

NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM PERMAINAN *SHOGI*

*Muhammad Muhtadi Ihsan¹, Pitri Haryanti²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
mikazukikannou@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the educational values that exist in Shogi. This research was conducted using a descriptive research method with a qualitative approach, by documenting various kinds of data in observations from youtube, articles, journals, online books, and information from the internet, then summarized specifically and in detail based on what was researched. The results of this study prove that shogi has educational values with the roles that exist in shogi that strengthen research by producing good characters in socializing, having high concentration, strengthening social relations both in the family and in public places, and also obeying rule.

Keywords: *Shogi, Education, Positive Influence, Japan.*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan yang ada dalam Shogi. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan mendokumentasi berbagai macam data dalam Observasi dari youtube, Artikel, Jurnal, Buku online, dan informasi dari internet, lalu di rangkum secara spesifik dan mendetail berdasarkan apa yang diteliti. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa shogi memiliki Nilai-nilai Pendidikan dengan peranan – peranan yang ada pada shogi yang memperkuat penelitian dengan menghasilkan karakter yang baik dalam bersosialisasi, memiliki konsentrasi yang tinggi, mempererat hubungan bersosialisasi baik dalam keluarga maupun di tempat umum, dan juga mematuhi aturan.

Kata Kunci: *Shogi, Pendidikan, Pengaruh Positif, Jepang.*

PENDAHULUAN

Jepang memiliki permainan papan yang hampir sama dengan catur, yaitu *shogi*. *Shogi* merupakan permainan tradisional Jepang yang termasuk keadalam kearifan lokal Jepang yang masih ada hingga saat ini. *Shogi* merupakan permainan kompetitif dan edukatif (Takayuki Ajimine, 2008). Secara etimologi, *shogi* berasal dari kanji ‘*sho*’ yang bermakna jenderal dan ‘*gi*’ bermakna sebagai permainan papan Di dalam kamus Kenji Matsuura dijelaskan, bahwa *shogi* bermakna permainan catur yang dimainkan oleh dua orang pemain (Soeda et al, 2006).

Shogi berasal dari permainan catur kuno India yang bernama *Chaturanga*. Permainan ini diawali dari awal Masehi (Averbakh, 2012). Pada abad ke-6 permainan ini masuk ke Persia sebagai hadiah dari raja India kepada raja Persia. Permainan *Chaturanga* pertama kali masuk ke Asia Timur melalui perdagangan yang dilakukan bangsa Persia Arab dan Cina melalui jalur sutra (Averbakh, 2012).

Di Cina, permainan *Chaturanga* berkembang pesat dan mulai disebarkan ke wilayah Korea dan Jepang. *Chaturanga* mengalami proses akulturasi di setiap wilayah penyebaran. Nama dan peraturan permainan juga dirubah sesuaikan dengan kebudayaan local (Legget, 1993). *Chaturanga* dikenal sebagai shatranj di Persia, *Xiang Qi* di Cina, *Janggi* di Korea dan *Shogi* di Jepang. Permainan *shogi* dianggap memiliki hubungan erat dengan permainan papan lainnya, seperti permainan catur Thailand Makruk dan Sittuyin dari Myanmar.

Adapun sejarah datangnya *shogi* ke Jepang masih dalam perdebatan. Averbark (2012) seperti dijelaskan sebelumnya berpendapat bahwa *shogi* berasal dari India melalui China. Sedangkan Rudolf (1971) berpendapat bahwa *shogi* diperkenalkan ke Jepang dari India melalui Asia Tenggara (Shimizu, 2017). Pendapat Rudolf ini didasarkan karena adanya persamaan permainan *Shogi* dengan permainan catur yang ada di Asia Tenggara.

Shogi dipercaya memiliki bentuk yang berbeda pada sekitar tahun 8 Masehi (Legget, 1993). Permainan *shogi* dianggap memiliki hubungan erat dengan permainan papan lainnya, seperti permainan catur Thailand makruk dan sittuyin dari Myanmar.

Tidak diketahui dengan pasti kapan *shogi* masuk ke Jepang dengan sedikitnya bukti. Beberapa ahli *shogi* berpendapat jika *shogi* sudah terbagi menjadi 2 bentuk atau lebih ketika masuk ke Jepang (Legget, 1993). Catatan tertua tentang *shogi* terdapat di buku teks Kirinshou pada tahun 1027. Tetapi hanya terdapat sedikit penjelasan yaitu tentang bagaimana cara menuliskan karakter kanji ke bidak *shogi*

Setelah dilakukan beberapa penelusuran lebih mendalam tentang *shogi*, ditemukan beberapa penemuan 16 buah bidak *shogi* di Kuil Koofujidi Nara pada abad ke- 11. Bidak ini terbuat dari kayu hinoki dan sudah memiliki bentuk yang sama dengan bidak *shogi* modern. Ada banyak catatan lain yang memuat kata *shogi*, namun tidak ada yang menyebutkan tentang aturan bermain *shogi* secara jelas. Kata *shogi* ditemukan dalam buku Shin Saru Gakki yang ditulis oleh Fujiwara Akihira pada tahun 1058–1064. Buku ini menjadi sebuah bukti permainan *shogi* sudah muncul pada zaman itu (Masukawa, 1996).

