

UPAYA KOMUNITAS KAMPOENG DOLANAN DALAM MENANAMKAN NILAI GOTONG ROYONG PADA ANAK MELALUI PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL

Nurradinda Darmaningrum

13040254069 (PPKn, FISH, UNESA) nurradindad@mhs.unesa.ac.id

Maya Mustika Kartika Sari

0014057403 (PPKn, FISH, UNESA) mayamustika@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan komunitas Kampong Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Dalam memilih informan menggunakan teknik *snowball sampling*. Informan dalam penelitian ini berjumlah enam orang dengan informan kunci *founder* komunitas Kampong Dolanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak komunitas Kampong Dolanan melakukan tiga upaya, yaitu mengenalkan, memainkan, dan melestarikan. Ketiga tahapan tersebut dilakukan dalam dua ruang lingkup yaitu Kelurahan Simokerto dan di luar Kelurahan Simokerto. Dalam Kelurahan Simokerto penanaman nilai gotong royong dilakukan melalui kegiatan *dolan nang kampoeng*, festival, dan lomba. Sedangkan, penanaman di luar Kelurahan Simokerto dilakukan melalui kegiatan *sambang dalam*, *sambang kampoeng*, dan *sambang* sekolah. Kendala yang diperoleh selama penanaman nilai gotong royong ada dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal menyangkut status keanggotaan yang tidak mengikat. Faktor eksternal menyangkut akses yang sulit dijangkau, pola pikir masyarakat yang tertutup, dan waktu kegiatan yang terbatas.

Kata Kunci: gotong royong, permainan tradisional.

Abstract

This research is aimed to know the attempt done by Kampong Dolanan community in instilling the values of communal work through the preservation of traditional game. Used qualitative approach with descriptive design. In selecting the informants used snowball sampling technique. The informants in this study amounted to six people with the founder of Kampong Dolanan community as the key informant. Based on the study showed that in making the attempt to cultivate communal work values in children Kampong Dolanan community does three attempts, that is introducing, playing, and preserving. These three conducted within the scope of *Kelurahan Simokerto* and outside *Kelurahan Simokerto*. In *Kelurahan Simokerto* is done through *dolan nang kampoeng*, festival and race events. Meanwhile, outside *Kelurahan Simokerto* is done through *sambang dalam*, *sambang kampoeng*, and *sambang* sekolah. The obstacles in cultivating communal work values are due to internal and external factors. The internal factor come from them members which do not have the bound status. The external factors come from the location which difficult to reach, the people which closed mindset, and time limited activities.

Keywords: communal work, traditional games.

PENDAHULUAN

Perubahan terjadi dalam setiap masyarakat dapat berupa pergeseran nilai, norma, status, perilaku, maupun struktur sosial. Hal ini menunjukkan adanya pertumbuhan dan perkembangan dalam masyarakat. Perubahan terjadi akibat hakikat dan sifat dasar manusia yang senantiasa menginginkan perubahan. Dampak yang ditimbulkan dirasakan dalam berbagai segala bidang kehidupan, salah satunya adalah hilangnya permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain anak yang telah diturunkan dari generasi sebelumnya.

Perubahan masyarakat berakibat pada kurangnya minat anak pada permainan tradisional. Anak menjadi lebih tertarik memainkan permainan modern dibanding permainan tradisional. Tedi (2015:8) mengungkapkan terdapat empat faktor penyebab hilangnya permainan tradisional sebagai berikut,

Pertama, sarana dan tempat bermain tidak ada. Kedua, semakin kompleksnya tuntutan zaman pada anak. Ketiga, terdesak permainan modern dari luar negeri. Keempat, terputusnya pewarisan budaya oleh generasi sebelumnya.

Akibat empat faktor di atas, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak. Penelitian yang dilakukan oleh Zaini Alif (2015) dari komunitas Hong menunjukkan bahwa 40% dari 2.500 permainan

tradisional di Indonesia terancam hilang (radioaustralia.net). Permainan tradisional yang hilang diawali dengan kurangnya minat anak untuk memainkan. Sehingga bahan untuk memainkan permainan tradisional yang cukup terbatas hilang. Jika dibiarkan terus-menerus maka data tentang permainan tradisional juga mulai hilang. Sehingga, perlu adanya pengenalan kembali permainan tradisional pada anak agar tidak hilang.

Permainan tradisional dibuat oleh penciptanya berdasarkan nilai yang ada dalam masyarakat. Sehingga dalam setiap permainan tradisional terkandung nilai-nilai baik yang beragam. Dengan mengenalkan permainan tradisional berarti juga mengenalkan nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian maka permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk membentuk karakter pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2012:133-134) menunjukkan dalam permainan tradisional yang cukup beragam perlu digali dan dikembangkan. Karena dalam setiap permainan mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong-royongan.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Siagawati, dkk (2007:94) bahwa dalam permainan tradisional dapat dilihat dari aspek jasmani, aspek psikologis, dan aspek sosial. Di lihat dari aspek jasmani meliputi kesehatan dan kelincahan. Dalam aspek psikologis meliputi kejujuran, sportivitas, kepemimpinan, pengaturan strategi, kegembiraan, spiritualisme, dan perjuangan. Sedangkan dalam aspek sosial meliputi kerjasama dan kekompakan.

