Pencar*

Menurut Danandjaja (1987) menjelaskan bahwa permainan adalah salah satu bentuk yang beredar lisan di antara anggota tertentu, berbentuk tradisional, sifatnya yang tua dan tidak dapat dicari asal-usul penciptanya dan dari mana asal mula permainan tersebut menjadikannya memiliki berbagai kelebihan serta manfaat, yaitu: (1) tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, (2) melatih kreativitas anak, (3) mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, (4) mendekatkan anak-anak pada alam, (5) sebagai media pembelajaran nilai-nilai luhur, (6) mengembangkan kemampuan motorik anak, (7) bermanfaat bagi kesehatan dan kebugaran tubuh anak, (8) mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, (9) memberikan kegembiraan dan keceriaan, (10) dapat dimainkan lintas usia, (11) mengasah kepekaan seni anak dan juga menurut I Made Taro manfaat permainan tradisional dibagi menjadi 4 AT, yaitu:

1. *SelamAT*, artinya permainan ini tidak membahayakan para pemain saat memainkannya.
2. *SehAT*, artinya dari permainan ini tidak hanya sekedar bermain, tetapi pada saat memainkannya seluruh anggota tubuh akan ikut bergerak dan otomatis tubuh akan menjadi sehat.
3. *NikmAT*, artinya permainan ini harus

dinikmati dan senang saat bermain.

4. Manfaat, artinya permainan ini memiliki manfaat untuk pendidikan karakter anak.

4. Nilai-nilai Pendidikan dalam Permainan Tradisional *Juru Pencar*

a) Kebersamaan/persatuan

Permainan *Juru Pencar* umumnya dilakukan secara berkelompok, maka permainan ini secara otomatis mengajarkan tentang kebersamaan. Nilai kebersamaan/ persatuan ini dapat dilihat pada saat pemain pencar bergandengan tangan satu sama lainnya agar tidak terputus pada saat menangkap ikan.

Dapat diketahui bahwa nilai yang terkandung mengenai kebersamaan itu akan memberikan manfaat yang besar dalam menghadapi berbagai serangan yang disimbolkan melalui gerak-gerik ikan yang menerobos dan merusak jala agar para pemain ikan tidak tertangkap oleh jala/ pemain pencar. Selain hal tersebut, nilai kebersamaan dapat dilihat dari mulai persiapan sampai akhir permainan didasari dengan rasa gotong royong dan dikerjakan dengan kesadaran sosial yang tinggi dapat mengukuhkan nilai sosial dan nilai gotong royong pada anak-anak.

b) Disiplin

Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan, dan peraturan yang berlaku. Disiplin adalah pengontrolan diri untuk mendorong dan mengarahkan seluruh daya dan upaya dalam menghasilkan sesuatu tanpa adanya yang menyuruh untuk melakukannya (Stevenson dalam Yaumi, 2014:92). Dalam permainan *Juru Pencar* terdapat beberapa peraturan saat memainkannya, salah satunya adalah para pemain tidak diperbolehkan menginjak atau melewati garis yang sudah ditentukan, jika

para pemain melanggar peraturan tersebut maka akan dinyatakan kalah atau mati.

Dapat diketahui nilai disiplin yang terdapat dalam permainan tradisional *Juru Pencar* yaitu ketaatan para pemain dalam menjaga aturan. Hal ini dapat dilihat melalui para pemain menaati peraturan untuk tidak menginjak atau lewat dari garis lingkaran yang telah dibuat. Melalui nilai disiplin yang diterapkan dalam permainan tradisional *Juru Pencar*, maka diharapkan anak-anak untuk selalu mampu menjaga dan mematuhi peraturan dan menjunjung tinggi sikap disiplin seperti dalam permainan.

c) Sportivitas dan Kejujuran

Menurut Zubaedi (2011:79) kejujuran (*honesty*) adalah kemampuan untuk menyampaikan kebenaran, berani mengakui kesalahan, dapat dipercaya, dan bertindak secara hormat. Semua jenis permainan anak-anak sangat menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dan kejujuran. Melalui permainan tradisional khususnya *Juru Pencar* yaitu bermain secara jujur, memperlihatkan sikap menghargai pemain lain, menerima kekalahan secara terbuka. Konsep menang atau kalah dalam permainan memang tidak terlalu ditekankan pada anak-anak. Hal paling baik yang bisa dilakukan orang tua adalah menghargai anak karena ia bermain dengan sikap sportif.