Pada Nichureki yang ditulis tahun 1220 – 1222, tertulis cara melangkah *sho shogi* (*shogi* berukuran kecil) dan *dai shogi* (*shogi* berukuran besar) (Masukawa, 1996). Variasi dari *shogi* ini kemudian disebut dengan Heian *shogi* dan Heian *dai shogi* di era modern ini. Ada juga tertulis jika pada tahun 1232 terdapat larangan bagi para biksu di kuil Kairyuuou untuk bermain *shogi*. Ini dikarenakan agar pertapaan biksu tersebut menjadi tidak terganggu (Masukawa, 2000). Sekitar tahun 1300, dalam Futsuu Shoudoushuu yang ditulis oleh seorang biksu Buddha, kembali dituliskan mengenai *dai shogi* yang dimainkan diatas papan 15x15 dengan 130 bidak. Catatan dari para bangsawan juga memperkuat bukti pada zaman itu *shogi* sudah muncul didalam masyarakat dengan dituliskannya kata *chuu shogi* (*shogi* ukuran menengah) (Masukawa, 1996). Tersebar cerita jika *shogi* diciptakan oleh Yuwen Yong yang berasal dari Cina atau dibawa oleh seorang tokoh bernama Kibi Makibi setelah ia mengunjungi dinasti Tang. Namun kebenaran dari cerita ini tidak dapat dipastikan dan akhirnya hanya dianggap sebagai kabar burung saja.

Shogi diketahui berasal dari evolusi catur china dan disebarluaskan oleh duta besar kekaisaran selama pemerintahan Nara (710-794), dan menjadi populer di kalangan bangsawan Jepang pada periode Heian (794-1185) ketika ibu kota Jepang pindah dari Nara ke Kyoto. Kata "*Shogi*" berarti "permainan para jenderal", yang berasal dari kata "Shogun", atau "panglima militer tertinggi".

Kaisar secara resmi Jepang disebut Shogun, yang memerintah samurai yang kuat dan sering memberontak. Kekuatan nyata di seluruh kekaisaran berasal dari Keshogunannya. Periode penting lainnya dalam sejarah *Shogi* adalah gangguan pemerintahan kaisar Muromachi (1333-1568) oleh keluarga shogun turun temurun yaitu Ashikaga di ibu kota Kyoto. Pada saat ini versi *Shogi* yang paling populer adalah *Dai-shogi* (*Shogi* Besar, dimainkan di lapangan bermain 13 x 13, atau 15 x 15), berbeda dengan *Chu-shogi* (*Shogi* Menengah) dan *Sho-shogi* (*Shogi* Kecil) *Shogi* kecil mencapai puncak popularitasnya pada akhir periode ini, yang dimainkan pada papan berukuran 9 x 9, karena mengambil tiga bidak utama dari *shogi* medium yang disukai yaitu uskup, benteng, dan gajah mabuk (Sui -zo) Gajah yang mabuk disingkirkan karena memiliki kemampuan untuk dipromosikan menjadi seorang kaisar, yang tidak disukai Kaisar Go-Nara (1526-1557). *Shogi* modern dikembangkan dari versi *Sho-shogi* (*Shogi* kecil). Aturan tersebut secara resmi ditetapkan dan diresmikan pada awal periode Edo (1600-1868).

Shogi berkembang selama abad pertengahan, kemudian mulai menyebar dari kelas prajurit ke penduduk kota pada awal periode Edo. Pada periode Edo (1603–1867), *shogi* dianggap bukan sekadar permainan saja, tetapi sebagai bagian dari budaya tradisional Jepang. Oleh karena itu, pada masa keshogunan Tokugawa permainan *shogi* sangat dilindungi.

Pada masa sekarang pun *shogi* masih secara luas diakui sebagai budaya tradisional Jepang. Menurut Matake (2016), populasi pemain *shogi* di Jepang sekitar 10 juta dari 127 juta penduduk Jepang. Setiap harinya kolom *shogi* muncul di surat kabar. Saat ini pun, di Jepang ada sekitar 200 pemain profesional dan sekitar 15 turnamen yang menawarkan hadiah. Pihak-pihak seperti surat kabar, organisasi media lain, perusahaan swasta dan pemerintah daerah mensponsori hampir semua turnamen ini.