Aspek sosial dalam permainan tradisional menunjukkan anak bahwa manusia tidak hidup sendiri dan senantiasa bergantung pada orang lain. Disamping itu, anak juga ditunjukkan untuk senantiasa berhubungan baik dan tidak membedakan orang lain. Dengan demikian sesuai aspek sosial dalam permainan tradisional menunjukkan bahwa anak mulai dikenalkan pada konsep gotong royong. Hal ini dapat ditunjukkan sesuai konsep gotong royong menurut Bintarto (dalam Suprihatin, 2014:30),

Pertama, manusia tidak sendiri di dunia ini tetapi dilingkungi oleh komunitasnya, masyarakatnya, dan alam semesta sekitarnya. Kedua, manusia pada hakikatnya tergantung dalam aspek kehidupan kepada sesamanya. Ketiga, manusia harus selalu berusaha untuk sedapat mungkin memelihara hubungan baik dengan sesamanya terdorong jiwa sama rata sama rasa. Keempat, manusia selalu berusaha untuk sedapat mungkin bersifat conformer berbuat sama dengan sesamanya dalam komunitas terdorong oleh jiwa sama tinggi sama rendah.

Permainan tradisional menjadi sarana untuk memperkenalkan anak pada nilai-nilai baik yang ada

dalam masyarakat, termasuk nilai-nilai gotong royong. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional merupakan nilai-nilai yang tersirat. Sehingga, nilai-nilai yang terkandung diserap oleh anak secara tidak langsung.

Berawal dari hilangnya permainan tradisional dan nilai yang terkandung di dalamnya, di RT. 04 RW. 02 Kelurahan Simokerto muncul komunitas Kampoeng Dolanan. Yang merupakan gagasan dari Mustofa Sam dan anggota karang taruna, dengan berfokus pada pelestarian permainan tradisional dan nilai yang terkandung di dalamnya. Sesuai dengan yang dimuat dalam koran Jawa Pos edisi 18 Februari 2017, "Berkurangnya minat anak-anak memainkan permainan tradisional menggugah hati Mustofa Sam. Dia membentuk Komunitas Kampoeng Dolanan. Berawal dari kegiatan karang taruna. gerakan komunitas itu kini mulai menyebar ke beberapa kawasan di Surabaya".

Tujuan komunitas Kampoeng Dolanan adalah pertama, untuk mengedukasi masyarakat secara keseluruhan bahwa permainan tradisional mempunyai nilai kehidupan atau filosofi yang luar biasa. Kedua untuk menumbuhkan kembali semangat gotong royong yang mulai hilang. Ketiga, untuk mempertahankan kembali permainan tradisional (kampoengdolanansby.blogspot.co.id). Tujuan komunitas Kampoeng Dolanan berhubungan erat dengan nilai gotong royong yang mulai ditinggalkan. Untuk mengenalkan nilai kehidupan atau filosofi dan mempertahankan permainan tradisional, maka diperlukan kesadaran aktif masyarakat luas melalui gotong royong.

Gotong royong merupakan nilai yang telah ada sejak zaman kerajaan dan mendarah daging dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pendapat Koenjtaraningrat (2003:2) gotong royong adalah kerjasama diantara anggota-anggota suatu komunitas. Gotong royong muncul atas kesadaran dan semangat untuk mengerjakan dan menanggung akibat dari tujuan yang hendak dicapai. Sehingga, dalam nilai gotong royong terkandung nilai-nilai yang beragam, yakni nilai keikhlasan, kerelaan, kebersamaan, toleransi, serta kepercayaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum, dkk (2015:250) menunjukkan bahwa nilai gotong royong sebagai bagian nilai-nilai yang ada di Indonesia telah tergeser nilai-nilai yang ada dari luar akibat globalisasi. Nilai gotong royong mulai ditinggalkan dan tergantikan nilai-nilai yang bersifat individualisme dan materialisme. Oleh sebab itu, komunitas Kampoeng Dolanan menggali kembali nilai gotong royong agar tidak ditinggalkan.

Nilai gotong royong telah menjadi pandangan hidup masyarakat Indonesia. Dalam membangun Indonesia sesuai cita-cita bangsa nilai gotong royong menjadi dasarnya. Oleh sebab itu, jika nilai gotong royong ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia maka kehancuran

bangsa mungkin akan terjadi. Perlu adanya kesadaran dalam lapisan masyarakat untuk tetap mempertahankan nilai gotong royong sebagai pandangan hidup bangsa. Sesuai dengan pendapat Mustofa Sam dalam observasi pendahuluan tanggal 26 Maret 2017,

“Gotong royong itu cuma ada di Indonesia, bahkan ketika akan di *translate* ke bahasa Inggris atau Belanda tidak bisa. Oleh karena itu, komunitas Kampoeng Dolanan juga ingin mempertahankan kembali budaya gotong royong melalui pelestarian permainan tradisional yang kami lakukan.”

Sebagai bagian dari masyarakat komunitas Kampoeng Dolanan berperan dalam pendidikan informal pada anak. Dalam hal ini komunitas Kampoeng Dolanan menjalankan penanaman nilai gotong royong pada anak. Penanaman nilai gotong royong dilakukan secara tersirat melalui media permainan tradisional. Permainan tradisional yang dipilih adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh lebih dari satu orang dengan berkelompok.

Penanaman nilai gotong royong dilakukan secara tersirat dalam permainan tradisional oleh komunitas Kampoeng Dolanan. Anak-anak dikenalkan dan diajak memainkan jenis permainan yang di dalamnya mengandung nilai gotong royong, seperti tarik tambang, gobag sodor, dan benteng. Ketika memainkan anak dituntut melakukan segala kegiatan untuk mencapai tujuannya secara bersama anggota kelompoknya. Dengan demikian secara tidak langsung anak mulai dikenalkan nilai gotong royong.

Permainan tradisional tarik tambang adalah permainan tradisional yang sering kali dianggap lomba, karena menjadi ciri khas dari perayaan hari kemerdekaan Indonesia. Permainan ini menggunakan seutas tambang dengan ukuran minimal 20m. Dapat dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Jumlah anggota antar regu disesuaikan dengan kondisi yang ada. Terkandung nilai gotong royong, nilai kepemimpinan, nilai sportivitas, dan nilai ketangkasan fisik.

