



2019

# PERMAINAN TRADISIONAL

sebagai wahana

## *Pendidikan Karakter*





# PERMAINAN TRADISIONAL

Sebagai wahana Pendidikan Karakter



PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

2019

## **Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter**

### **Penanggung Jawab**

Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan

### **Tim Penyusun**

Mikka Wildha Nurrochsyam, Unggul Sudrajat, Genardi Atmadiredja  
Bambang Hendarta Suta Purwana

### **Penyunting Isi**

Hurip Danu Ismadi, Irsyad Zamjani, Sugih Biantoro

### **Penyunting Bahasa**

Bakti Utama, Kaisar Julizar

### **Desain sampul dan isi**

Genardi Atmadiredja, Bonifatius G.K

x + 95 hlm; 14,8 cm x 21 cm

ISBN: 978-602-0792-56-9

### **Penerbit :**

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

### **Redaksi :**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Gedung E Lantai 19

Jalan Jenderal Sudirman-Senayan, Jakarta 10270

Telp. +6221-5736365

Faks. +6221-5741664

Website: <http://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>

Email: [puslitjakbud@kemdikbud.go.id](mailto:puslitjakbud@kemdikbud.go.id)

Cetakan pertama, Juli 2019

PERNYATAAN HAK CIPTA

© Puslitjakdikbud/Copyright@2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

## KATA SAMBUTAN

**P**enelitian yang berjudul “Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter” merupakan pelaksanaan program kerja Bidang Penelitian Kebudayaan pada Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018 yang bertujuan untuk memberikan dukungan kebijakan bagi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Sejak pertama diimplementasikan hingga kini pendidikan karakter selalu dievaluasi dan disempurnakan, di antaranya melalui penelitian berkelanjutan. Penelitian ini merupakan kajian berkelanjutan yang bertujuan untuk menyempurnakan Penguatan Pendidikan Karakter.

Pertimbangan mendesak agar permainan tradisional ini menjadi wahana bagi pendidikan karakter dapat dilaksanakan merata di seluruh Indonesia. Oleh karena itu, berbagai pihak perlu bersinergi, baik pemerintah pusat, pemerintah daerah, sekolah, dan sanggar kesenian dan budaya, serta partisipasi masyarakat, dalam mengembangkan permainan tradisional sebagai wahana untuk penguatan pendidikan karakter. Jika kebijakan ini dilaksanakan, akan berdampak bagi pelestarian kebudayaan serta peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Jakarta, Juli 2019  
Kepala Pusat,

Muktiono Waspodo

## KATA PENGANTAR

Indonesia adalah bangsa yang besar yang mempunyai beragama suku bangsa dengan budaya dan bahasa yang beragam. Demikian pula Indonesia mempunyai bermacam-macam jenis dan ragam permainan tradisional yang tersebar di seluruh penjuru nusantara. Menurut statistik kebudayaan 2017 diperkirakan terdapat sebesar 785 jenis permainan tradisional terdapat di Nusantara. Di ujung timur Pulau Jawa, tepatnya di Banyuwangi, dikenal ada permainan *egrang*, *dakon*, *main bekel*, *engklek*, *layangan*, dan *selodoran*.

Di Jawa Tengah dan DI Yogyakarta juga dikenal permainan yang sama, antara lain *gobak sodor*, *dakon*, *engklek*, *cublak-cublak suweng*, *jamuran*, *petak umpet* dan *bekel*. Sedangkan di luar pulau Jawa, di Makassar, misalnya dikenal permainan gasing, sedangkan di Kalimantan Selatan terdapat permainan khas yang disebut dengan *dende*, *gasing* dan *ceper*. Di Sumbawa misalnya terdapat permainan khas antara lain: *petak umpet*, *berapan kebo*, *iwak*, dan *maenjaran*.

Pada saat ini di era teknologi dan informasi, permainan tradisional telah tergantikan dengan video, sehingga praktis permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Kehadiran permainan tradisional di kalangan anak-anak saat ini menjadi penting karena permainan tradisional mampu mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak-anak yang termuat dalam olah pikir, olah rasa, dan olah raga. Dalam olah

pikir, permainan tradisional mampu untuk mengajarkan keruntutan berpikir secara logis, seperti yang terlihat dalam permainan tebak kata. Permainan tradisional juga mampu untuk mengembangkan olah rasa, seperti nyanyi-nyanyian yang menyertai permainan tradisional mampu membangun keindahan estetis anak-anak. Dan yang penting bahwa permainan tradisional mampu untuk menyehatkan raga atau jasmani untuk tumbuh lebih sehat.

Dalam permainan tradisional itu mengandung nilai karakter utama. Nilai-nilai karakter utama itu diketahui dari dua hal. Pertama, secara intrinsik nilai karakter utama itu melekat pada permainan tradisional itu sendiri. Kedua, secara ekstrinsik nilai karakter itu muncul ketika ditempatkan dari konteks apa permainan itu dilaksanakan. Nilai karakter utama dalam permainan tradisional, antara lain:

- Nilai religiositas

Nilai karakter religiositas mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa diwujudkan dalam perilaku untuk melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, serta hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Secara ekstrinsik, seluruh permainan tradisional mengandung nilai religiositas ketika ditempatkan dalam keseluruhan konteks permainan yang di dalamnya terdapat *hom pimpah*, yaitu penentuan atau undian bagi pemain yang bermain lebih dahulu.

Istilah *Hom pimpah* mempunyai makna yang berarti bahwa segala sesuatunya dari Allah dan kembali kepada Allah.

- Permainan tradisional juga mengandung nilai nasionalisme

Nilai karakter nasionalisme merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. Hal itu menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Secara ekstrinsik, seluruh permainan tradisional itu mengandung nilai nasionalisme kalau ditempatkan dalam konteks waktu dan tempat permainan itu dilaksanakan. Permainan - tradisional yang dilaksanakan untuk memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia atau Hari Pahlawan akan mempunyai nilai nasionalisme karena secara tidak langsung permainan tradisional dihubungkan dengan rasa cinta terhadap tanah air dengan cara berpartisipasi dalam perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia.

- Permainan tradisional mempunyai nilai kemandirian

Nilai karakter kemandirian merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung kepada orang lain dan menggunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Salah satu permainan tradisional yang mempunyai nilai kemandirian adalah *congklak*. Permainan ini dimainkan oleh dua orang saling berhadapan. Peralatan yang digunakan adalah biji-bijian dan kayu yang sudah dilubangi (dibuat semacam cerukan) sejumlah 14 lubang. 6 lubang saling berhadapan dan 2 lubang sebagai lumbung masing-masing pemain yang terletak di ujung

kanan dan kiri pemain. Biji-bijian yang biasa digunakan dalam permainan *dakon* ini adalah biji kecil atau biji buah sawo yang sudah tua. Permainan ini melatih kepekaan dalam berhitung, memperhitungkan, membangun semangat kompetitif, dan kejujuran. Hal itu merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.

- Permainan tradisional mengandung nilai gotong-royong

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, bersahabat dengan orang lain, dan memberi bantuan pada mereka yang miskin, tersingkir, dan membutuhkan pertolongan. Nilai gotong royong dalam permainan tradisional salah satunya bisa kita telusuri dari permainan *gobak sodor*. Permainan ini mengutamakan ketangkasan dan kecepatan fisik. Permainan *gobak sodor* biasanya dimainkan oleh 2 kelompok. Setiap kelompok berjumlah 3-5 orang.

Permainan ini dilakukan di tempat terbuka dengan menggunakan panduan garis bagi tim yang berperan sebagai penjaga. Terdapat 2 garis horizontal dan 1 garis vertikal yang terbentang di antara garis horizontal. Setiap penjaga berperan menjaga agar lawan tidak melalui garis yang sudah ditentukan. Ketika pemain lawan terkena penjaga, mereka akan berganti peran menjadi penjaga. Pemain yang berperan sebagai penyerang diharuskan menembus penjaga garis. Dengan demikian, setiap kelompok harus bekerja sama dalam menembus penjaga garis.

Nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain, kerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

- Permainan tradisional mengandung nilai Integritas

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan serta memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, konsisten dalam tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Dalam permainan seperti *gobak sodor*, *dakon*, *bekel*, *kelereng*, *congklak*, *lompat tali*, dan *sepak tekong* semua permainan ini membutuhkan integritas dalam pengertian membutuhkan sikap kejujuran dari pemainnya.

Mengingat permainan tradisional penting untuk perkembangan potensi anak-anak, maka permainan tradisional ini dapat dimanfaatkan untuk mentransformasikan nilai-nilai karakter utama kepada peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah-sekolah, yang dikenal dengan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter). Nilai karakter utama dalam permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam tiga jalur pendidikan, yaitu berbasis budaya kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat.

- Nilai permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam Pendidikan Karakter Berbasis Kelas

Nilai karakter utama permainan tradisional dapat diintegrasikan kepada seluruh mata pelajaran di sekolah. Permainan tradisional

dapat menjadi sarana untuk pembelajaran pelajaran matematika, fisika, PKN, dan seluruh mata pelajaran. Dalam mata pelajaran itu permainan tradisional dipraktikkan kemudian guru atau pendidik dapat memberikan refleksi atau informasi bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter utama. Dengan demikian, peserta didik mendapat keuntungan, antara lain cepat memahami pelajaran yang dipelajarinya karena dipraktikkan langsung melalui sarana permainan tradisional, misalnya pelajaran fisika mengenai pelajaran “gaya” dapat dipraktikkan dengan permainan *egrang*.

- Nilai permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah

Nilai karakter dalam permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam pendidikan karakter berbasis budaya sekolah melalui kegiatan ekstrakurikuler, seperti pramuka. Permainan tradisional juga dapat dilaksanakan pada waktu pagi hari dan pada waktu istirahat untuk mengisi waktu-waktu luang di sekolah. Permainan tradisional dapat juga dilaksanakan dalam festival-festival di sekolah.

- Nilai permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat

Permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam pendidikan karakter berbasis masyarakat. Pendidikan dalam keluarga dan di lingkungan sekitarnya dapat diterapkan permainan tradisional untuk mentransformasikan nilai-nilai karakter. Festival permainan tradisional untuk peserta didik yang dilaksanakan oleh pemerintah

daerah merupakan sarana yang sangat efektif untuk penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat.

Jakarta, Desember 2018

Tim Peneliti

# DAFTAR ISI

<b>KATA SAMBUTAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Sasaran.....	9
E. Keluaran.....	9
F. Ruang Lingkup/ Batasan.....	9
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b> .....	11
A. Pendekatan.....	11
B. Variabel.....	12
C. Fokus dan Lokus.....	13
D. Teknik Pengumpulan Data.....	13
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	15
A. Pendidikan Karakter.....	15
B. Penelitian-Penelitian Terdahulu.....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	23
A. Persepsi Peserta Didik terhadap Permainan Tradisional ...	23
B. Persepsi terhadap Permainan Video.....	35
C. Persepsi Permainan Tradisional berbasis Kelas.....	38
D. Pemanfaatan Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sekolah.....	43
E. Pemanfaatan Permainan Tradisional Berbasis Masyarakat.....	46
F. Jenis dan Ragam Permainan Tradisional.....	50

G. Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional.....	61
1. Nilai Religiositas.....	61
2. Nilai Nasionalisme.....	63
3. Nilai Kemandirian .....	63
4. Nilai Gotong-Royong.....	65
5. Nilai Integritas.....	65
H. Implementasi Pemanfaatan Permainan Tradisional .....	66
1. Pendidikan Karakter Berbasis Kelas.....	66
2. Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah.....	68
3. Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat.....	69
I. Kendala dan Hambatan .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan.....	83
B. Rekomendasi.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

**B**erbagai *dolanan* atau permainan tradisional, seperti *gatheng*, *watangan*, dan *jethungan* sudah ada sejak zaman Kerajaan Mataram (Sukirman Dharmamulya, 1992/1993). Sukirman Dharmamulya menuliskan bahwa permainan *gatheng* pada zaman Mataram dikenal melalui cerita Raden Rangga yang suka bermain dengan menggunakan batu yang besar-besar. Peninggalan batu *gatheng* alat bermain Raden Rangga ini hingga sekarang masih tersimpan di Kotagede. Namun, kebenaran batu itu merupakan alat bermain *gatheng* tidak dapat dipastikan.

Permainan *walangan* dikenal sejak zaman Mataram, seperti yang dikisahkan oleh pengarang Yasawidagda dalam bukunya *Sangkan Paran*. Dalam buku tersebut diceritakan bahwa setiap hari Sabtu para pemuda zaman Mataram suka bermain *watang* dengan mengendarai kuda. Permainan itu dilakukan di alun-alun. Oleh karena itu, permainan ini mengandung keterampilan berkuda sambil menyerang musuh. Jadi, permainan itu bersifat latihan kewiraan atau kemiliteran. Permainan *jethungan* semasa pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono I dikisahkan dalam serat *Patilasan Pasanggrahan Taman Sari* oleh A.S. Dwijosarogo,

yang menerangkan bahwa *Sumur Gumuling* dipergunakan oleh keluarga raja untuk bermain *jethungan*. Permainan *jethungan* merupakan latihan kecekatan bergerak ketika menghadapi musuh. Jadi, permainan tersebut memiliki latar belakang latihan kemiliteran.

Penciptaan semua jenis permainan tentunya mempunyai tujuan. Permainan anak seperti *sumbar*, *gatheng*, dan *ungelang* diciptakan untuk mendidik anak agar teliti (*titi pratitis*), cekatan, dan jernih penglihatannya. Permainan *dakon*, *cublak-cublak suweng*, dan *kubuk* mendidik anak tentang perhitungan dan perkiraan. Permainan *gobag* dan *trunbung* mendidik anak agar kuat, sehat, cekatan, berani, dan tajam penglihatannya. Permainan *meronce* (menyusun) bunga, menyulam daun pisang atau *janur*, dan membuat tikar juga berfaedah untuk pendidikan tabiat, ketertiban, dan teraturan.

Daerah-daerah di Indonesia mempunyai berbagai permainan tradisional. Permainan tersebut mempunyai tujuan atau daya tarik. Di Sumenep Madura terdapat permainan *Bal Budi* untuk mendidik disiplin, gotong royong. Kemudian ada permainan *penteng* untuk hiburan (Budhisantoso, 1991). Di Dataran Tinggi Gayo ada permainan *Pacu Kude* (Rusdi, 2011). Namun, saat ini permainan-permainan tersebut ada yang sudah punah karena permainan tersebut dianggap sudah tidak menarik lagi. Kalaupun masih ada, sarana untuk permainan tersebut sudah tidak tersedia lagi.

Terkait dengan permainan yang saat ini banyak digemari di masyarakat, menurut Irma, permainan masa kini sebenarnya tidak sebagus permainan tradisional yang lebih memiliki makna.

Permainan tradisional selain membuat anak-anak berpikir, melatih fisik, juga merekatkan kekerabatan dan toleransi di antara mereka. Seni dan *dolanan* tradisional memiliki banyak nilai-nilai positif dalam membentuk karakter manusia (Irawati, 2012). Oleh karena itu, menarik dicermati apakah ada korelasi antara permainan yang kini populer dengan perilaku generasi muda sekarang? Terlepas dari semua itu, permasalahan kekerasan di kalangan generasi muda seperti: saling pukul, maupun tawuran kerap terjadi saat ini bahkan untuk alasan sepele.

Dalam bukunya, Mohammad Takdir Ilahi mengutarakan ironi kegagalan pendidikan karakter dan permasalahan umum pendidikan di Indonesia dimulai dari krisis moral, spiritual, keluhuran budaya, orientasi dan kebijakan, dan psikologi. Selain itu, buku ini menyajikan pula problem penerapan pendidikan karakter dan analisis kegagalan pendidikan karakter (Takdir, 2014). Penulis lain yang berpikir bahwa karakter kita saat ini sudah luluh lantak adalah Edy, seorang penulis buku tentang Revolusi.

Karakter Bangsa menurut Pemikiran M. Soeparno. Ia mengatakan bahwa pentingnya pendidikan karakter merupakan pemikiran atau kajian mengenai nilai budaya. Edy juga mengutarakan bahwa pemikiran mendasar yang konstruktif tentang karakter bangsa perlu dikaji karena menurutnya karakter bangsa saat ini kian luluh lantak. Dalam tulisannya juga dirumuskan tentang karakter bangsa yang diharapkan, antara lain: jujur pada diri sendiri, menghentikan sikap menyalahkan budaya, dan kembali ke falsafah negara (Edy, 2006).

Kajian yang terkait karakter sesungguhnya sudah sangat lama dan banyak menawarkan pemikiran dengan perspektif yang berbeda-beda. Salah satunya adalah studi yang dilakukan oleh Margaret Mead. Menurutnya studi kebudayaan dan kepribadian pada dasarnya merupakan studi perilaku individu dalam proses belajar. Studi kepribadian lebih ke arah perilaku individu dan psikologi, sedangkan studi kebudayaan lebih ke arah proses belajar, transformasi, dan perilaku kelompok masyarakat (Mead, 1962). Perilaku kelompok masyarakat dari berbagai daerah tersebut akan mencerminkan ciri yang oleh Mead disebut karakter budaya.

*“These studies attempt to delineate how the innate properties of human beings, the idiosyncratic elements in each human being, and the general individual patterns of human maturation are integrated within a shared social tradition in such a way that certain regularities appear in the behavior of all members of culture which can be described as a culturally regular character (cultural character)”*

Studi ini berupaya untuk menggambarkan bagaimana sifat-sifat tersembunyi manusia, unsur-unsur yang istimewa dalam setiap manusia, dan pola individual yang umum dari kedewasaan manusia terintegrasikan dalam tradisi masyarakat yang dibagikan dengan cara reguler tertentu yang tampak dalam tindakan dari seluruh anggota-anggota budaya yang dapat dikembangkan sebagai karakter khusus secara kultural (karakter budaya). Kondisi terkait karakter tersebut juga menjadikan adanya pemikiran bahwa terdapat fakta-fakta yang mencitrakan bangsa ini tidak baik di pandangan bangsa lain. Hal itu menjadi salah satu alasan diadakannya pertemuan antara aktivis dan pakar pendidikan di Indonesia pada 14 Januari 2010. Acara sareshan tersebut

melibatkan banyak tokoh masyarakat, praktisi pendidikan, pemuka agama, budayawan, dan berbagai pihak lain yang bertujuan menggali masukan yang akan dijadikan acuan untuk menyusun Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa (Hendri. K, 2013: x).

Pendidikan karakter menyimpan misi penting dan mulia, yakni mencetak generasi-generasi unggul yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian positif seperti jujur, disiplin, kreatif, memiliki hasrat juang yang tinggi, bertanggung jawab, pantang menyerah, memiliki jiwa kepemimpinan, serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pentingnya pendidikan karakter untuk bangsa juga pernah dikatakan oleh Presiden Pertama Republik Indonesia, Bung Karno, “Bangsa ini harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter (*character building*) karena *character building* inilah yang akan membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju dan jaya, serta bermartabat. Jika *character building* ini tidak dilakukan, bangsa Indonesia akan menjadi bangsa kuli”.