Di televisi, pertandingan antara pemain *shogi* profesional biasanya memakan waktu satu hari penuh. Dalam beberapa kasus, mereka berlanjut selama dua hari. Surat kabar masing-masing meliputi catatan setiap pertandingan *shogi* dalam turnamen yang disponsori sendiri dengan akun pengamat yang ditulis oleh reporter ahli selama beberapa hari (Matake, 2016).

Shogi memiliki nilai-nilai yang penting dalam permainannya, dari nilai-nilai yang ada dalam permainan *shogipun* terdapat hal-hal yang berhubungan dengan Pendidikan.

Menurut Nihon Dai Hyakka Zensho atau Encyclopedia Nipponica, *shogi* didefinisikan sebagai permainan dimana terdapat dua orang peserta yang saling bersaing untuk menentukan menang dan kalah berdasarkan pada peraturan. Para pemain duduk disalah satu sisi papan permainan dengan saling berhadapan satu sama lain. Sedangkan dalam kamus digital Jepang, *shogi* didefinisikan sebagai salah satu permainan dalam ruangan. Dimana pemainnya saling bersaing menggunakan 20 bidak diatas papan yang masing – masing memiliki 9 kolom baik secara vertikal dan horizontal. Permainan ini dimenangkan dengan cara mengambil bidak raja lawan. *Shogi* merupakan variasi dari catur barat dan dikenal secara luas di Jepang.

Pada umumnya, catur dan *shogi* memiliki banyak kesamaan. Tetapi, ada beberapa ciri khas dari *shogi* yang menjadi salah satu pembeda utama antara *shogi* dan catur. Baik dari segi alat permainan dan peraturannya. *Shogi* digemari sebagai salah satu permainan untuk mengisi waktu luang dan mengasah kemampuan berpikir. Seiring berjalannya waktu dan perubahan zaman, *shogipun* berkembang dan kini memiliki beberapa varian. Terdapat beberapa modifikasi dari *shogi*, baik dari segi ukuran papan dan pemainnya.

Ada beberapa ciri khas dari *shogi* yang menjadi pembeda utama permainan ini dari variasi permainan catur lain.

Bidak *shogi* yang telah diambil lawan dapat dimainkan kembali atau biasa disebut dengan istilah “drop rule”. Bidak juga dapat mengalami kenaikan pangkat. Ciri khas ini banyak mempengaruhi permainan *shogi* jika dibandingkan dengan permainan catur barat. Alur permainan yang lebih dinamis dengan mengutamakan penyusunan strategi serangan secara efektif, juga sedikitnya hasil seri di akhir permainan (Legget, 1993). Ciri khas ini tentunya menjadi daya tarik tersendiri dari *shogi* dibandingkan variasi permainan catur lainnya.

METODE

Data diperoleh dari *Channelyoutube* yang berisi konten mengenai *shogi* dan tournament *shogi* dengan nama Channel Igo *shogi* TV – Asahishinbunsha dan judul yang di ambil adalah *Fujii Souta ryuuou itodani tetsurou hattan yuushoku kyuukei-go kara [Dai 81-ki shōgi meijin-sen A-kyuu jun'i-sen], Fujii Souta ryuuou to doomon no Saitou Yuuya shin shi-dan koukou 2-nensei no Fujimoto Nagisa shin shi-dan akogare no kishi wa? Riyū wa?, Wafuku no joryuu kishi-tachi ga shidou taikyoku okayamakenkurashikishi no `aozora shogi dojo', Chichi wa moto meijin. shougaku 6-nensei gen'eki sainenshoo kishi ni Chou Shin Osamu-san ~ chichi wa chou ku Kudan, haha wa kobayashi izumi shichidan, ane wa Chou Shin Sumi shodan ~.*

Metode yang digunakan dengan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. dengan metode deskriptif penulis mencari nilai - nilai dari suatu objek mulai dari budaya, pemikiran, etika, pendidikan, dan seni dari sekelompok manusia atau objek budaya lainnya (Kaelan, 2005).

Peneliti akan merangkumnya dengan pendekatan kualitatif sebagai peroses untuk memahami data agar lebih baik. Penelitian dikaji dari hasil data yang diperoleh berdasarkan jurnal, artikel, buku, dan sumber data internet (Sarwono, 2006).

Observasi dilakukan dengan cara menonton dan mengamati video di *youtube* yang membahas mengenai *shogi*, dan turnamen *shogi*.

Peneliti mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori di dalam nya, juga dari data soseial media, seperti jurnal, artikel, berita dan sumber dari internet.