Permainan tradisional gobag sodor adalah permainan anak Indonesia, khususnya pulau Jawa yang dilakukan oleh 8-10 anak di tempat yang luas. Luas lapangan disesuaikan dengan jumlah pemain yang mengikuti permainan. Permainan ini menuntut anak memiliki ketangkasan dalam menyentuh lawan atau menghindari dari kejaran lawan. Di dalamnya terkandung nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai gotong royong, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan.

Permainan tradisional benteng muncul sejak zaman kemerdekaan yang mencerminkan perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah. Dimainkan oleh 8-10 anak yang kemudian terbagi dalam dua kelompok.

Memerlukan kayu atau papan sebagai simbol benteng atau dapat digantikan dengan pohon. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan benteng adalah nilai kewaspadaan, nilai percaya diri, nilai gotong royong, dan nilai berlapang dada.

Dalam melakukan penanaman nilai gotong royong komunitas Kampoeng Dolanan berfokus pada anak Kelurahan Simokerto. Kemudian, kegiatan yang dilakukan akan menyebar pada anak di Kota Surabaya. Penanaman nilai gotong royong dilakukan dengan empat program yang telah dirancang yaitu *dolan nang kampoeng*, *sambang dalan*, *sambang kampoeng*, dan *sambang sekolah*. Keempat program tersebut dilakukan oleh anggota komunitas Kampoeng Dolanan yang berjumlah 60 orang. Anggota komunitas Kampoeng Dolanan merupakan hasil dari seleksi yang telah dilakukan agar tujuan komunitas Kampoeng Dolanan dan anggotanya dapat selaras.

Penanaman nilai gotong royong pada anak yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dapat berakibat pada terus hidupnya nilai gotong royong dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian maka tujuan yang telah ditentukan oleh masyarakat dapat lebih mudah dicapai. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Effendi (2013:16) nilai gotong royong dapat dijadikan rujukan dan pegangan dalam mencapai kemajuan suatu bangsa. Artinya masyarakat yang memegang teguh nilai-nilai gotong royong lebih mudah dalam mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan latar belakang di atas diketahui bahwa nilai gotong royong sebagai bagian nilai yang berkembang dalam masyarakat Indonesia mulai ditinggalkan. Sehingga, perlu adanya kesadaran masyarakat untuk tetap menjaga nilai yang berkembang. Munculnya komunitas Kampoeng Dolanan merupakan bagian dari kesadaran untuk menjaga nilai gotong royong. Kesadaran tersebut dilakukan dalam penanaman nilai gotong royong pada anak dengan media permainan tradisional. Sehingga perlu dilakukan penelitian tentang bagaimana upaya komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional? Serta, apa saja kendala komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional? Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional. Serta, untuk mengetahui kendala komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Sehingga, data yang diperoleh adalah data yang berupa kata-kata. Dalam penelitian kualitatif terdapat subyek dari mana data diperoleh yang disebut dengan sumber data (Arikunto, 2016:102). Dalam penelitian ini, terdapat dua sumber data yaitu sumber data utama yang diperoleh melalui wawancara dan observasi serta sumber data tambahan yang diperoleh melalui dokumentasi.

Untuk menentukan informan dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik *snowball sampling*. Dengan informan kunci Mustofa Sam selaku *founder* komunitas Kampong Dolanan. Teknik *snowball sampling* dilakukan agar peneliti menemukan variasi data yang sebanyak-banyaknya. Diperoleh enam informan sesuai dengan arahan Mustofa Sam sebagai berikut:

Tabel 1 Data Informan Penelitian

No.	Nama	Umur	Profesi	Jabatan
1.	Mustofa Sam	28	Pembicara dan <i>creator</i> media pembelajaran	<i>Founder</i> dan ketua komunitas Kampong Dolanan
2.	Ainnur Rofiq	25	Pegawai swasta	Wakil ketua komunitas Kampong Dolanan
3.	Annisa Ayu Rahma	20	Mahasiswa	Koordinator divisi sekolah <i>dolanan</i>
4.	Aisya Isyani	22	Mahasiswa	Anggota komunitas Kampong Dolanan
5.	Siti Musrifah	22	Wiraswasta	Karang taruna RT. 04 RW. 02 Kelurahan Simokerto
6.	Nur	12	Pelajar	Anak yang aktif mengikuti kegiatan komunitas Kampong Dolanan

Penelitian dilakukan di lokasi komunitas Kampong Dolanan yaitu RT. 04 RW. 02 Kelurahan Simokerto Surabaya. Selain itu, lokasi penelitian sesuai dengan lokasi kegiatan penanaman nilai gotong royong oleh komunitas Kampong Dolanan. Lokasi kegiatan komunitas Kampong Dolanan tersebar di luar Kelurahan Simokerto, baik di Surabaya maupun di kota lain. Hal ini dikarenakan kegiatan yang dilakukan komunitas

Kampong Dolanan tidak hanya dilakukan di Kelurahan Simokerto saja.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui observasi partisipan peneliti tidak hanya mengamati kegiatan melainkan juga mengambil bagian dalam penelitian. Sedangkan, dalam wawancara mendalam peneliti dapat mengumpulkan data secara lengkap dan terperinci. Untuk dokumentasi, menjadi data pendukung atas observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Milles dan Habermas. Yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sedangkan, teknik keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi. Yang menurut Moloeng (2007:330) berarti sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Jenis teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Sehingga, peneliti membandingkan data yang diperoleh dari setiap informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan menjawab dua rumusan masalah yaitu, bagaimana upaya komunitas Kampong Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional dan apa saja kendala komunitas Kampong Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak melalui pelestarian permainan tradisional. Setelah melakukan penelitian, diperoleh data maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengolah data. Dalam penelitian kualitatif langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah reduksi data. Dalam tahap ini data yang diperoleh akan dipilah sesuai dengan fokus penelitian. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah penyajian data, yaitu uraian singkat yang menjawab rumusan masalah. Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil dari wawancara mendalam dan observasi yang dilakukan selama kegiatan komunitas Kampong Dolanan.

