



PERMAINAN TRADISIONAL *KELIK-KELIKAN* SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER SISWA

Putu Cory Candra Yhani^{1*}; I Gd. Dedy Diana Putra²⁾

¹⁾Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang, Kalimantan, Indonesia

²⁾Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar, Indonesia

^{*}e-mail korespondensi: noviecandra27@gmail.com

Abstract

The uniqueness of culture and traditions in Bali are diverse, one of which is traditional children's games that have been played by children in Bali for generations. Of the many traditional Balinese children's games, one of them is Kelik-Kelikan. But as time goes by and the development of increasingly advanced technology, the traditional Kelik-Kelikan games are increasingly being abandoned and replaced with modern games that do not contain noble values such as the Kelik-Kelikan game. The purpose of this study was to determine the value of character education contained in tradition games in Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli. This research method uses a qualitative approach and phenomenological methods. Research data obtained through observation, interviews and documentation. In order to gain valid and reliable data, this research uses qualitative research methods. To produce data that is logical, this article conducts several stages of data sorting in the form of: 1). Reducing data, 2). Displaying data, 3). Verifying data and, 4). Interpreting article data. Related references greatly support the validity of a scientific work, therefore library techniques are also used through exploring literature. The results of the research found that through the application of the model, namely the democracy model, modeling model and demonstration model during the game there are Hindu religious education values that can shape student character. This research was conducted at the Budi Pekerti Pasraman Sri Tanjung, Bunutin Bangli Village, as one of the Moral-based Pasraman which still teaches traditional games as a learning medium.

Keywords: *Kelik-Kelikan Traditional Game, Improving Student Character*

I. PENDAHULUAN

Bali memiliki keunikan budaya dan tradisi yang beraneka raga. Salah satunya adalah permainan tradisional anak-anak yang telah dimainkan oleh anak-anak di Bali secara turun temurun Permainan anak-anak di Bali dikategorikan atas tiga jenis, yaitu permainan tradisional anak-anak yang asli, permainan anak-anak kategori modifikasi dan permainan kreasi baru. Dunia anak-anak sering juga disebut dunia bermain, dunia di mana anak-anak mengekspresikan dirinya melalui permainan, oleh sebab itu anak-anak sebaiknya tidak terikat beban yang terlalu berat, seperti yang dinyatakan secara tegas dinyatakan dalam kitab Slokantara sloka 22 berikut :

*Rajawat panca warsetu dasa warsetu dasawat
Mitrawat sodasawarsa ityetat pirasanam*



Terjemahannya:

Hingga usia lima tahun, orang tua perlu memperlakukan anak-anak mereka dengan penuh perhatian seperti seorang raja. Selama sepuluh tahun berikutnya, mereka harus diperlakukan dengan pengertian yang mendukung, sebagaimana layak bagi seorang raja. Setelah mencapai usia enam belas tahun, anak-anak bisa diperlakukan sebagai teman yang bijaksana..

Kemudian dipertegas pula dalam kitab Nitisastra IV.20:

Tingkahing sutasenaka, kadi rajatanayaring sedeng lima tahun.

Sapta ng warsa warsa hulun, sapuluhing tahun iku wurukuen ring aksara.

Yupwan sodasawarsa tulya wara mitra tinaha-naha denta midana.

Yan wus putra suputra, tinghalan solahika wurukuen ing nayenggita.

Terjemahannya:

Perlakuan kita terhadap seorang anak adalah sebagai berikut: hingga mencapai usia lima tahun, mereka sebaiknya diperlakukan dengan penuh kasih sayang seperti seorang anak raja. Saat anak mencapai usia tujuh tahun, penting untuk mengajari mereka kedisiplinan dan patuh terhadap perintah. Ketika mereka berusia sepuluh tahun, mereka perlu diajarkan keterampilan membaca. Setelah mencapai usia enam belas tahun, anak dapat diperlakukan sebagai teman, tetapi harus selalu berhati-hati ketika menunjukkan kesalahan. Jika anak menghadapi kesulitan, tingkah lakunya sebaiknya diamati dengan seksama, dan jika perlu memberikan informasi atau pesan harus dilakukan melalui isyarat.

Berdasarkan beberapa petikan sloka di atas dapat dilihat bahwa masa anak-anak adalah masa di mana mereka belajar, melalui didikan orang tua dan lingkungan sekitar. Maka dengan demikian belajar melalui permainan khususnya permainan tradisional adalah suatu media yang sangat efektif untuk membentuk karakter. Permainan tradisional anak-anak Bali mengandung nilai-nilai kearifan tradisi yang bersumber pada agama Hindu, nilai-nilai tersebut dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik, ajaran cinta kasih (*asih*), bersedekah (*punia*), yakin percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa (*bakti*) dalam agama Hindu menjadi sumber nilai yang ditransformasikan ke dalam permainan tradisional anak-anak di Bali. Nilai-nilai kearifan permainan tradisional anak-anak di Bali dapat dimaknai kembali pada konteks-konteks terbaru sesuai dengan perkembangannya.

Banyak penelitian yang sudah membahas terkait tentang permainan tradisional. Penelitian tersebut diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Tuti Andriani (2012) tentang *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Hadang Disekolah Dasar (Perdima & Kristiawan, 2021), Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak (Husain & Walangadi, 2020), Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat (Safitri et al., n.d.,2022).

Merujuk dari beberapa literatur yang disajikan bahwa penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu merupakan penelitian yang mengkaji tentang permainan tradisional namun yang membedakan dengan penelitian ini adalah kajian jenis dari permainan tradisionalnya. Jika penelitian yang terdahulu meneliti tentang permainan tradisional secara umum, serta meneliti tentang permainan tradisional yang ada di daerah Jawa dan Lombok barat, akan tetapi pada penelitian ini lebih menonjolkan permainan tradisional yang ada di Bali yang mana permainan tradisional itu dinamakan permainan tradisional "*kelik-*



kelik an yang diterapkan di salah satu pasraman yaitu Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung di desa Bunutin di Bangli.

Dari sekian banyak permainan tradisional anak-anak yang ada di Bali, alasan peneliti memilih meneliti permainan tradisional *kelik-kelikan* adalah dikarenakan belum ada penelitian khusus yang membahas tentang Permainan Tradisional *kelik-kelikan* dalam meningkatkan karakter siswa dilingkungan pendidikan non formal khususnya Pasraman. Dengan demikian, penelitian mengenai Permainan Tradisional *kelik-kelikan* dalam meningkatkan karakter siswa di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli, ini tidak hanya penting dilakukan, tetapi sangat dibutuhkan untuk menambah kajian pustaka dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan karakter yang berbasis tradisi dan pendidikan agama Hindu.

