

NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL

Nadziroh¹, Chairiyah², Wachid Pratomo³

^{1, 2, 3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1, 2, 3}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: nadzre_nad@yahoo.com¹

Abstract: The purpose of writing this article is to examine values in traditional games. Value is the weight or quality of good deeds contained in various things that are considered valuable, useful, and has benefits. From the results of the study, it can be concluded that there are character values in traditional games. These values include the values of discipline, dexterity, social, health, honesty, sportsmanship, cooperation, and hard work.

Keywords: Value, character, traditional game

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 berbunyi bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dalam berinteraksi dengan masyarakat. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai luhur untuk membentuk individu-individu yang berkarakter mulia dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pembinaan budi pekerti diharapkan anak tidak hanya dapat bersikap dan berperilaku yang sesuai dengan norma atau kaidah yang ada dalam masyarakat, tetapi juga melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pada era digital sekarang ini banyak fenomena yang bertolak belakang dengan cita-cita tersebut, hal itu dibuktikan dengan banyaknya problem yang menyangkut disintegrasi nilai-nilai karakter yang kini banyak menjadi isu utama di dalam dunia pendidikan di Indonesia. Bila kita cermati di kehidupan sehari-hari, banyak anak-anak jaman sekarang yang kurang mengenal bermacam-macam permainan tradisional.

Malah ada anggapan dari sebagian anak-anak bahwa permainan tradisional itu harus berpanas-panas dibawah terik matahari, harus kotor, capek, dan lain sebagainya. Mereka lebih suka menghabiskan waktu dengan bermain game atau gadget yang bisa dilakukan dirumah tanpa harus berpanas-panas atau kotor. Permainan yang dilakukan didalam rumah lebih bersifat individual. Permainan tersebut tidak mengembangkan ketrampilan sosial anak, anak mungkin bisa pandai atau cerdas namun ketrampilan sosialnya kurang terasah (Seriati dan Nur, 2012:2).

Asisten Deputi Nilai dan Kreativitas Budaya, Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Alfredo Sani, mengatakan "Nilai-nilai penguatan pendidikan karakter seperti jujur, bekerja keras, peduli sosial dan peduli lingkungan akan lebih mudah tertanam bila dimasukkan dalam konsep permainan rakyat (tradisional) yang menghibur dan menyenangkan, dan pastinya lebih nyata dari pada permainan virtual," Permainan rakyat dan olahraga tradisional perlu diperkenalkan kembali secara masif kepada masyarakat luas. Upaya ini dilakukan sebagai Pemanfaatan Obyek Pemajuan Kebudayaan, yang salah satunya bertujuan untuk membangun karakter bangsa. Manfaat strategis dalam permainan rakyat adalah sebagai sarana pembangunan karakter karakter bangsa, sebagaimana amanat dalam Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (<http://baranews.co/2018/11/15/pendidikan-karakter-permainan-tradisional-perkuat-pendidikan-karakter/>).

Sejatinya permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur tersendiri. Nilai-nilai tersebut ditanam khusus oleh leluhur agar kita mencintai diri sendiri, lingkungan dan juga Tuhan Yang Maha Esa. Di Indonesia yang terdiri dari beragam suku dan budaya ternyata memiliki sekitar 300 lebih permainan tradisional. Permainan tradisional tidak dapat dilakukan sendiri atau individual, tetapi dilakukan secara kooperatif. Dan dengan permainan tradisional, anak diharapkan mampu mengembangkan kerjasama, menyesuaikan diri, saling berinteraksi positif, mampu mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan, serta mampu menghargai orang lain yang merupakan modal bagi peranannya sebagai makhluk sosial.

Permainan tradisional yang sudah ada sejak jaman nenek moyang yang merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia jaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional memiliki peran pendidikan yang sangat humanis. Dikatakan demikian karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi aspek perkembangan anak mulai dari aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa, spiritual, sosial, ekologis, dan nilai-nilai moral. Beberapa diantara bermacam-macam permainan tradisional ialah *dakon*, *cublak-cublak suweng*, *karambol*, *beteng-betengan*, *engklek*, *egrang*, *pandhe* (Hikmah, 2011:1-2).