Sementara itu, saat ini telah terjadi pergeseran perilaku. Siswa pada masa kini cenderung ditandai dengan kebiasaan menggunakan perangkat teknologi. Sejak usia dini, sebagian besar siswa telah mengenal ponsel (telepon seluler) dan perangkat teknologi lainnya. Sebagian dari mereka mengenal ponsel sebagai alat untuk bermain dan menonton video. Kebiasaan siswa zaman sekarang yang akrab dengan teknologi pada dasarnya bukan merupakan hal yang buruk. Kemahiran akan dunia teknologi dipandang turut menjamin keberhasilan siswa pada masa

mendatang. Namun, efek sampingnya adalah penggunaan teknologi yang belum pada waktunya perlu juga menjadi perhatian. Di antara beberapa masalah yang kerap muncul adalah beragam aplikasi dan permainan senantiasa diunduh meskipun tidak sesuai dengan perkembangan usianya.

Dengan mengunduh aplikasi dan permainan yang tidak sesuai dengan peruntukan usia, secara psikologis mental anak akan terganggu. Adegan kekerasan, agresivitas, dan perilaku anarki dalam permainan video berkaitan dengan masalah yang akan ditimbulkannya, seperti, depresi, fobia sosial, dan menurunnya peringkat siswa di sekolah (Paddock, 2011). Hal itu sebaiknya menjadi perhatian orang tua. Pengawasan terhadap permainan anak bisa menjamin tumbuh kembang dan cara berpikir anak sesuai usia dan kebutuhannya.

Dalam membangun pola pikir dan karakter anak, sejak zaman dahulu permainan tradisional dianggap mampu mewedahi kebutuhan tersebut. Permainan tradisional yang sarat muatan nilai filosofis merupakan sebuah wahana belajar yang menyenangkan. Melalui permainan tradisional, anak dapat belajar tanpa merasa digurui. Pada konteks ini, antara permainan tradisional dan permainan masa kini seringkali dibedakan berdasarkan manfaatnya. Permainan masa kini seolah-olah tidak memiliki manfaat dan hanya membawa pengaruh buruk kepada anak. Sementara itu, permainan tradisional dianggap memiliki nilai lebih karena memiliki muatan filosofis yang bisa membuat pemainnya menjadi lebih arif. Pada intinya kedua jenis permainan tersebut memiliki nilai-nilai yang bisa dipetik manfaatnya. Namun, potensi penyalahgunaan perangkat mutakhir yang digunakan pada

permainan masa kini cenderung lebih besar. Kecenderungan dari perangkat masa kini adalah mengedepankan privasi sehingga pengawasan oleh orang lain, terutama oleh orang tua, menjadi sangat minim. Berbeda dengan permainan tradisional yang dimainkan di tempat terbuka dan berada di ruang-ruang yang mudah diawasi satu sama lain.

Mohamad Zaini Alif pendiri komunitas permainan 'Hong' di Bandung dalam artikelnya (*Gatra.com*) menjelaskan mengenai proses transmisi nilai melalui media permainan. Ia memberikan contoh pada masyarakat Baduy yang membekali anak di sana dengan sebilah golok. Golok yang dibekali kepada anak suku Baduy tersebut menjadi alat untuk membuat beragam jenis permainan, seperti mobil-mobilan yang terbuat dari buah kelapa dan kayu. Hasilnya adalah anak Baduy akan mahir menggunakan golok dari usahanya menghasilkan beragam permainan yang mereka kehendaki dengan memanfaatkan material alam (Birdieni, 2018).

Dari contoh tersebut dapat dibayangkan tujuan dari pengenalan suatu perangkat atau alat fungsional melalui pendekatan bermain. Dalam konteks masyarakat Baduy, kita bisa melihat bahwa golok merupakan alat fungsional yang harus dikuasai oleh orang Baduy, sehingga sedini mungkin anak Baduy wajib membiasakan diri untuk terampil menggunakan golok yang kelak akan berguna dalam menjalani kehidupannya. Sementara itu, pada masyarakat perkotaan sekarang ini seorang anak lebih diperkenalkan dengan gawai mutakhir berteknologi tinggi. Sedini mungkin anak telah dibiasakan untuk menggunakan gawai tersebut melalui permainan atau aplikasi lainnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Nilai budaya merupakan konsep abstrak dari sebagian besar warga masyarakat tentang sesuatu yang dianggap penting dan berharga dalam kehidupan sehari-hari (Koentjaraningrat, 1990). Satu contoh, nilai budaya yang dianggap hal penting dalam kehidupan bermasyarakat antara lain rasa hormat baik terhadap diri sendiri, orang lain, maupun semua bentuk kehidupan. Kemudian, tanggung jawab, kejujuran, dan toleransi merupakan nilai-nilai budaya yang tampaknya perlu lebih ditanamkan lagi pada generasi selanjutnya agar sikap dan perilaku mereka menjadi lebih baik (Lickona, 2013).

Apabila kita memperhatikan sejarah permainan tradisional yang banyak mengandung nilai, permainan yang dapat dipakai sebagai sarana pendidikan patut diperhatikan. Oleh karena itu, pemerintah, dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertanggung jawab dalam persoalan pendidikan karakter anak bangsa perlu menciptakan dan melakukan sosialisasi aplikasi permainan anak-anak di dalam pendidikan luar sekolah. Aplikasi permainan itu dapat juga dilakukan di jam pelajaran sekolah. Aplikasi permainan yang sarat nilai pendidikan karakter di sekolah dapat memacu anak-anak untuk memainkannya pada saat di rumah atau tempat permainan lain. Untuk mewujudkan pemikiran seperti itu, pemerintah jangan hanya melihat permainan tradisional yang sudah tidak ada dan tidak disukai oleh anak-anak, tetapi menciptakan jenis permainan baru yang mempunyai kandungan nilai budaya.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui persepsi peserta didik terhadap permainan tradisional.
2. Mengidentifikasi ragam, jenis, dan nilai permainan tradisional yang mengandung muatan pendidikan karakter
3. Merumuskan strategi pemanfaatan permainan tradisional untuk terciptanya inovasi dan implementasi permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter baik di sekolah maupun di luar sekolah.

### **D. Sasaran**

Sasaran penelitian ini adalah siswa sekolah menengah pertama dari sekolah rintisan (*piloting project*) yang telah mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter.

### **E. Keluaran**

Penelitian ini akan menghasilkan naskah rekomendasi kebijakan penguatan pendidikan karakter berdasarkan “Kajian Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Wahana Pendidikan Karakter”.

### **F. Ruang Lingkup/ Batasan**

Ruang lingkup penelitian meliputi (1) bentuk-bentuk permainan tradisional anak yang memiliki kandungan pendidikan karakter bagi anak-anak di sekolah rintisan (*piloting project*) di tingkat Sekolah Menengah Pertama yang telah mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter dan (2) ruang lingkup spasial

penelitian, yaitu di D.I. Yogyakarta, Magelang (Jawa Tengah),  
Banyuwangi (Jawa Timur), Denpasar (Bali), dan Sumbawa (NTB).

# BAB II

## METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan

**D**alam penelitian ini siswa, guru, dan orang tua berperan sebagai agen, sedangkan permainan sebagai habitus. Agen dipahami sebagai suatu penghasil langsung dari makna-makna objektif yang tindakan dan pekerjaannya merupakan produk modus operandi yang bukan penghasil, melainkan pemilik penguasaan tanpa disadari (Bourdieu, 1995; Mudjijono, 2005). Selanjutnya, konsep habitus dipinjam dari pemikiran Bourdieu dalam tulisannya yang berjudul *The Purpose of Reflexive Sociology: The Chicago workshop dan Language and Symbolic Power*. Bourdieu mengemukakan bahwa habitus adalah sejumlah watak yang menunjukkan kecenderungan perilaku bertindak dan bereaksi dengan cara-cara tertentu.

Watak menghasilkan tindakan, persepsi, dan sikap yang bersifat teratur kecuali ada upaya mengkoordinasi atau mengatur secara sadar dengan aturan tertentu. Watak yang menjadi bagian dari habitus tak terhitung banyaknya, terstruktur, bertahan lama, menurun, dan bisa menjalar ke orang lain sehingga perlu diperhatikan (Bourdieu, 1995; 1992).

Dengan berdasar pada gagasan tentang agen dan habitus, serta metodologi dan analisis yang tajam diharapkan sekolah dapat

menerapkan kurikulum model pendidikan penuh waktu (*fullday*) yang memanfaatkan berbagai jenis permainan tradisional, permainan lama, dan permainan baru yang mempunyai kandungan nilai untuk mendukung pendidikan karakter peserta didik. Hal tersebut tentunya dengan penekanan bahwa pendidikan di luar ruangan, melalui permainan, akan dapat menanamkan nilai-nilai budaya yang luhur untuk membentuk pendidikan dan karakter anak didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melalui wawancara yang mendalam terhadap siswa, pendamping, orang tua, dan tokoh masyarakat guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai jenis-jenis permainan tradisional anak yang meliputi proses belajar anak, proses transformasi nilai-nilai budaya, dan proses pembentukan karakter dalam diri anak melalui permainan tradisional tersebut. Selain pendekatan kualitatif juga digunakan pendekatan kuantitatif dengan memberikan kuesioner kepada responden.

## **B. Variabel**

Data kuantitatif dari lapangan diolah dengan memakai program SPSS agar memudahkan dan menajamkan analisis baik untuk tiap variabel maupun antarvariabel utama yang diteliti. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan keluaran sebagai dasar rekomendasi membantu sekolah agar lebih mencerdaskan siswa dan membentuk karakter generasi yang akan datang. Dalam penelitian ini terdapat lima variabel, yaitu 1) nilai religiositas, 2) nilai nasionalisme, 3) nilai kemandirian, 4) nilai gotong-royong, dan 5) nilai integritas (Hendarman, 2016).

### **C. Fokus dan Lokus**

Penelitian ini dilakukan di lima wilayah, yaitu D.I. Yogyakarta, Magelang (Jawa Tengah), Banyuwangi (Jawa Timur), Makassar (Sulawesi Selatan), dan Sumbawa (NTB) dengan pertimbangan kelima kota tersebut merupakan kota berbasis pelajar yang mempunyai sekolah yang relatif maju dan sarat dengan budaya. Dari penelitian ini diharapkan dapat muncul jenis permainan daerah yang berbeda dan dapat memperkaya khasanah permainan yang dapat dipakai sebagai acuan.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui kajian kepustakaan dan dokumen terkait (*desk research*), wawancara mendalam (*depth interview*), observasi (*observation*), dan kuesioner. Sebelum wawancara dilakukan, pedoman wawancara dibuat untuk meminimalkan keterasingan peneliti dengan para informan sekaligus menjajaki fisibilitas untuk dapat bekerja sama (Faisal, 1990: 54-55). Hal itu dianggap penting karena informan pada setiap strata dipastikan tidak dapat memberikan informasi yang lugas dan apa adanya karena diduga akan membedah hal-hal yang sifatnya sensitif untuk diinformasikan.

Lewat teknik wawancara akan digali data selengkap-lengkapnyanya, tidak saja tentang yang diketahui dan dialami informan, melainkan juga yang ada di balik pandangan dan pendapat informan. Untuk itu, pedoman wawancara dan alat bantu berupa kertas dan alat tulis dipersiapkan secara matang sebelum wawancara dilakukan. Data yang berhasil dijaring, khususnya yang bersumber melalui wawancara mendalam, bisa dijamin

objektivitasnya. Artinya, bias subjektivitas peneliti bisa ditekan serendah mungkin dan dikendalikan dengan diskusi dengan informan dan telaah hasil penelitian serupa sebelumnya.

Peneliti juga melakukan diskusi-diskusi dengan sejumlah sejawat yang memahami permasalahan yang sedang diteliti. Untuk membantu dan memudahkan pengumpulan data primer, peneliti mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan buku catatan lapangan, panduan wawancara, rekaman suara, dan kamera. Data sekunder diperoleh dari instansi terkait, penelusuran internet, penelusuran dokumen, kajian terhadap literatur, peraturan perundangan, dan data pendukung lainnya.

# BAB III

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pendidikan Karakter

**M**enurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Secara bahasa, pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok melalui upaya pengajaran dan pelatihan”. Jadi, pendidikan mengandung arti proses dalam membina, melatih, dan memelihara anak atau siapapun sehingga menjadi manusia santun, cerdas, kreatif, berguna bagi diri, keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Dalam pengertian lain, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Hendri mengemukakan bahwa pendidikan karakter terkait dengan perspektif lain, yaitu pijakan untuk titik tolak penelaahan pendidikan dan karakter. Menurut Hendri, “Pendidikan karakter terdiri dari dua kata, yakni pendidikan dan karakter. Kedua kata ini memiliki arti dan makna

yang berbeda. Namun, ketika digabungkan, akan memiliki makna dan semangat lain hingga memiliki kekuatan tersendiri untuk mengubah kepribadian anak-anak. Pendidikan berasal dari kata “didik” yang memiliki banyak arti, di antaranya pelihara, bina dan latih. Ketika ditambahkan imbuhan “pe-kan”, artinya menjadi proses atau imbuhan dalam mendidik atau melatih” (Hendri, 2013).

Selain pemahaman tersebut, terdapat berbagai pengertian tentang karakter, antara lain, diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, tabiat, dan watak yang membedakan seseorang dari orang lain. (B.N, 2003). Pemahaman konsep karakter lain dapat dicermati dari pendapat filsuf Aristoteles. Aristoteles mendefinisikan karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri sendiri dan orang lain. Lain lagi dengan konsep karakter yang dikemukakan oleh seorang filsuf kontemporer bernama Michael Novak. Menurutnya karakter merupakan “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religio-sitas, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah.” Sebagaimana yang ditunjukkan Novak, tidak ada seorang pun yang memiliki semua kebaikan itu karena setiap orang memiliki beberapa kelemahan. Orang-orang dengan karakter yang sering dipuji bisa jadi sangat berbeda antara satu dengan lainnya.

Program Penguatan Pendidikan Karakter merupakan sebuah kebijakan pendidikan yang digagas sebagai implementasi dari Nawacita Presiden Joko Widodo dan Wakil Presiden Jusuf Kalla. Program ini terintegrasi dengan Gerakan Nasional Revolusi Mental

(GNRM) (Penguatan Pendidikan Karakter, 2018). Nilai-nilai utama karakter yang akan ditanamkan kepada peserta didik meliputi 5 nilai, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan landasan hukum bagi kebijakan PPK yang bertujuan membekali peserta didik dalam menghadapi masa depan. Generasi mendatang membutuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan mampu berkolaboratif. Ini menjadi salah satu manfaat gerakan PPK. Melalui olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik), gerakan PPK mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki peserta didik.

Gerakan PPK pada tahun 2018 memasuki tahun ketiga dari 5 tahun yang direncanakan. Pada tahun 2018 fokus gerakan PPK memasuki tahap uji coba, implementasi kemandirian yang bertahap dari tingkat SD dan SMP di 34 provinsi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Pada tahapan ini pemantauan dan evaluasi telah dijalankan. Hasil evaluasi dan kajian yang dilakukan BSNP selama dua tahun terakhir menunjukkan rumusan kompetensi masih terkotak-kotak dalam dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Suryadi, 2017). Dari hasil kajian dan evaluasi yang serupa juga menyatakan bahwa dimensi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan perlu dibuatkan gradasi kompetensinya agar lebih operasional, jelas, dan terukur (Suryadi, 2017). Pada intinya gerakan PPK ini mengharmonisasikan seluruh aspek yang ada dalam diri peserta

didik dan dioptimalkan sesuai dengan kompetensi dan tingkat pendidikannya.

## **B. Penelitian-Penelitian Terdahulu**

Studi kebudayaan dan kepribadian sudah banyak dilakukan. Ada tiga kajian yang terkait dengan kepribadian dalam kerangka suatu kebudayaan. Pertama, kajian terkait proses belajar (pengasuhan), transfer dari generasi ke generasi, dan perilaku kelompok masyarakat. Kedua, kajian perilaku individu lebih menekankan pada penggunaan metodologi psikologi, seperti teori belajar (*learning theory*), analisis psikologi, dan aliran psikologi gestalt. Ketiga, kajian tentang karakter lebih menekankan pada studi budaya. Terkait dengan studi ini dalam perspektif *national character* dapat dicermati metodologi yang dikemukakan oleh Mead (1962: 396-421).

Sehubungan dengan itu, perlu dipahami bahwa objek penelitian ini adalah permainan pada anak, tetapi penekanannya terletak pada nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Studi nilai merupakan unit kajian kebudayaan pada warisan takbenda (*intangible*) karena konsep tersebut ada pada tingkat ide. Oleh karena itu, prinsip pemahaman kebudayaan dalam kajian ini meminjam konsep yang dikemukakan oleh Goodenough, bahwa kebudayaan bukan suatu fenomena material; kebudayaan bukan terdiri atas barang-barang, orang, serta perilaku atau emosi-emosi. Kebudayaan seperti pengorganisasian dari bentuk-bentuk barang (kebendaan atau material) ini berada dalam benak (pikiran) orang-orang tersebut, model-model perasaan mereka, dan

intrepretasi hubungan di antara mereka dan sejenis lainnya (Ahimsa-Putra, 1985).

Dalam sebuah studi yang terkait dengan pendidikan, Durkheim mengkaji bahwa pendidikan merupakan sebuah keharusan yang harus dilakukan oleh manusia untuk tumbuh dan berkembang dengan meningkatkan energi yang tersembunyi untuk membentuk mental sejak anak-anak.

*No doubt, no one has ever thought that man is, at the outset, as soon as he enters life, all that he can and should be. It is quite clear that the human being is formed only progressively in the course of a slow growth which begins at birth and is completed only at maturity. But they supposed that this growth is only a realization of potentialities and only brings to light the latent energies which existed, fully formed, in the physical and mental organism of the child. They assumed that there is one human nature, the forms and properties of which are determinable once and for all, and the pedagogical problem consisted of investigating how the educational influence should be exercised on human nature so defined (Durkheim, 1977).*

“Tidak diragukan, tidak ada yang pernah berpikir bahwa manusia, sejak semula, begitu dia memasuki kehidupan, semua yang dia dapat dan apa yang seharusnya, cukup jelas bahwa manusia terbentuk sungguh-sungguh secara progresif dalam perjalanan pertumbuhan yang lamban yang dimulai saat lahir dan menjadi matang hanya pada saat dewasa. Tetapi mereka mengira bahwa pertumbuhan ini hanya merupakan realisasi dari potensi dan hanya memunculkan energi tersembunyi yang ada, terbentuk sepenuhnya, dalam organisme fisik dan mental anak. Mereka

berasumsi bahwa ada satu sifat manusia, bentuk dan sifat yang ditentukan untuk semua, dan masalah pedagogik terdiri dari menyelidiki bagaimana pengaruh pendidikan harus dilakukan pada sifat manusia yang ditentukan” (Durkheim, 1977).

Penjabaran Durkheim tentang pendidikan sangat mendukung penelitian ini karena pendidikan memiliki keunikan atau objek prinsip dan ketertarikan yang bersifat individual. Hal itu akan bermakna melalui kondisi kreativitas sosial yang berlangsung untuk mempertahankan eksistensinya. Dapatkah masyarakat bertahan apabila di antara anggota-anggotanya hanya cukup dengan menjaga eksistensi homogenitasnya? Pendidikan yang berlangsung secara terus-menerus akan senantiasa menjadi kekuatan dalam homogenitas sampai tahap kecocokan, dalam pemahaman anak, pada esensi kesamaan dalam persyaratan kehidupan kolektif (Durkheim, 1977).