Upaya Komunitas Kampong Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong pada Anak melalui Pelestarian Permainan Tradisional

Salah satu konsep gotong royong yang diungkapkan oleh Bintarto (dalam Suprihatin, 2014:30) adalah manusia tidak sendiri di dunia ini tetapi dilingkungi oleh komunitasnya, masyarakatnya, dan alam semesta sekitarnya. Artinya manusia tidak dapat hidup sendiri, menunjukkan hakikat manusia sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya secara sendiri. Antara manusia saling

berhubungan untuk memenuhi kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh dirinya sendiri. Kemudian nilai tolong menolong antar manusia inilah yang menyebabkan timbulnya nilai gotong royong di Indonesia.

Nilai gotong royong tersebut tertuang dalam bentuk permainan tradisional. Sehingga, nilai gotong royong dapat senantiasa dikenalkan pada anak sebagai generasi penerus bangsa. Perkembangan zaman berakibat pada hilangnya nilai-nilai yang menjadi jati diri bangsa Indonesia. Nilai-nilai yang hilang kemudian di upayakan agar dapat tetap terjaga dan tidak ditinggalkan oleh anak. Upaya ini harusnya menjadi tanggung jawab seluruh warga negara Indonesia. Akan tetapi yang menjadi kenyataannya hanya orang-orang tertentu yang mau untuk menjaga agar tidak ditinggalkan.

Salah satu jenis pendidikan yang ada di Indonesia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah pendidikan informal. Pendidikan informal adalah pendidikan jalur keluarga dan lingkungan Sebagai bagian dari lingkungan komunitas Kampong Dolanan turut serta berperan dalam pendidikan informal. Salah satu bentuk peran komunitas Kampong Dolanan adalah dengan melakukan penanaman nilai-nilai. Nilai-nilai yang diangkat sesuai dengan fokus utama komunitas Kampong Dolanan yakni pelestarian permainan tradisional. Dalam hal ini nilai yang diangkat adalah nilai gotong royong.

Komunitas Kampong Dolanan merupakan komunitas yang berperan aktif dalam hal pelestarian permainan tradisional. Setiap permainan tradisional terkandung nilai-nilai baik yang dapat membentuk watak, kebiasaan, dan perilaku anak. Sehingga, komunitas Kampong Dolanan tidak hanya berfokus pada pelestarian permainan tradisional melainkan juga penanaman nilai-nilai baik. Salah satu nilai-nilai baik yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai gotong royong.

Dengan demikian upaya komunitas Kampong Dolanan dalam melakukan penanaman nilai gotong royong berkaitan dengan kegiatan utama komunitas Kampong Dolanan yaitu pelestarian permainan tradisional. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, komunitas Kampong Dolanan beranggapan bahwa dalam setiap permainan tradisional terdapat nilai-nilai baik yang dapat diambil. Sesuai pernyataan yang diungkapkan oleh Anisa Ayu, yaitu:

“Kan setiap permainan itu punya nilai baik, udah ada nilainya dari pencipta permainan. Kita khususnya komunitas Kampong Dolanan tinggal ngenalin lagi aja ke anak biar nilai-nilai itu nggak ikut hilang sama permainan tradisionalnya.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Mustofa Sam selaku *founder* komunitas Kampong Dolanan berpendapat bahwa:

“Dari sebuah permainan tradisional banyak nilai-nilai baik yang dapat diambil. Permainan tradisional awalnya diciptakan berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat untuk dikenalkan kepada anak. Sehingga dalam setiap jenis permainan tradisional terkandung lebih dari satu nilai baik. Seperti nilai gotong royong, nilai kesederhanaan, nilai toleransi, dsb.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Dalam setiap permainan tradisional terkandung nilai-nilai baik. Nilai-nilai baik ini digali dari setiap nilai yang ada dalam masyarakat. Kemudian dituangkan oleh anggota masyarakat dalam bentuk permainan tradisional. Yang pada akhirnya akan dikenalkan pada anak. Sehingga, dalam setiap permainan tradisional terkandung nilai-nilai baik yang berbeda satu sama lain. Bahkan dalam satu jenis permainan tradisional ditemukan lebih dari satu nilai-nilai baik.

Komunitas Kampong Dolanan merupakan salah satu bagian masyarakat yang turut berperan aktif dalam pelestarian permainan tradisional. Dalam hal penanaman nilai-nilai baik melalui permainan tradisional, komunitas Kampong Dolanan berfokus pada nilai gotong royong. Pernyataan Siti Musrifah menunjukkan bahwa nilai yang paling dominan dalam setiap kegiatan komunitas Kampong Dolanan adalah nilai gotong royong:

“Kalau menurut saya nilai paling penting itu sesuai dengan tujuan komunitas Kampong Dolanan yang di buat mas Tofa, yaitu gotong royong. Anak sekarang banyak yang nggak tau gotong royong mbak. Jadi perlulah nilai gotong royong ini dikenalkan ke anak biar nggak hilang. Sayang lo mbak, gotong royongkan cuma ada di Indonesia jadi kalau hilang yang rugi ya Indonesia.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Di samping itu komunitas Kampong Dolanan berpendapat bahwa dalam setiap permainan tradisional terkandung nilai gotong royong. Sesuai pernyataan Mustofa Sam berikut:

