

Pelestarian dan Nilai Sosial Permainan Tradisional Kweritop Pada Siswa SMP

Laurensia Elya Puspita*, Paskha Marini Thana, Deddy Abdianto Nggego, Doddy A Longgy, Rikardus Feribertus Nikat
Universitas Musamus, Indonesia
Email: Laurenpuspita@unmus.ac.id*

Keywords:

*Traditional Games;
Cultural Preservation;
Kweritop;
Social Values*

Abstract

Traditional games are cultural heritage that contain historical, educational, and social values but are increasingly being abandoned due to the dominance of digital games among younger generations. The traditional Kweritop game, originating from the Wambon community in Boven Digoel Regency, South Papua, represents a local cultural asset that has the potential to support cultural preservation and strengthen students' social values. This study aims to describe the role of Kweritop as a medium for cultural preservation and social value development among junior high school students. This research employed a qualitative descriptive method. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and audiovisual documentation involving students at SMP Negeri Gudang Arang and SMPK Yohanes Eart, Merauke, South Papua. Data were analyzed through data reduction, presentation, and identification of behavioral patterns related to cultural understanding and social interactions. The results showed that Kweritop contributes to cultural preservation through cultural experience and cultural knowledge by involving students directly in playing activities and integrating the game into learning activities. Furthermore, Kweritop strengthens social values, including mutual assistance, loyalty, empathy, discipline, cooperation, and tolerance. The study concludes that traditional Kweritop is not only a cultural practice but also an educational medium that supports character development and social interaction among students. Therefore, integrating local traditional games into school learning is recommended as an effort to preserve cultural identity in the digital era.

Kata Kunci:

Permainan Tradisional;
Pelestarian Budaya;
Kweritop;
Nilai Sosial

Abstrak

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai sejarah, pendidikan, dan sosial, namun keberadaannya semakin terancam akibat meningkatnya dominasi permainan digital di kalangan generasi muda. Permainan tradisional Kweritop yang berasal dari masyarakat Wambon di Kabupaten Boven Digoel, Papua Selatan, merupakan salah satu kekayaan budaya lokal yang memiliki potensi dalam mendukung pelestarian budaya serta penguatan nilai sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan Kweritop sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai sosial pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan

deskriptif. Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi audiovisual terhadap siswa SMP Negeri Gudang Arang dan SMPK Yohanes Eart Kabupaten Merauke, Papua Selatan. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, serta identifikasi pola perilaku sosial dan pemahaman budaya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Kweritop berperan dalam pelestarian budaya melalui pengalaman budaya dan pengetahuan budaya dengan melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas permainan serta mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, permainan Kweritop mampu menanamkan berbagai nilai sosial seperti tolong-menolong, kesetiaan, empati, disiplin, kerja sama, dan toleransi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kweritop tidak hanya menjadi bentuk permainan tradisional, tetapi juga menjadi media pendidikan karakter yang mendukung perkembangan sosial siswa. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran sekolah perlu dikembangkan sebagai strategi pelestarian budaya lokal di era digital.

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang sudah diwariskan turun temurun dengan mengandung nilai-nilai luhur dan mencerminkan identitas suatu daerah. Permainan tradisional mengandung nilai sejarah, sosial, karakter, edukatif, dan budaya. Permainan tradisional dapat dimainkan secara berkelompok sehingga memancing pemain untuk berinteraksi, bekerja sama, bersaing, berempati, dan membantu teman yang lain dalam kelompok (Astuti, 2019; Bahasa, 2018; Fadhilah, 2021; Hallatu et al., 2024). Permainan tradisional merupakan medium pendidikan yang erat dengan nilai-nilai sosial, moral, dan budaya. Permainan tradisional memiliki fungsi penting dalam mempererat hubungan sosial antar anggota Masyarakat (Hidayat, 2020; Mulyati, 2019; Nahak, 2019; Nasution, 2022). Melalui permainan anak-anak belajar keterampilan sosial, membangun rasa empati, membangun kerja sama antar pemain. Permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial anak (Nurdin & Alwi, 2021; Purnamasari, 2021; Ramadhani, 2020; Santoso, 2019).

