

# PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER

*by* Kasnadi Sutejo

---

**Submission date:** 04-Jun-2018 10:02AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 972004537

**File name:** PROSIDING\_UNMUH.pdf (320.1K)

**Word count:** 4556

**Character count:** 29979

## PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER

Kasnadi dan Sutejo  
STKIP PGRI Ponorogo  
kkasnadi@gmail.com

### Abstrak

Dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai luhur. Nilai tersebut hendaknya ditransformasikan kepada generasi muda untuk membangun kepribadiannya agar menjadi pribadi yang berkarakter. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalam permainan tradisional. Peneliti ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Sumber datanya permainan tradisional. Untuk mengumpulkan data peneliti sebagai instrumen utama. Oleh karena itu, peneliti membaca berulang-ulang secara intens, cermat, dan teliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah data terkumpul peneliti menganalisisnya dengan teknik analisis isi. Peneliti menafsirkan data yang teridentifikasi untuk menemukan hasilnya. Hasil penelitian yang ditemukan bahwa di dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai itu meliputi (1) karakter kerja sama, (2) karakter jujur, (3) karakter tanggung jawab, (4) karakter kerja keras, (5) karakter sportif, dan (6) karakter toleran.

**Kata kunci:** pendidikan, karakter, permainan tradisional

1

### PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dan negara sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM). Mutu SDM tidak hanya dilihat dari kemampuan penguasaan bangsa itu terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, akan tetapi ditentukan pula oleh karakter dan perilakunya. Untuk memenuhi SDM yang diharapkan sesuai dengan kompetensi dan karakter diperlukan pendidikan yang baik. Bangsa yang berwatak mulia, cerdas dan bermartabat akan menentukan peradaban bangsa tersebut.

Undang-undang no 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Fenomena yang terjadi saat ini sungguh membuat banyak orang tua miris, yaitu semakin tidak terkendalinya emosi anak yang sedang dalam masa perkembangan kejiwaannya. Anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah mulai dari anak yang masih berada di bangku SD, SMP, dan SMU, sering memilih cara penyelesaian masalah dengan jalan pintas tanpa peduli efek yang akan menimpa dirinya dan orang-orang yang ada di sekitarnya yang tentu saja bernilai negatif. Hal tersebut bisa jadi disebabkan oleh kurangnya tepatnya praktik pendidikan di Indonesia saat ini.

Pendidikan bukan hanya sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi pendidikan merupakan internalisasi budaya agar menjadi manusia beradab, sehingga anak didik memiliki jiwa humaniter. Untuk mencapai itu, anak harus mendapatkan pendidikan yang menyentuh dimensi dasar kemanusiaan (Muslich, 2011:69). Pendidikan harus mampu menciptakan manusia yang berkarakter. Hal ini, karena karakter bangsa Indonesia semakin tidak jelas. Pendidikan karakter, masih sampai tahap yang paling luar, seperti pada tingkat pengenalan norma atau nilai-nilai semata, belum pada tingkat

internalisasi dan tingkat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan karakter semua komponen harus terlibat, termasuk komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, pengolahan atau pengelolaan mata pelajaran. Pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas pembelajaran, baik yang kurikulum maupun kegiatan ekstrakurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah harus bersama-sama membangun dan mewujudkan pembelajaran yang mengarah pada terciptanya pendidikan karakter.

Tidak mengherankan jika lulusan sebuah lembaga sekolah memiliki nilai akademik yang bagus, keterampilan yang memadai, namun sikap dan tingkah laku sebagai cerminan karakter positif masih perlu dipertanyakan. Hal ini pulalah yang menjadi dasar pengembangan pendidikan karakter di lembaga sekolah.

Bangsa Indonesia sejak dulu terkenal dengan sebutan sebagai bangsa yang taat beragama, ramah, suka bergotong-royong, musyawarah untuk mufakat. Berdasar filosofi itulah arah dan pengembangan pendidikan karakter harus selalu dipertahankan atau mungkin dihidupkan kembali dengan pola dan sistem yang lebih nyata dan mengena. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter. Teori-teori tersebut menjelaskan bahwa strategi yang seharusnya dapat dilakukan untuk membentuk sikap peserta didik yang berkarakter adalah melalui pembiasaan dan pencontohan sikap (Wibowo, dalam Zulfuraini, 2012:11).

Pentingnya pendidikan karakter dicanangkan kembali oleh Presiden Joko Widodo dengan gerakan revolusi mental. Konsep gerakan revolusi mental itu dikonkretkan lewat sembilan programnya yang terkenal dengan sebutan NAWACITA. Dalam program

tersebut diperjelas oleh Anies Baswedan saat menjabat mendikbud dengan lahirnya gerakan literasi sekolah (GLS). Dalam (2012), tampak jelas bahwa para siswa, sebagai generasi muda penerus bangsa harus memiliki karakter yang kuat. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhajir Effendy, salah satu program Nawacita pada sektor pendidikan adalah implementasi pendidikan karakter. Dalam pengimplementasian pendidikan karakter Zulfuraini menyatakan guru belum bisa memahami hakikat tentang konsep pendidikan karakter (2012:11).