“Diantara semuanya mengandung nilai gotong royong dengan porsi yang berbeda satu sama lain. Pada dasarnya semua permainan yang dilakukan membutuhkan orang lain untuk membantu jalannya permainan. Oleh karena itu dalam setiap permainan tradisional pasti mengandung nilai gotong royong.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Nilai gotong royong oleh komunitas Kampong Dolanan menjadi nilai yang penting untuk dikenalkan pada anak. Bahkan, komunitas Kampong Dolanan mencantumkan nilai gotong royong dalam tujuannya. Nilai gotong royong merupakan nilai yang hanya ada di Indonesia. Nilai gotong royong juga tercantum secara tersirat dalam Dasar Negara yaitu Pancasila. Diantara berbagai jenis permainan tradisional, komunitas

Kampoeng Dolanan memiliki *icon* permainan tradisional, yaitu tarik tambang. Tarik tambang menjadi salah satu permainan wajib yang selalu dimainkan dalam setiap kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan. Selain menjadi *icon* komunitas Kampoeng Dolanan, anak juga lebih suka memainkan tarik tambang. Sesuai pernyataan dari Nur berikut:

“Aku seneng dulinan tarik tambang mbak, soale isok olahraga sekalian. Mari ngono tarik tambang iku dulinane rame-rame, wong gede kadang yo melok mbak. Aku yo seneng dulinan gobag sodor karo benteng mbak, sering menang lek dadi kelompokku. (Aku senang memainkan tarik tambang mbak, karena bisa olahraga sekalian. Setelah itu tarik tambang itu dimainkan dengan banyak orang, terkadang orang dewasa juga ikut memainkan. Aku juga senang bermain gobag sodor dan benteng mbak, sering menang kalau ada di kelompokku.)”

(Wawancara: 19 September 2017)

Selain tarik tambang komunitas Kampoeng Dolanan juga berfokus pada permainan tradisional lain yang terkandung nilai gotong royong, yaitu gobag sodor dan benteng. Akan tetapi intensitas memainkan kedua permainan ini berbeda dengan tarik tambang yang selalu dimainkan dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan.

Penanaman nilai gotong royong dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan dalam tiga tahap yaitu mengenalkan, memainkan, dan melestarikan. Ketiga tahapan ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Diperkuat pernyataan Aisya Isyani berikut, “Diantara tiga itu semua berhubungan lo, nggak bisa dipenggal. Prosesnya selalu sama dimulai dengan kenal terus main yang terakhir baru bisa melestarikan” (Wawancara: 19 September 2017).

Tahap yang pertama adalah tahap mengenalkan permainan tradisional. Merupakan tahapan awal pada penanaman nilai gotong royong pada anak yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan. Tahap ini anak dikenalkan dengan permainan tradisional serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, termasuk nilai gotong royong. Sesuai pernyataan Mustofa Sam sebagai founder komunitas Kampoeng Dolanan:

“Tahap pertama adalah perlu mengenalkan pada anak tentang permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Ketika anak sudah mengenal permainan tradisional maka anak diajak untuk memainkan.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Dalam tahap mengenalkan anak dibuat tertarik terlebih dahulu untuk mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional dikenalkan dengan cara yang sedemikian rupa sehingga anak tertarik untuk mengenal. Rasa tertarik anak akan menimbulkan rasa keingin tahun yang tinggi. Sehingga ketika anggota komunitas Kampoeng Dolanan

mengenalkan permainan tradisional pada anak, mereka lebih memperhatikan dengan baik. Cara yang diambil agar anak lebih tertarik mengenal dengan proses cerita seperti mendongeng. Anak dikumpulkan dalam bentuk forum kemudian, dengan anggota komunitas Kampoeng Dolanan berada di tengah. Kemudian anggota komunitas Kampoeng Dolanan akan mengajak anak untuk mendengarkan kisah tentang permainan tradisional.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 10 September menunjukkan bahwa ketika melakukan kegiatan pengenalan dilakukan dalam bentuk forum. Dalam forum ini anggota komunitas Kampoeng Dolanan memberikan materi terkait dengan permainan tradisional. Materi diberikan pada anak dengan cara yang bervariasi, salah satunya adalah dengan menceritakan asal-usulnya permainan sesuai data yang dimiliki komunitas Kampoeng Dolanan.

Tahap yang kedua adalah memainkan permainan tradisional. Merupakan tahap lanjutan dari pengenalan permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam tahap ini anak diajak secara langsung untuk melakukannilai-nilai yang telah dikenalkan sebelumnya. Sesuai dengan pernyataan Aisya Isyani:

”Tahap memainkan biasanya menjadi tahapan paling penting, disana anak bisa belajar langsung tanpa teori saja. Dengan langsung anak dapat mengenal jenis dan nilai yang terkandung di dalamnya.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Pada tahap memainkan ini, mulanya anak akan memainkan dengan anggota komunitas Kampoeng Dolanan. Hal ini akan berlangsung secara lebih dari dua kali, sampai anak benar-benar memahami permainan tradisional yang dimainkan. Ketika anak telah memahami maka anak akan dapat memainkan permainan tradisional secara bersama dengan teman sebaya tanpa anggota komunitas Kampoeng Dolanan. Disini anggota komunitas Kampoeng Dolanan hanya dapat mengawasi permainan yang dimainkan oleh anak.