Menurut Suardana dalam (Suarka, 2011 : 18) *Kelik-kelikan* berasal dari Desa Sulahan, kabupaten Bangli. Pada zaman dahulu permainan *Kelik-kelikan* dimainkan oleh orang dewasa pada saat *ngembak geni* atau sehari setelah hari raya Nyepi. Permainan ini secara garis besar mengisahkan rakyat yang sedang mengalami bencana kekeringan sampai-sampai berebut air dengan burung *kekelik* namun rakyat dibantu oleh burung gagak sehingga rakyat pun menjadi bersahabat dengan burung gagak. Permainan tradisional *kelik-kelikan* merupakan jenis permainan tradisional yang di transformasikan dari cerita rakyat turun temurun sehingga dalam permainan tradisional terkandung berbagai ajaran luhur yang dapat membentuk karakter anak yang memainkan permainan tersebut.

Namun seiring perkembangan zaman yang semakin modern dan kecanggihan teknologi yang semakin maju dan pesat, permainan tradisional anak-anak di Bali perlahan mulai terabaikan, dan digantikan oleh permainan-permainan anak-anak moderen yang sifatnya menggunakan sarana bermain yang sudah jadi dan dijual bebas kurang menjadikan anak kreatif yang sebagian besar kurang memperhatikan nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak-anak yang memainkan permainan tersebut. Keunikan dan ciri khas dari permainan tradisional khususnya *kelik-kelikan* tersebut menjadi latar belakang dalam penelitian ini oleh sebab itu peneliti tertarik ingin mengkaji bagaimana permainan tradisional *kelik-kelikan* sebagai media pendidikan karakter Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli. Mengingat permainan tradisional khususnya *kelik-kelikan* yang merupakan salah satu tradisi turun-temurun dari masyarakat Bali yang mulai dilupakan dan tergantikan dengan permainan modern yang lebih menonjolkan keasyikan bermain dari pada nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya.

II. METODE

Permainan tradisional *kelik-kelikan* sebagai media meningkatkan karakter siswa di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli, merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologis sebagai landasan untuk berpikir demi memahami gejala yang terjadi pada penelitian ini, Dalam penelitian ini akan menginterpretasikan Permainan Tradisional *kelik-kelikan* sebagai media pendidikan karakter siswa di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Kabupaten Bangli. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling dengan cara menentukan informan yang peneliti pilih. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi,



wawancara dan studi dokumen. Penelitian ini menggunakan pedoman observasi langsung untuk menggali nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *kelik-kelikan*. Permainan tradisional ini juga dijadikan sebagai media pendidikan dalam setiap proses pembelajaran di Pasraman. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode non partisipan, karena peneliti hanya mengamati dan tidak terlibat langsung dalam proses permainan tradisional. Hasil wawancara serta pengamatan langsung di lapangan tentang Permainan Tradisional *Kelik-kelikan* yang dimainkan di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung, di bawah asuhan I Nengah Suardana. Teknik analisis dokumen diperlukan untuk mencatat dan mengumpulkan data yang menunjang data primer khususnya mengenai permainan tradisional *kelik-kelikan*, instrumen yang di gunakan adalah pulpen dan lembar obsevasi. Data yang terkumpul berwujud data kualitatif, kemudian dianalisis dengan serangkaian kegiatan, yakni reduksi data, menyajikan, dan menarik simpulan.

III. PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis Permainan Tradisional *Kelik-Kelikan*

Permainan *Kelik-kelikan* adalah bentuk adaptasi dari legenda rakyat yang menceritakan kisah burung *kekelik* (jenis burung elang) dalam satua "I Kedis Kekelik," yang berasal dari Desa Sulahan di daerah Bangli. Kisah ini bercerita tentang masa sulit ketika bendungan yang mengairi sawah di daerah itu pecah, menyebabkan kekeringan yang melanda subak Sulahan. Kekeringan ini membuat pasokan air sangat terbatas. Pada saat yang sama, kelompok burung kekelik juga merasakan kekurangan air minum. Untungnya, wilayah Subak Sulahan tetap memiliki akses ke sumber mata air yang berharga untuk petani di daerah tersebut. Namun, sumber mata air ini sering menjadi objek perselisihan antara anggota subak dan burung kekelik. Untuk menjaga mata air ini, anggota subak secara bergantian bertugas menjaganya dan mengusir burung kekelik yang cenderung mencoba mencuri air. Kejadian ini kemudian diperhatikan oleh burung gagak, yang merasa tersentuh oleh kesulitan yang dialami oleh anggota subak. Dengan niat baik, burung gagak memberikan bantuan kepada anggota subak dengan membantu mengusir burung kekelik setiap kali mereka mencoba mencuri air. Tindakan ini membuat burung kekelik menjadi takut dan menghindari untuk mencuri air dari wilayah subak Sulahan. Perilaku baik burung gagak ini membuat para petani atau anggota subak merasa berterima kasih. Mereka pun memilih untuk menjalin persahabatan dengan burung gagak sebagai tanda penghargaan atas bantuannya dalam menjaga sumber mata air yang sangat berharga bagi mereka.

Bentuk transformasi cerita burung *kekelik* ke dalam permainan tradisional anak-anak "*kelik-kelikan*" dilakukan melalui perubahan insiden pengusiran burung *kekelik* oleh burung gagak. Karena itu, bentuk permainan tradisional "*kelik-kelikan*" menggambarkan adegan penyerangan burung *kekelik* oleh burung gagak. Dalam permainan "*kelik-kelikan*," ada sekelompok peserta yang berjumlah antara 10 hingga 15 orang. Dalam kelompok ini, salah satu peserta akan mengambil peran sebagai burung gagak, sementara yang lain akan memilih satu orang untuk berperan sebagai burung kekelik terpilih. Sementara itu, peserta yang tersisa akan mengambil peran sebagai burung kekelik biasa. Semua peserta akan membentuk lingkaran di sekitar sumber air. Peserta yang berperan sebagai burung gagak dan burung kekelik terpilih akan berdiri di luar lingkaran, siap untuk memulai permainan. Permainan



dimulai dengan menyanyikan lagu berjudul "*kekelik nyungklik*," yang merupakan bagian integral dari permainan ini. Lirik lagu tersebut mungkin mengandung kata-kata atau instruksi yang menjadi panduan untuk alur permainan lebih lanjut.