Teori dengan pendidikan karakter, budaya lokal mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang penting untuk ditransmisikan kepada generasi penerus. Budaya lokal yang mengandung nilai kearifan lokal salah satunya terkandung di dalam permainan tradisional.

Macam permainan tradisional sangat banyak, setiap etnis yang tersebar di seluruh nusantara ini mempunyai berbagai macam permainan tradisional, termasuk etnis Jawa. Menurut Selamet (dalam Andriani, 2012: 131) macam permainan tradisional tersebut dibagi menjadi beberapa kategori, yakni (1) permainan fisik, (2) permainan lagu anak-anak, (3) permainan teka-teki, (4) permainan dengan media benda-benda, dan (5) permainan dengan bermain peran. Permainan tradisional tersebut mempunyai beberapa fungsi bagi anak. Menurut Mutiah, fungsi permainan tradisional mencakup (1) sebagai wadah pengembangan jiwa sosial anak, (2) sebagai wadah pengembangan potensi anak, dan (3) sebagai media pengembangan emosi anak (2010:113).

Dari beragam fungsi yang sangat penting bagi perkembangan pribadi anak tersebut, permainan tradisional mampu mengembangkan potensi anak. Menurut Andriani (2012:135) salah satu cara untuk meningkatkan potensi anak di usia dini adalah dengan cara bermain menggunakan permainan tradisional. Di samping itu, permainan tradisional

2 mampu membentuk karakter para pemainnya. Hal ini, sesuai dengan hasil penelitian Haerani Nur dengan judul “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional” (2013). Dalam penelitian itu, ditemukan bahwa karakter seperti yang digariskan dalam kurikulum 2013 yakni karakter religious, integritas, nasionalis, tanggung jawab, dan mandiri dapat diwujudkan melalui permainan tradisional.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Artinya, hasil penelitian dipaparkan untuk menggambarkan kualitasnya. Sumber data dalam penelitian ini berupa permainan tradisional. Untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data baca-catat. Sumber data tersebut dibaca berulang-27 ng secara intens dan cermat untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kemudian, data yang telah ditemukan direkam dalam wujud catatan. Dalam mencari data peneliti menetapkan instrumennya 15 lah peneliti sendiri. Sedangkan, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis isi. Maksudnya, peneliti menganalisis data yang telah terkumpul untuk menemukan makna yang terkandung di dalamnya sesuai dengan tujuan penelitian.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Aristoteles watak manusia tergantung pada gagasan tujuan dasar manusia. Keutamaan moral sebagai dasar bagi manusia yang diperlukan untuk kesejahteraan dan pengembangan mereka bukan mutlak dibawa sejak lahir, tetapi perlu andil pengaruh eksternal (Nucci, 2014:155). Meskipun demikian, menurut Nyoman Kutha Ratna (2014:89), karakter setiap individu tidak bisa ditentukan menurut satu dogma, satu keyakinan. Karakter, kepribadian seseorang tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan lingkungannya, sebagai hukum

konvergensi di situlah diperlukan bingkai berupa keyakinan tertentu, agama tertentu, bukan sebaliknya.

Pelestarian terhadap aspek-aspek kebudayaan baik secara mental spiritual maupun magis religious bukan kegiatan yang sia-sia, bukan takhayul, tetapi cara-cara yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat. Masyarakat Timur lebih banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur perasaan dan kerohanian. Pembentukan karakter hendaknya disesuaikan dengan watak dan kejiwaan mereka (Ratna, 2014:86).

Dewasa ini, nilai-nilai luhur sebagai warisan nenek moyang kita mengalami keterputusan transformasi, karena anak-anak zaman sekarang kurang memedulikannya. Sehingga, transfer nilai-nilai luhur sebagai pendidikan karakter mengalami hambatan. Oleh karena itu, Menurut seorang pakar pendidikan, Doni Koesuma (2007), menengahkan enam prinsip karakter s26 ya mudah dikenali oleh anak. Enam prinsip tersebut adalah (1) karakter ditentukan oleh apa yang dilakukan anak, (2) setiap keputusan anak, akan menentukan menjadi apa anak itu, (3) yang din26 akan karakter yang baik adalah karakter yang dilakukan dengan cara yang baik, (4) jangan mengambil perilaku buruk orang lain sebagai patokan, pilihlah patokan yang lebih baik, (5) apa yang dilakukan anak akan memiliki makna dan transformatif, dan (6) bayaran bagi mereka yang memiliki karakter baik adalah anak itu menjadi pribadi baik. Pentingnya transfer pendidikan karakter, karena pendidikan karakter dapat dianggap sebagai salah satu solusi untuk mengurangi problematika bangsa saat ini, u11 k menjadi bangsa yang lebih baik, sehingga nantinya lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama (Jakaria, 2016).