Hampir dalam setiap program yang dirancang oleh komunitas Kampoeng Dolanan, memainkan permainan tradisional menjadi agenda wajib. Proses penanaman nilai gotong royong pada tahap ini terasa menyenangkan bagi anak. Sebab dengan bermain fokus anak bukan hanya pada nilai gotong royong yang ditanamkan melainkan permainan yang dimainkan. Secara langsung anak telah diberikan memori untuk mengingat nilai gotong royong yang ada dalam setiap permainan khususnya tarik tambang, gobag sodor, dan benteng. Dari sini anak dapat membentuk perilaku gotong royong sesuai yang didapatkan selama memainkan permainan tradisional.

Tahapan terakhir adalah tahap pelestarian permainan tradisional. Sesuai pernyataan Ainnur Rofiq:

“Dengan mengenal maka anak akan mampu memainkan kemudian tahap akhir adalah anak mampu melestarikan. Ketika anak mampu melestarikan, maka anak telah mengenal dan memainkan dengan baik. Tahap melestarikan menjadi tahap penentu penanaman nilai-nilai pada anak. Sebab ketika anak mampu berperilaku untuk melestarikan maka anak telah mengenal dengan baik nilai-nilai yang terkandung. Dari tiga tahap ini maka proses penanaman nilai-nilai dapat dilakukan dengan baik.”

(Wawancara: 19 September 2017)

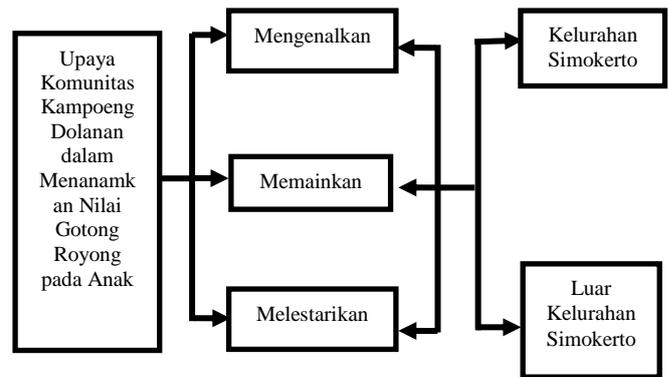
Dengan demikian, ketika anak mampu mengenal dan memainkan permainan tradisional, maka anak telah melakukan tahapan pelestarian. Tahapan ini dapat menunjukkan sikap anak terhadap permainan tradisional. Ketika proses penanaman nilai gotong royong telah terlaksana dengan baik, maka sikap anak sesuai dengan apa yang diharapkan yakni mampu ikut serta dalam tahap pelestarian permainan tradisional.

Untuk melaksanakan tiga tahapan penanaman nilai-nilai gotong royong pada anak komunitas Kampoeng Dolanan merancang telah empat program. *Yaitu dolan nang kampoeng, sambang dalam, sambang kampoeng, dan sambang sekolah.* Sesuai pernyataan Mustofa Sam berikut:

“Diantara empat program yang ada, semuanya memiliki perana masing-masing untuk menanamkan nilai-nilai baik pada anak. Tidak ada yang menjadi salah satu program penting, sebab semuanya sama-sama berperan. Pada dasarnya sasarannya sama yaitu anak, akan tetapi lingkungan anak yang mendapatkan penanaman nilai-nilai baik yang berbeda. Pada program *dolan nang kampoeng* adalah anak di Kelurahan Simokerto. Pada program *sambang kampoeng* adalah anak yang berada di kampung yang dikunjungi komunitas Kampoeng Dolanan. Kemudian program *sambang sekolah* yaitu anak di sekolah yang didatangi komunitas Kampoeng Dolanan. Untuk *sambang dalam* sasarannya adalah anak yang mengikuti kegiatan cfd di Tunjungan yang berasal dari beberapa wilayah kota Surabaya.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Dalam melakukan penanaman nilai gotong royong komunitas Kampoeng Dolanan membagi fokus menjadi dua ruang lingkup, meliputi kegiatan yang dilakukan di Kelurahan Simokerto dan di luar Kelurahan Simokerto. Untuk kegiatan di lingkungan Kelurahan Simokerto melibatkan anak yang tinggal di lingkungan tersebut secara terus-menerus terlibat dalam setiap kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan. Sedangkan, untuk kegiatan di luar lingkungan Kelurahan Simokerto melibatkan anak yang hanya mengikuti kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan tidak lebih dari dua kali.



Bagan 1 Upaya komunitas Kampoeng Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong pada Anak

Kegiatan yang dilakukan di lingkungan Kelurahan Simokerto berkaitan dengan program *dolan nang kampoeng*. Artinya setiap kegiatan dilakukan hanya di lingkungan Kelurahan Simokerto, anak yang terlibat hanyalah anak yang tinggal di lingkungan Kelurahan Simokerto. Kegiatan ini dilakukan di lingkungan RT. 04 RW. 02 Kelurahan Simokerto dan sekitarnya. Secara rutin kegiatan yang dilakukan di lingkungan kelurahan Simokerto dilakukan pada hari Rabu dan Minggu. Akan tetapi ketika ada kunjungan, maka akan dilakukan kembali kegiatan untuk menjalankan program *dolan nang kampoeng*.

Kegiatan yang dilakukan di lingkungan Kelurahan Simokerto dimulai ketika komunitas Kampoeng Dolanan terbentuk pada Desember 2016. Mulanya anak diajak untuk mengikuti kegiatan oleh Mustofa Sam dan anggota karang taruna. Sesuai dengan pernyataan mbak Musrifa berikut, “Karena kenal kita gampang ngajaknya mbak, anak-anak itu tinggal dikasih tau mau diajak main pasti langsung keluar.” (Wawancara: 27 Agustus 2017).