HASIL

Hubungan pendidikan dan *Shogi*

Shogi adalah permainan tua yang ada turun temurun dari zaman ke zaman. *shogi* menjadi banyak peminatnya dari zaman dimana *shogi* bisa dimainkan oleh siapapun. sama halnya dengan catur permainan *shogi* memiliki banyak nilai yang ada di dalamnya seperti kedalaman pemahaman, logika yang kuat dan inisiatif yang datang ketika bermain *shogi*. Banyak yang mencerminkan bahwa permainan ini memberikan sikap penuh keseriusan dan rasa hormat sebagai sesama pemain. *shogi* memiliki kontribusi penting untuk perkembangan berpikir dan sifat karakter. Selain itu juga memberikan efek positif pada pembentukan analisis dan pendalaman ketika mendata permainan ini juga bukan hanya olahraga yang memberikan kesan dramatis sesama pemaintetapi juga bisa menjadi sarana relaksi maupun kesenangan untuk kedua pemain. Butnariu (2022)

Shogi memberikan nilai positif berpikir yang baik untuk anak dalam mengembangkan kecerdasannya. Juga menampilkan kesan yang disiplin dan mengembangkan kreatifitas dalam kemampuan berimajinasi.

Diketahui dalam permainan papan baik itu *shogi* maupun catur memiliki peran yang penting apalagi dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi dengan orang asing. Butnari (2022).

Masuknya *Shogi* dalam Pendidikan

JT *Shogi* Japan Series dibuka di pusat konvensi Toki Messe di Niigata dengan 12 pemain top yang bersaing. Seri ini adalah turnamen resmi untuk pemain profesional, tetapi turnamen untuk siswa sekolah dasar juga diadakan dengan 185 anak ambil bagian. Turnamen *Shogi* untuk anak-anak diadakan di Tokyo, Osaka, dan sembilan kota lainnya di seluruh negeri tahun lalu, menarik 5.324 pemain, sekitar 700 lebih banyak dari tahun sebelumnya. Turnamen ini dilaksanakan untuk pemain profesional dan anak-anak yang diadakan di 11 kota. Diselenggarakannya kedua turnamen secara serentak ini bertujuan agar anak-anak dapat menikmati seharian penuh “melihat” dan “bermain” *shogi* untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang semangat permainan. Anak-anak yang bermain *shogi* dengan cara yang benar dan memperoleh kebiasaan berpikir terus menerus.

Takayuki Ajimine, merupakan seorang penasihat pendidikan sekolah di asosiasi *shogi* dan seorang guru di Sekolah Dasar Gyosei Tokyo, mengusulkan pengenalan *shogi* ke ruang kelas sehingga anak-anak dapat memperoleh daya konsentrasi dan perilaku yang lebih baik. Ajimine ingat suatu hari di bulan November 2005 ketika dia mengajar *shogi* di klub *shogi* sekolah. Yoshiharu Habu, yang menjadi master tetap pada 17 Juni tahun 2018, mengunjungi sekolah tersebut tanpa pemberitahuan sebelumnya dan mulai bermain game dengan beberapa siswa. Seolah-olah dia sedang memainkan saingan yang tangguh, dan tampaknya mengajari mereka pentingnya konsentrasi tanpa mengucapkan sepatah kata pun. Ajimine menekankan bahwa penting juga untuk belajar mengatakan, “Saya ditekuni.” Dan membuat seorang anak akan bertanggung jawab atas apa yang dia lakukan. Takayuki Ajimine (2008)

Hal – Hal dalam *Shogi* yang berhubungan dengan Pendidikan karakter

1. *Ojigi* ketika bermain *Shogi*

Ojigi merupakan suatu hal penting dalam *shogi* untuk menghormati dan menghargai lawan ketika bermain *shogi*. *Ojigi* dilakukan di awal permainan dengan membungkuk tegak yang mengarah satu sama lain sebelum memulai pertandingan *shogi*. Hal ini di terapkan terus menerus dalam pertandingan *shogi*.

Ojigi dilakukan pada saat permainan *shogi* akan di mulai, selain itu juga di lakukan ketika kedua pemain saling berpapasan, dan di lakukan ketika akhir pertandingan. *Ojigi* ditujukan kepada pemain lawan, juri pertandingan, reporter, dan para penonton.



Gambar 1 *Ojigi* Ketika bermain *Shogi*

2. Rapih ketika bermain *Shogi*

Ketika memulai bermain *shogi*, pemain diharapkan untuk duduk rapih atau bahkan duduk *seiza* (bertekuk lutut). hal ini memperlihatkan keindahan postur ketika bermain *shogi* yang memberikan kesan terhadap pemain *shogi* bahwa dia rapih dan bersih.



Gambar 2 Penampilan Rapih

3. Melatih Berstrategi

Ketika bermain *shogi* kita akan memikirkan strategi atau langkah - langkah yang akan di ambil layaknya catur atau *chess* yang perlu memikirkan strategi ketika memainkannya. Memikirkan strategi dilakukan ketika memainkan *shogi* karena dalam permainan *shogi* banyak sekali strategi yang di gunakan, atau bahkan bisa membuat strategi yang baru.