Dalam permainan tradisional terkandung berbagai nilai kearifan lokal yang memunyai berbagai macam peran sebagai pembentuk karakter anak.



Dengan nilai-nilai kearifan lokal tersebut terbentuklah karakter yang mencakup (1) karakter kerja sama, (2) karakter jujur, (3) karakter tanggung jawab, (4) karakter kerja keras, (5) karakter sportif, dan (6) karakter toleran.

#### A. Karakter Kerja Sama

Hampir semua permainan tradisional membangun karakter kerjasama. Karena, permainan tradisional cenderung dilakukan dengan berkelompok. Hal ini sesuai dengan karakter masyarakat pedesaan yang hampir semua aktivitasnya dilakukan dengan tetangganya. Mereka lebih suka menyelesaikan pekerjaan secara gotong-royong. Oleh karenanya, permainan tradisional ini memupuk rasa solidaritas, toleransi, empati, hormat, menghargai, dan kasih sayang terhadap orang lain. Hal ini sangat berbeda dengan permainan modern yang hidup subur pada era global semacam ini. Permainan modern cenderung dimainkan sendirian, sehingga akan berdampak pada kepribadian anak seperti individual, egois, kurang jiwa sosial, introvert, kurang sehat jasmani, merusak mata, menimbulkan penyakit wasir, dan sebagainya.

Permainan tradisional yang dilakukan secara bersama-sama akan membentuk karakter anak berjiwa sosial. Mereka suka bergotong royong dalam menyelesaikan pekerjaan apa pun. Permainan yang membentuk karakter kerja sama tinggi meliputi permainan berikut ini. (1) permainan mobil-mobilan, (2) permainan goin-goinan, (3) permainan gobak sodor, (4) permainan lompat tali, (5) permainan jamuran, (6) permainan petak umpet, (7) permainan bentik, (8) permainan dakon, (9) permainan kasti, (10) permainan egrang, (11) permainan somprengan, (12) permainan perahu-perahunan, dan sebagainya.

Dalam permainan jamuran, jiwa sosial (kebersamaan), tampak bahwa dalam permainan ini tidak bisa dilakukan sendiri. Permainan ini harus

dilakukan dengan banyak orang, minimal dilakukan oleh empat orang. Hal ini jelas membuktikan bahwa permainan ini membutuhkan jiwa kebersamaan yang kuat. Dibutuhkan sikap memahami satu sama lain, sikap menyatukan perbedaan, sikap komunikasi kesepahaman cara main, serta ketetapan-ketetapan main lain yang kiranya perlu disepakati bersama. Sehingga akan terbentuk sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. Melalui proses-proses tersebut, secara tidak langsung anak telah belajar banyak mengenai nilai sosial (kebersamaan) dalam dirinya. Sekaligus merasakan betapa indahnya kebersamaan dalam kehidupan mereka, dan diharapkan berlangsung dalam kehidupan nyata sehari-hari. Tanpa kebersamaan inilah yang kemudian permainan “jamuran” akan sulit (bahkan tidak bisa) untuk dimainkan.

Permainan tradisional lain yang kental nilai kerjasamanya adalah “lompat tali”. Permainan ini tidak mungkin dimainkan seorang diri. Mereka harus mencari teman bermain agar dapat melakukan permainan. Dari kelompok itulah mereka secara tidak langsung akan saling menginternalisasi nilai kebersamaan. Melalui pertemanan dan kerjasama antar satu dengan yang lain sudah dapat dilihat adanya rasa bersama yang tumbuh dalam permainan yang satu ini. Rasa kebersamaan antar satu dengan yang lainnya tanpa membedakan latar belakangnya perlahan akan terbangun dengan sendirinya. Rasa berteman dalam hal ini sangat penting, sebab perlahan akan melatih anak untuk menanamkan kesatuan sosial. Dan juga kesadaran bahwa hidup ini butuh teman/orang lain. Di kemudian hari nilai ini sangat bermakna sebagai bekal kehidupan mereka.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan “lompat tali”, jelas membuktikan bahwa permainan sederhana ini tidak bisa dianggap sepele dan *kuno*, sebab sekali lagi di dalamnya mengandung nilai-nilai yang positif yang dapat menciptakan karakter anak-

anak untuk mengembangkan kepribadiannya dalam kehidupan sosial. Kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari menjadi sesuatu yang penting untuk dikembangkan bersama untuk meraih satu tujuan bersama yakni ketentraman dalam berkehidupan. Melalui kebersamaan inilah yang kemudian menjadi prasyarat sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dan saling mengisi satu sama lain.