Mustofa Sam dan anggota karang taruna Kelurahan Simokerto yang berperan untuk mengajak anak mengajak anak mengikuti kegiatan yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan. Sedangkan, relawan komunitas Kampoeng Dolanan yang terbentuk pada Februari 2017 hanya meneruskan untuk mengajak anak yang sebelumnya telah mengikuti kegiatan Sesuai pernyataan Ainur Rofiq yaitu:

”Yang awalnya ngajak anak-anak itu Mas Mus sama karang taruna. Sehingga ketika ada relawan anak-anak sudah ikut kegiatan. Kami tinggal meneruskan ajakan dari Mas Mus dan karang taruna.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Selanjutnya, anak telah memiliki kesadaran dari diri sendiri mengikuti setiap kegiatan yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan. Anggota komunitas Kampoeng Dolanan tidak memiliki peran lagi untuk mengajak anak. Anggota hanya menginformasikan kapan dan dimana kegiatan Kampoeng Dolanan akan dilakukan.

Anak akan datang dengan sendirinya tanpa paksaan dari anggota.

Untuk lebih menarik perhatian anak pada permainan tradisional, anggota komunitas Kampong akan memainkan permainan terlebih dahulu. Sesuai pernyataan Mustofa Sam berikut:

“Lama-kelamaan kalau pengen ngajak anak ikut kegiatan kita memainkan dulu permainan tradisionalnya, yang paling sering ya tarik tambang. Nanti akan ramai, dari situ anakan bisa tertarik untuk ikut kegiatan.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Anggota komunitas akan memainkan jenis permainan tradisional yang mampu menimbulkan suasana yang ramai salah satunya adalah tarik tambang. Ketika memainkan tarik tambang antar anggota komunitas Kampong Dolanan maka suasana akan ramai. Hal inilah yang anak menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan komunitas Kampong Dolanan. Dalam setiap observasi yang dilakukan peneliti tarik tambang adalah permainan pertama yang dimainkan. Sebagai *icon* komunitas Kampong Dolanan, tarik tambang menjadi permainan pembuka setiap kegiatan.

Dengan mengajak anak secara langsung untuk memainkan permainan tradisional menjadi cara yang lebih efektif untuk mengajak anak. Hal ini dikarenakan anak dapat melakukan permainan secara langsung. Ketika anak hanya mendapatkan ajakan banyak hal yang dapat membuat anak menolak ajakan tersebut. Akan tetapi, ketika anak melihat secara langsung permainan anak menjadi lebih berminat.

Kemudian untuk lebih menarik minat anak dalam kegiatan komunitas Kampong Dolanan dilakukan festival dan lomba Kampong Dolanan. Festival Kampong Dolanan dan lomba Kampong Dolanan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempromosikan Kampong Dolanan pada orang diluar Kelurahan Simokerto. Meskipun sasaran utama kegiatan ini bukanlah anak, akan tetapi kedua kegiatan ini akan menarik minat anak. Ketika banyak orang berdatangan untuk ikut terlibat dalam kegiatan komunitas Kampong Dolanan, anak menjadi lebih tertarik untuk bergabung bersama dalam kegiatan tersebut.

Pada tanggal 27 Agustus 2017 komunitas Kampong Dolanan mengadakan kegiatan Festival Kampong Dolanan. Dalam festival ini komunitas Kampong Dolanan berusaha menghadirkan permainan tradisional dalam bentuk yang lebih modern. Festival ini dilaksanakan di wilayah RT. 04 RW. 02 Kelurahan Simokerto, Kecamatan Simokerto Surabaya. Lokasi ini berada di pinggir rel kereta api yang telah tidak digunakan kembali. Kegiatan ini tidak hanya diikuti oleh warga kelurahan Simokerto melainkan juga warga Surabaya. Hal ini

dikarenakan kegiatan ini disebarluaskan melalui media sosial. Sehingga kegiatan festival Kampong Dolanan ini dapat diikuti oleh lebih dari 200 orang. Diantaranya adalah warga negara asing, serta Wakil Gubernur Jawa Timur bapak Saifullah Yusuf.

Kegiatan festival Kampong Dolanan dapat menjadi motivasi bagi anak Kelurahan Simokerto untuk terus ikut kegiatan komunitas Kampong Dolanan. Hal ini sesuai pernyataan Ainur Rofiq:

”Kampong Dolanan ingin mengenalkan Kelurahan Simokerto pada masyarakat luas melalui festival ini. Dari sini juga anak Kelurahan Simokerto bisa lebih semangat lagi untuk ikut setiap kegiatan Kampong Dolanan.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Untuk kegiatan lomba Kampong Dolanan dilakukan ketika ada perayaan HUT RI atau perayaan tertentu lainnya. Perlombaan yang dimainkan adalah perlombaan tradisional, seperti balap karung. Pada peringatan HUT RI ke 72 tahun 2017 lomba Kampong Dolanan dilakukan pada tanggal 6, 7, dan 13 Agustus. Tujuan lomba Kampong Dolanan adalah memotivasi anak Kelurahan Simokerto ikut kegiatan komunitas Kampong Dolanan disamping itu dapat menjadi variasi kegiatan komunitas Kampong Dolanan agar anak tidak bosan. Sesuai pernyataan Mustofa Sam berikut, ”Lomba Kampong Dolanan juga bisa menjadi variasi kegiatan anak Kelurahan Simokerto ketika mengikuti kegiatan komunitas Kampong Dolanan.” (Wawancara: 27 Agustus 2017).