Pendidikan luar sekolah atau pendidikan di sekolah yang dilakukan di ruang terbuka dengan media permainan mengharuskan pemerintah untuk menciptakan konsep permainan secara holistik. Selanjutnya, permainan tersebut lewat sekolah disosialisasikan ke masyarakat, siswa, dan orang tua. Keluarga perlu dilibatkan karena merupakan kelembagaan sosial terkecil masyarakat. Bagi orang Jawa, keluarga merupakan sumber keamanan dan perlindungan. Bagi setiap orang Jawa, keluarga yang terdiri atas orang tua, anak-anak, dan biasanya suami atau isteri merupakan orang-orang terpenting di dunia. Mereka itulah yang memberikan kesejahteraan emosional serta titik keseimbangan dalam orientasi sosial. Mereka memberikan bimbingan moral, membantu anak-anak berkembang dengan mempelajari nilai-nilai

budaya Jawa. Proses sosialisasi itu merupakan proses kesinambungan di sepanjang hidup manusia (Geertz, 1985).

Kohlberg. L. mengemukakan bahwa setiap anak akan melewati tahapan cara berpikir. Tahapan tersebut mencerminkan tiga tingkatan anak dalam menilai kehidupannya, yaitu tahap pertama disebut prakonvensional (umur 4--9 tahun), tahap kedua disebut konvensional (umur 10-15 tahun), dan tahap ketiga disebut pascakonvensional (umur 15 tahun ke atas) (Supratiknya, 1994). Mengacu pemahaman tersebut, subjek penelitian tentang nilai ini adalah siswa sekolah dasar usia 10 tahun hingga sekolah menengah tingkat pertama kelas 9. Artinya, mereka berada pada rentang usia konvensional dan pascakonvensional.

Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia ada lima variabel nilai karakter utama yang perlu diperhatikan, yaitu 1) religius, 2) nasionalisme, 3) kemandirian, 4) gotong-royong, dan 5) integritas (Hendarman, 2016). Semua nilai karakter tersebut akan menjadi patokan untuk menelusuri jenis permainan yang ada di dalam masyarakat.



Peserta didik bermain permainan tradisional

# BAB IV

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**B**ab ini akan memaparkan dan membahas hasil dari penelitian yang dilakukan kepada peserta didik yang dilakukan di lima wilayah penelitian, yaitu persepsi siswa-siswi SMP terhadap permainan tradisional, jenis dan ragam permainan tradisional, serta nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut. Dengan mengetahui nilai-nilai dalam permainan tradisional itu, dapat memudahkan peserta didik untuk mengimplementasikan permainan tradisional itu pada pendidikan karakter di sekolah. Selanjutnya, paparan dan pembahasan mengenai permainan tradisional yang dimanfaatkan untuk pendidikan karakter baik di sekolah maupun luar sekolah.

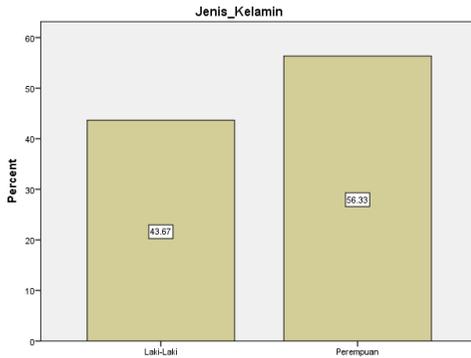
### **A. Persepsi Peserta Didik terhadap Permainan Tradisional**

#### 1. Gambaran Umum Responden

Jumlah data responden yang terkumpul sebanyak 387 yang terdiri atas siswa dan siswi di empat lima kabupaten/kota di wilayah penelitian, dengan jumlah rata-rata sekitar 100 responden setiap SMP. Gambaran umum karakteristik responden survei ini ditunjukkan dalam diagram berikut ini.

## 1) Jenis Kelamin

Diagram 1



Komposisi perbandingan jenis kelamin dapat dilihat pada diagram 1, yaitu dari 387 responden sebesar 58 persen adalah perempuan dan sebesar 43 persen laki-laki

## 2) Usia

Diagram 2

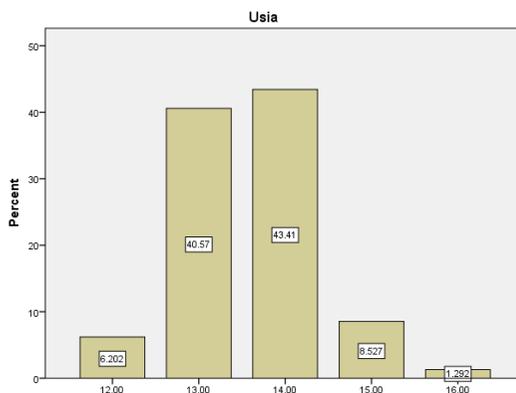
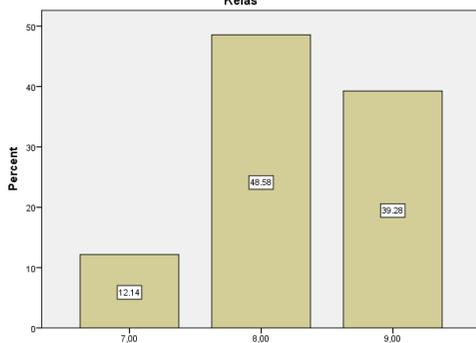


Diagram 2 memperlihatkan bahwa usia responden bervariasi antara 12 tahun sampai dengan 16 tahun dengan responden terbanyak adalah usia 14 tahun, sebanyak 43,41%, usia 13 tahun sebesar 40,57%, usia 15 tahun sebesar 8,51%, usia 12 tahun sebesar 6,20%, dan usia 16 tahun sebesar 1,29%.

### 3) Kelas

Diagram 3



Kelas dengan jumlah terbanyak responden adalah kelas 8 dari total responden sebesar 387 orang sebesar 48,58% dan kelas 9 dengan reponden sebesar 12,14%.

### 2. Permainan Tradisional Sangat Besar Penggemarnya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun dikatakan tradisional, tetapi permainan tersebut tetap banyak digemari oleh siswa, seperti yang ditunjukkan oleh diagram berikut.

Diagram 4

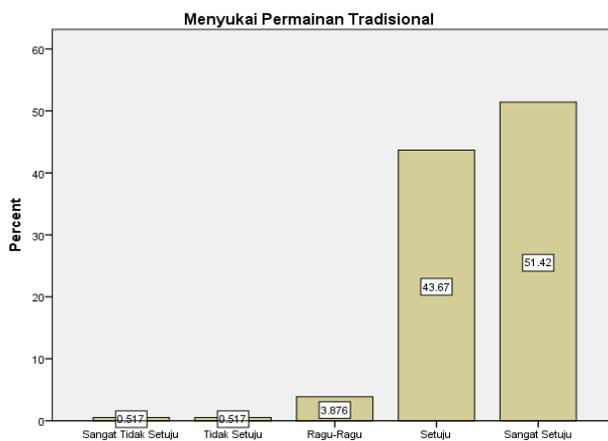
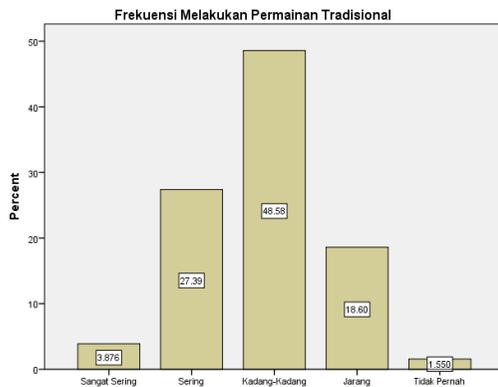


Diagram 4 menunjukkan bahwa responden mempunyai kegemaran yang tinggi untuk melakukan permainan tradisional, yaitu sejumlah 43,67% menjawab setuju dan 51,42% menjawab sangat setuju. Kalau ditotal keduanya terhitung sebesar 95,09 %, menjawab menyukai permainan tradisional. Angka ini termasuk dalam kategori tinggi. Hanya sebagian kecil saja yang menjawab sangat tidak setuju dan tidak setuju yaitu masing-masing 0,517%.

Diagram 5



Persentase kegemaran para responden terhadap permainan tradisional tampak pada tabel di samping. Yang menjawab kadang-kadang sebesar 48,50%, jarang sebesar 18,80%, dan tidak pernah sebesar 1,55%.

### 3. Persepsi terhadap Permainan Tradisional

Kegemaran siswa dan siswi itu atas permainan tradisional tidak hanya sekadar dilakukan tetapi mengandung nilai pendidikan karakter. Permainan tradisional mempunyai nilai rekreatif, edukatif, dan reflektif. Dalam kaitannya dengan nilai-nilai pendidikan karakter, nilai-nilai itu dihayati oleh anak-anak tidak hanya secara rekreatif, tetapi juga reflektif, yaitu mengajarkan suatu

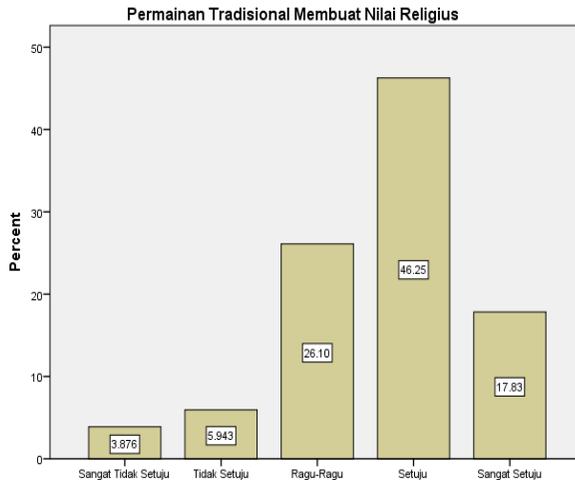
pengetahuan. Berikut ini adalah persepsi responden terhadap 18 nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan tradisional. Lima karakter utama Penguatan Pendidikan Karakter dapat dijabarkan menjadi 18 nilai sebagai berikut:

<b>Nilai</b>	<b>Deskripsi</b>
1. Religiositas	Nilai yang menunjukkan sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain
2. Kejujuran	Nilai yang menunjukkan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3. Toleransi	Nilai yang menunjukkan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya sendiri.
4. Kedisiplinan	Nilai yang memperlihatkan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja keras	Nilai yang menunjukkan perilaku yang bersungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif	Nilai yang memperlihatkan cara berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Kemandirian	Nilai yang memperlihatkan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis	Nilai yang memperlihatkan cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain

<b>Nilai</b>	<b>Deskripsi</b>
9. Rasa ingin tahu	Nilai yang memperlihatkan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
10. Semangat kebangsaan	Nilai yang memperlihatkan cara berfikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11. Cinta Tanah Air	Nilai yang memperlihatkan cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.
12. Menghargai prestasi	Nilai yang memperlihatkan sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/Ko-munikatif	Nilai yang memperlihatkan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta damai	Nilai yang menunjukkan sikap perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar membaca	Nilai yang memperlihatkan kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Nilai yang memperlihatkan sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-

Nilai	Deskripsi
	upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli sosial	Nilai yang menunjukkan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung jawab	Nilai yang menunjukkan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya) negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Diagram 6



Pada diagram 6 tampak bahwa permainan tradisional dapat membentuk sikap religiusitas. Hal itu ditunjukkan dengan 46,25% responden menjawab setuju dan 17,83% menjawab

sangat setuju sehingga total responden yang menyatakan setuju sebesar 74,11%, yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 3,878 %, dan yang tidak setuju sebesar 5,943%

Diagram 7

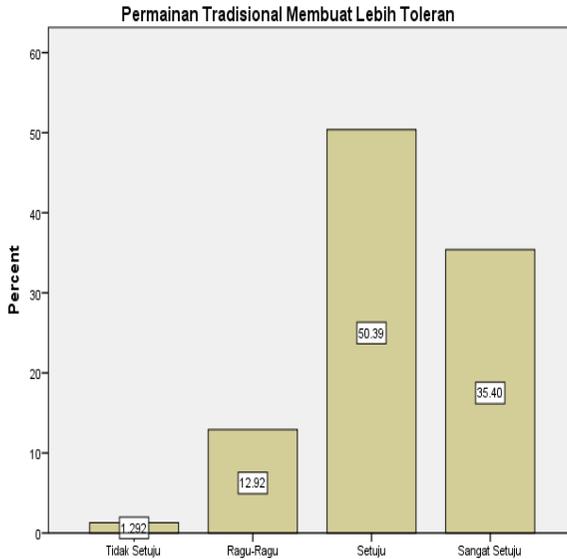


Diagram 7 menunjukkan bahwa responden mempersepsikan permainan tradisional dapat membentuk sikap toleran. Hal itu diperlihatkan bahwa 50,39% responden menjawab setuju dan 35,40% menjawab sangat setuju sehingga total jumlah responden yang menyatakan setuju sebesar 85,79%, dan yang menjawab tidak setuju sebesar 1,292%.

Diagram 8

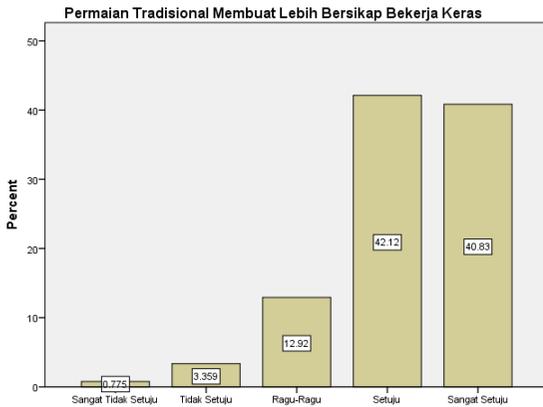


Diagram 8 menunjukkan persepsi responden bahwa permainan tradisional dapat memacu diri untuk bekerja keras. Responden yang setuju sebanyak 42,12% dan yang sangat setuju sebesar 40,83%.

Diagram 9

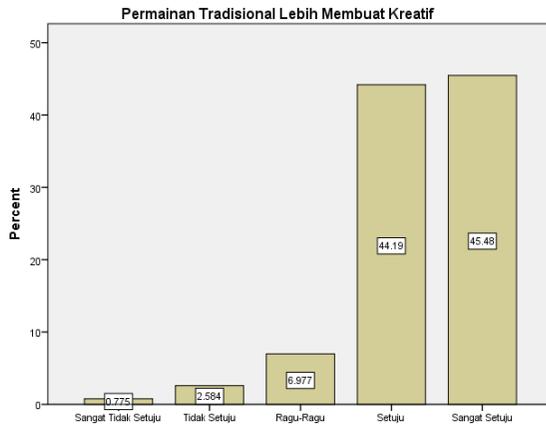
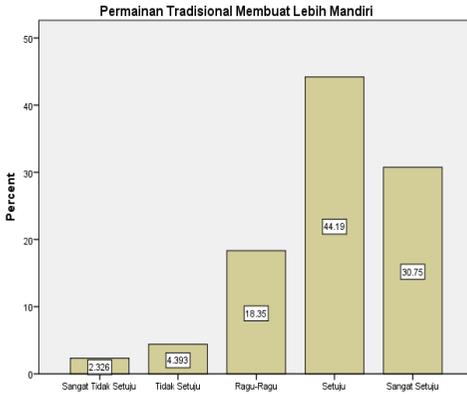


Diagram 9 menunjukkan bahwa responden mempersepsikan permainan tradisional dapat membuat lebih kreatif. Hal itu diperlihatkan bahwa 44,19% responden menjawab setuju dan 45,48%

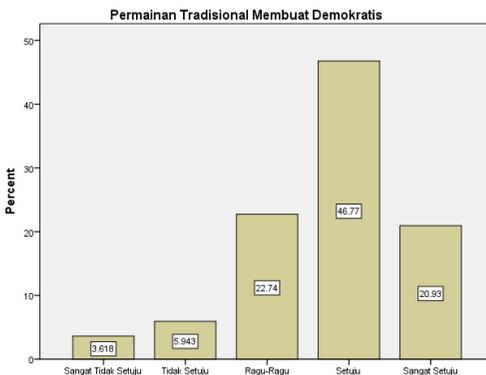
menjawab sangat setuju, sedangkan yang sangat tidak setuju sebesar 0,775% dan tidak setuju 2,584 %.

Diagram 10



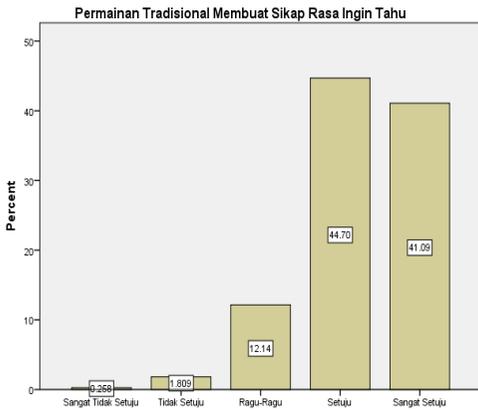
Permainan tradisional juga membuat responden lebih mempunyai sikap mandiri. Hal itu diperlihatkan bahwa 44,19% responden menjawab setuju dan 39,75% menjawab sangat setuju, sedangkan yang menjawab tidak setuju sebesar 4,393% dan yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 2,32%.

Diagram 11



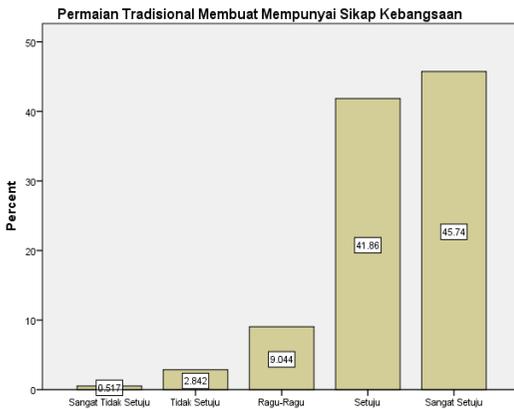
Permainan tradisional juga membentuk sikap demokratis. Hal itu tercermin dari 46,77% responden menjawab setuju dan 20,93% menjawab sangat setuju, sedangkan 3,618% menjawab sangat tidak setuju dan 5,943% menjawab tidak setuju.

Diagram 12



Permainan tradisional dapat membentuk sikap rasa ingin tahu. Hal itu mendapatkan setuju sebesar 44,70% dan 41,09% menjawab sangat setuju, sedangkan 0,258% menjawab sangat tidak setuju dan yang menjawab tidak setuju sebesar 1,809%.

Diagram 13



Permainan tradisional dapat membentuk sikap kebangsaan. Hal itu tercermin dari 41,86% menjawab setuju dan 45,74% menjawab sangat setuju, sedangkan yang menjawab tidak setuju sejumlah 0,517% dan 2,842% menjawab tidak setuju.

Diagram 14

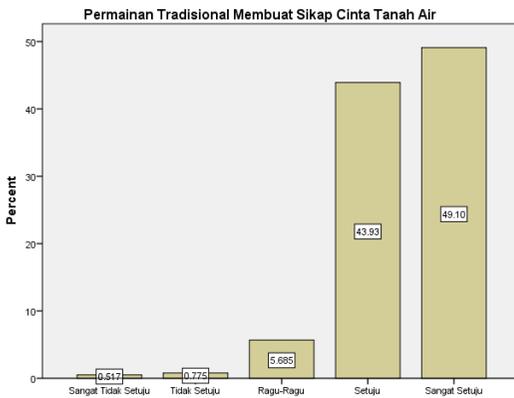


Diagram 14 menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membuat sikap cinta tanah air. Sebesar 43,93% menjawab setuju dan 49,10% menjawab sangat setuju. Hanya 0,517% yang menjawab sangat tidak setuju dan 0,775% yang menjawab tidak setuju.