Berdasarkan uraian diatas, maka fokus penulisan artikel ini ialah (1) mengkaji nilai-nilai karakter pada permainan tradisional engklek, (2) mengkaji nilai-nilai karakter pada permainan gobag sodor, (3) mengkaji nilai-nilai karakter pada permainan lompat tali.

Nilai-nilai Karakter

Milton Roceach dan James Bank (Lubis, 2009:16) mengemukakan bahwa nilai adalah suatu tipe kepercayaan yang berada dalam ruang lingkup sistem kepercayaan dimana seseorang harus bertindak atau menghindari suatu tindakan, atau mengenai sesuatu yang pantas atau tidak pantas dikerjakan, dimiliki, dan dipercayai. Pengertian ini berarti bahwa nilai itu merupakan sifat yang melekat pada sesuatu yang telah berhubungan dengan subjek (manusia pemberi nilai).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Lickona (1991:48) mengungkapkan, “*The content of good character is virtue. Virtues – such as honesty, justice, courage, and compassion – are dispositions to behave in a morally good way*”. Maksud dari pendapat Lickona tersebut ialah bahwa isi atau konten dari karakter yang baik adalah kebaikan seperti kejujuran, keadilan, keberanian, tenggang rasa, yang semuanya itu adalah tindakan baik yang bermoral.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai karakter adalah sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku di masyarakat, yang mencakup aspek spiritual, aspek personal/kepribadian, aspek sosial, dan aspek lingkungan.

Permainan Tradisional

Schaefer & Reid (Schaefer & Reid, 2001) menyatakan bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif, serta bermain dapat menaikkan struktur mental melalui penggunaan tanda-tanda dan alat-alat yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir. Permainan akan membawa kegembiraan bagi anak, selain itu ada berbagai perolehan dan keuntungan yang didapatkan. Sweeney & Homeyer (Sweeney & Homeyer, 1999) menyatakan bahwa ada sembilan keuntungan yang diperoleh anak melalui permainan, yaitu: (1) dapat meningkatkan spontanitas, sehingga level partisipasi mereka juga tinggi, (2) dapat merespon dua persoalan sekaligus yaitu dimensi *intrapsikis* dan *interpersonal*, (3) memungkinkan untuk terjadinya refleksi dan katarsis, (4) untuk mencapai *self-growth* dan *self exploration*, (5) anak lebih didekatkan dengan realitas kehidupan sebenarnya, (6) anak akan memahami makna kehadirannya bagi anak-anak yang lain, (7) dapat mengurangi kecenderungan anak berfantasi dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya, (8) anak memiliki peluang untuk mempraktikkan pada kehidupan sehari-hari pengalaman yang diperoleh, dan (9) dapat membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang anak. Catron & Allen

(Catron, C.E. & Allen, 1999) berpendapat bahwa kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosialisasi, komunikasi kognisi, dan keterampilan motorik. Tentu saja enam aspek tersebut sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya. Selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana (BP-PLSP, 2006). Permainan tradisional akan dapat mengembangkan potensi pada setiap anak yang nantinya ditunjukkan dalam perilaku penyesuaian sosial namun dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kearifan lokal

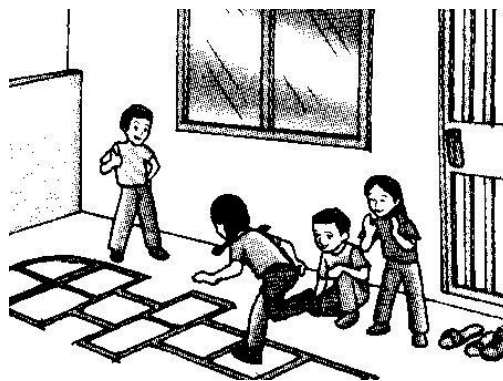
yang diwariskan secara turun temurun, dilakukan oleh anak-anak untuk mencari kegembiraan dalam kebersamaan.

Pada artikel ini akan dibahas mengenai nilai-nilai karakter pada permainan tradisional *engklek*, *gobag sodor*, dan lompat tali:

a. Permainan Tradisional *Engklek*

Engklek merupakan permainan tradisional anak-anak yang sangat digemari dan biasanya dilakukan di halaman, lapangan, maupun tempat lain yang luas dan memiliki permukaan cukup datar sehingga kotak-kotak yang telah digambar dapat dilalui dengan lebih mudah. *Engklek* adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan berkelompok, biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan namun tak jarang juga anak laki-laki pun turut serta bermain.