Dalam permainan tradisional *Juru Pencar* nilai sportivitas dan kejujuran yang diajarkan yaitu ketika ikan menyentuh garis lingkaran maka harus mengakuinya. Begitu juga dengan nelayan ketika pegangan tangan mereka putus maka harus berani mengakui. Dengan demikian, anak-anak akan mampu untuk menerapkan nilai sportivitas dan kejujuran mereka dalam kehidupan sehari-hari.

d) Kerja Keras

Menurut Suyadi (2012:64) sikap kerja keras dapat dibagi menjadi 3 (tiga) variabel, yaitu berusaha mengerjakan tugas dengan maksimal, berusaha mengatasi masalah yang dihadapi, dan mengupayakan pencapaian hasil kerja. Sikap kerja keras yang dapat dilihat dalam permainan tradisional khususnya *Juru Pencar* yaitu keinginan yang tinggi untuk menang dari para pemain. Selain itu dapat dilihat juga pada penggalan lirik lagu *Juru Pencar* yaitu “*jalan luas, mencar ngejuk ebe*”. Pada nyatanya tidak mudah bagi para nelayan untuk menangkap ikan, maka dari itu untuk meringankan pekerjaannya para nelayan membuat *jala* (pencar). Sikap kerja keras yang dimiliki oleh para nelayan merupakan cerminan kehidupan yang patut ditiru oleh anak-anak. *Be* (ikan) dalam kehidupan dapat diumpamakan sebagai ilmu pengetahuan. Sedangkan *jala* (pencar) dapat diumpamakan sebagai kecerdasan intelektual. Artinya, anak-anak harus banyak menangkap berbagai jenis ilmu pengetahuan dan diharapkan dari hasil belajar mereka dapat membedakan antara hal yang baik dan yang buruk. Selain itu, nilai kerja keras yang dapat dipelajari yaitu keinginan atau rasa untuk mencapai suatu hasil. Dalam permainan tradisional *Juru Pencar* dilihat melalui rasa atau keinginan setiap pemain untuk memenangkannya. Hal ini dapat juga diterapkan dalam kehidupan nyata, ketika anak-anak bekerja keras untuk mendapatkan hasil terbaik seperti menjadi juara kelas, mendapat nilai yang bagus, atau memenangkan suatu perlombaan.

e) Menghargai Pendapat Orang Lain

Sikap seseorang yang menghargai pendapat orang lain terbangun dari sifatnya yang mau memikirkan kepentingan orang lain, memiliki rasa pengakuan atas karya ide, serta kontribusi kepada orang lain (Elfindri dkk, 2012:101). Dalam permainan tradisional *Juru Pencar* sebelum permainan itu dimulai, setiap pemain akan berkumpul dan

berembuk. Mereka melakukan kesepakatan tentang aturan yang akan diterapkan, luas lingkaran/ arena bermain, serta pembagian tim yang jujur dan adil melalui “*sut dempul*”.

f) Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah suatu kewajiban untuk menyelesaikan atau menjalankan tugas atas dorongan dalam diri seseorang yang harus dipenuhi (Munir, 2010:90). Dapat dilihat dalam permainan tradisional *Juru Pencar*, setiap pemain harus menjalankan tugasnya masing-masing. Tugas para nelayan (*Juru Pencar*) yaitu menangkap ikan, sedangkan tugas *be* (ikan) yaitu menyelamatkan dirinya dari *jala* (pencar) yang ditebar oleh para nelayan. Dari permainan tersebut, anak-anak diharapkan bisa menjalankan dan menyelesaikan tugas atau tanggung jawab mereka sebagai anak di rumah dan sebagai siswa di sekolah.

g) Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif (Rachmawati dan Kurniati, 2011:14). Permainan tradisional *Juru Pencar* merupakan suatu bentuk kreativitas. Selain merupakan bentuk kreativitas, di dalamnya juga terkandung nilai-nilai estetika.

Dalam permainan *Juru Pencar*, anak yang berperan sebagai *be* (ikan) mencoba menirukan gaya ikan dengan berbagai ekspresinya, begitu pula yang mendapatkan peran sebagai *pencar*. Anak-anak dengan bebasnya menentukan dan bergaya menurut pikiran mereka yang dianggap baik, benar dan indah. Seluruh gerakan, gaya dan improvisasi sangat tergantung dari kemampuan individu dan tingkat kecerdasan anak-anak.

h) Peduli Lingkungan

Menurut Purwanti (2017:16) peduli lingkungan adalah perwujudan dari sikap

manusia yang senantiasa berupaya untuk mencegah terjadinya kerusakan pada kawasan alam sekitar dan meningkatkan upaya memperbaiki kerusakan dalam yang terjadi. Sehingga dapat dikatakan bahwa peduli lingkungan merupakan sikap yang dimiliki oleh seseorang yang berupaya untuk memperbaiki dan mengelola lingkungan sekitarnya dengan baik, sehingga dapat terus dinikmati tanpa merusaknya, serta memelihara dan melindungi lingkungan untuk membawa manfaat yang berkelanjutan. Nilai peduli lingkungan dalam permainan tradisional *Juru Pencar* dapat dilihat dari bait lirik '*be gede-gede, be gede-gede di sowane ajaka liu*', yang artinya ikan besar-besar banyak berkumpul di muara sungai. Danau, sungai, muara, dan laut adalah habitat dari ikan-ikan tersebut. Melalui penggalan lirik tersebut, diketahui bahwa ikan-ikan besar banyak berkumpul di muara sungai, maka nelayan memiliki kewajiban untuk menjaganya dengan baik agar habitat ikan-ikan itu tidak rusak. Apabila tidak dijaga dengan baik, maka lama-kelamaan ikan akan sulit berkembang biak dan jumlahnya dipastikan akan berkurang.