Kekelik nyung klik klik klik klik klik
Nyaru Metekin ta tit tit tit
Tit tit Tutu tuah mamaling
Ling ling ling ling Di Subak kakaje
Bing bing bing bing Sing tawang I goak
Matinggah nyelet tumbak
sing tawang I goak milih kelik
kajempag I kekelik lik lik (Taro, 2010)

Dalam permainan "kelik-kelikan," seluruh peserta yang berperan sebagai burung kekelik biasa berputar-putar seperti burung yang terbang mengelilingi sumber air. Sementara itu, peserta yang berperan sebagai burung kekelik terpilih berusaha mengikuti gerakan burung kekelik biasa dalam upaya mencuri air. Mereka menyanyikan lagu "*kekelik nyungklik*" dua kali, dan setelah lirik terakhir dari lagu itu dinyanyikan, yaitu "...*I kekelik klik..klik!*", peserta yang berperan sebagai burung gagak mulai mengejar peserta yang berperan sebagai burung kekelik terpilih. Peserta yang berperan sebagai burung gagak akan membawa tongkat pelepah daun pisang yang digunakan untuk memukul peserta yang berperan sebagai burung kekelik terpilih. Peserta yang berperan sebagai burung kekelik terpilih berusaha menyelamatkan diri dengan masuk ke dalam lingkaran yang dibentuk oleh peserta yang berperan sebagai burung kekelik biasa. Jika peserta yang berperan sebagai burung kekelik terpilih berhasil dipukul oleh peserta yang menjadi burung gagak, maka peserta tersebut akan mengambil peran sebagai burung gagak. Sebaliknya, peserta yang sebelumnya berperan sebagai burung gagak akan beralih peran menjadi burung kekelik biasa dengan cara memasuki lingkaran dan menempati posisi yang baru. Peserta yang akan mengambil peran burung kekelik terpilih yang baru akan ditentukan berdasarkan urutan yang telah disepakati sebelumnya, baik di sisi kanan atau kiri dari peserta burung kekelik terpilih yang sebelumnya, seperti nomor urut tiga jika permainan disepakati menggunakan hitungan tiga, atau nomor empat jika permainan disepakati menggunakan hitungan empat.

Menurut Taro dalam (Suarka, 2011:12) ada beberapa syarat atau aturan main yang harus diikuti dan di taati pemain yaitu (1) seluruh pemain, baik yang berperan sebagai burung gagak maupun burung *kekelik* tidak boleh masuk ke dalam lingkaran; (2) pemain burung kekelik yang baru tidak boleh hinggap ditempat semula, tetapi harus memiliki tempat yang baru. Jika terjadi kesalahan yang dilakukan oleh pemain *kekelik* yang baru, maka pemain tersebut akan dihukum dan berubah menjadi pemain burung gagak menggantikan burung gagak yang sedang mengejar; (3) tongkat pemukul yang di bawa burung gagak tidak boleh dibuang jauh-jauh.

Menurut I Made Taro (dalam wawancara 13 Juni 2022) Permainan *kelik-kelikan* sebelumnya sempat hilang sejak tahun 1950an sebab permainan ini di anggap membahayakan karena menggunakan tangan kosong serta kontak fisik yang keras dalam proses bermainnya, namun pada tahun 1995 kembali dimainkan pada pementasan Pesta Kesenian Bali dan



menjadi wakil kabupaten Bangli. Melihat berbagai kekurangan dalam permainan ini, permainan *kelik-kelikan* dimodifikasi di sanggar *kukuruyuk* pada tahun 1996 oleh I Made Taro, beliau menambahkan unsur perjuangan pada *kelik-kelikan* mengingat permainan ini di pentaskan saat hari raya selain itu permainan ini juga dimainkan oleh lebih banyak anak-anak dengan menghilangkan hal-hal yang dianggap membahayakan dalam permainan ini dahulu. Lalu pada akhirnya I Made Taro memasukkan permainan *kelik-kelikan* kedalam kurikulum muatan lokal tahun 1996, dengan buku pegangan sekolah berjudul “Kembang Rampai Permainan Tradisional Bali”.

3.2 Meningkatkan Karakter Siswa melalui Permainan Tradisional *Kelik-Kelikan* di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli

Permainan tradisional *Kelik-kelikan* dalam penerapannya di Pasraman Budi Pakerti Sri Tanjung sebagai media pendidikan karakter siswa, menurut Nengah Suardana penerapan permainan tradisional ini dilaksanakan dengan menggunakan tiga model yaitu model *demokrasi*, *modelling*, dan *demontrasi*. Model-model yang diterapkan juga terlihat dari pengamatan dilapangan saat para siswa di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung memainkan permainan tradisional *Kelik-kelikan*. Berikut akan di jelaskan masing-masing penerapan dari model-model pada permainan anak-anak tradisional *Kelik-kelikan* dalam meningkatkan karakter siswa di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung:

Penerapan Permainan Tradisional *Kelik-kelikan* Melalui Model Demokrasi

Dalam pendekatan berbasis demokrasi, fokus pembelajaran ditempatkan pada partisipasi aktif semua siswa. Dalam proses ini, penekanan diberikan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, serta ekspresi pendapat, ide, dan gagasan yang sesuai dengan gaya belajar individu dan berbagai jenis kecerdasan siswa, termasuk kecerdasan verbal, matematis, spasial, kinestetik, musikal, serta kecerdasan intrapsikis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Sang Made Suardana yang merupakan salah satu pengajar di Pasraman tersebut. Beliau mengatakan bahwa saat siswa memainkan permainan *kelik-kelikan*, diterapkannya model demokrasi menjadi dasar melakukan permainan, siswa yang memainkan permainan *kelik-kelikan* secara langsung menerapkan model demokrasi tersebut, seperti saat siswa yang berperan sebagai burung gagak, mengejar siswa-siswa yang menjadi burung *kekelik*, saat salah satu siswa yang menjadi burung *kekelik* akan tertangkap oleh siswa yang menjadi burung gagak, sesuai aturan permainan siswa yang menjadi burung *kekelik* yang tertangkap tersebut berubah menjadi pemeran burung gagak, begitu juga sebaliknya siswa yang awalnya menjadi burung gagak karena berhasil menangkap siswa yang menjadi burung *kekelik*, akan berubah peran menjadi burung *kekelik* bersama yang lainnya.