Permainan lain yang sangat membutuhkan pemain banyak adalah “cublak- cublak suweng”. Permainan ini sangat menggembirakan, karena permainan ini sifatnya *fun* saja. Mereka, para pemain, tidak begitu membutuhkan tenaga dan kerja keras untuk memainkan permainan ini. Meski demikian permainan ini memberikan ajaran tentang kebersamaan, toleransi, tenggang rasa. Permainan ini mendidik para pemain agar kelak menjadi pribadi-pribadi yang berkarakter positif.

Berdasarkan uraian di atas, baik permainan “jamuran”, “lompat tali”, dan “cublak-cublak suweng” mampu membentuk karakter kerja sama bagi para pemainnya. Dengan seringnya bermain permainan tersebut dimungkinkan para pemain akan memunyai sifat yang rendah hati, toleran, empati, kasih sayang, menghargai dan menghormati orang lain. Sifat-sifat tersebut akan mengkristal dan melahirkan karakter kerja sama.

### B. Karakter Jujur

Karakter jujur merupakan karakter yang harus ditanamkan pada generasi muda. Kejujuran merupakan tolok ukur kepercayaan orang lain. Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya yang menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan dan tindakan (Kasnadi, 2017:15). Pengembangan karakter jujur dapat ditemukan dalam permainan tradisional jenis “dam-daman”, “dakon”, “gatheng”, “benthik”, “petak umpet”, “macanan”,

Permainan “dakon” atau yang disebut juga “congklak” mengajarkan kepada para pemainnya untuk berlaku jujur dalam permainannya. Mereka tidak boleh melewati lubang-lubang yang harus diisi kerikil, mereka harus mengisi satu untuk setiap lubang, mereka harus menyimpan di lumbung (penyimpanan) hanya satu kerikil. Begitu juga permainan “gatheng”. Mereka harus jujur dalam menghitung perolehan kerikil yang baru di dapatkannya, di samping itu juga harus jujur dalam menjumlah total akhir dari perolehan kerikil yang didapatkannya. Permainan tradisional “benthik” juga mengajarkan karakter jujur. Kejujuran dalam permainan ini terlihat pada penghitungan jarak yang didapatkan oleh pelempar kayu. Mereka tidak boleh berbohong dalam menghitungnya, mereka harus jujur karena lawan main tidak memedulikan penghitungannya. Dalam aturan permainan secara konvensional memang kejujuran yang harus dipegang bersama-sama. Agar lebih jelas dapat disimak ilustrasi berikut ini.

Langkah-langkah bermain dari permainan “benthik” ini adalah sebagai berikut; (1) pemain terlebih dahulu membuat lubang di tanah berbentuk persegi panjang atau juga bisa menggunakan dua batu bata sebagai ganti lubang, (2) pemain di bagi menjadi dua kelompok atau lebih yang sama jumlahnya, (3) perwakilan kelompok *suit*, untuk menentukan tim mana yang bermain terlebih dahulu, (4) tim yang kalah bertugas sebagai penangkap, (5) permainan dimulai dengan *cuthatan*, yaitu meletakkan bambu pendek di lubang lubang dengan posisi horizontal. Kemudian di lempar dengan menggunakan bambu panjang, (6) tim yang kalah berusaha menangkap bambu pendek yang dilempar. Jika di tangkap dengan dua tangan mendapat poin 15, kalau menangkap menggunakan tangan kanan mendapatkan 20 poin, sedangkan jika ketangkap dengan tangan kiri akan mendapatkan 25 poin, (7) jika tidak tertangkap, dihitung dengan kayu panjang dari letak di mana kayu kecil

jatuh ke arah lubang. Jumlah yang dihasilkan merupakan jumlah poin untuk tim yang main. (8). Jika tahap *cuthat* berhasil, dilanjutkan tahap *tutukan* (pukulan). Bambu yang pendek di taruh di dalam lubang dengan posisi berdiri miring. Kemudian di pukul ke atas menggunakan bambu panjang, ketika di udara bambu pendek dipukul ulang ke arah kelompok penangkap. Kelompok penangkap tugasnya sama berusaha menangkap bambu kecil yang dilempar.

7

### C. Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya. Tanggung jawab ini mencakup tanggung jawab kepada diri sendiri, orang lain, lingkungan, dan kepada Tuhan (Kasnadi, 2017:74). Permainan tradisional yang dimainkan dengan cara kelompok kerja (*team work*) mengandung nilai tanggung jawab yang tinggi. Permainan macam ini akan membentuk karakter tanggung jawab yang tinggi para pemainnya. Karakter tanggung jawab tercermin dalam permainan tradisional macam “gobak sodor”, “petak umpet”, “benthik”, “lompat tali”, “kasti”, “lintang alihan”, “perahu-perahunan”.