4. Mengingat Langkah Bidak Shogi

Bidak *shogi* berbeda dengan catur, dimana langkah setiap bidaknya berbeda beda dan berubah-ubah, bahkan bidak yang dipromosikannya pun sudah ditentukan langkahnya, dan begitulah yang membuat bidak *shogi* itu penting untuk di ingat ketika ingin memainkan *shogi*, agar tidak salah melangkah ketika menggerakkan bidak *shogi*. Mengingat Langkah bidak *shogi* sangat penting karena bisa digunakan untuk memperbagus strategi yang akan di ingan maupun strategi baru yang akan di buat dalam permainan *shogi*.



Gambar 3 Anak yang sedang Belajar Shogi

4. Melatih daya ingat anak

Mengingat Kanji atau nama dalam bidak *shogi* merupakan hal penting bagi pemain *shogi*. Agar ketika memainkan *shogi* sangat berpengaruh dari Langkah bidak yang dimainkan mengharuskannya untuk mengetahui kanji dari bidak – bidak *shogi* agar tidak salah dalam mengambil langkahnya. Dengan begitu kesempurnaan dalam bermain *shogi* menjadi lebih baik, dan mengurangi kesalahan dalam bermain *shogi*.

5. Membentuk Karakter untuk Bersosialisasi

Dari apa yang sudah di teliti mengenai pengaruh *shogi* terhadap pendidikan anak, ternyata pengeruhnya yang membuat anak menjadi lebih inisiatif dalam mengambil langkah ini mempengaruhi pertemanannya, di Jepang teman merupakan hal cukup ambigu, jika kita hanya sekedar kenal meski sudah jangka waktu yang lama, tetap saja tidak di anggap seorang teman.

Pertemanan ini juga muncul ketika bermain *shogi*, hal ini membuat seorang anak menjadi lebih percaya diri dan berani. Sama seperti kita yang bermain dengan teman kita mau apapun itu permainannya bisa membuat karakternya lebih terbuka dan membuatnya mudah untuk saling berkomunikasi. Artinya seorang anak yang bermain *shogi* mampu atau bisa bersosialisasi dengan baik dan berani untuk berpendapat.

6. Melatih Konsentrasi pada anak

Anak yang bermain *shogi* akan memiliki konsentrasi yang cukup tinggi, hal ini tidak hanya diperlakukan dalam pelajaran saja, anak yang bermain *shogi* akan selalu siap akan berkonsentrasi ketika dia sedang dimanapun. Konsentrasi ini pun memicu daya ingat seorang anak, contohnya ketika didalam kelas, mekipun tidak terlihat sedang memperhatikan kelas, anak ini akan mengetahui hal yang mendetail yang ada di kelasnya,

seperti jumlah kapur yang digunakan guru, nama - nama anak yang ada di kelasnya (Nama lengkap), bahkan langkah kaki guru yang akan pergi ke kelasnya.

Selain di lingkungan sekolah, anak yang bermain *shogi* juga akan berkonsentrasi di luar lingkungan sekolah, seperti ketika anak ini berjalan dari rumahnya ke sekolah maupun sebaliknya. Lalu apa hasilnya, anak ini dapat mengingat jalan dari rumahnya hingga sekolahnya, dia juga akan mengetahui nama jalan yang dia lewati ketika melihat map yang tidak menunjukkan nama jalannya.

Seorang pemain profesional *Shogi* dapat memberikan arah jalan pada seseorang di daerahnya tanpa melihat map, dan tanpa melihat orangnya ada di mana (arahan lewat telpon).

7. Membantu Kecerdasan Berpikir

Demikian dengan anak, sebagai siswa mereka di tuntut oleh orangtuanya untuk memiliki prestasi yang bagus. Kebanyakan siswa memiliki kelemahan dalam dunia perhitungan seperti matematika dan sains. *Shogi* dapat membantu kemampuan berpikir siswa menjadi lebih baik. Juga dapat lebih memahami ketika menganalisa soal, dan masalah dalam mata pelajaran di sekolah seperti matematika.

Universitas di Jepang misalnya Universitas Tokyo juga mulai memberlakukan kurikulum *Shogi* bagi para mahasiswa, misalnya para mahasiswa hukum. Dengan tujuan utama membantu mengasah kemampuan berpikir para mahasiswa menjadi lebih logis dan cermat.

8. Mempererat Suatu Komunikasi

Shogi sering kali dimainkan pada saat waktu senggang, baik itu di jam istirahat sekolah, jam istirahat kantor, mengisi waktu kosong, bermain sama teman jika ingin memainkannya, dan lain sebagainya. *Shogi* dapat dimainkan dimana saja tanpa ada aturan tersendiri, biasanya seseorang memainkan *shogi* ditempat yang mereka inginkan yaitu di taman, restoran atau cafe, bar, di dalam kelas sewaktu jam istirahat dan lain sebagainya.