Diagram 15

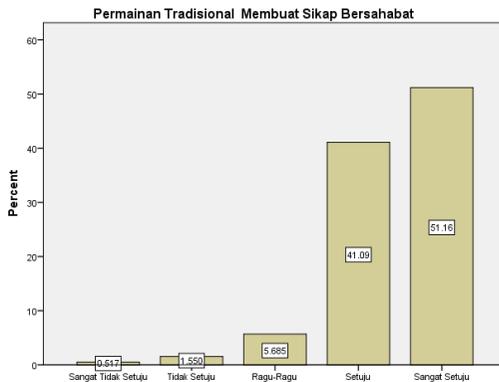


Diagram 15 menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membentuk sikap bersahabat. Sebanyak 41,09% menjawab setuju dan 51,1% menjawab sangat setuju. Yang

menjawab tidak setuju sejumlah 0.517% dan tidak setuju sejumlah 1.550%.

Berdasarkan persepsi peserta didik terhadap nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh peserta didik berpendapat bahwa permainan tradisional mengandung 18 nilai karakter. Hal itu dapat dilihat dari jawaban mereka cenderung menjawab setuju dan sangat setuju sangat besar.

## B. Persepsi terhadap Permainan Video

Diagram 16

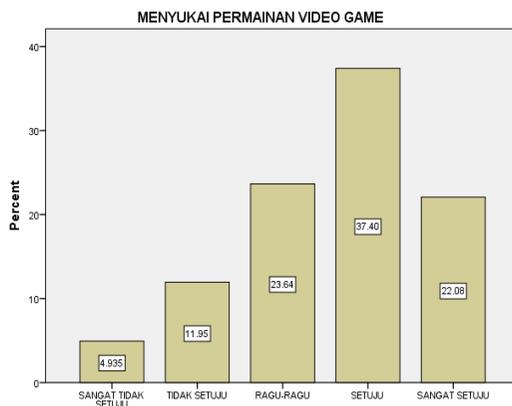


Diagram 16 memperlihatkan bahwa responden yang menyukai permainan video permainan cukup besar, yaitu 37,40% mengatakan setuju dan 22,08% sangat setuju sehingga 59,48% dari total responden menyukai permainan *video game*, sedangkan, 4,93% sangat tidak setuju dan 11,95% tidak setuju.

Diagram 17

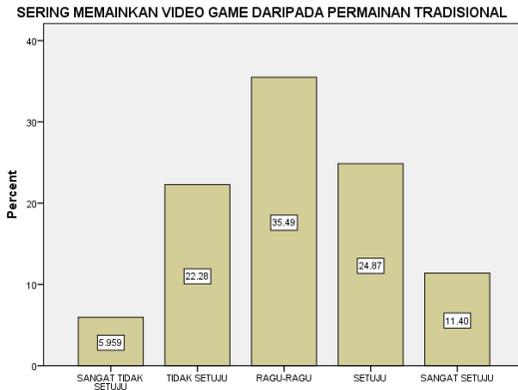


Diagram 17 menunjukkan bahwa responden lebih sering memainkan video permainan daripada permainan tradisional. Hal itu ditunjukkan dengan peserta didik yang menjawab setuju sebesar 24,87% dan yang menjawab sangat setuju sebesar 11,40%. Kalau dijumlah keduanya, sebesar 36,27% responden menyatakan setuju, sedangkan yang mengatakan sangat tidak setuju sebesar 5,959% dan yang mengatakan tidak setuju sebesar 22,28% kalau dijumlah angkanya sebesar 28,239%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan video masih sangat diminati peserta didik daripada permainan tradisional.

Jawaban responden mengenai persepsi permainan video dalam kaitannya dengan nilai-nilai karakter menunjukkan bahwa peserta didik cenderung mengatakan bahwa nilai-nilai karakter itu kurang terdapat pada permainan video permainan. Hal itu dapat dilihat dari peserta didik cenderung menjawab sangat tidak setuju dan tidak setuju lebih besar daripada peserta didik yang menjawab sangat setuju dan setuju, yaitu seperti yang diperlihatkan pada nilai-nilai religiusitas, toleransi, bekerja keras, kemandirian,

demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, rasa cinta kepada tanah air, menghargai prestasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, jujur dan disiplin.

Namun, terdapat jawaban yang mencolok dari responden terhadap nilai karakter, yaitu mengatakan bahwa untuk nilai kreativitas dan bersahabat/komunikatif cenderung mengandung nilai-nilai karakter yang besar dalam permainan video permainan, seperti yang terlihat pada diagram berikut ini.

Diagram 18

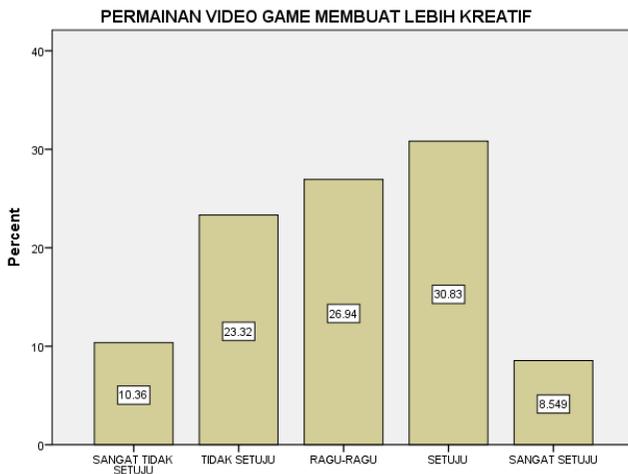


Diagram 18 menunjukkan bahwa persepsi responden menjawab nilai karakter kreatif lebih dominan dalam permainan *video game*, dengan jawaban responden sebesar 30,83% menjawab setuju dan 8,549% menjawab sangat setuju. Kalau ditotal sejumlah 39,379% responden menjawab setuju, sedangkan 10,36% menyatakan sangat tidak setuju dan 23,32% mengatakan

tidak setuju. Jadi jumlah total yang menyatakan tidak setuju berjumlah 33,68%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang menyatakan nilai kreatif cukup besar pada permainan video.

Diagram 19



Diagram 19 menunjukkan bahwa persepsi responden menjawab nilai bersahabat/ komunikatif lebih dominan dalam permainan video permainan, dengan jawaban responden sebesar 25,13% menjawab setuju dan 11,92% menjawab sangat setuju. Kalau ditotal berjumlah 37,05% dari keseluruhan responden menjawab setuju, sedangkan yang menyatakan sangat tidak setuju 12,44% dan yang mengatakan tidak setuju 19,69%. Jadi, kalau total responden yang menyatakan tidak setuju berjumlah 32,12%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang menyatakan nilai bersahabat/ komunikatif cukup besar pada permainan video.

### C. Persepsi Permainan Tradisional berbasis Kelas

Berikut ini adalah pemanfaatan permainan tradisional untuk pendidikan karakter berbasis kelas. Permainan tradisional dapat

digunakan untuk penguatan pendidikan karakter dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dalam pengertian bahwa dalam permainan tradisional itu dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran.

Diagram 20

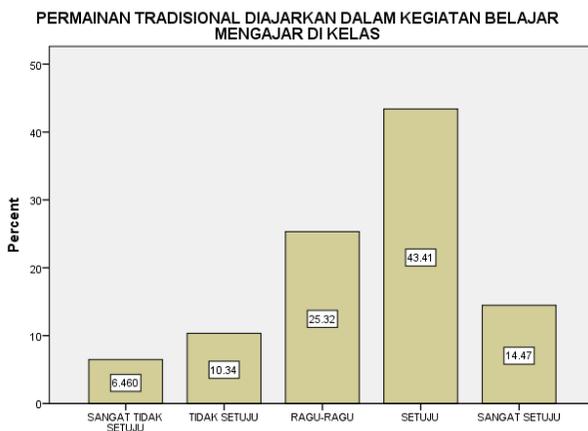


Diagram 20 memperlihatkan bahwa peserta didik yang menjawab setuju jika permainan tradisional itu diajarkan sebagai kegiatan belajar mengajar di kelas menunjukkan angka yang sangat besar yaitu 43,41% dan yang menjawab sangat setuju sejumlah 14,47%, sedangkan yang menjawab sangat tidak setuju sejumlah 6,460% dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 10,34%.

Diagram 21

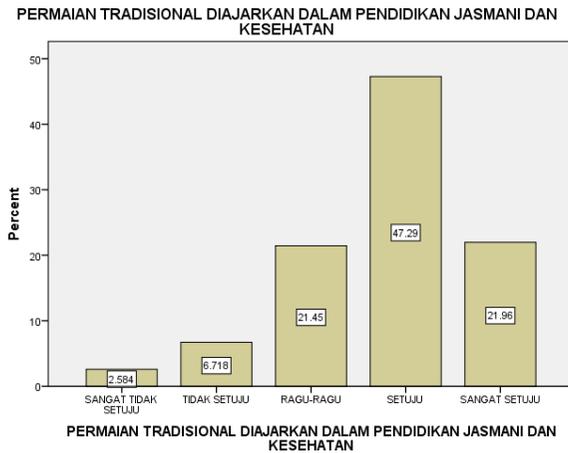


Diagram 21 menunjukkan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar dan mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan cukup besar. Sejumlah 47,29% responden menjawab setuju dan 21,96% menjawab sangat setuju, sedangkan yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 2,584%, dan yang tidak setuju sebesar 6,718%.

Diagram 22

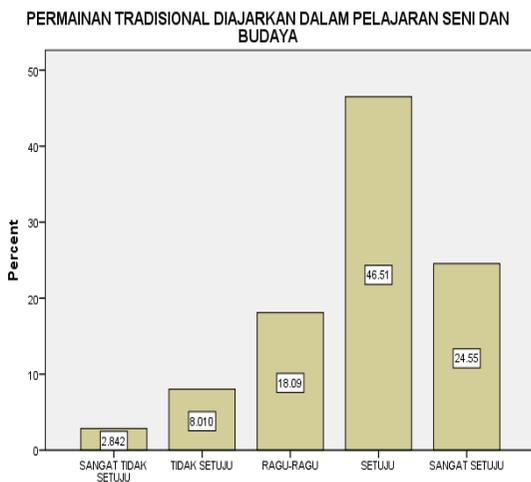


Diagram 22 menunjukkan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar dan mengajar pada mata pelajaran Seni dan budaya cukup besar. Sejumlah 46,51% responden menjawab setuju dan 24,55% menjawab sangat setuju, sedangkan yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 2,842% dan yang tidak setuju sebesar 8,010%.

Diagram 23

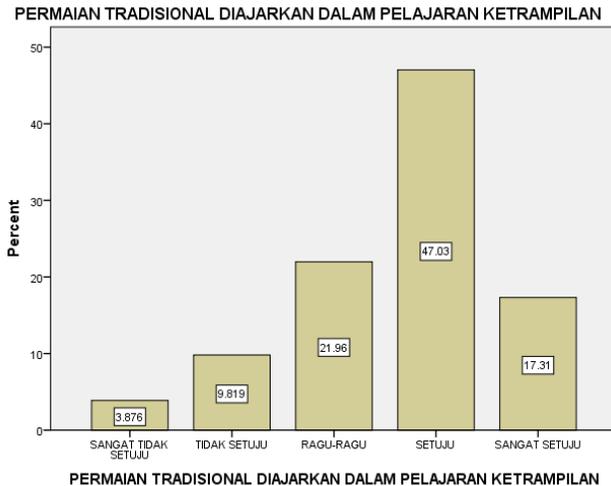


Diagram 23 menunjukkan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar dan mengajar pada mata pelajaran Seni dan Budaya. Sejumlah 47,03% responden menjawab setuju dan 17,31% menjawab sangat setuju. Sementara itu, responden yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 3,876% dan yang tidak setuju sebesar 9,819%.

## D. Pemanfaatan Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sekolah

Diagram 24

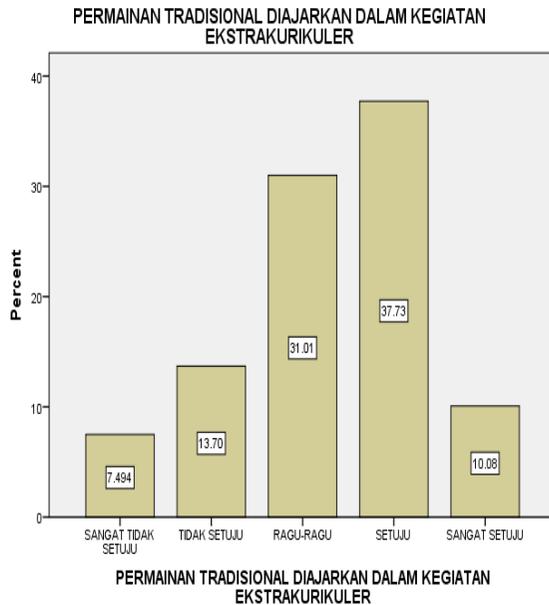


Diagram 24 menunjukkan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional dapat dimanfaatkan pada kegiatan ekstrakurikuler. Sebanyak 37,73% responden menjawab setuju dan 10,08% menjawab sangat setuju, sedangkan yang menjawab ragu-ragu sebesar 31,01 %, yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 7,494%, dan yang menjawab tidak setuju sebesar 13,70%.

### Diagram 25

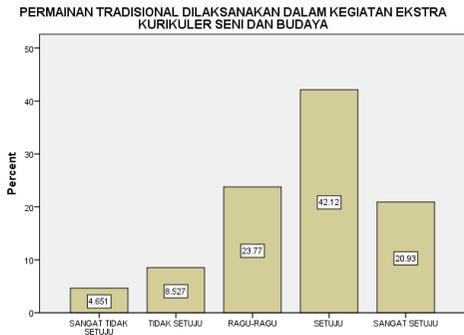
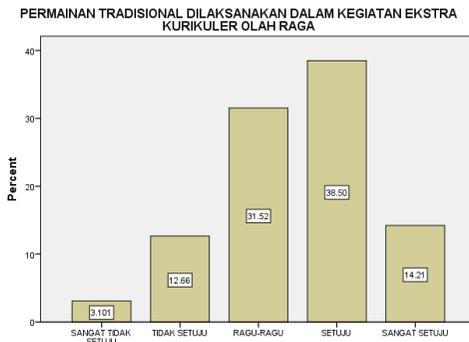


Diagram 25 menunjukkan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan angka cukup besar. Sejumlah 42,12% responden menjawab setuju dan 20,93% menjawab sangat setuju. Kalau ditotal sejumlah 63,05% responden menjawab setuju, sedangkan yang menjawab ragu-ragu sejumlah 23,77 %, sedangkan, yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 4,651% dan yang menjawab tidak setuju sebesar 8,527%.

### Diagram 26



Pada diagram 26 tampak bahwa persepsi peserta didik tentang permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ekstrakurikuler olah raga menunjukkan angka cukup besar, yaitu sejumlah 42,12% responden menjawab setuju dan 20,93% menjawab sangat setuju, kalau ditotal sejumlah 63,05% responden menjawab setuju, sedangkan yang menjawab ragu-ragu sejumlah 23,77%, yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 4,651% dan yang menjawab tidak setuju sebesar 8,527%.

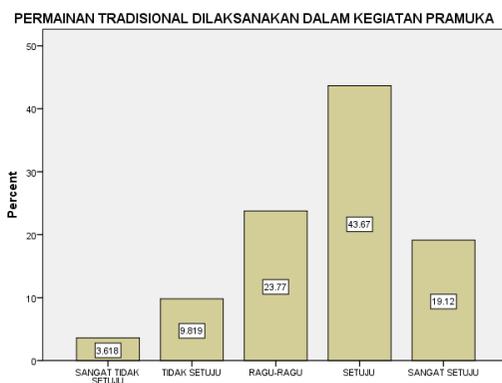


Diagram 27

Diagram 27 menunjukkan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pramuka menunjukkan bahwa 43,67% responden menjawab setuju dan 19,12% menjawab sangat setuju, kalau ditotal sejumlah 62,79% responden menjawab setuju, sedangkan yang menjawab ragu-ragu sebesar 23,77%, yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 3,618%, dan yang menjawab tidak setuju sebesar 9,819%.

## E. Pemanfaatan Permainan Tradisional Berbasis Masyarakat

### 1. Keluarga

Berikut ini adalah pemanfaatan permainan tradisional untuk penguatan nilai-nilai pendidikan karakter di lingkungan keluarga.

Diagram 28

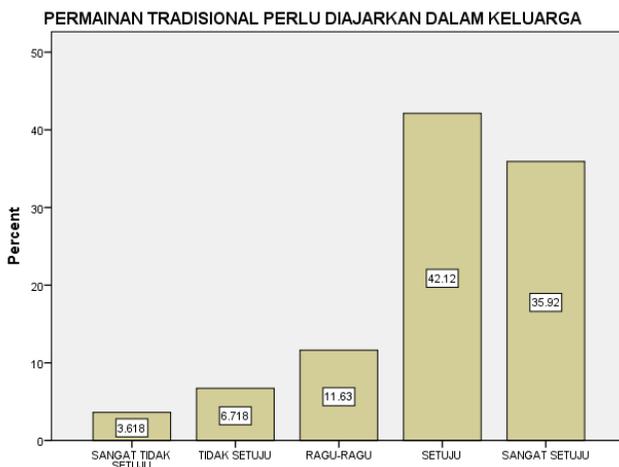


Diagram 28 merupakan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan keluarga untuk pendidikan karakter dalam keluarga. Hasilnya menunjukkan bahwa 42,12% responden menjawab setuju dan 35,92% menjawab sangat setuju, kalau ditotal sejumlah 78,04% responden menjawab setuju, sedangkan, yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 3,618% dan yang menjawab tidak setuju sebesar 6,718%.

Diagram 29

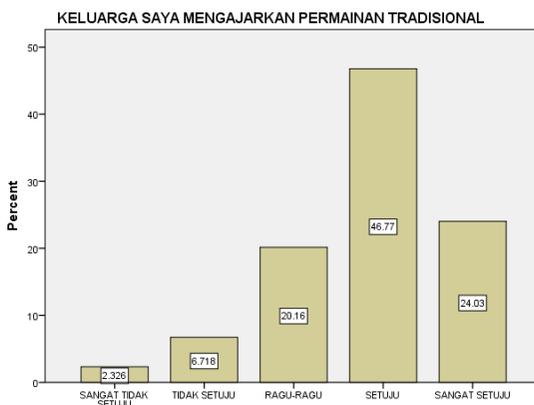


Diagram 29 merupakan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional yang diajarkan dalam keluarga menunjukkan bahwa 46,77% responden menjawab setuju dan 24,03% menjawab sangat setuju. Kalau ditotal sejumlah 70,80% responden menjawab setuju, sedangkan yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 2,326 % dan yang menjawab tidak setuju sebesar 6,718 %.

Keluarga merupakan tempat yang paling potensial untuk melakukan transformasi dan pembiasaan penerapan nilai-nilai pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Kalau dilihat dari jawaban responden mengenai pengenalan pertama kali permainan tradisional juga menunjukkan bahwa orang tua berperan sangat tinggi, seperti diagram 30 berikut ini.

Diagram 30



Diagram 30 menunjukkan orang yang berperan dalam mengenalkan permainan tradisional pertama kepada peserta didik adalah orang tua sebesar 45,74%, guru hanya 5,168% dan teman sebesar 42,89%.