Sebagai contoh permainan yang membangun karakter tanggung jawab adalah permainan “perahu-perahunan”. Cara bermain pun cukup mudah dan praktis. Pemain dibagi menjadi tiga titik tugas, tugas pertama di bagian *start*. Tugas kedua di bagian lintasan yang dilalui perahu, dan tugas ketiga di *finish*. Masing-masing anak memiliki tugas sendiri, anak yang kebagian tugas di awal (*start*) bertugas untuk memulai pertandingan dan mengupayakan agar perahu tidak goyah. Anak yang bertugas pada lintasan jalannya perahu mengawasi jalannya perahu. Anak yang berada di garis *finish* tugasnya tidak hanya menunggu, tetapi melihat apakah perahu milik tim telah sampai atau belum. Jika belum sampai maka, tugasnya adalah mengecek untuk

menghindari kapal mengalami kecelakaan.

Begitu juga dalam permainan “kasti”, kelompok harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajibannya di samping kerja sama yang baik. Permainan kasti ini dilakukan secara beregu, setiap regu bertanggung jawab atas tugas yang diembannya, baik itu regu pemain yang memainkan bola maupun regu yang menjadi lawan.

Tanggung jawab sebagai regu yang memainkan bola terlihat pada deskripsi ini. Pemain di pos satu, yang mendapatkan tugas memukul bola, hendaknya memukul bola yang diumpankan oleh teman di dalam regu/*teamm*nya dengan tepat dan keras. Pemain yang harus berada di pos dua harus berusaha untuk pindah ke pos tiga, dan pemain yang berada di pos tiga harus berupaya keras dan berlari dengan kencang untuk kembali menuju pos satu dan bergiliran untuk memukul bola. Sedangkan, tanggung jawab sebagai tim lawan juga tidak kalah dengan tim yang memainkan bola. Pemain harus menjaga daerah yang sudah disepakati oleh regunya. Mereka di samping kerja sama yang baik harus berupaya keras untuk menangkap bola dan secepatnya memukulkan pada lawan mainnya. Kalau mereka bisa memukul lawan mainnya berarti permainan berganti. Regu penjaga bola tadi berganti menjadi tim yang memainkan bola.

Contoh lain permainan yang mendidik dan membentuk karakter tanggung jawab para pemainnya adalah permainan “gobak sodor”. Cara bermain permainan ini sangat mudah, yakni (1) dilakukan secara berkelompok, (2) setiap kelompok beranggotakan minimal 3 orang dan maksimal tidak terbatas (tergantung tempat yang tersedia). Kelompok tersebut mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing. Kelompok pertama sebagai tim penerobos dan kelompok kedua sebagai tim penjaga jalan yang harus dilewati tim penerobos. Sebagai tim penerobos harus mampu menerobos jalan yang dijaga ketat oleh tim lawan. Anggota tim



memunyai tugas masing-masing ada yang bertugas sebagai pengecoh, ada yang bertugas sebagai penerobos. Tim penerobos dinyatakan menang apabila kelompoknya berhasil melewati pintu tanpa tersentuh oleh tim penjaga, sedangkan tim penjaga dinyatakan menang apabila bisa mempertahankan setiap pintu agar tidak dilewati lawan.

Karakter tanggung jawab, dalam permainan ini diajarkan ketika masing-masing kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan misinya. Bagi tim penerobos masing-masing memiliki tanggung jawab atas timnya agar bisa melewati pintu tanpa tersentuh tim penjaga. Sedangkan, bagi tim penjaga pintu masing-masing bertanggung jawab untuk menjaga pintunya dengan baik, agar tim penerobos tidak sampai lolos melewati pintunya.

Baik dalam permainan “perahu-perahunan”, “kasti”, dan “gobak sodor” ini tampak jelas bahwa para pemain akan terinternalisasi nilai tanggung jawab atas tugas yang diembannya. Mereka tidak boleh iri dan lengah dengan tugas yang diberikannya. Mereka fokus terhadap penyelesaian tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Nilai-nilai seperti inilah yang kelak membentuk karakter tanggung jawab pada diri anak. Dengan permainan semacam “perahu-perahunan” ini ketika dewasa si anak akan terbiasa menerapkan karakter tanggung jawab. Mereka akan mempunyai integritas yang tinggi jika menerima tugas dan tanggung jawab. Pekerjaan yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya pasti dapat diselesaikan dengan baik.

#### D. Karakter Kerja Keras

Nilai kerja keras terkandung dalam permainan “egrang”, “layang-layang”, “balapan karung”, “tempurung kelapa”, “gobak sodor”, “benthik”, “kasti”, “petak umpet”, dan sebagainya. Permainan di atas tergolong permainan fisik, artinya permainan tersebut membutuhkan kekuatan fisik. Pengembangan motorik akan terlatih

dengan permainan tersebut. Jika sering melakukan permainan tersebut, otot para pemain akan terlatih menjadi kuat. Mereka akan menjadi pribadi yang kuat, tangguh baik secara fisik maupun secara mental.