9. Membentuk Pertemanan Sesama Pemain *Shogi*

Baik anak – anak dan orang tua dapat memperluas lingkungan pertemanan mereka dengan mengundang teman seumuran mereka untuk bermain *shogi* bersama. Anak–anak dapat bermain bersama menggunakan doubutsu *shogi*, dimana karakter bidak *shogi* menggunakan gambar hewan–hewan lucu. Dan untuk orang tua, mereka biasanya menyempatkan diri untuk bermain *shogi* bersama pada hari minggu di taman, seperti yang terjadi di taman dekat stasiun Shinbashi, Osaka. Banyak kalangan baik dari muda sampai tua sengaja datang ke stasiun shinbashi hanya untuk bermain *shogi*. Ada juga para orang tua yang sengaja berkumpul di taman dengan tujuan untuk bermain *shogi* bersama.



Gambar 4 Doubutsu *Shogi* (*Shogi* Hewan)

PEMBAHASAN

1. Ojigi

Pada *channel youtube Igo shogi TV – Asahishinbunsha* di lihat di setiap video ketika turnamen *shogi*, akan selalu di awali dengan *ojigi* atau salam. Hal ini menjelaskan bahwa hasil dari *ojigi* ini terdapat nilai positif dalam sebuah pendidikan. *ojigi* merupakan suatu hal penting layaknya "aisatsu" atau salam, ketika bermain *shogi*. *Ojigi* akan selalu dilakukan di setiap pertandingan. Dengan dilakukannya *ojigi* di awal permainan ini melahirkan sebuah interaksi sosial secara langsung antar pemain.

Hal ini membuktikan bahwa *ojigi* dalam permainan *shogi* memberikan nilai positif dalam Pendidikan dengan menghasilkan interaksi sosial. Penjelasan ini sama seperti apa yang dijelaskan oleh Butnariu (2022).



Gambar 5 Ojigi

Gambar di atas diambil dari *channel youtube Igo shogi TV – Asahishinbunsha* di menit 9:20 pada turnamen meijin yang ke 47

2. Berpenampilan Rapih

Ketika bermain *shogi* selalu dilihat juga kebersihannya demi kelangsingan permainan yang sama. Hal ini berpengaruh pada pendidikan dimana akan menghasilkan kepribadian untuk selalu rapih dan bersih ini akan menjadi sebuah kebiasaan yang membuat seorang anak menjadi anak yang peduli dengan kerapihan juga keindahan.

Hal ini membuktikan bahwa kerapihan dalam permainan *shogi* memberikan nilai positif dalam Pendidikan dengan menghasilkan kepribadian yang baik terutama dalam kebersihan. Penjelasan ini sama seperti apa yang dijelaskan oleh Berkowitz (2006).



Gambar 6 Kerapihan

Gambar di atas diambil dari *channel youtube Igo shogi TV – Asahishinbunsha* di menit 9:60 pada turnamen meijin yang ke 47

3. Melatih Berstrategi

Ketika memikirkan strategi saat bermain *shogi* dapat menimbulkan ke kreatifan dan kemampuan ber imajinasi seperti yang dijelaskan oleh Butnariu (2022) bahwa *shogi* memberikan nilai positif berpikir yang baik untuk anak dalam mengembangkan kecerdasannya. juga menampilkan kesan yang disiplin dan mengembangkan kreatifitas dalam kemampuan berimajinasi.

4. Melatih Daya Ingat

Mengingat Langkah dalam *shogi* memberikan dampak positif dalam ingatan nya orang yang memainkan *shogi* dianjurkan untuk mengingat setiap bidak *shogi*, termasuk bidak yang dipromosikannya. dengan mengingatnya maka akan mempermudah ketika memikirkan strategi dalam *shogi*. seorang anak yang memiliki daya ingat yang baik akan mempermudahnya untuk mengingat suatu hal, dengan begitu, dari mengingat bidak *shogi* seseorang akan menghasilkan karakter yang mengharuskannya mengingat sesuatu. seorang anak akan mulai mengingat lebih baik ketika bermain *shogi*, dan mengaplikasikannya ketika di luar, seperti mengingat jadwal, alamat rumahnya, juga nama orang tua dan keluarganya.

Di Jepang seorang anak itu penting untuk mengingat alamat rumah dan nama anggota keluarganya, karena ketika seorang anak tersesat dia bisa memberikan alamat dan nama orang tuanya ketika dibantu untuk pulang maupun ketika meminta tolong ketika tersesat. (Fatonah, 2017)

5. Membentuk Karakter Bersosialisasi

Orang yang bermain *shogi* dipastikan akan melakukan interkasi sosial, baik dari lawan, kawan, maupun pelatihnya. Hal ini mampu membantu seseorang dalam mengembangkan sosialisasinya.