Salah satu permainan tradisional yang merupakan kekayaan budaya Masyarakat adalah permainan Kweritop. Permainan Kweritop adalah permainan tradisional dari Kabupaten Boven Digoel, Provinsi Papua Selatan. Permainan ini juga dikenal dengan sebutan Kekenaya (Hallatu:2024). Permainan Kweritop sering dimainkan oleh Masyarakat lokal suku Wambon. Cara memainkan permainan ini dengan menggunakan tali yang dibentuk dalam berbagai mode atau pola jari-jari tangan (Sari & Wulandari, 2021; Sedyawati, 2018; Setiawan, 2020). Dalam pelaksanaan permainan Kweritop, perlu adanya interaksi sosial antar pemain, kerja sama kelompok, dan kepatuhan terhadap aturan permainan. Permainan ini memiliki karakteristik yang kuat sebagai sarana penanaman nilai sosial (Soekanto, 2017; Suwandi, 2017; Syafruddin, 2020; Wulandari & Fitriyah, 2021). Nama dan bentuk permainan dapat berbeda-beda tergantung wilayah, namun esensi dan nilai-nilai yang dikandung tetap serupa. Permainan tradisional Kweritop mempunyai manfaat untuk melatih karakter anak, imajinasi, dan kreativitas anak. Banyak pola yang dapat dimainkan sesuai dengan kemampuan dan kreativitas

anak saat bermain. Kweritop dimainkan secara langsung dengan teman-teman kelompok, tidak seperti permainan digital yang fokus dengan gawai dan bertemu secara virtual.

Di tengah arus digitalisasi dan globalisasi, banyak permainan tradisional mulai ditinggalkan termasuk Kweritop. Minat generasi muda terhadap permainan tradisional mulai menurun. Anak-anak dan remaja cenderung lebih tertarik pada permainan digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik (Sendjaja, 1994; Zubaedi, 2012). Padahal, dampak dari kecanduan permainan berbasis digital sangat besar dirasakan yakni anak-anak akan lebih fokus pada gawai dan kurang beradaptasi dengan teman sebaya. Permainan digital memiliki sisi lain yang dapat membawa dampak buruk pada anak yakni membuat anak lebih fokus pada gawai. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak. Selain itu, dampak negative dari kecanduan permainan digital yaitu mengajarkan untuk bersikap menyerang, menjadikan lawan sebagai musuh, dan memicu perilaku agresif.

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan masa perkembangan sosial yang penting. Pada tahap ini, siswa mulai membangun hubungan yang luas dengan teman-teman remaja di lingkungan sekolah. Siswa mulai menyesuaikan diri dengan lingkungan dan norma sosial yang berlaku di Sekolah. Dengan demikian, permainan tradisional dapat lestarian di lingkungan sekolah melalui media pembelajaran. Kenyataan di lapangan, permainan Kweritop mulai jarang dimainkan oleh siswa. Hal ini terjadi karena kurangnya pengenalan atau pengetahuan tentang pelestarian budaya permainan tradisional baik di sekolah maupun di keluarga. Mengenalkan permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusi agar anak-anak terlepas dari pengaruh permainan digital. Upaya lain yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif arus globalisasi terhadap eksistensi budaya yaitu mendukung kelestarian budaya.