Kemudian Bapak I Nengah Suardana selaku Ketua Pasraman, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Juni 2022, beliau menjelaskan bahwa dari proses permainan yang dimainkan berperan tersebut, nilai karakter yang terlihat sangat menonjol dalam permainan *kelik-kelikan* yaitu siapa yang berhak menjadi burung gagak (yang di anggap menjadi pemimpin) dan juga burung *kekelik* (yang di anggap menjadi rakyat) harus menjalankan tugasnya masing-masing dengan baik, dan jika sudah waktunya berganti peran, seluruh pemeran harus menerima dan menghormatinya, jika ada yang melanggar sangsinya akan di dikeluarkan dari permainan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Fofi Fana (2020)



bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif pada perkembangan moral tingkat prakonvensional. Dalam permainan ini, terdapat sejumlah nilai karakter yang berharga, seperti kemampuan untuk mengembangkan kemandirian, tanggung jawab, kejujuran, kontrol terhadap pesaing, kerjasama, semangat membela kelompok, pemahaman demokrasi, ketaatan terhadap aturan, perencanaan yang matang, kemampuan berpikir yang tepat, dan ketahanan emosi. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki potensi besar dalam membentuk karakter positif pada anak-anak. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa permainan tradisional jenis bekel memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter demokratis anak-anak di SDN Simokerto V/138, terutama dalam konteks pemilihan mitra bermain. Sikap demokratis mencerminkan kesetaraan hak dan kewajiban dengan orang lain, sehingga anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional cenderung memperlakukan semua pemain dengan adil, tanpa memilih-ilih teman bermain dalam kelompok, melihat semua teman sebagai partner yang setara.

Sejalan juga dengan hasil penelitian Wahyu Wulandari (2022) terkait tentang Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional "Gempuran" telah menunjukkan hasil positif. Penelitian ini mengidentifikasi sejumlah nilai karakter yang terkandung dalam permainan "Gempuran," seperti semangat gotong royong, demokrasi, persatuan, dan ketaatan. Nilai demokrasi dalam permainan ini termanifestasi dalam proses pemilihan rekan bermain di dalam kelompok. Anak-anak diberikan kebebasan untuk memilih anggota kelompok mereka sendiri, yang pada gilirannya mengajarkan konsep demokrasi kepada mereka dalam konteks pembentukan kelompok. Permainan ini juga mendorong anak-anak untuk bersikap sportif, membantu mereka mengatasi sifat egosentris dalam diri mereka.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang disajikan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional *kelik-kelikan* melalui model demokrasi sangat efektif dalam pembentukan karakter demokratis seorang anak. Dalam penerapannya permainan tradisional ini anak tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan akan tetapi mendapatkan ilmu baru dari bermain, mereka juga belajar bagaimana caranya menghargai hak sesama manusia, bertanggung jawab terhadap peran yang didapat, bagaimana cara untuk bebas dalam berpendapat. Jika dilihat dalam konteks nilai-nilai kearifan permainan tradisional anak-anak di Bali dapat dimaknai kembali pada konteks-konteks terbaru sesuai dengan perkembangannya. Pandangan hidup Tri Hita Karana yakni hubungan harmonis Manusia-Alam-Tuhan membentuk nilai keseimbangan dalam permainan tradisional anak-anak Bali. Nilai keseimbangan tersebut dapat dimaknai untuk menumbuhkan sikap etis anak-anak dalam menanggulangi disharmoni dan gejolak sosial yang kerap terjadi. Pandangan Hidup "Sabriuk Sapanggung" "bekerja bersama," "Paras-Paros," "serasi dan selaras," "pakedek-pakenyung," dan "bahagia bersama," terdapat nilai-nilai yang menekankan pentingnya hubungan positif dengan orang lain, yang dikenal sebagai nilai tenggang rasa. Nilai-nilai ini dapat diartikan sebagai upaya untuk meningkatkan toleransi di kalangan anak-anak, dengan tujuan mengurangi ketegangan dan konflik dalam kehidupan masyarakat saat ini. Pandangan hidup "jengah," yang berarti menjaga kehormatan diri atau harga diri dalam permainan tradisional anak-anak di Bali, dapat diinterpretasikan secara positif sebagai motivasi bagi anak-anak untuk berusaha keras dalam meraih prestasi, tidak hanya di tingkat lokal, tetapi



juga di tingkat nasional dan internasional. Ini membantu memotivasi anak-anak untuk meraih prestasi dan menjaga kehormatan diri mereka sendiri serta masyarakat mereka secara lebih luas (Suarka, 2011 : 88).

Penerapan Permainan Tradisional *Kelik-kelikan* Melalui Model Modelling

Pengajaran dengan menggunakan modelling adalah suatu pendekatan di mana guru memberikan skenario atau contoh sub bahasan kepada siswa untuk mereka demonstrasikan di depan kelas. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengembangkan keterampilan, keahlian, dan profesionalisme (Depdikbud, 1993 : 219). Metode Modelling memberikan peluang kepada siswa untuk berlatih dan mengilustrasikan keterampilan atau teknik yang baru saja diajarkan di kelas. Pendekatan ini sangat efektif ketika digunakan untuk mengajar pelajaran yang memerlukan penguasaan keterampilan tertentu. Teknik modelling ini dapat digunakan untuk memperkuat perilaku yang sudah ada pada individu atau konseli, dan juga untuk membantu membentuk perilaku baru yang mungkin belum ada dalam diri mereka. Proses modelling ini melibatkan konselor sebagai model yang menampilkan perilaku, baik dalam bentuk benda mati maupun makhluk hidup, yang dapat diamati dan dijadikan contoh oleh konseli. Seperti yang dijelaskan oleh Latipun (2006), modelling adalah proses pembelajaran yang melibatkan pengamatan perilaku orang lain yang berperan sebagai model. Perilaku model yang diamati dapat menjadi stimulus bagi gagasan, sikap, dan perilaku baru pada individu yang mengamati model tersebut. Dengan demikian, modelling dapat menjadi alat efektif untuk mengubah atau memperkuat perilaku individu melalui pengamatan dan peniruan perilaku positif dari model yang dipilih.