Gambar 1. Permainan *Engklek*

Sumber: <http://www.anakmandiri.org/2016/11/29/permainan-tradisional-engklek-setataktejek-tejekanmarsitekka/> (diakses 12 Maret 2019)

Dalam permainan *engklek* terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainannya seperti melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi, dan kesehatan. Dalam arti lain permainan *engklek* juga memiliki nilai-nilai yang tersirat dari setiap permainannya. Seperti pemain harus mematuhi peraturan permainan, ini

melatih anak sejak dini untuk lebih disiplin dalam segala hal, dan melatih fisik dan mental anak, seperti melakukan lompatan-lompatan dengan satu kaki, itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika pemain ada yang dinyatakan kalah (Hidayat, 2013: 2). Berikut nilai-

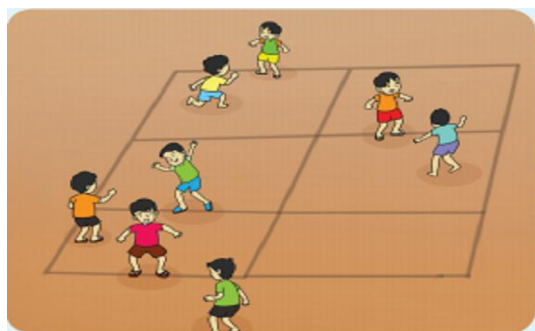
nilai karakter dalam permainan Engklek:

- 1) Nilai Kedisiplinan: integrasi nilai pada permainan *engklek* terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan *engklek*. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main.
- 2) Nilai Ketangkasan: nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan *engklek*. Gerakan lompat-lompatan dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik.
- 3) Nilai Sosial: nilai sosial yang terkandung pada permainan *engklek* dapat dilihat dari jumlah anak yang ikut pada permainan *engklek*. *Engklek* biasanya dimainkan oleh 2-5 anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain.

- 4) Nilai kesehatan: nilai kesehatan pada permainan *engklek* ini dapat dilihat dari gerak melompat-lompat yang dimainkan oleh anak-anak. Saat melompat anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

b. Permainan Gobag Sodor

Ariani, dkk (dalam Siagawati, Wiwin, dan Purwati, 2007: 7) mengatakan bahwa kata *gobag sodor* berasal dari istilah bahasa asing, yaitu *go back to door*. Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal. Kata tersebut dalam lidah Jawa diucapkan *gobag so dor* selanjutnya menjadi kata *gobag sodor*. Permainan *gobag sodor* biasanya membutuhkan tempat yang cukup lapang. Lapangan *gobag sodor* berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Panjang persegi sekitar 10 meter dan lebarnya sekitar 5 meter. Setiap jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar di atas dan 4 bujur sangkar tepat dibawahnya.



Gambar 2. Permainan Gobag Sodor

Sumber: <https://websitenasty.blogspot.com/2018/06/permainan-gobak-sodor.html> (diakses 15 Maret 2019)

Permainan *gobag sodor* terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang atau lebih. Aturan mainnya adalah menghalangi lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga batas garis tugasnya adalah menjaga batas garis yang terletak di

tengah lapangan. Tingkat kesulitan bagi tim yang bermain terletak pada proses melalui penjagaan tanpa tersentuh oleh penjaga, sehingga dibutuhkan kecakapan dalam berlari, dan strategi supaya keseluruhan anggota bisa lolos dengan rute bolak-balik. Siagawati, Wiwin, dan Purwati, (2007: 11) menyebutkan secara umum mengenai

kandungan nilai dalam permainan tradisional *gobag sodor* yaitu nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan.

- 1) Nilai Kejujuran: integrasi nilai dalam permainan *gobag sodor* terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia berusaha untuk jujur. Jika berada dalam kelompok yang mendapat giliran bermain mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang dengan tidak keluar dari garis penjagaan.
- 2) Nilai Sportivitas: nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan *gobag sodor*. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya.
- 3) Nilai Kerjasama: nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan *gobag sodor* adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.