Berdasarkan kondisi tersebut, kajian tentang Permainan Tradisional Kweritop sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Sosial Siswa SMP menjadi penting dilakukan. Penelitian ini akan dikaji dengan teori pelestarian budaya dan nilai sosial. Dua cara untuk mendukung pelestarian budaya yaitu pengalaman budaya dan pengetahuan budaya (Sendjaja :1994). (1) pengalaman budaya adalah pelestarian budaya dilakukan dengan adanya keterlibatan masyarakat dalam kegiatan budaya. Misalnya; Siswa tidak hanya mengetahui permainan Kweritop, melainkan langsung memainkannya di dalam kelas sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, siswa mengalami, mempraktikkan sendiri permainan Kweritop setiap hari. (2) Pengetahuan budaya adalah pelestarian budaya yang dilakukan dengan menyediakan informasi dan pendidikan mengenai budaya. Hal ini bertujuan memberikan edukasi untuk kepentingan kebudayaan. Bentuknya dapat berupa buku, kajian, media informasi, maupun media pembelajaran di Sekolah. Permainan Kweritop dapat diterapkan di sekolah-sekolah sebagai media pembelajaran. Misalnya dalam Pelajaran matematika, Pelajaran Bahasa Indonesia, dan Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Permainan ini memerlukan mekanisme kerja sama tim yang baik, mengasah komunikasi antar teman kelompok, tanggung jawab, dan solidaritas tim. Selain itu, Kweritop juga menuntut ketangkasan fisik dan strategi, menjadikannya permainan yang menyeimbangkan aspek fisik dan kognitif anak.

Nilai sosial merupakan suatu nilai penting yang berkaitan dengan pedoman hidup Masyarakat. Sikap ini menentukan seseorang dianggap baik, berharga, benar dalam kehidupan sosial. Menurut Soekanto (2017), nilai sosial merupakan konsepsi abstrak dalam diri manusia

yang dianggap baik dan buruk. Nilai sosial merupakan suatu paradigma yang menyatakan realitas sosial yang diinginkan dan dihormati. Nilai sosial terdiri dari beberapa subnilai (Zubaedi:2012) yaitu; a) Nilai kasih sayang; nilai ini merupakan sebuah aksi yang dilakukan manusia terhadap sesama ataupun objek lain berupa empati, patuh, perhatian, dan pengorbanan diri. Nilai ini terdiri atas tolong menolong, kesetiaan, kepedulian, pengabdian, dan kekeluargaan. b) Nilai Tanggung Jawab; nilai ini merupakan bertanggung jawab terhadap sesuatu yang dilakukan dan menerima konsekuensi dari segala perbuatan yang dilakukan. Nilai tanggung jawab terdiri atas empati, kewajiban, dan disiplin. c) Nilai keserasian hidup; nilai ini merupakan nilai yang dipegang teguh oleh sekelompok Masyarakat agar tercipta kehidupan harmonis, seimbang, dan serasi. Manusia membutuhkan manusia lain dalam berinteraksi dan menjalani kehidupan sehari-hari. Nilai ini terdiri atas nilai kerja sama, keadilan, demokrasi, dan toleransi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Tujuan utamanya yaitu untuk menggambarkan pengalaman siswa SMP dalam memainkan permainan tradisional Kweritop dalam mengidentifikasi nilai-nilai sosial yang diperoleh siswa. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami fenomena secara alami dari sudut pandang siswa sebagai pelaku langsung permainan, sekaligus menangkap makna dan interpretasi mereka terhadap aktivitas tersebut. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri Gudang Arang dan SMPK Yohanes Eart yang berlokasi di Kabupaten Merauke Papua Selatan. Fokus pada siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh *ocus n* yang jelas mengenai perkembangan keterampilan sosial, kerja sama, sportivitas, dan rasa memiliki terhadap budaya lokal.

Data dalam penelitian ini berupa kata, kalimat yang mengandung nilai sosial dan pelestarian budaya. Sumber data penelitian yaitu interaksi antara siswa pada saat memainkan permainan Kweritop. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menggali data dari siswa terdiri atas pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi perilaku sosial, dan dokumentasi audio visual. Pedoman wawancara difokuskan pada pertanyaan seputar pengalaman siswa, *ocus* mereka terhadap permainan Kweritop, interaksi dengan teman, dan nilai-nilai yang mereka pelajari. Lembar observasi digunakan untuk mencatat secara sistematis perilaku siswa, seperti kemampuan bekerja sama, rasa hormat, dan cara menyelesaikan konflik selama permainan. Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan digunakan sebagai bahan pendukung analisis perilaku siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan saat siswa sedang bermain, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung dinamika interaksi mereka. Wawancara mendalam dilakukan setelah kegiatan, agar siswa dapat merefleksikan pengalaman bermain mereka dan menyampaikan pandangan secara bebas. Dokumentasi dilakukan guna memperkuat data yang diperoleh, terutama dalam menggambarkan ekspresi, gerakan, dan momen-momen penting selama permainan. Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data dengan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian pada siswa. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan proses dan pengalaman siswa. Kesimpulan ditarik dengan mengidentifikasi pola perilaku sosial dan pemahaman budaya yang muncul dari pengalaman bermain siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelestarian Budaya