Hal ini di buktikan *shogi* yang membantu daya pikir seseorang dan sosialisasi seseorang yang telah di jelaskan oleh Berkowitz (2006). dengan penelitian ini lebih menjelaskan kembali kepada pendidikan bersosialisasi dan lebih mendalam atas apa yang di teliti.

6. Melatih Daya Konsentrasi

Layaknya memberikan hasil dalam mengingat, *shogi* juga menghasilkan daya konsentrasi diman Ketika memainkan *shogi* di haruskan untuk terbiasa ber konsentrasi. Hal ini dibuktikan oleh Butnariu (2022) yang menjelaskan bahwa permainan *shogi* memberikan konsentrasi yang baik ketika memainkannya.

7. Membantu Kecerdasa Berpikir

Kemampuan berpikir akan diasah secara tajam dalam permainan *Shogi*. Menyusun strategi dengan baik dan memperhitungkan setiap kemungkinan langkah yang akan dibuat oleh lawan merupakan inti dalam bermain *shogi*.

Permainan *shogi* dapat memberikan kecerdasan Ketika berpikir ini sama seperti yang di jelaskan oleh Lickiewicz (2020).

8. Mempererat Suatu Komunikasi

Dengan munculnya komunikasi yang bagus Ketika bermain shogi maka seorang anak akan terbiasa dalam mengatakan sesuatu. Dari hal ini seorang anak akan memiliki kepercayaan Ketika berbicara di depan umum.

Hal ini di jelaskan oleh Butnariu (2022) bahwa dalam permainan papan baik itu *shogi* maupun catur memiliki peran yang penting apalagi dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi dengan orang asing.

9. Membentuk Pertemanan Sesama Pemain Shogi

Dengan adanya sosialisasi pertemanan antar pemain shogi, anak yang memainkan shogi menjadi lebih inisiatif dalam melakukan hal, bahkan akan memiliki keberanian untuk menanyakan atau mengatakan suatu hal pada orang yang tidak dikenal.

Dengan adanya teman, maka kehidupannya tidak akan bergantung pada diri sendiri, seorang anak pun akan mencoba berketergantungan pada orang lain, dan menjadi lebih baik lagi dalam bersosialisasi. Hal ini di jelaskan oleh Berkowitz (2006) mengenai edukasi yang menghasilkan peranan sosial seperti pertemanan.

Dari penelitian ini diketahui bahwa *shogi* memberikan pengaruh pada pendidikan, dimana *shogi* dapat memberikan konsentrasi yang tinggi yang membuatnya sangat bagus untuk Pendidikan. Seseorang akan memiliki daya ingat dan cara berpikir yang baik, hal ini mendukung atas cara bermain *shogi* yang dapat membuat seseorang menjadi lebih baik lagi daya ingatnya.

Hal ini di buktikan oleh Takayuki Ajimine yang merupakan pro *shogi*, dan juga seorang guru sekolah dasar di Jepang. Takayuki Ajimine mengusulkan *shogi* berdasarkan persetujuan asosiasi *shogi* untuk mengenalkan *shogi* pada sekolah tempat mengajarnya di dalam kelasnya dia juga memberi pengertian mengenai shogi agar anak di kelasnya mendapatkan daya konsentrasi dan perilaku yang lebih baik. Bahkan, Universitas di Jepang misalnya Universitas Tokyo juga mulai memberlakukan kurikulum *Shogi* bagi para mahasiswa, misalnya para mahasiswa hukum. Dengan tujuan utama membantu mengasah kemampuan berpikir para mahasiswa menjadi lebih logis dan cermat.

Menurut Penelitian Butnariu (2022) yang memberikan hasil penelitian mengenai hubungan *shogi* dengan edukasi Pendidikan berdasarkan game, yang menyatakan bahwa terdapat adanya hal positif yang mempengaruhi Pendidikan, juga memberi penjelasan dimana *shogi* memberikan konsentrasi yang baik pada anak, mempererat pertemanan sesama pemain *shogi*, memperkuat hubungan anak dengan orang tuanya, dan pembelajaran yang baik bagi anak berdasarkan dari shogi dengan ruang lingkup sosialisasi di jepang. Lalu, menurut Takayuki Ajimine (2008) memberi penjelasan bahwa Ketika memasukan atau mengaplikasikan *shogi* dalam sekolah, akan menghasilkan hal yang positif pada anak baik dari Pendidikan maupun karakteristiknya. Dia juga menyatakan bahwa *shogi* bagus untuk daya ingat seorang anak dan memperkuat pikiran anak dalam mata pelajaran matematika.