Sebagai misal, permainan “egrang”, “balap karung”, “tempurung kelapa”, “dasti”, “damon karet”, “damon gambar”, merupakan permainan yang dikompetisikan. Di dalam permainan ini membutuhkan kerja keras dari para pemainnya. Mereka mempunyai motivasi yang tinggi dan hasrat yang kuat untuk memenangkan kompetisi. Permainan tersebut tanpa kerja keras tak mungkin dapat dimenangkannya.

Agar menjadi pemenang dalam permainan ini setiap pemain memang harus bekerja keras. Seperti permainan “Egrang”, pemain dimulai dengan mengangkat tubuhnya naik dan menginjak tempat kaki egrang. Mereka harus konsentrasi dengan baik, untuk menyeimbangkan tubuh, dan melaju dengan cepat ke garis finis. Proses bermain itulah yang bisa dimaknai anak-anak sebagai proses perjuangan menuju harapan (finis). Perjuangan ini yang sekali lagi menjadi jembatan untuk menumbuhkan nilai kerja keras dalam dirinya. Jika dibandingkan dengan permainan modern saat ini, mungkin permainan *egrang* lebih dalam memberikan manfaat bagi pemainnya. Jika permainan saat ini pemain cenderung disediakan sesuatu yang cepat, tidak harus ribet. Berbeda dengan permainan *egrang* yang mengajarkan sebuah proses. Mereka tidak langsung bermain, tetapi harus melewati tahap proses pembuatan alat permainan. Inilah yang kemudian menjadikan permainan *egrang* lebih dalam mengajarkan sebuah proses. Seperti halnya menjalani kehidupan ini, sangat penting bagi setiap pelakunya memaknai sebuah proses untuk menemukan hasil kehidupan yang mulia. Bukan jiwa instan yang mengabaikan proses dalam meraih mimpinya.

Permainan “kasti” merupakan salah satu permainan fisik. Dengan



permainan kasti ini, para pemain secara langsung akan melatih otot-otot di seluruh tubuhnya. Pemain secara otomatis menggerakkan seluruh bagian tubuh termasuk otot-otot kaki juga tangan. Mereka harus berlari menuju pos yang sudah ditentukan. Pemain penjaga harus selalu bergerak lincah dan terampil agar dapat menangkap bola dan melemparkannya mengenai lawan.

Permainan “kasti” selain berfungsi sebagai hiburan juga mengandung nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi perkembangan karakter anak. Nilai kerja keras, kerja sama, disiplin, demokratis, dan sportivitas terdapat dalam permainan tersebut. Nilai kerja keras tercermin ketika pemain berusaha untuk berlari sekencang mungkin menuju pos berikutnya. Berlari dengan tujuan agar tidak terkena bola yang dilempar lawan. Selain itu, dalam berlari setiap pemain dituntut memiliki kedisiplinan yang tinggi. Disiplin supaya dalam proses berlari tetap memperhatikan pemain lawan serta menghindari diri dari lemparan bola ke tubuhnya. Jika lemparan mengenai yang terjadi permainan akan berganti.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa permainan egrang, permainan kasti, permainan balap karung merupakan permainan yang menguras tenaga. Permainan tersebut membutuhkan kerja keras. Dengan permainan itu, para pemain mendapatkan transfer nilai kerja keras. Nilai kerja keras akan menjadi sebuah kebiasaan yang melekat pada diri anak, sehingga nilai tersebut menjadi karakternya. Mereka yang suka dan sering Bermain egrang, kasti, dan balap karung secara tidak langsung akan memiliki karakter kerja keras. Kebiasaan merupakan hal penting bagi pendidikan. Hal ini sesuai dengan teori behavioristik, bahwasanya karakter anak akan terbentuk karena proses afirmasi dalam proses yang panjang.

### **E. Karakter Sportif**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata “sportif” berarti “jujur”,

“bersifat kasatria”. Sedangkan, <sup>32</sup>ta “sportivitas” mengandung makna “sikap adil terhadap lawan”, “bersedia mengakui keunggulan lawan atau mengakui kekalahan ser<sup>31</sup>” (1990:857). Karakter sportif perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak, karena sportivitas merupakan bekal untuk hidup saat dewasa. Untuk membangun karakter sportif dapat melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang mengandung nilai sportivitas tinggi seperti (1) permainan “benthik”, (2) permainan “egrang”, (3) permainan “balap karung”, (4) permainan “kasti”, (5) permainan “petak umpet”, (6) permainan “dakon”, (7) permainan “gatheng”, (8) permainan “sepak bola kampung”, (9) permainan “bola volley kampung”, (10) dan sebagainya.