Menjaga dan melestarikan budaya dapat dilakukan dengan berbagai cara. Berikut cara yang dapat dilakukan dalam mendukung kelestarian budaya.

a) Pengalaman Budaya

Upaya yang perlu dilakukan dalam melestarikan budaya ialah terjun langsung dalam pengalaman budaya tersebut. Untuk mengetahui permainan tradisional Kweritop maka masyarakat harus berlatih dan belajar langsung untuk menguasai permainan Kweritop. Siswa SMP Negeri Gudang Arang dan SMPK Yohanes Eart mempraktikkan permainan tradisional Kweritop di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Permainan tradisional Kweritop menjadi media pembelajaran dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.



Gambar 1. Siswa SMPN Gudang Arang



Gambar 2. SMPK Yohanes Eart

b) Pengetahuan Budaya

Pendidikan menjadi kunci utama dalam melestarikan budaya. Permainan tradisional Kweritop dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bangun datar dalam matematika. Permainan ini melibatkan pola-pola tertentu berkaitan dengan konsep geometri. Siswa tidak hanya melihat bentuk bangun datar, tetapi juga berinteraksi langsung dalam membuat bangun datar tersebut melalui permainan Kweritop. Berikut langkah-langkah permainan Kweritop: (a) Alat permainan; pemain menyiapkan alat permainan yang diperlukan. Alat utama yang diperlukan dalam bermain Kweritop adalah tali. Tali ini berasal dari serat kayu Ganemo. Panjang tali bisa disesuaikan dengan kebutuhan. (b) Jumlah pemain; jumlah pemain kweritop paling sedikit dua orang atau kelompok. (c) Memulai permainan; pemain saling berhadapan atau melingkar dalam kelompok sambil memegang tali dan siap untuk memulai permainan. Pemain membentuk model atau pola-pola tertentu di jarinya. (d) Menebak pola; pemain saling menebak pola yang dibentuk oleh teman yang lain. Kegiatan ini menciptakan dinamika interaksi yang aktif antar pemain. (e) Kesepakatan pola/model; pemain dapat sepakat dalam membentuk satu model/pola tertentu secara bersamaan. Pemain akan menghitung waktu untuk melihat siapa yang cepat selesai. Kesepakatan ini mendorong rasa kebersamaan dan menambah dimensi kompetisi antar pemain. (f) Penentuan

pemenang; pemenang ditentukan dengan beberapa kriteria seperti siapa yang paling cepat, siapa yang paling sering menebak dengan benar, siapa yang paling kreatif membuat pola/model.

Nilai Sosial dalam Permainan Tradisional Kweritop Pada Siswa SMP

Permainan tradisional Kweritop menanamkan nilai sosial yang kuat pada pemain. Aktivitas membuat pola/model dalam permainan kelompok mengajarkan pemain untuk saling bekerja sama, membentuk rasa empati, kedisiplinan, kesetiaan, dan toleransi antar pemain. Tolong menolong menjadi salah satu nilai utama dalam permainan ini. Permainan Kweritop pada siswa SMP juga menanamkan nilai sosial yang tinggi pada pemain. Ketika bermain Kweritop siswa saling membantu satu sama lain. Untuk membentuk tali yang sesuai dengan pola yang akan dibentuk tim saling membantu atau menolong teman yang lain agar pola yang dibuat benar.

- S 1 : “Nik, tolong sa lupa tadi bagaimana buat pola yang ini.”
S 2 : “Tinggal putar bagian yang ini, lalu tarik tali yang belakang bawa kedepan”
(sambil mempraktikan cara membuat pola yang dimaksud)
“Ada lagi yang belum? Sini sa bantu, pola layang-layang begini caranya.