## 2. Masyarakat

Bagian berikut ini ingin memaparkan tentang pemanfaatan permainan tradisional untuk penguatan pendidikan karakter di lingkungan masyarakat.

Diagram 31

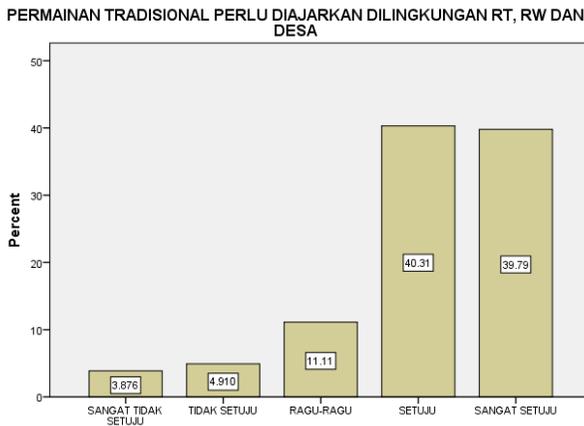


Diagram 31 merupakan persepsi peserta didik tentang permainan tradisional perlu diajarkan di lingkungan RT, RW, dan Desa menunjukkan bahwa 40,31% responden menjawab setuju dan 39,79% menjawab sangat setuju, kalau ditotal sejumlah 80,1% responden menjawab setuju. Angka ini menunjukkan kategori tinggi. Responden yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 3,876 % dan yang menjawab tidak setuju sebesar 4,910 %.

Diagram 32

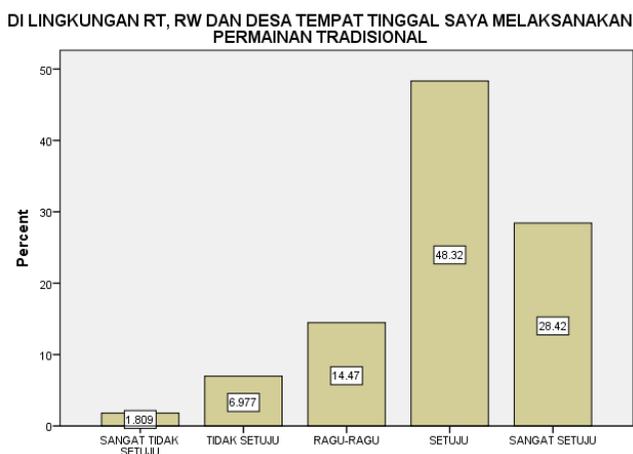


Diagram 32 permainan tradisional yang dilaksanakan di lingkungan RT, RW, dan desa tempat tinggal peserta didik menunjukkan bahwa 48,32% responden menjawab setuju dan 28,42% menjawab sangat setuju, kalau ditotal sejumlah 76,74% responden menjawab setuju. Angka ini menunjukkan kategori tinggi. Responden yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 1,809 % dan yang menjawab tidak setuju sebesar 6,977 %.

Berdasarkan atas diagram di atas dapat disimpulkan di lingkungan masyarakat permainan tradisional sangat potensial

digunakan untuk mentransformasikan nilai-nilai karakter kepada peserta didik di samping penguatan karakter yang dilaksanakan di sekolah.

## **F. Jenis dan Ragam Permainan Tradisional**

Di setiap lokasi penelitian (Banyuwangi, Magelang, Sumbawa, Sulawesi, dan DI Yogyakarta) mempunyai jenis dan ragam permainan tradisional yang hampir sama, tetapi berbeda dalam penyebutannya. Sebagai contoh, di Banyuwangi terdapat permainan *egrang*, *dakon*, *bekel*, *engklek*, *layangan*, dan *selodoran*, sedangkan di Sumbawa terdapat permainan yang hampir sama seperti *petak umpet*, *congklak*, *kelereng*, dan lompat tali. Selain itu, terdapat juga permainan tradisional yang menjadi ciri khas daerah yang bersangkutan yang terbentuk karena adanya faktor geografi dan budaya masyarakat yang bersangkutan, misalnya di Sumbawa terdapat permainan tradisional yang disebut dengan *maen jaran* dan di Magelang terdapat permainan *si kobra*. Permainan tradisional tersebut diseleksi dan dipilih untuk dimainkan di sekolah SD dan SMP disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

### **1. Jenis dan Ragam Permainan Tradisional di Banyuwangi**

Banyuwangi merupakan sebuah kabupaten di Jawa Timur yang memiliki luas wilayah 5782 km<sup>2</sup> dan panjang garis pantai sekitar 175 km. Banyuwangi merupakan kabupaten yang mencitrakan daerahnya dengan kepariwisataan. Daerah ini mengandalkan seni budaya khas mereka untuk menarik wisatawan yang didukung dengan topografi wilayah yang lengkap antara wisata gunung dan wisata pantai.

Wisatawan mancanegara dan wisatawan lokal kerap berkunjung ke daerah yang berdekatan dengan Bali ini. Berdasarkan data kunjungan pariwisata, Banyuwangi menempati urutan 10 besar sebagai daerah tujuan wisatawan. Hal itu tentu saja meningkatkan pendapatan daerah melalui penerimaan pajak yang erat kaitannya dengan wisatawan, seperti hotel dan penginapan, rumah makan, dan toko cinderamata. Dengan menempatkan pariwisata sebagai inti dari pendapatan daerahnya, Banyuwangi memiliki keharusan untuk menata wilayahnya. Pemerataan hasil pajak, pemberdayaan komunitas seni budaya, dan pemerataan kerja Aparatur Sipil Negara (ASN) menjadi dasar keberhasilan Banyuwangi dalam meningkatkan citra baiknya.

Diagram 33 Permainan tradisional di Makassar, Sulawesi Selatan

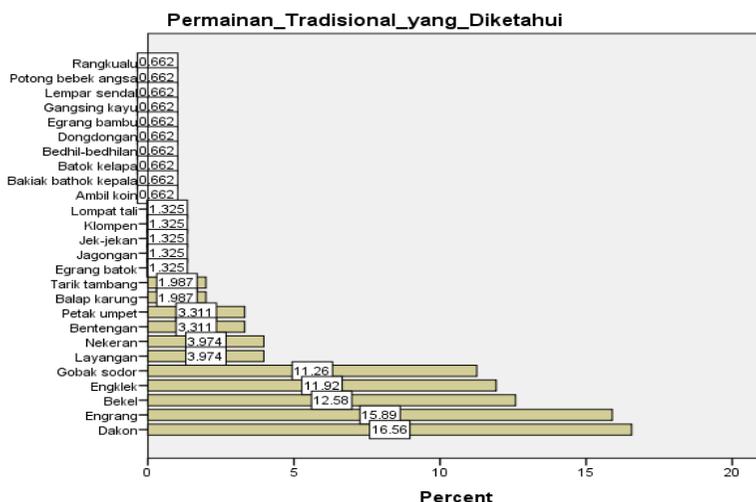


Diagram di atas menunjukkan jenis permainan tradisional yang diketahui oleh peserta didik di Kabupaten Banyuwangi ada sekitar 26 jenis, mulai dari permainan yang paling banyak

diketahui, yaitu *dakon*, sampai dengan yang paling sedikit diketahui, yaitu *rangkualu*. Berdasarkan diagram 32 terdapat 10 permainan yang paling populer diketahui siswa di Banyuwangi, yaitu *dakon* 16,56%, *engrang* 15,89%, *bekel* 12,58%, *engklek* 11,92%, *gobak sodor* 11,26%, *layangan* 3,974%, *nekeran* 3,974%, *bentengan* 3,311%, *petak umpet* 3,311%, dan balap karung 1,987%.

Untuk penyebutan permainan dikenal juga beberapa istilah lain, misalnya permainan *gobak sodor* ada yang menyebutnya *selodoran*, *dakon* ada yang menyebut *congklak*, *engklek* ada yang menyebut *ingkling* dan *engkling*, petak umpet ada yang menyebut *delikan*, *engrang* ada yang menyebutnya dengan *egrang* atau *enggrang*, dan *nekeran* ada yang menyebut kelereng.

## 2. Jenis dan Ragam Permainan Tradisional di Makassar

Makassar memiliki ragam permainan tradisional yang menarik untuk kembali diperkenalkan kepada anak generasi sekarang. Sebagai sebuah wilayah yang dekat dengan laut, masyarakat Makassar juga mengalami akulturasi budaya dari pendatang. Masyarakat Makassar dan Bugis yang memiliki tradisi melaut juga menjadi faktor yang menguatkan keberagaman budaya di Sulawesi Selatan.

Saat ini, anak-anak Makassar tidak banyak lagi yang mengenal ragam permainan tradisional khas daerah mereka. Dalam taraf tertentu mereka masih dapat menyebutkan jenis permainan yang sudah populer, seperti *galah asin*, *layang-layang*, *enggrang*, dan sebagainya. Dalam konteks ini permainan hanya akan dianggap sebagai sebuah permainan yang membangunkan unsur kesenangan dari yang memainkan. Nilai yang terkandung pun seringkali tidak

kontekstual dengan kebutuhan daya hidupnya kelak. Sebagai salah satu objek pemajuan kebudayaan, permainan rakyat menjadi penting karena mengandung muatan pendidikan karakter bagi yang memainkannya.

Namun, hal tersebut memerlukan prakondisi yang memungkinkan pemain mendapatkan suatu esensi yang menjadi sarana pengenalan dengan lingkungannya. Kondisi tersebut bisa diciptakan di lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, bahkan lebih luas lagi. Dalam menciptakan kondisi tersebut dibutuhkan pengetahuan atau informasi yang disebarakan secara merata. bisa melalui buku, poster, atau media mutakhir lainnya. Kondisi ideal dalam mengarusutamakan kembali permainan rakyat juga bisa di inisiasi oleh pemerintah.

Diagram 34 Permainan tradisional di Makassar

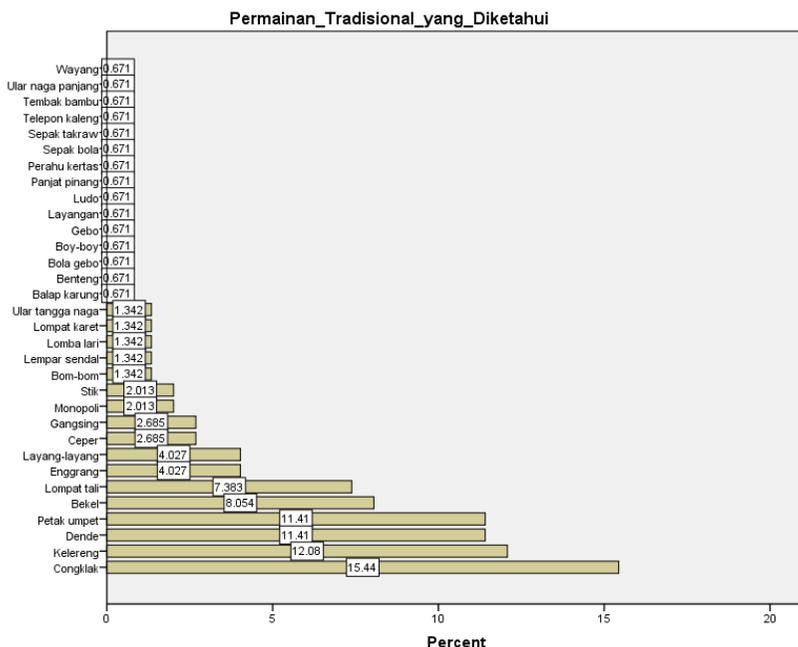


Diagram 34 menunjukkan jenis permainan tradisional yang diketahui oleh peserta didik di Makassar ada sekitar 32 jenis, mulai dari permainan yang paling banyak diketahui, yaitu *dakon*, sampai dengan yang paling sedikit mengetahuinya, yaitu *rangkualu*. Berdasarkan grafik di atas terdapat 10 permainan yang paling populer diketahui siswa di Makasar, yaitu *congklak* 15,44%, *kelereng* 12,08%, *dende* 11,41%, *petak umpet* 11,41%, *bekel* 8,054%, *lompat tali* 7,383%, *engrang* 4,807%, *layang-layang* 4,807%, *ceper* 2,685%, dan *gasing* 2,685%.

### 3. Jenis dan Ragam Permainan Tradisional di Sumbawa

Jenis-jenis dan ragam permainan tradisional di Sumbawa antara lain *balogo*, *main pake*, *remake*, *main kelar*, *main taba*, *main*

*rabana, main loga, main aki, main yake, main ramajang, rabente, jaran betik, kebo kamit, main basio, bakalak.*

Diagram 35 Permainan tradisional di Sumbawa

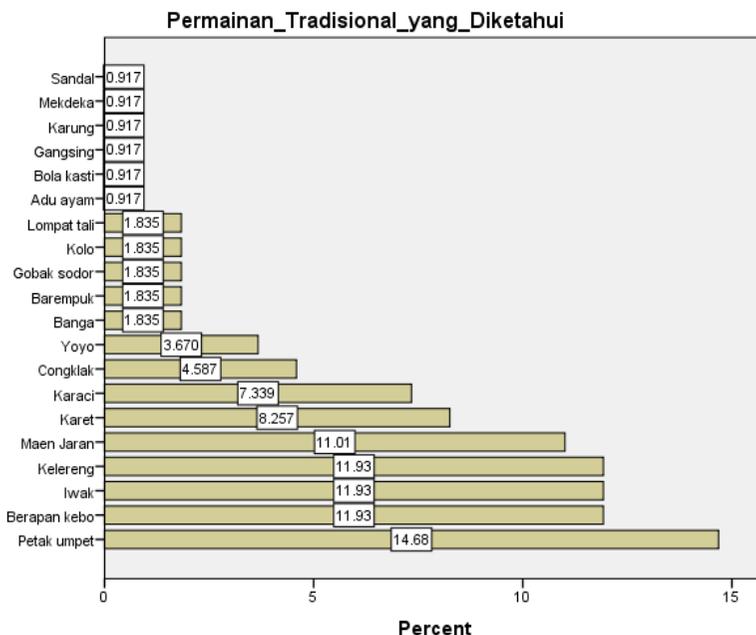
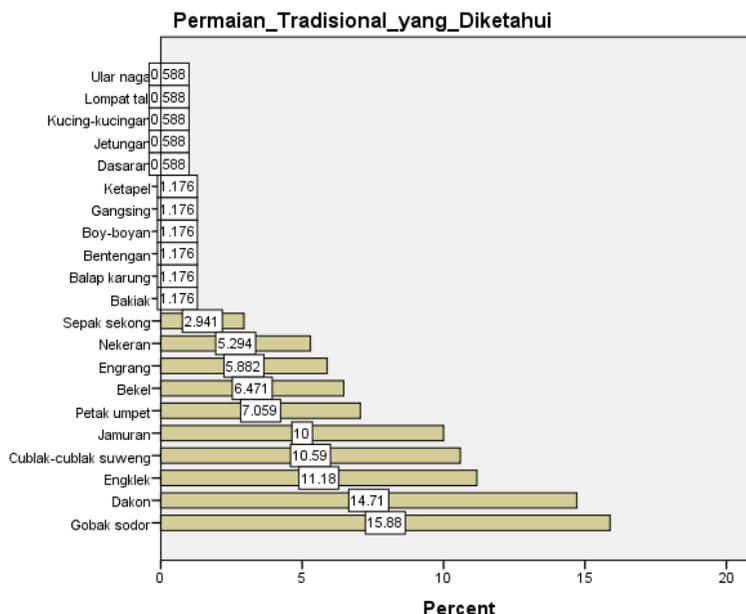


Diagram 35 menunjukkan jenis permainan tradisional yang diketahui oleh peserta didik di Sumbawa ada sekitar 20 jenis, mulai dari permainan yang paling banyak diketahui, yaitu *petak umpet* sampai dengan yang paling sedikit mengetahuinya, yaitu *sendal*. Berdasarkan grafik di atas terdapat 10 permainan yang paling populer diketahui siswa di Sumbawa, yaitu *petak umpet* 14,66%, *berapak kebo* 11,93%, *iwak* 11,93%, *kelereng* 11,93%, *maen jaran* 11,01%, *karet* 8,257%, *karaci* 7,339%, *congklak* 4,587%, *yoyo* 3,670%, dan *banga* 1,835%.

#### 4. Jenis dan Ragam Permainan Tradisional di Yogyakarta

Di Yogyakarta terdapat beragam jenis permainan tradisional, seperti *soyang*, *dayoh-dayohan*, *dhingklik oglak aglik*, *sobyang*, *lintang alihan*, *ancang-ancang alis*, *cublak-cublak suweng*, *benthik*, *gatheng*, *dhakon/congklak*, *jeg-jegan/betengan*, *lepetan gamparan*, dan *gobak sodor*. Ada 100 peserta didik di SMP Negeri 7 Yogyakarta yang diberikan pertanyaan tertulis mengenai permainan tradisional yang selama ini dikenalnya. Peserta didik mengetahui sekitar 21 jenis permainan tradisional mulai dari jenis permainan tradisional yang paling banyak dikenal, yaitu *gobak sodor* sampai permainan *ular naga*.

Diagram 36. Permainan Tradisional di DI Yogyakarta



Berdasarkan grafik tersebut, terdapat 10 permainan yang paling banyak diketahui peserta didik di Yogyakarta, yaitu *gobak sodor* 15,88%, *dakon* 14,71%, *engklek* 11,18%, *cublak-cublak suweng* 10,59%, *jamuran* 10%, *petak umpet* 7,059%, *bekel* 6,471%, *engrang* 5,882%, *nekeran* 5,294%, dan *sepak sekong* 2,941%.

### 1. Jenis dan Ragam Permainan Tradisional di Magelang

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Kabupaten Magelang telah mendata sejumlah permainan tradisional tradisional. Data tersebut menyebutkan bahwa di Magelang terdapat 61 Jenis permainan tradisional yang tersebar tersebar di 21 Kecamatan. Jenis dan ragam permainan di Magelang antara lain *soyang*, *dayoh-dayohan*, *dhingklik oglak aglik*, *sobyang*, *lintang alihan*, *ancang-ancang alis*, *cublak-cublak suweng*, *benthik*, *gatheng*, *dhakon/congklak*, *jeg-jegan/betengan*, *lepetan gamparan*, dan *gobag sodor*.

Pemerintah Kabupaten Magelang memiliki kepedulian untuk melestarikan dan pengembangan permainan tradisional khususnya bagi generasi muda. Pemerintah Kabupaten Magelang setiap tahun menyelenggarakan Festival Permainan Tradisional. Pada tahun 2018 dialokasikan dana untuk penyelenggaraan Festival Permainan Tradisional sebesar Rp50.000.000,00. (Berdasarkan Peraturan Bupati Magelang tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Magelang Tahun 2018). Kegiatan itu menampilkan beberapa jenis permainan anak, seperti *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *ancak-ancak alis*, *soyang*, *lepetan*, *ni thowong*, *koko-koko*, *gatheng*, *dakon*, *lompat tali*, dan *egrang*. Penampilan permainan tradisional tersebut dikemas dalam bentuk opera yang memadukan tari, permainan tradisional, dan tembang dalam bahasa Jawa.

Festival Permainan Tradisional di Kabupaten Magelang diadakan khusus untuk anak-anak siswa SD. Para peserta sangat bersemangat untuk menampilkan keahliannya dalam berakting dan memainkan berbagai permainan tradisional serta menyanyikan tembang bahasa Jawa. Para siswa SD terlihat tidak canggung dan tampil percaya diri dalam pementasan kolaborasi antara seni tari dan tembang yang dipadukan dengan permainan tradisional.