Menurut penjelasan Ibu Luh Putu Sudayani, sebelum permainan *kelik-kelikan* dimulai, guru akan memberikan contoh dalam memerankan masing-masing tokoh yang ada dalam permainan tradisional tersebut. Guru memberikan contoh cara permainan tradisional ini dengan baik. Sehingga pada saat permainan ini dilakukan tidak ada yang melakukan kesalahan atau melanggar aturan yang sudah dibuat. Teknik modelling ini sangat bermanfaat diterapkan dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* ini. Hal ini mengandung nilai karakter untuk anak agar anak disiplin dalam bermain, jujur dan lebih percaya diri dalam memerankan penokohan karakter burung gagak, burung kekelik ataupun yang dapat peran sebagai pepohonan.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan bapak I Nengah Suardana (2022) dalam permainan *kelik-kelikan*, *modelling* di terapkan saat mulai dari awal permainan, hal tersebut terlihat dari penokohan para pemain ada satu orang yang menjadi Burung gagak, dan pemain yang lainnya menjadi burung *kekelik*, selain dua tokoh tersebut siswa pasraman yang yang tidak ikut bermain, dalam permainan ini mereka di anggap pepohonan, di mana saat bermain siswa yang berperan sebagai pepohonan menjadi tempat burung kekelik bersembunyi dari kejaran burung gagak, dari penokohan tersebut teknik modeling ini sangat membantu siswa dalam memerankan peran yang didapat dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* ini, sehingga mereka dapat bermain dengan baik bertanggung jawab terhadap peran yang mereka dapatkan.



Penerapan Permainan Tradisional *Kelik-kelikan* dengan Model Demonstrasi

Model demonstrasi adalah sebuah model pengajaran yang mengandalkan penggunaan peragaan untuk menjelaskan suatu konsep atau untuk memvisualisasikan suatu proses atau instruksi kepada seluruh kelas. Dengan model ini, guru menggunakan peragaan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa mengenai suatu topik tertentu atau untuk menunjukkan bagaimana suatu proses tertentu dilakukan.

Dalam penerapan model demonstrasi ini, guru perlu memastikan bahwa semua siswa dapat memperhatikan dan mengamati dengan cermat objek atau proses yang sedang didemonstrasikan. Sebelum melakukan demonstrasi, guru juga harus mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk mendukung tampilan visual atau peragaan tersebut. Model demonstrasi menjadi dasar dalam permainan tradisional *kelik-kelikan*, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dilakukan dengan cara menunjukkan sebuah permainan kepada orang yang menonton, dari permainan yang dimainkan siswa sudah terkandung nilai-nilai yang mendidik, dan dianggap sebagai sebuah pelajaran yang secara langsung dipahami oleh siswa yang memainkan, dan para penonton yang sedang melihat.

Permainan tradisional anak *kelik-kelikan* di Pasraman Budi Pakerti Sri Tanjung merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat membentuk karakter siswa hal tersebut diterapkan sejak dari sejak awal permainan. Seperti saat baru memulai permainan siswa harus melalui tahapan yang disebut *me-shut* ("suit" dalam bahasa Indonesia), dengan *me-shut* siswa bermusyawarah mendapatkan perannya, baik menjadi burung gagak menjadi burung kekelik, ataupun menjadi pepohonan. Dengan proses *me-shut* juga siswa dilatih kejujurannya agar tidak curang dan belajar legowo menerima apa yang sudah didapat. Selain itu saat permainan berlangsung siswa yang sudah mendapatkan peranan harus menjalankan perannya dengan baik, dan jika sudah waktunya berganti pemain harus bisa menerima posisi yang baru, siswa akan merasa malu jika tidak mau mengakui dirinya tertangkap atau terkena serangan lawan.

Melalui permainan tradisional *kelik-kelikan* kreatifitas, ketangkasan dan keberanian siswa yang memainkan juga di asah. Kreatifitas siswa di asah melalui pengembangan strategi dalam bermain agar tidak terkalahkan, hal tersebut dilakukan oleh seluruh pemain, baik yang berperan sebagai burung gagak mengatur strategi agar bisa menangkap pemain burung kekelik, begitu juga sebaliknya yang berperan sebagai burung kekelik mengatur strategi agar lolos dari tangkapan. Ketangkasan siswa tampak pada upaya pemain, baik sebagai pemain gagak maupun pemain kekelik, dalam menyerang, menangkap lawan atau menyelamatkan diri. Upaya penyerangan ataupun penyelamatan diri membutuhkan ketangkasan dengan gerakan yang lincah dan cepat sehingga berhasil mencapai tujuan. Dan Keberanian siswa diasah melalui sikap dan perilaku pemain, baik pemain burung gagak maupun burung kekelik. Semua pemain harus memiliki keberanian yang cukup tanpa mengalami keragu-raguan jika hendak menyerang dan menangkap musuh, ataupun jika hendak menyelamatkan diri dari serangan pemain.

Gotong-royong dalam permainan *kelik-kelikan* diterapkan saat permainan berlangsung saling membantu antar teman agar di jauhkan dari musuh, hal tersebut mendidik siswa agar memahami bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, dan harus hidup saling membantu. Pengenalan lingkungan agraris, juga diterapkan pada



permainan kelik-kelikan ini, dalam permainan ini mengisahkan kehidupan pertanian, dimana air sangatlah berarti bagi kehidupan orang banyak sehingga sampai burung kekelik pun tidak boleh mencurinya. Dari pengisahan tersebut siswa di harapkan menjaga dan menghargai lingkungannya demi masa depan sesuai dengan konsep agama Hindu yaitu dalam ajaran *Tri Hita Karana* (*parahyangan, pawongan* dan *palemahan*) yang mengajarkan manusia bersinergi dengan alamnya.

Dari sekian penekanan di atas peningkatan paling mendasar dari siswa yang memainkan permainan tradisional kelik-kelikan adalah dimana siswa mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk seperti yang di kemukakan Nengah Suardana selaku ketua Pasraman Budi Pakerti Sri Tanjung sebagai berikut :

Nengah Suardana (wawancara 13 Juli 2022) “Paling tidak pada akhirnya siswa mampu membedakan mana perilaku merusak dan mana perilaku memelihara, siswa mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, walaupun pada konteks awalnya permainan ini diawali dengan pengisahan lingkungan agraris di pedesaan yang menceritakan tentang perseteruan antara burung gagak dan burung kekelik”

Dari penjelasan dan wawancara di atas dapat di simpulkan, terjadi perubahan karakter siswa menjadi lebih baik setelah memainkan permainan *kelik-kelikan*, melalui permainan tersebut siswa di arahkan untuk bersikap jujur, bertanggung jawab, disiplin, kreatif, tangkas, berani, dan menghormati sesama serta mencintai lingkungan, semua penekanan tersebut terkandung secara langsung dalam permainan tradisional *kelik-kelikan*, mulai dari awal permainan sampai akhir permainan. penekanan tersebut berpengaruh besar pada karakter siswa, setidaknya siswa mampu membedakan mana yang baik dan buruk dan mampu menghargai lingkungan.