- 4) Nilai Pengaturan Strategi: nilai pengaturan strategi yang dapat diambil dari permainan *gobag sodor* adalah merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Dengan strategi yang bagus, kemenangan dalam bermain *gobag sodor* akan mudah diraih.
- 5) Nilai Kepemimpinan: dalam permainan *gobag sodor* diperlukan pemimpin untuk mengatur anggotanya. Nilai kepemimpinan didapat dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan *gobag sodor* sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan.

c. Permainan Tradisional Lompat Tali

Permainan tradisional ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan. Namun tidak jarang banyak anak laki-laki pun ikut bermain untuk menunjukkan seberapa hebat mereka. Permainan ini dapat dimainkan dimana saja dan tidak membutuhkan banyak tempat. Permainan lompat tali ini dimainkan oleh 3-10 orang. Pemainnya dibagi menjadi 2 grup yaitu pemegang tali dan pelompat. Permainan ini sangat sederhana hanya dengan karet gelang yang dianyam memanjang sekitar 3-4 meter. Cara memainkannya hanya dengan melompati karet yang dipegang oleh dua orang.



Gambar 3. Permainan lompat tali

Sumber: <https://www.sabumiku.com/budaya-indonesia/main-lompat-tali> (diakses 18 Maret 2019)

Mungkin jika dilihat, lompat tali ini adalah permainan yang sepele. Namun ternyata ada nilai yang terkandung di dalamnya yang tidak sesimpel itu. Kita pasti ingat saat bermain lompat tali, semakin kita bisa melompati suatu level, tentunya akan ada tingkatan yang lebih sulit yang menanti. Nilai-nilai dalam permainan lompat tali ini ialah:

- 1) Nilai kerja keras: nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha melompati tali dengan berbagai macam ketinggian.
- 2) Nilai ketangkasan dan kecermatan: nilai ketangkasan dan kecermatan tercermin dari usaha pemain untuk memperkirakan tingginya tali dengan lompatan yang akan dilakukannya. Ketangkasan dan kecermatan dalam bermain hanya dapat dimiliki apabila seseorang sering bermain atau berlatih lompat tali.
- 3) Nilai sportivitas: nilai sportivitas tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan pemegang tali apabila melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan.

KESIMPULAN

Dari uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional *engklek*, *gobag sodor*, dan lompat tali. Pertama, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *engklek* antara lain adalah nilai disiplin, nilai ketangkasan, nilai sosial, dan nilai kesehatan. Kedua, nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional *gobag sodor* adalah nilai kejujuran, sportivitas, kerjasama, pengaturan strategi, kepemimpinan. Ketiga, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan lompat tali yaitu nilai kerja keras, ketangkasan dan kecermatan, serta sportivitas.

Oleh karena itu, pembentukan karakter anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Untuk itu perlu pelestarian permainan tradisional agar tidak luntur dimasa depan. Salah satu caranya adalah

mengintegrasikan dalam pembelajaran namun harus sesuai dan tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Catron, C.E. & Allen, J. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey.
- Hidayat, D. 2013. Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5 (2), hlm. 2.
- Hikmah, M. 2011. Perancangan Game Tradisional Jawa EgrangBambu. *Jurnal Penelitian*, 1 (1), hlm. 1-2.
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character*. New York: A Bantam Books.
- Lubis, Mawardi. 2009. *Evaluasi pendidikan nilai*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Schaefer, C., & Reid, D. S. 2001. *Game Play (therapeutic Use of Childhood Games)*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Seriati, N. N & Nur, H. 2012. Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Naskah Publikasi*, hlm. 2.
- Siagawati, M, Wiwin, D. P, Purwati. 2007. Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9 (1). hlm. 3-4.
- Sweeney, & Homeyer. 1999. *Handbook of Group Play Therapy*. San Francisco: Josey-Bass. Inc.
- Undang—undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Bandung: Nuansa Aulia.
- _____. PENDIDIKAN KARAKTER: Permainan Tradisional Perkuat Pendidikan Karakter. 2018. <http://baranews.co/2018/11/15/pendidikan-karakter-permainan-tradisional-perkuat-pendidikan-karakter/>. (diakses 13 Maret 2019)