Dalam Diskusi Kelompok Terpumpun (DKT) di kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Magelang, guru-guru SD yang mengikuti festival tersebut bercerita bahwa pihak sekolah bekerja sama dengan sanggar seni untuk melatih anak-anak agar menguasai berbagai jenis permainan tradisional, tarian, dan tembang atau lagu-lagu bahasa Jawa. Pilihan untuk bekerja sama dengan sanggar seni dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa permainan tradisional, seni tari, dan lagu-lagu daerah sudah lama “hilang” dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Setiap hari dari pagi sampai siang hari, mereka sibuk dengan aktivitas belajar di lingkungan sekolah dan pada waktu sore serta pada hari libur, anak-anak juga tidak bermain dengan permainan tradisional, serta tidak mengenal seni tari maupun lagu-lagu daerahnya.

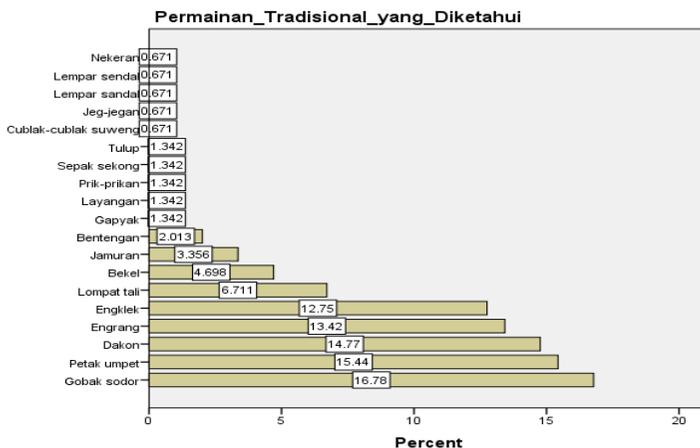
Dalam lingkungan masyarakat tempat anak-anak mempelajari berbagai pengetahuan kebudayaan masyarakatnya, tidak lagi tersedia infrastruktur yang mendukung keberadaan permainan tradisional seperti tanah yang relatif lapang sebagai arena bermain serta alat-alat permainan tradisional. Pada sisi lain, permainan baru seperti *game online* dan permainan virtual telah menjadi kegemaran anak-anak yang dengan mudah ditemukan di pedagang

keliling, warung, dan toko yang menjual berbagai macam jenis permainan anak dari plastik.

Tantangan terbesar untuk mengimplementasikan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter anak adalah “menghidupkan” kembali permainan tradisional yang sudah lama “hilang” dalam kehidupan sehari-hari warga masyarakat. Dalam diri anak didik berlaku pepatah “ala bisa karena biasa”. Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai media pendidikan karakter anak didik apabila diimplementasikan dalam program yang berkesinambungan yang terintegrasi pada kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Selain itu, bagi siswa SMP ada peluang atau celah waktu yang dapat dipergunakan secara efektif, yakni waktu jeda semester.

Untuk menggelorakan upaya pelestarian dan pengembangan permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter bagi anak-anak perlu adanya penjenjangan perlombaan. Lomba permainan tradisional yang berjenjang dari tingkat kecamatan, kabupaten, dan provinsi akan mendorong pihak sekolah untuk mengukir prestasi para siswa. Selain itu di setiap sekolah selayaknya tersedia prasarana dan sarana permainan tradisional sehingga para siswa dapat bermain permainan tradisional bersama teman-temannya pada waktu istirahat atau waktu luang lainnya. Langkah-langkah seperti ini menjadi sintesis dari semua pemikiran tentang upaya pelestarian dan pengembangan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter.

Diagram 37 Permainan tradisional di Kabupaten Magelang



Sekitar 100 peserta didik di SMP Negeri Mungkid, Kabupaten Magelang, diberikan pertanyaan yang sama mengenai permainan tradisional yang selama ini dikenalnya. Grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat 19 jenis permainan tradisional yang diketahui oleh peserta didik, mulai *gobak sodor* yang paling populer diketahui peserta didik dan *nekeran* yang sedikit diketahui peserta didik. Berdasarkan diagram 37 terdapat 10 permainan yang paling banyak diketahui siswa di Magelang, yaitu *gobak sodor* 16,78%, *petak umpet* 15,44%, *dakon* 14,71%, *engrang* 13,42%, *engklek* 12,75%, *lompat tali* 6,711%, *bekel* 4,698%, *jamuran* 3,356%, *bentengan* 2,013%, dan *gapyak* 1,342%.

Untuk penyebutan permainan permainan *gobak sodor* terdapat beberapa penyebutan antara lain *selodoran*, untuk *dakon* ada yang menyebut *congklak*, untuk *engklek* ada yang menyebut dengan *ingkling* dan *engkling*, untuk petak umpet ada yang menyebut *delikan*, untuk *engrang* ada yang menyebutnya

*egrang*, untuk *nekeran* ada yang menyebut *kelereng* atau *neker*, dan untuk *sepak sekong* ada yang menyebut *sepak tekong*.

### **G. Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional**

Berdasarkan Statistik Kebudayaan Tahun 2017 diketahui jenis permainan tradisional di seluruh Indonesia berjumlah 785. Dalam penelitian di lima lokasi penelitian diketahui bahwa terdapat sekitar 73 jenis permainan tradisional. Setiap lokasi mempunyai jenis permainan tradisional yang hampir sama, tetapi berbeda dalam penyebutannya, misalnya di Banyuwangi terdapat permainan *egrang*, *dakon*, *main bekel*, *engklek*, dan *layangan selodoran*, sedangkan di Sumbawa terdapat permainan yang hampir sama, yaitu *petak umpet*, *main congklak*, *main kelereng*, dan *lompat tali*. Dari 73 jenis permainan tradisional itu yang paling disukai oleh peserta didik ada 10, yaitu *gobak sodor*, *dakon*, *bekel*, *egrang*, *engklek*, *kelereng*, *congklak*, *lompat tali*, dan *sepak tekong*.

Setiap permainan tradisional itu mengandung nilai karakter utama. Nilai karakter utama itu diketahui dari dua hal. Pertama, secara intrinsik nilai karakter utama itu melekat pada permainan tradisional itu sendiri. Kedua, secara ekstrinsik nilai karakter itu muncul ketika ditempatkan dari konteks apa permainan itu dilaksanakan. Berikut ini adalah 5 nilai karakter utama yang terdapat dalam 10 permainan tradisional yang populer menjadi kesukaan peserta didik.

#### **1. Nilai Religiositas**

Nilai karakter religiositas yang mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa diwujudkan dalam perilaku untuk melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut,

menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, serta hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain.

Nilai karakter religiositas ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama, dan individu dengan alam semesta (lingkungan). Dengan demikian, nilai religiositas meliputi semua unsur tindakan manusia dalam kaitannya dengan keberimanan kepada Tuhan, baik sebagai makhluk individu, sosial, maupun dalam hubungannya dengan lingkungan.

Secara instrinsik dari 10 permainan tradisional yang populer itu tidak mengandung nilai religiositas, tetapi secara ekstrinsik seluruh permainan tradisional mengandung nilai religiositas ketika ditempatkan dalam keseluruhan konteks permainan yang di dalamnya terdapat *hom pimpah*, yaitu penentuan atau undian bagi pemain yang bermain lebih dahulu. *Hom pimpah* menurut salah seorang narasumber mengatakan bahwa berarti adalah dari Allah dan kembali kepada Allah, yang artinya bahwa segala yang ada ini adalah ciptaan Allah dan akan kembali kepada Allah.

Berdoa, dalam rangka mensyukuri nikmat Allah bahwa kita sampai saat ini masih diberikan kesempatan, sebelum melakukan permainan, seperti yang dilakukan di SMP 7 DIY, mempunyai nilai religiositas. Menurut pengakuan dari salah seorang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa, setiap kali akan memulai permainan tradisional peserta didik akan dipandu dengan doa dan rasa syukur kepada Allah SWT.

## 2. Nilai Nasionalisme

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. Hal itu menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, serta menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.

Secara instrinsik nilai nasionalisme itu tidak melekat pada permainan tradisional, tetapi secara ekstrinsik seluruh permainan tradisional itu mengandung nilai nasionalisme kalau ditempatkan dalam konteks waktu dan tempat permainan itu dilaksanakan. Permainan tradisional yang dilaksanakan untuk memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia atau Hari Pahlawan akan mempunyai nilai nasionalisme karena dihubungkan dengan rasa cinta terhadap tanah air dengan cara berpartisipasi dalam perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia.

## 3. Nilai Kemandirian

Nilai karakter kemandirian merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung kepada orang lain dan menggunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi, dan cita-cita. Subnilai kekeemandirianan antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh, tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan belajar sepanjang hayat.

Nilai kemandirian dalam 10 permainan populer yang disukai peserta didik dapat dilihat dari permainan *Dakon/Congklak*. Permainan ini dimainkan oleh dua orang saling berhadapan. Peralatan yang digunakan biji-bijian dan kayu yang sudah dilubangi (dibuat semacam cerukan) sejumlah 14 lubang. 6 lubang saling berhadapan dan 2 lubang sebagai lumbung masing-masing pemain yang terletak di ujung kanan dan kiri pemain. Biji-bijian yang biasa digunakan dalam permainan *dakon* ini adalah biji kecil atau biji buah sawo yang sudah tua.

Permainan ini diawali dengan menyepakati jumlah biji yang ditempatkan pada ke-12 lubang yang saling berhadapan. Biasanya dalam setiap lubang berisi 6 biji-bijian. Untuk menentukan siapa yang berjalan lebih dahulu ditentukan dengan undian atau *suit/pingsut*. Setelah ditentukan siapa yang jalan terlebih dahulu, pemain mulai memilih lubang untuk kemudian memindahkan satu-persatu biji ke lubang berikutnya dan lumbung pribadinya. Selanjutnya, pemain akan mengambil biji yang ada di lubang terakhir yang didistribusikan. Begitu seterusnya hingga biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong.

Setelah itu, pemain selanjutnya menjalankan dengan aturan yang serupa. Kalah atau menang dalam permainan ini ditentukan dengan jumlah biji yang berhasil ditempatkan di lumbung. Yang terbanyaklah yang menang. Permainan ini melatih kepekaan dalam berhitung, memperhitungkan, membangun semangat kompetitif, dan kejujuran. Hal itu merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, dan waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.

#### 4. Nilai Gotong-Royong

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, bersahabat dengan orang lain, dan memberi bantuan pada mereka yang miskin, tersingkir, dan membutuhkan pertolongan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, antidiskriminasi, antikekerasan, dan sikap kerelawanan.

Nilai gotong royong dalam 10 permainan tradisional populer yang disukai peserta didik dapat dilihat dari permainan *gobak sodor*. Permainan ini mengutamakan ketangkasan dan kecepatan fisik. Permainan *gobak sodor* biasanya dimainkan oleh 2 kelompok. Setiap kelompok berjumlah 3-5 orang. Permainan dilakukan di tempat terbuka. Permainan ini menggunakan panduan garis bagi tim yang berperan sebagai penjaga. Terdapat 2 garis horizontal dan 1 garis vertikal yang terbentang di antara garis horizontal. Setiap penjaga berperan menjaga agar lawan tidak melalui garis yang sudah ditentukan. Ketika pemain lawan terkena penjaga, mereka akan berganti peran menjadi penjaga. Pemain yang berperan sebagai penyerang diharuskan menembus penjaga garis. Dengan demikian, setiap kelompok harus bekerja sama dalam menembus penjaga garis. Nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain, kerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

#### 5. Nilai Integritas

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang

yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan serta memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, konsisten dalam tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas).

Dalam sepuluh permainan tradisional populer yang disukai oleh peserta didik seluruhnya terkandung nilai integritas. Dalam permainan *gobak sodor*, *dakon*, *bekel*, *kelereng*, *congklak*, *lompat tali*, dan *sepak tekong* semua permainan ini membutuhkan integritas dalam pengertian membutuhkan sikap kejujuran dari pemainnya.

## **H. Implementasi Pemanfaatan Permainan Tradisional**

Berdasarkan pada nilai-nilai karakter di atas, nilai karakter utama tersebut dalam permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam tiga jalur pendidikan, yaitu berbasis budaya kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat.

### **1. Pendidikan Karakter Berbasis Kelas**

Nilai karakter utama permainan tradisional dapat diintegrasikan kepada seluruh mata pelajaran di sekolah. Permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk pembelajaran pelajaran matematika, fisika, PKN, dan seluruh mata pelajaran. Dalam mata pelajaran itu, permainan tradisional dipraktikkan kemudian guru atau pendidik dapat memberikan refleksi atau informasi bahwa permainan

tradisional mengandung nilai-nilai karakter utama. Dengan demikian, peserta didik mendapat tiga keuntungan, yaitu pertama cepat memahami pelajaran yang dipelajarinya karena dipraktikkan langsung melalui sarana permainan tradisional, misalnya pelajaran fisika mengenai gaya dapat dipraktikkan dengan permainan *egrang*; kedua dapat menguasai ketrampilan baru permainan tradisional yang mungkin belum pernah dimainkan; dan ketiga dapat merefleksikan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional.

Dalam praktik di lapangan implementasi permainan tradisional yang terintegrasi di dalam mata pelajaran di SMP Negeri 7 Yogyakarta dapat dilihat penerapannya dalam 4 mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Seni dan Budaya, dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Dalam RPP pelajaran Bahasa Jawa di SMP permainan tradisional disebut *dolanan anak*. Di dalam RPP Mata Pelajaran Bahasa Jawa disebutkan dua Kompetensi Dasar, yaitu memahami lagu *dolanan* dan melagukan lagu *dolanan*. Dalam memahami lagu *dolanan*, indikator pencapaian kompetensi ada tiga, yaitu 1) menjawab pertanyaan berdasarkan konteks tembang *dolanan*; 2) menyampaikan isi yang terkandung dalam tembang *dolanan*; dan 3) Mengidentifikasi nilai-nilai budi pekerti yang terdapat dalam tembang *dolanan*. Dalam kompetensi dasar melakukan lagu *dolanan*, indikator pencapaian kompetensi adalah peserta didik mempraktikkan.

Di beberapa sekolah SD permainan tradisional sudah masuk ke tema-tema pembelajaran, seperti di SD Muntilan, karena sekolah telah menggunakan kurikulum 2013 sehingga untuk kelas

1 sampai 6 permainan tradisional itu ada dalam tema-tema. Di SD Muntilan permainan tradisional itu sekarang masuk ke Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan. Namun, yang terpenting dalam penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional ini peserta didik tidak hanya melakukan aktivitas fisik saja, tetapi harus diajarkan juga untuk merefleksikan nilai-nilai karakter utama dalam permainan tradisional. Upaya untuk memberikan kesadaran reflektif terhadap nilai-nilai utama itu peran guru menjadi sangat penting. Guru bertindak sebagai agen yang mentransformasikan nilai-nilai karakter utama itu kepada peserta didik.

## 2. Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah

Nilai 5 karakter utama dalam permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam pendidikan karakter berbasis budaya sekolah. Di beberapa sekolah, permainan tradisional telah dilaksanakan dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti pramuka, tetapi dalam kegiatan ekstrakurikuler tidak ada kegiatan permainan tradisional yang berdiri sendiri. Beberapa sekolah menyediakan fasilitas dan ruang untuk melakukan permainan tradisional seperti di SD Muntilan Kabupaten Magelang, menyediakan fasilitas dan ruang untuk permainan tradisional pada waktu pagi hari dan pada waktu istirahat.

Di Makassar permainan tradisional yang memiliki muatan pendidikan karakter telah dilaksanakan pada beberapa sekolah dengan inisiatif sendiri diajarkan kepada siswa. Intervensi sekolah dalam mengatasi kecanduan siswa pada *gadget* yaitu dengan melarang siswa membawa handphone ke dalam kelas dan selama jam sekolah. Untuk mengganti hal tersebut, siswa diberikan fasilitas alat permainan tradisional dan panggung ekspresi,

sehingga dalam waktu istirahat mereka, bermain bersama teman menjadi wahana rekreatif mereka. Permainan tradisional juga pernah diinstruksikan untuk wajib diselenggarakan dalam setiap festival sekolah.

### 3. Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat

Nilai 5 karakter utama dalam permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam pendidikan karakter berbasis masyarakat. Festival permainan tradisional untuk peserta didik yang dilaksanakan oleh pemerintah daerah merupakan sarana yang sangat efektif untuk penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat. Di wilayah penelitian beberapa kabupaten/kota yang telah melaksanakan festival permainan tradisional antara lain di Kabupaten Banyuwangi, Kabupaten Magelang, DI Yogyakarta dan Kota Makassar. Namun, di Sumbawa Besar permainan tradisional belum dijadikan agenda program pemerintah daerah. Namun, dalam anggaran tahun 2019 yang akan datang permainan tradisional telah direncanakan untuk dilaksanakan.

Beberapa festival permainan tradisional yang telah dilaksanakan antara lain:

#### 1. Permainan Tradisional-*Memengan* di Banyuwangi

Banyuwangi merupakan sebuah kabupaten yang memiliki agenda 77 festival pada tahun 2018. Salah satu festival tersebut mengangkat permainan tradisional, atau yang dikenal dalam bahasa Banyuwangi yaitu *memengan*. Festival *Memengan* pada tahun ini telah diselenggarakan pada tanggal 21-22 Juli 2018 dan berlangsung sangat ramai. Festival permainan tradisional 2018 ini diikuti oleh 5000 anak sekolah dasar (SD) se-Banyuwangi (Riswari, 2018).

Dengan terselenggaranya *memengan*, diharapkan masyarakat dapat kembali bernostalgia dengan permainan masa kecil mereka, sekaligus memperkenalkan kembali permainan-permainan yang sarat akan nilai pada generasi muda.

Hal yang menarik adalah proses menuju terselenggaranya festival *memengan*. Tiap SD mengirimkan 20 siswa mereka untuk menjadi peserta pawai permainan tradisional melalui proses seleksi. Berhubung *memengan* tradisional sudah menjadi bagian dalam proses pembelajaran mereka di sekolah, beberapa teman sebaya mereka yang tidak ikut terpilih sebagai peserta pawai pun ikut turun ke jalan untuk meramaikan festival tersebut. Mereka menyenangi permainan tradisional mereka difestivalkan. Antusiasme lainnya ditunjukkan dengan partisipasi orang tua dalam mempersiapkan segala kebutuhan menyambut festival, seperti kostum, alat peraga permainan, dan dokumentasi.

Dalam hal ini kita bisa melihat kolaborasi yang baik antara pemerintah, sekolah (sanggar/komunitas), dan keluarga/masyarakat. Pemerintah berperan dalam mengagendakan perhelatan festival dan momentum pegelaran. Pemerintah Banyuwangi dalam hal ini Bupati, juga telah berkoordinasi dengan seluruh jajarannya dengan berkolaborasi dalam penganggaran dan pembagian kerja dengan satu tujuan menukseskan festival. Dalam kapasitasnya masing-masing jajaran dinas berperan menyelesaikan segala kebutuhan festival. Dinas Pekerjaan Umum misalnya, mereka berperan dalam menata taman dan memberikan elemen estetik pada tata perkotaan. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata juga berperan dalam memberdayakan sanggar dan komunitas serta

mempublikasikannya. Dinas Pendidikan mengoordinasikan peserta dari kalangan siswa.