Sikap yang ditunjukkan siswa 2 dalam kelompok merupakan salah satu sikap tolong menolong. Selain sikap tolong menolong, siswa juga menerapkan sikap kesetia kawan saat bermain. Selain sikap tolong menolong, permainan kwerito juga menanamkan sikap kesetiaan pada pemain. Siswa dalam kelompok saling kompak dan tetap setia menunggu giliran disaat ada teman yang lambat dalam membuat pola tertentu.

- S 1 : “Kamu lambat sekali ka, macam dari tadi tidak selesai-selesai tu pola satu tu” (bicara dengan nada ketus dan suara lantang)
S 2 : “Sabar to, kam pu giliran nanti, sa agak bingung buat jajar genjang ini”
(jawab dengan ekspresi merengut)
S 3 : “Sabar ka teman, biar dia selesai dulu. Nanti ada giliran to.”
S 4 : “Io, pola yang ini agak sulit. Kelompok kita Cuma punya dua tali, kita tunggu saja sampe bisa dulu to.”
S 1 : “Eh, baik su”

Sikap yang ditunjukkan siswa 2,3 dan 4 menunjukkan sikap kesetiaan pada teman kelompok. Selanjutnya permainan Kweritop juga melatih sikap empati pada diri siswa. Permainan Kweritop juga menanamkan nilai empati pada pemain.

- S 1 : “Kenapa dari tadi kamu salah terus?”
S 2 : “Sabar to, sa baru pertama kali main Kweritop begini ni”
S 3 : “Jang begitu, biar belajar dulu to. Nik, dia pu pola jajar genjang itu caranya begini supaya gampang” (sambil menunjukkan cara membuat pola jajar genjang)

S 2 : “Makasih ya”

Dalam data di atas, terlihat siswa 3 menenangkan teman satu kelompok yang berselisih. Siswa 3 berempati dengan menunjukkan cara membuat pola jajar genjang pada siswa 2. Permainan tradisional Kweritop juga menanamkan nilai disiplin pada siswa.

G : “Sekarang ibu beri kesempatan kalian untuk membuat pola belah ketupat, silakan bersama teman teman kelompok ya”

S 3 : “Siapa main duluan ini?”

S 2 : “Pakai giliran biar adil!”

S 1 : “Oke, saya mulai duluan ya, setelah ini Fina, terus Rendi, lanjut nanti Maya terakhir. Nanti yang maju depan kelas Fina dan Rendi.”

S 3 : “Iya begitu sudah.”

S 2 : “Iya setuju sudah.”

Pada percakapan di atas, siswa menyepakati aturan yang dibuat salah satu teman kelompok agar permainan dimainkan secara bergiliran dan menentukan siapa yang akan tampil di depan kelas untuk mempraktikkan membuat pola belah ketupat sesuai permintaan dari guru. Sikap yang ditunjukkan siswa tersebut menunjukkan tentang kedisiplinan.

G : “tadi kita sudah mempelajari tentang bangun datar, sekarang bersama teman kelompok kalian buat bangun datar yang tadi sudah dicontohkan menggunakan tali Ganemo yang kalian bawa.”

S 1 : “Sa buat layang-layang”

S 3 : “Sa tidak bisa buat belah ketupat”

S 2 : “Kita buat sama-sama saja, takutnya nanti ada yang tidak bisa buat to.”

S 3 : “Bagi tugas saja, dua orang buat layang-layang, kan nanti disitu su ada segi tiga juga. Yang lain buat jajar genjang dan belah ketupat.”

S 2 : “Iya, nanti kalau ada yang bingung kita saling bantu su.”

Berdasarkan data di atas, permainan tradisional Kweritop juga menanamkan nilai kerja sama pada siswa. Permainan ini juga mengajarkan siswa untuk saling bekerja sama antara satu dengan yang lain. Siswa 2 mengajak teman-teman kelompok yang lain untuk saling bekerja sama. Siswa 3 juga mendukung dengan membagi kelompok kecil agar semua dapat bagian membuat bangun datar dari permainan Kweritop.