Permainan- permainan yang mengandung nilai sportivitas, biasanya permainan yang dilombakan atau yang membutuhkan penghitungan hasil terkait dengan kemenangan dan kekalahan. Sebagai misal, permainan “gatheng” dan permainan “dakon” merupakan permainan yang pada akhir permainan dihitung perolehan kerikilnya. Kerikil yang diperoleh untuk menunjukkan pemain mana yang menang dan pemain mana yang kalah. Kalah dan menang tergantung jumlah kerikil yang didapatkannya. Pemain yang mendapat kerikil paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

Nilai sportivitas terdapat pada sikap pemain yang menerima kekalahan dengan lapang hati. Di samping itu, nilai sportivitas tampak pada pemain secara sportif mengikuti aturan yang disepakati. Mereka jujur dalam menghitung jumlah kerikil yang didapatkannya. Nilai-nilai semacam itulah yang perlu dikembang dalam diri anak agak terbentuk karakter sportif. Permainan lain yang menunjukkan adanya nilai sportivitas terlihat pada permainan “balap karung” dan “egrang”. Dalam kedua permainan ini pemain dituntut untuk sportif dalam mengikuti aturan dalam permainan tersebut.

Mereka juga harus bisa menerima kekalahan dari lawan bermain. Karena siapa yang sampai ke garis finis terlebih dahulu mereka itulah yang dinyatakan menang dalam perlombaan permainan tersebut.

Nilai sportivitas, terwujud pada kepatuhan para pemain terhadap aturan-aturan main. Setiap permainan selalu ada aturan-aturan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Begitu juga dengan permainan yang menjunjung sportivitas tinggi di dalamnya ada peraturannya, meski tidak ada aturan tertulis, terbukti disepakati bersama dan sudah menjadi *pakem* dalam diri anak-anak (para pemain) yang sudah saling mengerti.

#### F. Karakter Toleran

Permainan tradisional cenderung mengandung nilai toleransi yang sangat tinggi. Toleran berarti lapang hati, lembut, bertenggang, terbuka. Sementara, kata toleransi mengandung makna pemaafan, penerimaan, keterbukaan, tenggang rasa (Endarmoko, 2007:677). Hal ini, karena permainan tradisional lebih banyak yang dilakukan secara bersama-sama. Oleh karenanya, tanpa toleransi yang tinggi permainan tidak dapat dilaksanakan. Permainan tradisional yang mengandung nilai toleransi tinggi adalah permainan yang biasanya dimainkan dengan cara berkelompok atau membutuhkan pemain lebih dari dua orang. Para pemain dikelompokkan ke dalam sebuah team yang dituntut untuk kompak. Mereka wajib bekerja sama antar yang satu dengan yang lain. Agar mampu mengalahkan tim lawan mereka harus benar-benar menjadi *team work* yang solid. Misalnya, permainan “bola volly kampung”, “sepak bola kampung”, “gobak sodor”, “kasti”, “bentik”, “mobil-mobilan”, dan sebagainya.

Salah satu permainan tradisional yang mengandung nilai toleransi adalah permainan “mobil-mobilan”. Jika melihat permainan tradisional yang satu ini, nilai toleransi turut dibangun di dalamnya. Toleransi dapat dipahami bersama ketika para pemain bersama-

sama mengumpulkan barang-barang bekas untuk membuat mobil, kemudian bersama-sama menyusun/merangkai mobil, juga bersama-sama membuat lintasan main. Kegiatan kebersamaan itu, meski sederhana tetapi tanpa sadar secara perlahan mereka memahami tentang indahnya toleransi. Dalam permainan ini, semua aktivitas dilakukan bersama-sama apabila ada teman yang kurang pas untuk melakukan tugasnya mereka memaklumi dan membantu. Dengan demikian secara tidak langsung mereka belajar pentingnya toleransi untuk membangun sebuah tujuan yang direncanakan bersama-sama. Dengan saling menghargai, saling bertenggang rasa, pekerjaan berat bisa dapat berubah menjadi lebih mudah dan ringan.

Contoh di atas, menunjukkan bahwa nilai toleransi ini selalu berbarengan dengan nilai kerja sama. Tidak ada toleransi kalau tidak ada kerja sama. Kerja sama yang baik akan melahirkan toleransi yang tinggi. Nilai ini yang penting untuk dipelajari bagi setiap orang, sebab nilai ini akan memberikan pemahaman mengenai kehakikatan manusia yang tidak bisa hidup sendiri. Untuk itu kebersamaan dan toleransi, antara orang satu dengan yang lainnya dalam mewujudkan sebuah kehidupan yang baik sangat diperlukan.