Oleh karena itu, melalui permainan tradisional *Juru Pencar* terkandung nilai peduli lingkungan yang erat kaitannya dengan kewajiban nelayan dalam menjaga habitat dari ikan-ikan yang akan mereka tangkap. Dari hal tersebut maka anak-anak akan belajar tentang kewajiban mereka menjaga lingkungan agar tetap bersih serta mereka juga dapat belajar bagaimana caranya untuk melestarikan lingkungan alam.

SIMPULAN

Permainan tradisional *Juru Pencar* merupakan salah satu permainan tradisional yang muncul akibat dari kegiatan sehari-hari manusia dan tanpa disadari permainan ini

diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini dimainkan oleh sekelompok anak-anak yang bermain sambil menyanyikan lagu berjudul *Juru Pencar* yang berbahasa Bali. Akhir permainan terjadi saling kejar-mengejar antara kelompok anak yang berperan sebagai *pencar* (jaring atau jala) dengan kelompok anak yang berperan sebagai *be* (ikan). Dalam memainkan permainan tradisional *Juru Pencar* ini dituntut untuk mengutamakan kekompakan dan kerja sama yang solid antar anak.

Dalam permainan tradisional *Juru Pencar* terdapat nilai-nilai pendidikan yang dapat dijadikan cermin pendidikan sikap, moral, sosial maupun karakter anak. Adapun nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional *Juru Pencar*, yaitu (1) nilai kebersamaan/persatuan yang dapat dilihat melalui kerja sama yang didasari atas rasa gotong royong; (2) nilai disiplin yang terlihat melalui ketaatan dalam menjaga peraturan; (3) nilai sportivitas dan kejujuran dapat diketahui dari sikap yang mau mengakui kekalahan ketika melakukan kesalahan; (4) nilai kerja keras yang dapat dilihat melalui keinginan untuk memenangkan suatu hal dan mencapai yang terbaik; (5) nilai menghargai pendapat orang lain diketahui dari sikap lapang dada ketika menerima keputusan yang telah disepakati; (6) nilai tanggung jawab dapat diketahui dari para pemain yang menjalankan peran dan tugasnya dengan serius; (7) nilai kreativitas diketahui melalui cara mengekspresikan dan mengembangkan diri, dan (8) nilai peduli lingkungan yang dapat diketahui yaitu upaya dalam menjaga lingkungan sekitar dan melestarikan lingkungan alam.

DAFTAR RUJUKAN

Ardini, P. P & Anik, L. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian*

- Toeri dan Praktik*). Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Ardy, Novan Wijayani. 2012. *Format PAUD konsep, karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakartta: AR-RUZZ Media.
- Boro, Jogen et al. (2015). *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)* Volume 20 Issue 3 Ver. 1, 87-91.
- Danandjaja, James. 1987. *Floklora Indonesia*: Gramedia.
- Elfindri, dkk. 2012. *Pendidikan Karakter, Kerangka, Metode, dan Aplikasi untuk Pendidikan dan Profesional*. Jakarta: Badouse Media.
- Erman. 2008. "Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan dan Budaya Educare*, Volume 5, No. 2, Pebruari 2008, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana Bandung.
- Kovačević, Tatjana dan Opić, Siniša. 2014. "Contribution of Traditional Games to The Quality of Student Relatian and Frequency of Student Socialization in Primary Education". *Croatian Journal of Education* Volume 16, 95-112. Kroasia.
- Munir, Abdullah. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Purwanti, Dwi. 2017. "Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya", *DWIJACENDIKIA Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 1, No.2
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruslan, Rosady. 2008. *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, S.Y. 2017. *Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar*. ELSE (Elementary School Education Journal). E-ISSN: 2597-4122.
- Sujiono. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Sumaryono, E. 2014. *Hermeneutik: Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Pustaka Filsafat.
- Sustiawati, Ni Luh, dkk. 2012. "Kajian Bentuk dan Nilai Budaya Permainan Rakyat Bali". Laporan Hasil Penelitian Fundamental. ISI Denpasar.
- Suyadi. 2012. *Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Taro, Made. 2018. *Dari Ngejuk Capung sampai Ngejuk Lindung*. Denpasar: Amada Press.
- Tedi, William. 2015. "Perubahan Jenis Permainan Tradisional menjadi permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu". *Sociologique* Volume 3 No. 4, 1-17. Pontianak
- Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Predana Media Group.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.

Narasumber

- I Made Taro, 82 tahun, Maestro Seni Tradisi Lisan, Jalan Wirasatya V No. 8 Suwung Kangin, Denpasar Selatan.