3.3 Nilai-Nilai Pendidikan Agama Hindu Pada Permainan Tradisional *Kelik-kelikan* dalam Meningkatkan Karakter Siswa

Pendidikan agama Hindu merupakan suatu ajaran moral dan budi pekerti yang luhur untuk membentuk kepribadian yang utuh, selalu *astiti bhakti* terhadap Ida Shang Hyang Widhi Wasa serta mengarahkan kepada pertumbuhan kehidupan masyarakat dalam mencapai keseimbangan antara pembangunan jasmani dan spiritual. Dalam agama Hindu tujuan dari pendidikan adalah untuk mencapai kedamaian rohani dan kesejahteraan hidup jasmani, dalam pustaka suci *Veda* disebutkan “*Moksartam Jagadhita*” yang artinya *Dharma* yang merupakan suatu alat untuk mencapai *moksa* dan mencapai kesejahteraan hidup bagi semua makhluk.

Untuk terciptanya kesejahteraan rohani dan kesejahteraan jasmani, sejak dini karakter anak-anak seharusnya sudah dilatih dengan berbagai hal yang dapat membentuk karakter anak tersebut, salah satunya adalah melalui permainan tradisional *kelik-kelikan* seperti yang di terapkan di Pasraman Budi Pakerti Sri Tanjung.

Permainan tradisional anak-anak di Bali hampir sebagian besar bersifat mendidik, hal ini dikarenakan diterapkannya dengan konsep “*melajah sambil meplalianan*” atau belajar sambil bermain, belajar di lakukan secara spontan saat bermain. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalam setiap permainan belum tentu sama, seperti yang ada pada permainan tradisional anak-anak Bali *Kelik-kelikan*, dalam permainan *kelik-kelikan* nilai-nilai pendidikan lebih ditekankan kepada Nilai pendidikan Tri Hita Karana, Nilai



Pendidikan dan *Tri Parartha* berikut akan di jelaskan nilai-nilai pendidikan tersebut dalam hal meningkatkan karakter siswa di pasraman budi pakerti sri tanjung;

1. Nilai Pendidikan Tri Hita Karana

Nilai Pendidikan Agama Hindu Tri Hita Karana dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* adalah salah satu ajaran yang dapat mendidik karakter siswa di Pasraman Budi Pakerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak I Nengah Suardana pada tanggal 14 Juni 2022 menjelaskan bahwa Nilai Pendidikan dari ajaran Tri Hita Karana yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu *Parahyangan*, *Pawongan* dan *Palemahan* terdapat pada Permainan Tradisional *kelik-kelikan*. Hal ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Parahyangan, berasal dari kata *Hyang* yang artinya Tuhan, *Parahyangan* berarti ketuhanan atau hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan dalam rangka memuja Ida Shang Hyang Widhi, dalam arti suci untuk memuja Tuhan. Nilai ajaran *Parahyangan* dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* terdapat pada saat awal permainan di mulai, sebelum siswa diajak bermain biasanya para siswa yang memainkan permainan akan berdoa sebelum bermain, mereka berharap untuk memperoleh kemenangan dan kelancaran dalam bermain. Dalam hal ini kita bisa melihat bagaimana relevansi nilai parahyangan dalam ajaran *Tri Hita Karana* pada permainan tradisional *kelik-kelikan*, dimana nilai parahyangan dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih harmonis dengan Tuhan, siswa menjadi lebih taat dan rajin melaksanakan persembahyangan dan selalu ingat dengan Ida Sang Hyang Widhi.

Pawongan, berasal dari kata *wong* (dalam bahasa jawa) yang artinya orang. *Pawongan* adalah perihal yang berkaitan dengan orang dalam satu kehidupan masyarakat, dalam arti yang sempit *pawongan* adalah keharmonisan antara sesama manusia dalam bermasyarakat. Nilai *Pawongan* dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* terdapat saat permainan berlangsung, permainan ini yang lakukan secara bersama-sama antar siswa, menjadikan siswa dapat berinteraksi dengan teman-temannya, melalui permainan *kelik-kelikan* dari sana ditekankan untuk saling menghargai antar teman, tidak mencurangi teman saat bermain, membantu teman sekelompok yang sedang kesusahan agar tidak tertangkap oleh musuh. Melalui permainan tradisional *kelik-kelikan* ini karakter siswa di bentuk agar menjadi lebih harmonis terhadap sesama manusia khususnya teman sepermainan, siswa juga di latih untuk jujur dan tidak curang saat bermain.

Palemahan berasal dari kata *Lemah* yang artinya tanah, *palemahan* juga berarti wilayah atau tempat tinggal. Manusia hidup di bumi ini memerlukan ketentraman, kesejukan dan ketenangan. Manusia hidup di alam dan dari hasil alam, inilah yang melandasi terjadinya hubungan harmonis antara manusia dengan alam semesta. Nilai *Palemahan*, dalam permainan tradisional *Kelik-kelikan* di terapkan saat pemilihan lokasi permainan, permainan yang di lakukan di alam bebas menjadikan siswa lebih menghargai alam, selain itu pengisahan permainan tradisional *kelik-kelikan* ini di latar blakangi oleh kehidupan agraris di mana pertanian menjadi mata perncaharian utama dan saat itu peran air sangatlah penting sehingga air tidak boleh disalah gunakan. Melalui *Palemahan* dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* ini karakter siswa dibentuk untuk lebih menghargai lingkungan, memanfaatkan alam dengan sebaik-baiknya dan dari permainan ini siswa juga di ajarkan untuk tidak serakah terhadap alam.



Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Made Cahyadi, dkk (2020), pada penelitian ini, fokusnya adalah membentuk karakter siswa dengan menerapkan konsep Tri Hita Karana dalam ajaran agama Hindu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep Tri Hita Karana dalam proses pendidikan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Salah satu aspek dari konsep Tri Hita Karana yang sangat penting adalah menjaga keharmonisan hubungan antara individu dengan sesama. Hal ini dapat menghasilkan beberapa perubahan positif, seperti : (1) Ketaatan terhadap tata tertib sekolah, dengan memahami pentingnya keharmonisan dan kerja sama antar individu, siswa cenderung lebih patuh terhadap aturan sekolah dan tata tertib, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. (2).Peningkatan rasa hormat kepada guru dan orang yang lebih tua: Konsep Tri Hita Karana juga mengajarkan rasa hormat kepada individu yang lebih berpengalaman dan bijaksana, seperti guru dan orang yang lebih tua. Hal ini menciptakan hubungan yang lebih baik antara siswa dan pihak yang memiliki pengaruh positif dalam pendidikan mereka. (3). Peningkatan rasa bhakti kepada Tuhan Yang Maha Esa: Melalui pengenalan konsep ini, siswa juga diajarkan untuk memiliki rasa bhakti (kehormatan) kepada Tuhan, yang mempengaruhi nilai-nilai spiritual dan moral mereka.(4). Pengembangan karakter peduli terhadap lingkungan: Salah satu aspek penting dalam Tri Hita Karana adalah menjaga keseimbangan dan harmoni dengan lingkungan. Dengan pemahaman ini, siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya menjaga dan merawat lingkungan, sehingga karakter mereka menjadi lebih peduli terhadap alam. Dengan demikian, penerapan konsep Tri Hita Karana dalam pendidikan dapat berperan dalam membentuk karakter siswa dengan nilai-nilai positif, termasuk ketaatan, rasa hormat, bhakti, dan perhatian terhadap lingkungan.(Wiana I Ketut,2007)

2. Nilai Pendidikan Tri Parartha

Tri Parartha berarti tiga perihal yang dapat menyebabkan terwujudnya kebahagiaan, kesejahteraan, keselamatan, keagungan, dan kesukaan hidup umat Hindu. Adapun ajaran *Tri Parartha* yang dapat mengantarkan umat Hindu mencapai keselamatan dan kebahagiaan serta kesejahteraan dalam hidupnya yaitu *Asih*, *punia*, dan *bhakti*. Permainan tradisional *kelik-kelikan* terkandung juga nilai pendidikan ajaran *Tri Parartha*. Ajaran *Tri Parartha* ini dapat meningkatkan karakter siswa di Pasraman. Menurut I Made Taro (wawancara, 13 Juni 2022), *Asih* pada ajaran *Tri Parartha* tercermin dari permainan tradisional *kelik-kelikan* yang dimainkan secara bersama dengan penuh suka cita dan keikhlasan. nilai *Asih* juga dilihat saat salah satu siswa yang memainkan permainan tradisional *kelik-kelikan* berhasil menangkap musuh, pemain yang lain akan juga ikut senang sehingga permainan pun menjadi seru. Selain itu juga, pada saat memainkan permainan ini dilandai dengan rasa saling mengasihi sesama, saling menghormati dan menghagai pendapat temannya. Kemudian nilai *Punia* tercermin pada permainan tradisional *kelik-kelikan* saat, salah satu pemain berhasil tertangkap musuh sehingga kalah dan di anggap musuh, dari sana pemain tersebut harus ikhlas menerima dan tetap bersemangat bermain agar kembali menang. Ajaran *punia* ini memberikan dampak yang sangat positif dalam pembentukan karakter siswa yang bermain permainan *kelik-kelikan*, sehingga siswa akan memiliki keikhlasan menerima kekalahan, namun tidak patah semangat untuk kembali bangkit dan menang. Saat sebelum bermain Permainan Tradisional *Kelik-kelikan*, siswa biasanya berdoa kepada Ida Shang



Hyang Widhi agar memperoleh kemenangan, Nilai *Bhakti* tercermin dimana siswa selalu diajarkan agar ingat kepada sang pencipta.

Berdasarkan penjelasan diatas, sejalan dengan penelitan yang dilakukan oleh IB. Gede Adi Putra Yadnya (2023) terkait tentang untuk membangun karakter generasi muda Hindu dengan meningkatkan kecerdasan sosial melalui ajaran *Tri Paraartha*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi kecerdasan sosial dan ajaran *Tri Paraartha* memiliki peran penting dalam metode ini untuk membentuk karakter generasi muda Hindu. Dua faktor ini bekerja bersama-sama untuk membantu mempersiapkan generasi muda Hindu menjadi individu yang berkualitas dari segi kemampuan sosial. Hal ini pada gilirannya akan memudahkan mereka dalam beradaptasi dengan lingkungan yang beragam dan bersaing dalam skala global. Ajaran *Tri Paraartha*, yang mendasari ajaran Hindu, memiliki nilai-nilai yang mendorong pertumbuhan pribadi yang seimbang, moral, dan spiritual. Ini mencakup keseimbangan antara tugas dan tanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan Tuhan. Ajaran ini juga mendorong pengembangan kecerdasan sosial melalui pemahaman tentang hubungan antara individu dengan sesama manusia dan lingkungan sekitarnya. Kecerdasan sosial, dalam konteks ini, mencakup kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan efektif, memahami perasaan dan kebutuhan orang lain, serta berkontribusi positif dalam masyarakat. Dengan demikian, metode ini berfungsi sebagai kerangka kerja yang kuat untuk membangun karakter generasi muda Hindu, dengan fokus pada pengembangan kecerdasan sosial dan pemahaman ajaran *Tri Paraartha*, sehingga mereka dapat menjadi individu yang berkualitas dan sukses dalam kompetisi global.

Hal ini dapat diberikan kesimpulan bahwa merujuk dari pernyataan tersebut pada permainan tradisional *kelik-kelikan* dapat meningkatkan karakter siswa melalui ajaran *Tri Parartha*. Hal ini dapat dilihat ketika mereka bermain memainkan peran burung gagak dan kekelik, mereka mampu beradaptasi, bermain secara sportif serta mengembangkan kecerdasan emosional mereka pada saat bermain sehingga mereka berkompetitif secara sehat untuk menjadi pemenang.

3. Nilai Pendidikan Estetika

Pendidikan estetika memegang peranan penting dalam memahami konsep keindahan dan bagaimana manusia dapat merasakannya. Estetika, sebagai cabang dari filsafat, secara sederhana merupakan ilmu yang mempertimbangkan aspek-aspek keindahan, serta cara terbentuknya, dan bagaimana manusia mampu merasakannya. Istilah "*estetika*" berasal dari bahasa Yunani "*aisthetikos*," yang berarti mengamati dengan indra, yang juga terkait dengan kata Yunani "*aestheis*," yang berarti pengamatan. Dalam pengertian ini, estetika berhubungan dengan pengamatan dan penilaian keindahan melalui panca indera. Ketika kita mengamati sebuah karya seni, kita menggunakan panca indera kita untuk menangkap kesan dari karya seni tersebut, termasuk kesan tentang warna, tekstur, dan unsur lainnya. Setelah kita mendapatkan kesan ini, kita menjadi mampu merasakan dan menghargai unsur-unsur keindahan yang terkandung dalam karya seni tersebut.

Dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* terdapat juga unsur Nilai Pendidikan Estetika, hal tersebut tercermin melalui ekspresi kegembiraan siswa saat bermain dan lagu-lagu yang dinyanyikan, seperti yang di katakan Nengah Suardana selaku pimpinan Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung sebagai berikut:



Nengah Suardana (wawancara 13 Juni 2022) “Dibalik siswa bermain permainan *kelik-kelikan* ada sebuah keindahan hidup, kenyamanan dan gembira ria. Walaupun mendapat hukuman, dibalik hukuman tersebut bukanlah akan menjadi beban, mereka akan menikmati dengan gembira”

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan nilai pendidikan estetika dalam permainan tradisional *kelik-kelikan* di Pasraman Budi Pakerti Sri Tanjung dari sana siswa dapat mengekspresikan kegembiraan dan kenyamanan bermain hal tersebut mencerminkan sebuah keindahan hidup para siswa. Nilai Pendidikan Estetika dalam permainan *kelik-kelikan*, dapat membentuk karakter siswa, menjadi lebih menghargai keindahan dan menjadikan siswa dapat bersikap ceria, gembira ria dan tidak sedih berkepanjangan saat kalah dalam sebuah permainan.

IV. SIMPULAN

Penerapan permainan tradisional *kelik-kelikan* dalam meningkatkan karakter siswa di di Pasraman Budi Pakerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli diterapkan melalui tiga model yaitu, (1) *Model Demokrasi*, diterapkannya model demokrasi ini dapat membentuk karakter siswa untuk bisa saling menghargai dan menghormati sesama, memiliki toleransi dalam memberikan kesempatan orang lain dalam mengemukakan pendapat (2) *Model Modelling*, model ini diterapkan saat siswa belajar memerankan sebuah peran dan memerankannya dengan baik dan jujur. Dan yang terakhir adalah (3) *Model Demonstrasi*, siswa belajar percaya diri di depan umum dan tidak malu memerankan sebuah peran yang di dalamnya terkandung berbagai nilai pendidikan sehingga orang yang menonton pun dapat juga belajar. Meningkatkan Karakter Siswa Melalui Permainan Tradisional *kelik-kelikan* di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli dilakukan dengan cara, menekankan sikap disiplin, kreatifitas, ketangkasan, keberanian, konsentrasi, kejujuran, gotong royong dan pengenalan lingkungan agraris, semua penekanan tersebut terkandung secara langsung dalam permainan tradisional *kelik-kelikan*, mulai dari awal permainan sampai akhir permainan. penekanan tersebut berpengaruh besar pada karakter siswa, setidaknya siswa mampu membedakan mana yang baik dan buruk dan mampu menghargai lingkungan.

Nilai Pendidikan yang Terkandung Pada Permainan Tradisional *kelik-kelikan* Dalam Meningkatkan Karakter Siswa di Pasraman Budi Pekerti Sri Tanjung Desa Bunutin Bangli, antara lain adalah, (1) *Nilai Pendidikan Tri Hita Karana*, melalui permainan tradisional *Kelik-kelikan* karakter siswa didik agar bersinergi dengan lingkungan sesuai dengan konsep Tri Hita Karana yaitu *Parahyangan*, *Pawongan* dan *Palemahan*. (2) *Nilai Pendidikan Tri Parartha*, melalui permainan tradisional *kelik-kelikan* karakter siswa dibentuk agar memiliki rasa cinta kasih, bersikap dermawan dan selalu ingat dengan Ida Shang Hyang Widhi, sesuai dengan ajaran *Tri Parartha* yaitu *Asih*, *Punia* dan *Bhakti*. (3). *Nilai Pendidikan Estetika*, melalui permainan tradisional *kelik-kelikan* siswa diajarkan agar bersikap ceria, gembira ria dan tidak sedih meskipun kalah dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Putra Yadnya, Ibg. (2023). Membangun Karakter Generasi Muda Hindu Dengan Meningkatkan Kecerdasan Sosial Melalui Ajaran Tri Paraartha. *Jurnal Ilmu Sosial*



- Dan Pendidikan (JISIP, 7(N), 2656–6753, . <https://doi.org/p-ISSN>:*
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya, 9(1)*, 121–136.
- Cahyadi, I. M., & dkk. (2020). Membentuk Karakter Siswa Dengan Menerapkan Tri Hita Karana Dalam Ajaran Agama Hindu. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, 1*. <http://ejournal.uhnsugriwa.ac.id/index.php/ppg>.
- Depdikbud. (1993). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Donder, I Ketut. 2007. Kosmologi Hindu Penciptaan, Pemeliharaan, dan Peleburan Serta Penciptaan Kembali Alam Semesta. Surabaya : Paramita.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2)*, 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.83>.
- Latipun. (2006). *Psikologi Eksperimen*. UMM Pres.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(6)*, 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (n.d.). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak Di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal, 3(1)*, 63 – 76. <https://doi.org/10.29303/pendas.v3i1.1071>.
- Suarka. (2011). *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Udayana University Press.
- Taro, I. M. (2010). *Mendongeng Sambil Bermain*. PT Mapan.
- Taro I Made. 1999. *Bunga Rampai Permainan Tradisional Bali*. dinas pendidikan dasar provinsi Bali, Bali: 1999
- Wahyu, W., & dkk. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional "Gempuran". *Jurnal AUDHI Vol.4, No.2*. 56–63. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI>.
- Wiana, I Ketut. 2007. *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Yudhistira, Made Wira. 2013. *Pola Pendidikan Agama Hindu Pada Pasraman Dharma Widya di Desa Kaba-Kaba Kecamatan Kediri Tabanan*. Skripsi untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Hindu Indonesia Fakultas Pendidikan Agama Dan Seni. Denpasar : Universitas Hindu Indonesia.
- Yuliani, Ni Kadek. 2013. *Pola Asuh Orang Tua dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Kepada Anak Di Desa Pecatu Kuta Selatan Badung*. Skripsi untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Hindu Indonesia Fakultas Pendidikan Agama Dan Seni. Denpasar : Universitas Hindu Indonesia.