Dari kedua penelitian ini telah terbukti bahwa terdapat dampak positif yang terlahir dari shogi pada Pendidikan karakter anak. Hal ini juga yang membuat peneliti berfokus pada penelitian berdasarkan penelitian yang ada dan menjadikannya penelitian yang baru dan lebih terfokus pada apa yang ingin di teliti oleh penulis.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut terlihat bahwa ada persamaan dengan penelitian yang penulis buat, hanya saja penulis lebih memfokuskan penelitiannya pada pengaruh *shogi* pada Pendidikan karakter anak dengan menjelaskan apa saja yang ada

dalam *shogi* yang dapat mempengaruhi Pendidikan karakter anak, dan hasil positif yang mempengaruhi hal tersebut dengan lebih mendetail.

SIMPULAN

Shogi memiliki pengaruh penting terhadap Pendidikan. Dari berbagai macam hal yang ada dalam *shogi*. Dengan melakukan hal-hal yang ada dalam shogi.

Permainan shogi yang selalu diawali dengan ojigi membuat karakter seorang anak menjadi lebih sopan dan selalu memberi salam pada seseorang. Lalu pemain shogi yang selalu berpenampilan rapih, ini membuat seorang anak menjadi terbiasa untuk selalu rapih dan bersih. Memberikan daya ingat yang baik, dimana shogi memiliki banyak hal yang harus di ingat jika ingin memainkannya. Konsentrasi juga menjadi lebih baik karena *shogi* diharuskan untuk berkonstrasi agar bisa bermain lebih baik.

Hal – hal ini menjadikan sebuah Pendidikan yang ada dalam nilai-nilai permainan shogi.

REFERENSI

- Albertus, D. K. (2007). Pendidikan Karakter Kompas.
- Averbakh, Y. (2012). A History of Chess - from Chaturanga to the Present Day. USA: Russel Enterprises Inc.
- Butnariu, M. (2022). Education through Chess and Physical Movement in the Primary School. Bulletin of the Transilvania University of Braşov. Series IX: Sciences of Human Kinetics, 89-96.
- Chowdhury, F. (2016). Employment of Active Learning at HEIs in Bangladesh to Improve Education Quality. International Education Studies, 9(10), 47-57.
- Djumali, D., & Hidayanti, E. N. (2016). Penerapan Metode Edutainment. Humanizing the Classroom dalam Bentuk Moving Class Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 26(1), 11-19.
- El Daou BMN, El-Shamieh SI, (2015). The effect of playing chess On the concentration of ADHD students. a Lebanese University-Faculty of Education, Fern El Shebek, Beirut, Lebanon.
- Erich K, (2000). Bicultural Education in the North: Ways of Preserving and Enhancing Indigenous Peoples' Languages and Traditional Knowledge. Trustees of Indiana University
- Fatonah. (2017). Belajar dalam Karakteristik Bangsa Jepang dalam Menghargai Kebudayaan. Tsaqofah dan Tarikh Jurnal Kebudayaan dan Sejarah Islam. CC BY-NC-SA 4.0.
- Kaelan, M. S. (2005). Metode penelitian kualitatif bidang filsafat. Yogyakarta: Paradigma.
- Kamiya M, (2016). Shogi and Artificial Intelligence. National Defense Academy of Japan.
- Legget, T. (1993). Shogi Japan's game of strategy. Japan: Charles. E Tuttle Publishing
- Legget, T. (1993). Japanese Chess The game of Shogi. United States: Charles. E Tuttle Publishing
- Takayuki A. (2018) Nakano seikatsu bunka kenkyūjo. 語源でおぼえる!小学校 字 : 1年生2年生 主体的な学びを実現する漢字学習!! Gogen de oboeru shougakkou

- kanji. ichinensei ninensei shutaiteki na manabi o jitsugen suru kanji gakushū.
Tokyo: Tooyokanshuppansha.
- Takayuki A. (2008)子どもが激変する将棋メソッド / Kodomo ga gekihen suru shōgi mesoddo. Tokyo: Meijitoshoshuppan.
- Takayuki ,A. Kouji ,T. Toshiyuki ,M. Yoshiharu, H. (2016)将に学ぶ / Shogi ni Manabu. Tokyo: Tooyokanshuppansha,.
- Hornyak, Tim. "Shogi History" <https://www.shogi.cz/en/about-shogi> Diakses pada 13 Desember 2021
- Kamoshida Takumi 17 April, (2022) “Hidden Wonders of Japan] 5-Crowned Sota Fujii Plays ‘Human Shogi’ on Mount Maizuru” <https://japan-forward.com/hidden-wonders-of-japan-5-crowned-sota-fujii-plays-human-shogi-on-mount-maizuru/> Diakses pada 19 Agustus, 2022
- Kawagoe, Aileen. "Shogi enjoyed by more kids, used in education" <https://educationinjapan.wordpress.com/education-system-in-japan-general/shogi-for-summer-anybody/> Diakses pada 12 Desember 2021
- Kyosuke, Yamamoto. “Nippon Encyclopedia (Nipponica) Komentar tentang "Shogi" <https://kotobank.jp/word/将棋> Diakses pada 8 Desember 2021