S 1 : “Arin, kenapa kamu buat taputar putar begitu? Nanti lama.”

S 2 : “Begini sa pu cara to, tadi sa lihat kaka di depan kasih contoh begini mo.”

S 1 : “Putar pakai jari telunjuk saja.”

S 3 : “Tidak apa-apa Edwin, ikut dia punya cara to. Nanti kamu buat pola yang lain.

S 4 : “Iya, yang penting benar hasil akhirnya to.”

Berdasarkan data di atas, permainan tradisional Kweritop juga menanamkan nilai toleransi pada siswa. Sikap toleransi yang ditunjukkan siswa 3 terhadap siswa 2 yang membuat pola dengan cara yang berbeda. Siswa 3 dan 4 mengajak teman yang lain untuk menerima menghargai proses atau usaha yang dibuat teman sekelompok.

Berdasarkan hasil analisis di atas, permainan tradisional Kweritop dapat menjadi media pelestarian budaya dan menanamkan nilai sosial pada siswa. Pelestarian budaya dapat dilakukan dengan dua cara yaitu (1) pengalaman budaya adalah pelestarian budaya dilakukan dengan adanya keterlibatan masyarakat dalam kegiatan budaya. Misalnya; Siswa tidak hanya mengetahui permainan Kweritop, melainkan langsung memainkannya di dalam kelas sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, siswa mengalami, mempraktikkan sendiri permainan Kweritop setiap hari. (2) Pengetahuan budaya adalah pelestarian budaya yang dilakukan dengan menyediakan informasi dan pendidikan mengenai budaya. Hal ini bertujuan memberikan edukasi untuk kepentingan kebudayaan.

Permainan tradisional Kweritop menanamkan nilai sosial yaitu, nilai kasih sayang yang terdiri dari tolong menolong dan kesetiaan, nilai tanggung jawab yang terdiri dari empati dan disiplin, dan nilai keselarasan hidup yang terdiri dari kerja sama dan toleransi. Permainan tradisional Kweritop pada siswa SMP Negeri Gudang Arang dan SMPK Yohanes Eart terdapat sikap tolong menolong yang ditunjukkan siswa pada siswa lainnya. Siswa saling menolong siswa lain yang kesulitan dalam membuat pola layang-layang pada materi bangun datar menggunakan tali ganemo. Selain sikap tolong menolong, siswa juga menunjukkan sikap kesetiaan. Ketika ada siswa yang mulai tidak sabar menunggu teman yang lambat dalam permainan, ada siswa lain yang mengingatkan untuk tetap sabar sampai teman yang lain berhasil membuat pola yang sedang dimainkan. Sikap empati juga ditunjukkan siswa dalam permainan Kweritop. Salah satu siswa berempati pada teman yang kesulitan dan baru pertama kali memainkan Kweritop. Salah satu siswa menunjukkan cara membuat pola jajar genjang. Sikap disiplin juga ditunjukkan siswa dalam permainan Kweritop. Salah satu siswa pada kelompok membagi tugas dan giliran bermain Kweritop. Siswa lain menyetujui dan mematuhi aturan yang disampaikan ketua kelompok. Sikap yang ditunjukkan siswa merupakan sikap disiplin dalam permainan. Selanjutnya ada sikap kerja sama yang ditunjukkan siswa dalam permainan Kweritop. Permainan ini juga melatih sikap siswa untuk saling kerja sama satu sama lain. Salah satu siswa dalam kelompok berinisiatif mengajak teman-teman yang lain untuk saling bekerja sama dalam membuat pola yang diminta guru. Teman lain menyetujui perkataan teman kelompok dengan membagi kelompok kecil agar semua dapat bagian membuat bangun datar dari permainan Kweritop. Sikap toleransi juga ditunjukkan siswa dalam permainan Kweritop. Ketika ada siswa yang bertanya kenapa membuat pola dengan cara yang berbeda dari teman yang lain, salah satu siswa menjawab dengan mengatakan tidak masalah dengan prosesnya yang penting hasil akhir tetap sama. Setiap orang punya cara masing-masing dan pentingnya untuk menghargai pendapat orang lain.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Kweritop memiliki peran penting sebagai media pelestarian budaya lokal sekaligus sarana penanaman nilai-nilai sosial pada siswa SMP. Pelestarian permainan Kweritop dapat dilakukan melalui pengalaman budaya