Dalam mengoordinasikan siswa, Dinas Pendidikan menyerahkan sepenuhnya pada pihak sekolah untuk menyelenggarakan mekanisme seleksi. Hal ini cenderung memudahkan sekolah untuk menemukan siswa yang akrab dan mahir dalam permainan tradisional karena permainan tradisional kerap diajarkan pada mata pelajaran olahraga. Menurut Kepala SDN 4 Panganjuran, memilih 20 siswa dari sekian banyak siswa yang mahir bermain justru yang lebih sulit daripada mengajarkan siswa bermain permainan tradisional. Melihat potensi siswa yang begitu besar, festival *memengan* menjadi agenda rutin yang bisa diselenggarakan untuk melengkapi festival lainnya sehingga siswa dapat bergiliran tampil di festival.

Apresiasi pemerintah dalam bentuk festival ini disambut baik oleh para pelaku seni budaya. Secara sadar festival ini meningkatkan kualitas performa mereka untuk dapat tampil sebaik-baiknya di hadapan para penanggap. Begitupun pada siswa SD yang terlibat dalam festival. Mereka berupaya menunjukkan talenta mereka bermain memengan tradisional. Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran permainan tradisional pada tingkat SD yang disematkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan seni budaya ini menjadi makin jelas.

## 2. Festival Budaya di Makassar

Festival Budaya Serumpun pernah diselenggarakan di Makassar pada tahun 2010. Festival tersebut melibatkan masyarakat yang berlatar budaya yang berdekatan dari berbagai negara. Festival

tersebut diapresiasi dengan sangat baik oleh warga sekitar. Dalam festival budaya serumpun ini permainan tradisional dikompetisikan. Penyelenggara saat itu menyediakan hadiah yang cukup besar untuk menarik partisipan lomba permainan tradisional. Festival budaya serumpun ini bertujuan untuk melestarikan kebudayaan dan menunjukkan jati diri sebuah bangsa yang kuat (Tempo.co, 2010).

Festival ini diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sulawesi Selatan. Festival ini rutin diselenggarakan hingga tahun 2016. Keberadaan festival semacam ini memotivasi masyarakat secara umum untuk kembali mengenal tradisi dan kebudayaan yang mereka miliki. Keberadaan festival yang memiliki semangat yang sama diselenggarakan dengan nama Makassar Traditional Game Festival (MTGF).

Adanya festival-festival permainan tradisional ini pula memicu tumbuhnya sanggar-sanggar dan komunitas *dolanan* anak-anak, misalnya Komunitas Batara Gowa, yaitu sebuah komunitas yang fokus pada pelestarian budaya dan tradisi Sulawesi Selatan. Komunitas ini secara khusus juga melakukan kajian permainan rakyat khas Sulawesi Selatan dan mengajarkan kembali kepada anak-anak binaan komunitas tersebut. Komunitas ini telah memilah setidaknya 8 permainan khas Sulawesi Selatan.

### 3. Sanggar, Komunitas, dan Festival Seni dan Budaya di Yogyakarta

#### a. Sanggar Seni dan Komunitas Budaya

Di Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat semacam sanggar dan komunitas yang dikenal luas telah berupaya merevitalisasi permainan tradisional, yakni Kampung Dolanan Pandes yang

berada di Dusun Pandes, Desa Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabuapten Bantul. Keberadaan Kampung Dolanan Pandes tidak dapat lepas dari aspek sejarah kampung ini yang sejak akhir abad ke-18 dikenal sebagai daerah penghasil permainan anak-anak. Dahulu sebagian besar (60%) warga Kampung Dolanan Pandes merupakan perajin *dolanan* anak-anak dan pedagang keliling alat-alat permainan tradisional tersebut. Mereka memproduksi alat-alat permainan tradisional pada waktu luang dalam siklus bercocok tanam padi dan tanaman pertanian lainnya. Tradisi membuat *dolanan* anak-anak ini bertahan sampai sekitar periode tahun 1980-an. Setelah itu, tradisi membuat *dolanan* mulai surut ketika muncul permainan anak berbahan plastik dari Cina dan permainan berbasis elektronik yang tersebar luas sehingga berdampak pada perajin *dolanan* anak di Pandes.

Pada periode tahun 1990-an hanya ada 8 orang perajin *dolanan* anak yang masih bertahan dan mereka berusia tua bahkan masuk kategori lansia. Kondisi seperti inilah yang menginspirasi kalangan generasi muda di Pandes untuk menginisiasi rekayasa sosial berlandaskan kesadaran kolektif bahwa warga Pandes memiliki keunikan. Rekayasa sosial itu dimulai pada tahun 1999. Momentum pascamusibah gempa bumi, tepatnya tahun 2007, menegaskan kembali niat untuk melakukan gerakan sosial menggali dan membangkitkan kembali Kampung Pandes sebagai 'pusat *dolanan* anak'. Sebagai sesama korban gempa, warga kampung memiliki kesadaran kolektif untuk bersama-sama bangkit dari keterpurukan dengan mendirikan Komunitas Pojok Budaya yang bergerak pada tiga ranah.

- 1) Pelestarian guna mempertahankan keberadaan permainan tradisional di Pandes dengan menjadikan *dolanan* itu wahana edukasi minat khusus, yang kemudian disebut sebagai Kampung Dolanan. Strategi yang dilakukan adalah dengan memosisikan kembali (*repositioning*), yaitu yang dijual atau yang dipromosikan bukan semata-mata alat permainan tradisional, tetapi cerita, pengetahuan dan pengalaman di Kampung Dolanan. Sampai sekarang Kampung Dolanan masih eksis, sering dikunjungi rombongan siswa SD atau TK untuk belajar membuat peraga permainan tradisional. Kampung Dolanan sebenarnya penjenamaan (*branding*) untuk mempromosikan seluruh upaya untuk menggali dan membangkitkan kembali Kampung Pandes sebagai 'pusat *dolanan* anak'.
- 2) Pendesainan kembali dan pengembangan permainan tradisional sesuai dengan konteks kondisi sosial budaya masyarakat pada saat ini, misalnya aspek keamanan, sehingga muncul produk baru. Merevitalisasi, menghidupkan kembali, nilai-nilai yang melatarbelakangi munculnya suatu permainan tradisional. Berangkat dari sebuah pemahaman bahwa segala sesuatu itu tidak ada yang bebas nilai sehingga perlu digali kembali sejarah kemunculan, konteks sosial budaya yang melatar belakang, serta nilai-nilai budaya dan simbol yang ingin disampaikan suatu permainan tradisional
- 3) Pendirian Kelompok Bermain Among Siwi sebagai wahana revitalisasi nilai-nilai tradisi yang melatari permainan tradisional. Dengan demikian, anak-anak bermain bersama

sekaligus menghayati nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.

Permainan tradisional paling tidak mengandung empat nilai penting.

1) Nilai Kesadaran Lingkungan

Suatu permainan tradisional lahir atau muncul dalam konteks kesadaran geografis tertentu. Sebagai contoh, *kitiran* atau baling-baling diciptakan nenek moyang orang Pandes dengan sangat memperhitungkan aspek geografis, seperti karakter angin yang berhembus di Pandes. Akibatnya, disain baling-baling atau *kitiran* dari Pandes berbeda dengan tempat lain. Kitiran dari Pandes dapat berputar tanpa harus dibawa lari oleh anak-anak yang memainkan *dolanan* tersebut.

2) Nilai Kreativitas

Para perajin *dolanan* mengembangkan kreativitas dalam menciptakan suatu produk. Mereka tidak bekerja secara mekanis dan monoton. Dalam membuat wayang kardus, perajin di Pandes, tidak menggunakan pola baku yang ditiru secara mekanis, tetapi setiap wayang kardus yang tercipta selalu merupakan produk kreativitas yang spontan dan baru.

3) Nilai Kemandirian

Masing-masing perajin di Pandes membuat, mendisain, dan memasarkan sendiri produk permainan tradisional tersebut. Setiap perajin merupakan produsen sekaligus pedagang yang mandiri sehingga tumbuh harga diri dalam diri para perajin.

#### 4) Nilai Kecerdasan

*Dolanan* anak oleh nenek moyang orang Pades diciptakan untuk menumbuhkan *multiple intelligence* atau kecerdasan majemuk dalam diri anak-anak yang memainkan *dolanan* tersebut. Sejak ratusan tahun yang lalu nenek moyang orang Pades sudah menyadari anak-anak dapat tumbuh kembang dengan maksimal apabila didorong untuk mengembangkan kecerdasan majemuk.

Kecerdasan majemuk dalam permainan tradisional yang dapat ditemukan dalam *dolanan* anak, antara lain:

##### 1. *Wicara*

Bunyi-bunyi, khususnya lagu-lagu daerah atau tembang, mendorong anak-anak untuk mengembangkan kecerdasan verbal, yakni anak belajar memperkuat artikulasi bahasa.

##### 2. *Wiraga*

Permainan tradisional selalu dilaksanakan dengan gerakan tubuh, aktivitas fisik ini menumbuhkan kecerdasan kinestetik dan kemampuan motorik dalam diri anak-anak.

##### 3. *Wirama*

Melalui permainan tradisional dalam formasi permainan kelompok, anak-anak dituntut bekerja sama dengan rekan tim lainnya. Anak-anak akan belajar menutupi kekurangan teman main. Oleh karena itu, dalam permainan tradisional ada ruang bagi anak-anak difabel untuk ikut bermain.

#### 4. *Wirasa*

Dalam permainan tradisional terkandung sesuatu yang bersifat rohaniah, yakni dapat disisipkan ajaran etika moral maupun nilai-nilai spiritual.

Permainan tradisional sangat mendukung bagi pendidikan karakter karena permainan tradisional memiliki fungsi sebagai berikut.

##### a. *Rekreatif*

Anak-anak bergembira-ria bersama teman-temannya ketika bermain *dolanan* anak. Permainan tradisional menjadi aktivitas yang rekreatif karena menumbuhkan suasana gembira dalam bermain.

##### b. *Edukatif*

Permainan tradisional dapat menjadi wahana menanamkan nilai-nilai moral melalui tembang dan gerak sehingga anak-anak dapat menginternalisasikan nilai-nilai budaya dalam suasana yang menggembarakan.

##### c. *Reflektif*

Dalam permainan tradisional kadang berisi ajaran etika moral seperti yang terkandung dalam lagu *Gundul-Gundul Pacul* dan lagu yang memiliki kontens ajaran keagamaan seperti dalam lagu *Sluku-Sluku Bathok*.

#### b. Festival Permainan Tradisional

Selain Kampung Dolanan Pandes, di Yogyakarta terdapat komunitas-komunitas yang peduli dengan pelestarian permainan tradisional, yang salah satunya komunitas Kampoeng Hompimpa

Jogja. Kampoeng Hompimpa Jogja menyadari permainan tradisional sudah lama “hilang” dari kebiasaan hidup sehari-hari anak-anak. Pada saat ini anak-anak lebih akrab dengan permainan modern atau permainan luring dari gawai. Selain itu, anak-anak semenjak kecil sudah terbiasa dibelikan alat permainan dari plastik dan permainan berbasis teknologi elektronik dengan *remote control*. Kampoeng Hompimpa mencoba memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak dengan cara membuka lapak pada berbagai acara, misalnya di *Car Free Day*, di Alun-Alun utara maupun selatan, di pusat perbelanjaan, bahkan di beberapa sekolah di Kota Yogyakarta. Dalam melaksanakan kegiatan mempromosikan permainan tradisional ini, Kampoeng Hompimpa juga dibantu oleh para relawan.

Kepedulian terhadap pelestarian permainan tradisional ini juga ditunjukkan oleh komunitas yang tergabung dalam Omah Kreatif dan Perempuan Bertato Indonesia yang berdiam di Yogyakarta. Komunitas ini memiliki ide kreatif untuk menumbuhkembangkan atau meningkatkan kembali daya tarik terhadap permainan tradisional kepada anak-anak zaman sekarang. Pada tanggal 22 Juli 2018, komunitas ini menggelar sebuah kegiatan yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan daya kreatifitas bagi anak-anak melalui permainan tradisional. Kegiatan diselenggarakan di titik nol kilometer Yogyakarta dengan tajuk 'Festival Dolanan Anak Cilik-cilikan'. Permainan tradisional yang ditampilkan adalah *Enggrang Bathok*, *Enggrang Bambu*, *Bakiak*, *Gaisingan*, *Kelereng*, *Engklek*, *Gobak Sodor*, *Lompat Tali*, *Mobilan Bambu*, *Telefon Kaleng*, *Ular Tangga*, dan *Dakon*. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan rasa

kesetiakawanan sosial pada diri anak-anak dengan cara bermain dan sekaligus berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Kegiatan juga bertujuan untuk memperingati Hari Anak Nasional yang jatuh pada bulan Juli 2018.

Kegiatan yang diinisiasi dan diselenggarakan oleh komunitas-komunitas pencinta dan pelestari permainan tradisional menunjukkan peran aktif warga masyarakat dalam pelestarian *dolanan* anak. Di beberapa daerah lainnya, peran pemerintah daerah lebih menonjol dengan menyelenggarakan festival permainan tradisional. Di Yogyakarta tampak peran warga masyarakat khususnya komunitas-komunitas pencinta permainan tradisional terlihat lebih menonjol.

Kegiatan seperti ini sudah tentu akan mendorong peran pemerintah daerah di Yogyakarta dalam melestarikan permainan tradisional. Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta pada tanggal 28–30 Agustus 2018 menggelar Festival Dolanan Anak Jogja yang diikuti oleh 14 kecamatan. Setiap kecamatan mengirimkan wakil maksimal 25 anak. Mereka menampilkan opera pertunjukan yang menggabungkan seni tari, seni suara, seni musik, dan permainan tradisional. Anak-anak tersebut juga mampu “menggubah lagu” *Padang Bulan* versi baru yang bercerita pada saat ini anak-anak di kampung tidak dapat menikmati indahnya malam bulan purnama karena langit di Kota Yogyakarta sudah terang benderang oleh lampu listrik dan panorama kampung yang tertutup oleh gedung-gedung tinggi dan hotel berbintang yang banyak dibangun di kota.

#### 4. Sanggar, Komunitas, dan Festival Seni dan Budaya di Magelang

##### a. Sanggar Seni dan Komunitas Budaya

Sanggar seni merupakan salah satu pemangku kepentingan yang berperan aktif dalam pelestarian permainan tradisional di wilayah Kabupaten Magelang. Sanggar seni membangun infrastruktur pelestarian permainan tradisional bagi anak-anak seperti membangun taman atau tanah lapang tempat anak-anak dapat berlatih memainkan seni tari, menyanyikan lagu-lagu daerah, dan memainkan berbagai jenis permainan tradisional. Sanggar seni juga memiliki SDM yang menguasai pengetahuan tentang kesenian daerah meliputi seni tari, seni musik dan permainan tradisional.

Sanggar seni di Kabupaten Magelang seperti Sanggar Seni Dua Atap dan Sanggar Seni Avadana yang menawarkan paket pelajaran menari, menyanyi lagu-lagu daerah, dan berbagai permainan tradisional. Pengalaman dari Sanggar Seni Avadana yang menawarkan paket pembelajaran permainan tradisional kepada para wisatawan yang berkunjung ke Candi Borobudur dan destinasi lainnya. Ternyata banyak wisatawan dari kalangan anak-anak dan generasi muda yang tertarik mengikuti program yang ditawarkan sanggar seni ini, bahkan tidak seni wisatawan mancanegara yang bergabung dengan Sanggar Avadana dalam belajar dan praktik permainan tradisional.

Sanggar seni seperti Avadana dan Dua Atap sering menjadi mitra kerja dari sekolah-sekolah yang akan mengikuti festival permainan tradisional atau festival *dolanan* anak. Tenaga ahli dari sanggar seni akan melatih anak-anak menari, menyanyikan lagu atau tembang daerah dan memainkan berbagai permainan

tradisional serta menyusun karya koreografi yang memadukan seni tari, seni suara dan permainan tradisional menjadi opera pertunjukan dengan judul atau tema tertentu.

#### b. Festival Permainan Tradisional

Pemerintah Kabupaten Magelang setiap tahun menyelenggarakan Festival Permainan Tradisional dengan memanfaatkan alokasi dana APBD Kabupaten Magelang. Festival seperti ini memiliki nilai strategis bagi pelestarian permainan tradisional karena sekolah yang mendapat “penunjukan” instansi vertikal di atasnya untuk mewakili daerahnya seperti kecamatan tertentu akan berusaha menampilkan karya terbaiknya dengan cara bekerja sama dengan sanggar-sanggar seni yang dianggap ahli untuk melatih anak-anak didiknya dalam bidang seni tari, seni suara, dan permainan tradisional menjadi suatu karya pertunjukan opera yang menarik.

### **I. Kendala dan Hambatan**

Terdapat beberapa kendala dan hambatan seandainya permainan tradisional ini digunakan sebagai wahana untuk penguatan pendidikan karakter.

#### 1. Sarana dan prasarana

- a. Terdapat sekolah-sekolah yang mempunyai lahan yang sempit sehingga kurang leluasa untuk menerapkan permainan tradisional yang sifatnya melibatkan banyak anak.
- b. Banyak bahan permainan tradisional yang susah didapatkan pada masa kini, seperti kecik pada permainan *dakon*, *timbel* untuk permainan *bekel*, atau pelepah daun pisang untuk permainan *jaran-jaranan*.

c. Waktu yang terbatas

Waktu untuk melakukan permainan tradisional sangat terbatas oleh waktu, misalnya sebelum masuk kelas terbatas atau saat jam istirahat saja.

2. Tenaga pendidik yang mampu mengajarkan permainan tradisional dan mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran terbatas.
3. Cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam mata pelajaran; pembiasaan di sekolah; dan kegiatan ekstrakurikuler juga belum ada panduan teknisnya sehingga terdapat kesulitan untuk menerapkannya.
4. Aspek pengembangan (inovasi dan kreativitas) permainan tradisional yang dikemas dengan seni pertunjukan membutuhkan dana yang besar.
5. Belum terjadinya kemitraan yang efektif di antara sanggar-sanggar seni budaya sebagai mitra sekolah untuk mengemas permainan tradisional dalam sebuah seni pertunjukan dalam rangka pendidikan karakter.