Mengenai nilai toleransi, hal terpenting yang harus dipelajari bagi setiap orang adalah pemahaman mengenai kehakikatan manusia yang tidak bisa hidup sendiri. <sup>24</sup> al ini menunjukkan bahwa manusia tidak saja sebagai makhluk individu melainkan juga sebagai makhluk sosial. Dalam kehidupan bermasyarakat manusia wajib saling menghormati, saling menghargai, saling bertenggang rasa dalam mewujudkan masyarakat yang damai dan sejahtera.

#### 2 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media

pembentukan karakter anak. Hal ini, karena dalam permainan tradisional tersebut terkandung nilai-nilai luhur yang pantas untuk ditransformasikan kepada anak-anak. Nilai luhur tersebut merupakan sebuah kearifan lokal yang dapat membentuk karakter pemainnya.

Dengan permainan tradisional karakter anak yang dapat dibentuk adalah (1) karakter kerja sama, (2) karakter jujur, (3) karakter tanggung jawab, (4) karakter kerja keras, (5) karakter sportif, dan (6) karakter toleran.

9

#### Daftar Pustaka

Andriani, Tuti. 2012. "Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9, No. 1, Januari-Juli 2012.

22

Endarmoko, Eko, 2006. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Jakaria, 2016. "Kontribusi Pendidikan Karakter terhadap Pembangunan Karakter Bangsa". *Jurnal Pendidikan Karakter J.A.W.A.R.A*, vol 2, No. 2, 2016.

Kasnadi. 2017. *Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Rakyat Ponorogo*. Ponorogo: Tjah Njero bekerja sama dengan SKIP PGRI Ponorogo.

18

Koesuma, Doni. 2007. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Jaman Global*. Jakarta: Grasindo.

17

Moeliono, Anto M. dkk. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

23

Muslich, Manshur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensial*. Jakarta: Bumi Aksara.

8

Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Nucci, L. P. & Darcia Narvaez. 2014. *Handbook Pendidikan Moral dan Karakter*. (terjemahan Imam Baehaqi dan Derta Sri Widowatie). Bandung: Nusa Media.

12

Nur, Haerani. 2013. "Membangun Karakter Anak Melalui Melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan Karakter Tahun III*, No1, Februari 2013.

13

Ratna, Nyoman Kutha. 2014. *Peranan Karya Sastra, Seni, dan Budaya dalam Pendidikan karakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

21

Undang-undang Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.

8

Zulnuraini. 2011. "Pendidikan Karakter: Konsep, Implementasi, dan Pengembangannya di Sekolah Dasar di Kota Palu" *Jurnal DIKDAS*, No. 1. Vol. 1, September 2012.



# PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER

## ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.rangkumanmakalah.com">www.rangkumanmakalah.com</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
4	<a href="http://pgsduntad.com">pgsduntad.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://mcm-net.blogspot.com">mcm-net.blogspot.com</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
7	<a href="http://ejournal.unp.ac.id">ejournal.unp.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1%

9	<a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	<1%
10	<a href="http://sma1kudus.sch.id">sma1kudus.sch.id</a> Internet Source	<1%
11	<a href="http://madib.blog.unair.ac.id">madib.blog.unair.ac.id</a> Internet Source	<1%
12	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1%
13	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1%
14	<a href="http://ejournal.upi.edu">ejournal.upi.edu</a> Internet Source	<1%
15	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1%
16	<a href="http://nuansa-pendikar.blogspot.com">nuansa-pendikar.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
17	<a href="http://www.nuansamasel.blogspot.com">www.nuansamasel.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
18	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
19	Priyo Sularso. "UPAYA PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL MELALUI EKSTRAKURIKULER KARAWITAN DI SMP NEGERI 1 JIWAN TAHUN 2016", Citizenship	<1%

---

20	<a href="http://blog.uad.ac.id">blog.uad.ac.id</a> Internet Source	<1%
21	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1%
22	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1%
23	<a href="http://ppkn.ums.ac.id">ppkn.ums.ac.id</a> Internet Source	<1%
24	<a href="http://mahasiswa.ung.ac.id">mahasiswa.ung.ac.id</a> Internet Source	<1%
25	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	<1%
26	<a href="http://untuksebuahhasilbutuhproses.blogspot.com">untuksebuahhasilbutuhproses.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
27	<a href="http://kurniawannanang.wordpress.com">kurniawannanang.wordpress.com</a> Internet Source	<1%
28	<a href="http://kunt34.blogspot.com">kunt34.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
29	<a href="http://sdnegerimoro.blogspot.com">sdnegerimoro.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
30	<a href="http://wakafcenter.com">wakafcenter.com</a> Internet Source	<1%

---



31 repository.radenintan.ac.id <1%

Internet Source

32 sejarahsatriawan.blogspot.com <1%

Internet Source

33 www.sstv.co.id <1%

Internet Source

34 www.balita-anda.com <1%

Internet Source

35 eprints.uns.ac.id <1%

Internet Source

36 tugaskampuss.blogspot.com <1%

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off