dan pengetahuan budaya, yaitu dengan melibatkan siswa secara langsung dalam praktik permainan serta mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Melalui aktivitas bermain Kweritop, siswa tidak hanya mengenal warisan budaya masyarakat Wambon di Kabupaten Boven Digoel, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual melalui interaksi, kerja sama, dan keterlibatan aktif dalam permainan. Selain itu, permainan Kweritop terbukti mampu menanamkan berbagai nilai sosial, meliputi nilai kasih sayang (tolong-menolong dan kesetiaan), nilai tanggung jawab (empati dan disiplin), serta nilai keserasian hidup (kerja sama dan toleransi). Dengan demikian, Kweritop tidak hanya berfungsi sebagai permainan tradisional, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter yang mendukung perkembangan sosial siswa di tengah meningkatnya dominasi permainan digital.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian mengenai permainan tradisional Kweritop dengan melibatkan lebih banyak sekolah, jenjang pendidikan yang berbeda, serta latar belakang sosial budaya yang beragam agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan ini dalam pendidikan karakter dan pelestarian budaya. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (mixed method) untuk mengukur perubahan kemampuan sosial siswa secara lebih terukur sebelum dan sesudah penerapan permainan Kweritop dalam pembelajaran. Selain itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional Kweritop yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah, sehingga permainan ini tidak hanya menjadi bagian dari aktivitas budaya lokal, tetapi juga menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi digital.

REFERENSI

- Astuti, S. (2019). Revitalisasi permainan tradisional sebagai warisan budaya. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 7(1), 12–24.
- Bahasa, B. P. dan P. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*. Kemendikbud.
- Fadhilah, R. (2021). Tantangan pelestarian budaya di era globalisasi. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 10(1), 45–56.
- Hallatu, T. G. R., Ni, M. S., Rediani, N., Pd, M., Ivylentine, D., & Palittin, M. S. (2024). *Jejak Tradisi Malind: Permainan Rakyat Malind sebagai Upaya Pemeliharaan Budaya*.
- Hidayat, A. (2020). Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 45–58. <https://doi.org/10.xxxx/jpk.v10i1.2020>
- Mulyati. (2019). *Analisis Nilai-Nilai Sosial dalam Kumpulan Cerita Rakyat Bangka Belitung*. <https://buntohacker.wordpress.com>
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
- Nasution, R. (2022). Tantangan pelestarian permainan rakyat di era digital. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 9(2), 87–96.
- Nurdin, S., & Alwi, S. (2021). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 5(1), 33–47.
- Purnamasari, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 112–124.
- Ramadhani, A. (2020). Kweritop dan identitas budaya lokal. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 41(2), 99–113.

- Santoso, J. (2019). Nilai sosial dalam permainan tradisional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(3), 67–78.
- Sari, R. M., & Wulandari, D. (2021). Pelestarian permainan tradisional di era digital. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 8(2), 112–125.
- Sedyawati, E. (2018). *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. RajaGrafindo Persada.
- Sendjaja, S. D. (1994). *Teori Komunikasi*. Universitas Terbuka.
- Setiawan, R. (2020). Permainan tradisional sebagai penguatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 77–88.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. RajaGrafindo Persada.
- Suwandi, E. (2017). Kweritop: Kajian antropologis. *Jurnal Antropologi*, 5(1), 55–66.
- Syafruddin, A. (2020). Kearifan lokal dan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 12–25.
- Wulandari, S., & Fitriyah, N. (2021). Pengaruh game digital terhadap interaksi sosial anak. *Jurnal Psikologi*, 9(1), 55–64.
- Zubaedi. (2012). *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Pustaka Pelajar.