# BAB V

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Minat siswa sangat besar terhadap permainan tradisional, tetapi implementasi di sekolah belum memadai, seperti jawaban responden yang menyukai permainan tradisional yang menjawab setuju dan sangat setuju 95,02%. Sebaliknya, frekuensi peserta didik untuk melakukan permainan tradisional sangat kecil, yang menjawab kadang-kadang 48,58%, yang menjawab jarang 18,60%, dan yang menjawab tidak pernah 1,550%. Rendahnya implementasi permainan tradisional itu juga dapat dilihat dari sangat kecilnya guru mengenalkan permainan tradisional, yaitu hanya sekitar 5,17 % jika dibandingkan dengan teman 42,89% atau orang tua 45,74%.
2. Terdapat sekitar 73 jenis permainan yang diketahui oleh peserta didik di lima lokasi penelitian. Permainan tradisional yang paling populer adalah *petak umpet, gobak sodor, dakon, bekel, egrang, engklek, kelereng, lompat tali, sepak sekong, bentengan, iwak, layang-layang, berapan kebo, dende, cublak-cublak suweng, dan jamuran.*

3. Strategi implemantasi permainan tradisional untuk pendidikan karakter dilakukan melalui tiga basis yaitu berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat.

a. Berbasis Kelas

Terintegrasi permainan tradisional dengan mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Seni dan Budaya, Penjaskes, dan juga pelajaran lainnya merupakan refleksi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional tersebut.

b. Berbasis Budaya Sekolah

Permainan tradisional dilakukan di halaman sekolah sebelum masuk sekolah, pada waktu istirahat, dan di dalam kelas sebagai literasi budaya; terintegrasi dalam pramuka; atau festival dan lomba-lomba permainan tradisional.

c. Berbasis Masyarakat

Orang tua sangat besar sekali perannya dalam mengenalkan permainan tradisional, seperti jawaban responden mengatakan sebesar 45,74 % selain teman-teman sebaya 42,89 %. Dalam lingkup masyarakat, permainan tradisional telah dilombakan dan difestivalkan, seperti di Kabupaten Banyuwangi dan Kabupaten Magelang. Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional juga dilestarikan oleh komunitas, seperti di Banyuwangi terdapat Komunitas Wongsoarum, di DIY terdapat komunitas Dolanan Anak

di Pangungarjo, di Makassar terdapat Komunitas Batara Gowa, di Magelang terdapat Kampung Dolanan Nusantara Borobudur. Komunitas ini didirikan atas inisiatif dari masyarakat sendiri, sedangkan di Sumbawa Besar belum ada meskipun di masyarakat permainan tradisional itu masih dilaksanakan.

## **B. Rekomendasi**

Pertimbangan mendesak agar permainan tradisional ini menjadi wahana bagi pendidikan karakter. Jika kebijakan ini dilaksanakan akan berdampak sebagai berikut:

1. Dari Aspek Kebudayaan
  - a. Kebijakan ini akan turut andil dalam pelestarian kebudayaan. Permainan tradisional dapat lestari karena diajarkan kepada para siswa. Oleh karena itu, untuk materi permainan tradisional ini perlu program inventarisasi dan dokumentasi permainan tradisional daerah yang dilaksanakan oleh Direktorat Kepercayaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Tradisi.
  - b. Kebijakan ini akan turut andil dalam upaya pengembangan kebudayaan. Pengembangan permainan tradisional melalui festival dan lomba-lomba yang kreatif dan inovatif dengan mengemas permainan tradisional menjadi sebuah seni akan menarik minat peserta didik untuk mencintai permainan tradisional, sehingga permainan tradisional akan semakin mendapat banyak penggemar. Selain itu, kebijakan ini akan dapat menghidupkan sanggar-sanggar seni karena sanggar-sanggar seni akan menjadi mitra

sekolah. Untuk itu, perlu dilaksanakan program penguatan sanggar-sanggar seni yang dilaksanakan oleh Direktorat Kepercayaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Tradisi. Oleh karena itu, seniman dan pelaku seni perlu diperhatikan masalah kesejahteraan, kesempatan pentas, sarana dan prasarana, peningkatakan kualitas serta dukungan dana dan fasilitasnya karena sebagai ujung tombak dalam mencerdaskan peserta didik.

- c. Teknologi informasi, seperti *youtube*, *instagram*, dan *facebook*, dapat digunakan sebagai media edukasi pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Hal itu dapat memancing minat generasi muda terhadap permainan tradisional yang pada gilirannya akan menyukai dan mempraktikkannya secara langsung (penyebaran nilai-nilai pendidikan karakter akan makin menjadi efektif dan efisien). Oleh karena itu, Direktorat Kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Tradisi perlu menggunakan fasilitas medsos untuk melakukan pelestarian permainan tradisional.
- d. Jika tidak diimplementasikan di sekolah atau tidak dicarikan kemasan yang menarik dalam mendistribusikan melalui media sosial, permainan tradisional akan makin ditinggalkan oleh generasi muda, bahkan akan mengalami kepunahan. Ada beberapa pelestari *dolanan* anak di daerah, seperti Kampung Dolanan, tetapi jumlahnya relatif sedikit, sehingga yang paling efektif adalah melaksanakan permainan tradisional di sekolah serta mendesiminasikan

permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai karakter itu melalui media sosial.

## 2. Aspek Pendidikan

Perlu ada keseimbangan antara permainan dan belajar sehingga menciptakan suasana proses belajar dan mengajar yang menyenangkan. Penguatan pendidikan karakter siswa melalui praktik langsung dengan bereksperimen dan merefleksikan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional akan menciptakan suasana belajar dan mengajar yang nyaman.

Dengan demikian, program permainan tradisional untuk penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas, antara lain program sosialisasi permainan tradisional untuk penguatan pendidikan karakter, perlu dilaksanakan oleh Direktorat Dikdasmen. Selain itu, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan juga perlu melaksanakan unjuk kerja dan bimbingan teknis untuk para guru dan tenaga pendidik dan menyusun buku panduan pemanfaatan permainan tradisional untuk penguatan pendidikan karakter berbasis kelas yang dilaksanakan oleh Pusurbuk.

Program penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah juga perlu dilaksanakan oleh Direktorat Dikdasmen. Unjuk kerja dan bimbingan teknis untuk para guru dan tenaga pendidik perlu dilaksanakan oleh Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan. Program penyusunan buku panduan pemanfaatan permainan tradisional sebagai wahana penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah perlu dilaksanakan oleh Pusurbuk. Untuk program penguatan pendidikan karakter berbasis masyarakat perlu dilaksanakan program penyusunan

buku panduan pemanfaatan permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter berbasis masyarakat yang dilaksanakan oleh Puskurbuk. Selain itu, perlu pula program sosialisasi dan fasilitasi festival dan lomba yang dilaksanakan oleh masyarakat yang dilaksanakan oleh Direktorat PAUD Dikmas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, H. S. (1985). *Etnosains dan Etnometodologi. Majalah Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia , Jilid XII Nomor 2.*
- B.N, M. (2003). *Kamus Politik. Jakarta.* Jakarta: CV. Muliasari.
- Birdieni, B. (2018). *Gatra.com.* Diambil kembali dari Gatra.com: <https://www.gatra.com/rubrik/budaya/seni/310956-Zaini-Alif-:-Bapak-Permainan-Tradisional-Pendiri-Komunitas-Hong>. Diunduh tanggal 3 Maret.
- Bourdieu, P. (1992). *Language and Symbolic Power.* Cambrige: Cambrige: Polity Press.
- Bourdieu, P. (1995). *Outline Of A Theory of Practice.* Cambridge: Cambridge Press: The University.
- Bourdieu, P. ( Bourdieu.P dan Wacquant. J.D. (1984) *The Purpose of Reflexive Sociology : The Chicago Workshop.* Chicago: Chicago: The University of Chichago Press.
- Budhisantoso, S. (1991). *Nilai Budaya Dalam Permainan Rakyat Madura Jawa Timur.* Yogyakarta: Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Penelitian Pengkajian dan Pembinaan Nilai Nilai Budaya.
- Durkheim, E. (1977). *School and Society: A Sociological Reader.* Dalam E. Durkheim, *Pedagogy and Sociology* (hal.79). London: Routledge and Kegan Paul in Association with The Open University Press.
- Edy, H. (2006). *Revolusi Karakter Bangsa Menurut Pemikiran M. Soeparno. Kebijakan, Strategi, Dan Operasionalisasi*

*Berdasarkan Model Kesisteman*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Geertz, H. (1985). *Keluarga Jawa*. Jakarta: Grafiti Pers.

Hendarman, d. (2016). *Kajian dan Pedoman, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hendri (2013). *Pendidikan Karakter Melalui Dongeng*. Jakarta: Gramedia.

Irawati, D. (2012). *Permainan Tradisional: Bentuk Karakter Anak Lewat Dolanan*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

kabarbanyuwangi.info. (2012). *kabarbanyuwangi*. Diambil kembali dari kabarbanyuwangi.info: <https://www.kabarbanyuwangi.info/75-sanggar-seni-digerojok-bantuan-rp-986-juta.html>. Diunduh 17 Oktober.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Cerdas Berkarakter*. Diambil kembali dari Cerdas Berkarakter: [cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id](http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id). Diunduh 1 Juli)

Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Penerbit Aksara.

Lickona, T. (2013). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat Dan Tanggung Jawab*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Mead, M. (1962). *National Character*. Chicago: The University of Chicago Press.

Mudjijono. (2005). *Sarkem: Reproduksi Sosial Pelacuran*. Yogyakarta: Gadjahmada Press.

- Paddock, C. (2011). *Medical News Today*. Diambil kembali dari Medical News Today: [https://www.medicalnewstoday.com/articles/213929.php?utm\\_source=TrendMD&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=Medical\\_News\\_Today\\_TrendMD\\_1](https://www.medicalnewstoday.com/articles/213929.php?utm_source=TrendMD&utm_medium=cpc&utm_campaign=Medical_News_Today_TrendMD_1). Diunduh 17 Januari.
- Penguatan Pendidikan Karakter. (2018). *Cerdas Berkarakter*. Diambil kembali dari Cerdas Berkarakter: [http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page\\_id=132](http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page_id=132). Diunduh 1 Juli.
- Riswari, A. (2018). *Good News From Indonesia*. Diambil kembali dari Good News From Indonesia: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/07/21/nostalgia-permainan-tradisional-melalui-festival-memangan-dibanyuwangi>. Diunduh 21 Juli.
- Rusdi, P. (2011). *Pacu Kude (Permainan Tradisional di Dataran Tinggi Gayo)*. Aceh: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Aceh.
- Sukirman Dharmamulya. (1992/1993). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Penelitian Pengkajian dan Pembinaan Nilai Nilai Budaya.
- Supratiknya, A. (1994). *Peranan Keluarga Dalam Pendidikan Nilai bagi Anak dalam Keluarga: Peranan dan Tanggung Jawabnya di Zaman Modern*. Yogyakarta: Ikatan Penerbit Indonesia.

- Suryadi, B. (2017). Perpres PPK dan Posisi Standar Nasional Pendidikan dalam Penguatan Pendidikan Karakter. *Buletin BSNP*, hal. 3-5.
- Takdir. (2014). *Gagalnya Pendidikan Karakter. Analisis dan Solusi Pengendalian Karakter Emas Anak Didik*. Yogyakarta: Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Tempo.co. (2010). *Tempo.com*. Diambil kembali dari Tempo.co: <https://nasional.tempo.co/read/250521/gubernur-buka-festival-budaya-serumpun-tujuh-negara/full&view=ok>. diunduh 26 Mei.
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017. (2017). *Undang-Undang Republik Indonesia nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. Jakarta.

## Lampiran

**Tabel 1**

Jumlah dan ragam jenis permainan yang diketahui oleh peserta didik

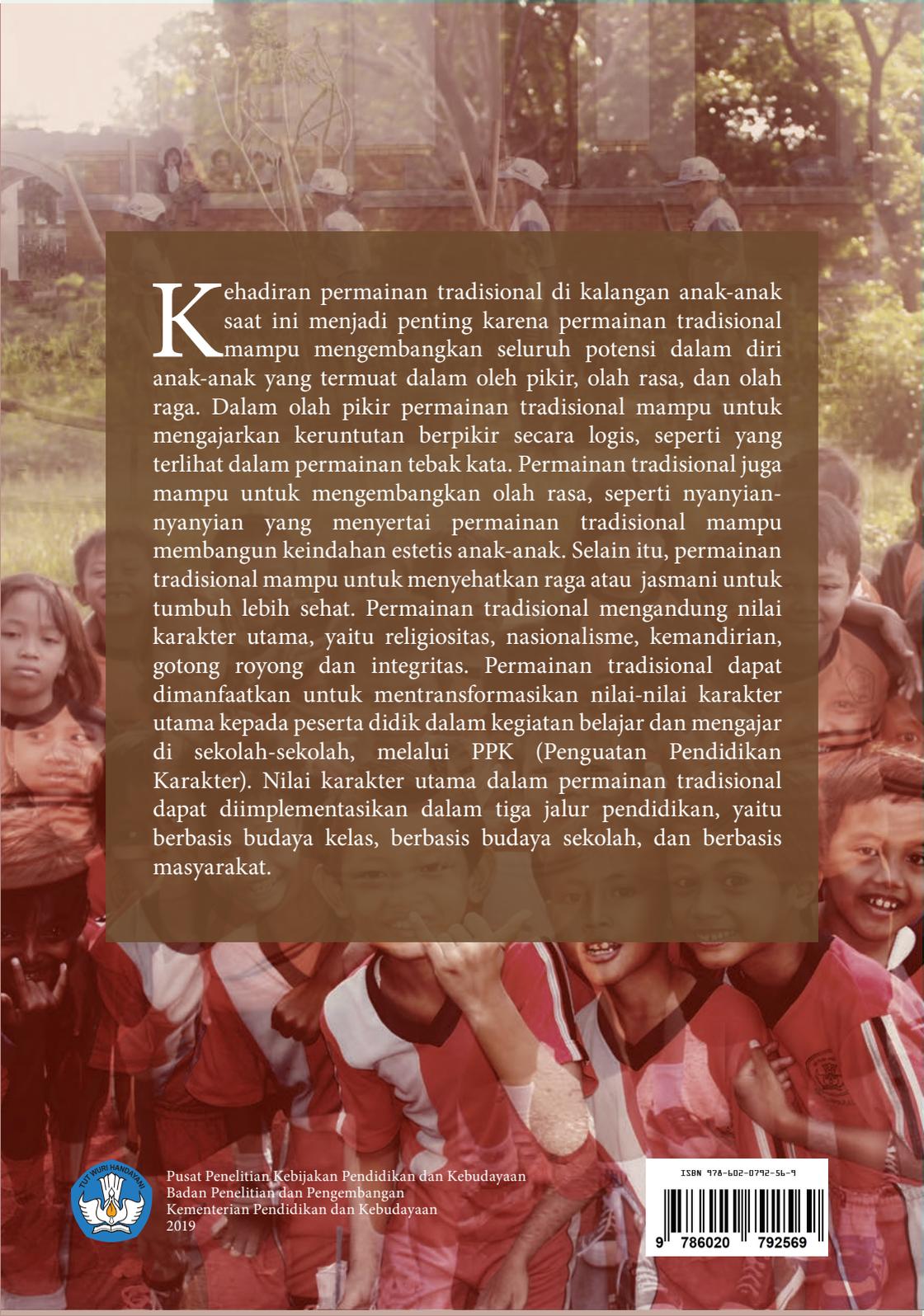
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1. Dakon	100	13.7	13.7	13.7
2. Petak umpet	72	9.9	9.9	23.6
3. Gobak sodor	71	9.8	9.8	33.4
4. Engrang	60	8.2	8.2	41.6
5. Engklek	56	7.7	7.7	49.3
6. Bekel	49	6.7	6.7	56.0
7. Kelereng	31	4.3	4.3	60.3
8. Lompat tali	28	3.8	3.8	64.1
9. Jamuran	22	3.0	3.0	67.2
10. Cublak-cublak suweng	19	2.6	2.6	69.8
11. Dende	17	2.3	2.3	72.1
12. Kelereng	16	2.2	2.2	74.3
13. Layangan	15	2.1	2.1	76.4
14. Berapan kebo	13	1.8	1.8	78.2
15. Iwak	13	1.8	1.8	79.9
16. Maen Jaran	12	1.6	1.6	81.6
17. Bentengan	11	1.5	1.5	83.1
18. Karet	9	1.2	1.2	84.3
19. Gangsing	8	1.1	1.1	85.4
20. Karaci	8	1.1	1.1	86.5
21. Sepak sekong	7	1.0	1.0	87.5
22. Balap karung	6	.8	.8	88.3
23. Ceper	4	.5	.5	88.9
24. Lempar sendal	4	.5	.5	89.4

25. Yoyo	4	.5	.5	90.0
26. Boy-boyan	3	.4	.4	90.4
27. Monopoli	3	.4	.4	90.8
28. Stik	3	.4	.4	91.2
29. Tarik tambang	3	.4	.4	91.6
30. Bakiak	2	.3	.3	91.9
31. Banga	2	.3	.3	92.2
32. Barempuk	2	.3	.3	92.4
33. Bom-bom	2	.3	.3	92.7
34. Egrang batok	2	.3	.3	93.0
35. Gapyak	2	.3	.3	93.3
36. Jagongan	2	.3	.3	93.5
37. Jek-jekan	2	.3	.3	93.8
38. Ketapel	2	.3	.3	94.1
39. Klompen	2	.3	.3	94.4
40. Kolo	2	.3	.3	94.6
41. Lempar sandal	2	.3	.3	94.9
42. Lomba lari	2	.3	.3	95.2
43. Prik-prikan	2	.3	.3	95.5
44. Tulup	2	.3	.3	95.7
45. Ular tangga naga	2	.3	.3	96.0
46. Adu ayam	1	.1	.1	96.2
47. Ambil koin	1	.1	.1	96.3
48. Bakiak bathok kepala	1	.1	.1	96.4
49. Batok kelapa	1	.1	.1	96.6
50. Bedhil- bedhilan	1	.1	.1	96.7
51. Bola gebo	1	.1	.1	96.8
52. Bola kasti	1	.1	.1	97.0

53. Dasaran	1	.1	.1	97.1
54. Dongdongan	1	.1	.1	97.3
55. Egrang bambu	1	.1	.1	97.4
56. Gebo	1	.1	.1	97.5
57. Jeg-jegan	1	.1	.1	97.7
58. Jetungan	1	.1	.1	97.8
59. Karung	1	.1	.1	97.9
60. Kucing- kucingan	1	.1	.1	98.1
61. Ludo	1	.1	.1	98.2
62. Mekdeka	1	.1	.1	98.4
63. Panjat pinang	1	.1	.1	98.5
64. Perahu kertas	1	.1	.1	98.6
65. Petak umpet	1	.1	.1	98.8
66. Potong bebek angsa	1	.1	.1	98.9
67. Rangkualu	1	.1	.1	99.0
68. Sepak bola	1	.1	.1	99.2
69. Sepak takraw	1	.1	.1	99.3
70. Telepon kaleng	1	.1	.1	99.5
71. Tembak bambu	1	.1	.1	99.6
72. Ular naga	1	.1	.1	99.7
73. Ular naga panjang	1	.1	.1	99.9
74. Wayang	1	.1	.1	100.0
Total	728	100.0	100.0	







**K**ehadiran permainan tradisional di kalangan anak-anak saat ini menjadi penting karena permainan tradisional mampu mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak-anak yang termuat dalam olah pikir, olah rasa, dan olah raga. Dalam olah pikir permainan tradisional mampu untuk mengajarkan keruntutan berpikir secara logis, seperti yang terlihat dalam permainan tebak kata. Permainan tradisional juga mampu untuk mengembangkan olah rasa, seperti nyanyian-nyanyian yang menyertai permainan tradisional mampu membangun keindahan estetis anak-anak. Selain itu, permainan tradisional mampu untuk menyehatkan raga atau jasmani untuk tumbuh lebih sehat. Permainan tradisional mengandung nilai karakter utama, yaitu religiositas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk mentransformasikan nilai-nilai karakter utama kepada peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah-sekolah, melalui PPK (Penguatan Pendidikan Karakter). Nilai karakter utama dalam permainan tradisional dapat diimplementasikan dalam tiga jalur pendidikan, yaitu berbasis budaya kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat.



Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan  
Badan Penelitian dan Pengembangan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
2019

ISBN 978-602-0792-56-9



9 786020 792569