Sebagai sebuah komunitas yang baru, komunitas Kampong Dolanan telah mampu menunjukkan eksistensinya dalam hal permainan tradisional. Sesuai pendapat yang diungkapkan oleh Annisa Ayu Rahma:

“Kalau dibilang baik masih belum soalnya inikan masih proses, masih butuh waktu lama untuk dibilang baik. Tapi buat komunitas yang baru ini termasuk prestasi besar banget mbak. Dikenal dalam Waktu belum sampek 1 tahun. Nah ini yang bikin betah di komunitas Kampong Dolanan. Makin lama kegiatannya makin banyak dan nggak ada habisnya mbak.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Pendapat serupa juga diungkapkan Mustofa Sam selaku *founder* komunitas Kampong Dolanan sebagai berikut:

“Dalam hal pelestarian permainan tradisional khususnya di wilayah kota Surabaya komunitas Kampong Dolanan menjadi pelopor bagi komunitas lain. Sehingga keberadaan komunitas Kampong Dolanan semakin mudah ditemukan. Bahkan, kini kegiatan komunitas Kampong Dolanan bukan hanya di kelurahan Simokerto saja. Sampai bulan Desember nanti telah banyak kampung atau komunitas lain yang mengundang komunitas Kampong Dolanan untuk menjadi pengisi materi dalam kegiatan

yang mereka adakan. Dengan demikian maka kegiatan pelestarian permainan tradisional yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan mulai meyebar diluar kelurahan Simokerto."

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Sehingga dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa dalam proses penanaman nilai gotong royong yang telah dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan sejauh ini dapat dikatakan telah efektif meskipun belum sepenuhnya. Sesuai dengan pernyataan Annisa Ayu Rahma berikut, "Kalau di Simokerto efektif si mbak, buktinya anak-anak mulai main sama-sama dan di luar" (Wawancara: 19 September 2017).

Pernyataan tersebut didukung pula oleh pernyataan dari Mustofa Sam yaitu:

"Penanaman nilai gotong royong yang dilakukan saya rasa cukup efektif khususnya untuk anak kelurahan Simokerto. Hal ini ditunjukkan ketika anak lebih memilih melakukan sesuatu hal secara bersama-sama dibanding melakukan secara individu. Kemudian anak lebih sering melakukan permainan diluar rumah yang dilakukan secara kelompok."

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Nilai gotong royong merupakan pandangan hidup masyarakat yang dijadikan sebagai sarana dalam memecahkan masalah. Perilaku anak Kelurahan Simokerto menunjukkan bahwa anak menerapkan nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini ditunjukkan sesuai hasil observasi pada tanggal 13 September 2017, ketika anak menemui masalah maka anak sedapat mungkin mencari solusi bersama teman sebayanya. Yang sering terjadi, ketika anak mendapatkan kesulitan dalam hal tugas sekolah maka anak akan keluar rumah untuk bertanya pada temannya. Dari sini kemudian anak lain akan ikut berkumpul dan menyelesaikan kesulitan tersebut. Anak menerapkan nilai gotong royong bukan hanya ketika bermain namun dalam kehidupan sehari-hari dengan teman sebayanya.

Di samping itu, adanya komunitas Kampoeng Dolanan di Kelurahan Simokerto memberikan perubahan perilaku pada anak. Terbukti dari anak lebih memilih untuk bermain di luar rumah yang melibatkan orang banyak. Ketika komunitas Kampoeng Dolanan hendak melakukan kegiatan anak dengan kesadaran sendiri keluar rumah dan mengikuti kegiatan tersebut. Di lingkungan Kelurahan Simokerto kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan terdapat anak yang terus-menerus mengikuti dan anak yang sering mengikuti. Anak yang terus menerus mengikuti kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan artinya anak yang mendapatkan penanaman nilai gotong royong secara maksimal. Sedangkan anak yang sering mengikuti kegiatan artinya penanaman nilai yang dilakukan belum maksimal.

Selain kegiatan di lingkungan Kelurahan Simokerto, komunitas Kampoeng Dolanan juga mengadakan kegiatan dengan lingkup luar lingkungan Kelurahan Simokerto. Oleh komunitas Kampoeng Dolanan kegiatan ini disebut dengan *roadshow*. Kegiatan *roadshow* merupakan kegiatan di luar lingkungan Kelurahan Simokerto hasil kerjasama dengan karang taruna atau sekolah. Karang taruna atau sekolah berminat mengadakan kerjasama dengan komunitas Kampoeng Dolanan tertarik akibat mengamati perkembangan komunitas Kampoeng Dolanan di media sosial. Hal ini di dukung dengan pernyataan Ainur Rofiq, "Divisi media dan infomasi komunitas Kampoeng Dolanan cukup aktif menyebarkan kegiatan yang kami lakukan, baik melalui media sosial maupun blog." (Wawancara: 19 September 2017)

Selain melalui media cetak juga sering meliput kegiatan kegiatan yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan. Hal ini diungkapkan oleh Mustofa Sam, "Media cetak juga semakin sering meliput kami, sehingga lebih banyak yang ingin bekerjasama dengan kami, baik itu komunitas, lingkungan, maupun sekolah." (Wawancara: 27 Agustus 2017)

Melalui media sosial dan media cetak komunitas Kampoeng Dolanan terbantu untuk melakukan promosi agar dikenal oleh orang banyak. Di samping itu media elektronik juga menjadi sarana promosi komunitas Kampoeng Dolanan. Sering kali komunitas Kampoeng Dolanan menjadi narasumber kegiatan dialog interaksional radio, seperti radio suara muslim, dan prima radio. Kemudian kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan juga pernah menjadi objek liputan stasiun televisi, seperti trans 7 dan kompas tv. Dari kegiatan promosi ini kemudian banyak yang mengenal komunitas Kampoeng Dolanan dan mengadakan kerjasama. Dari kegiatan promosi ini kemudian banyak yang mengenal komunitas Kampoeng Dolanan dan mengadakan kerjasama. Sesuai pernyataan Mustofa Sam:

"Komunitas Kampoeng Dolanan selalu mendapatkan tawaran kerjasama, kami tidak pernah menjadi pihak yang memulai kerjasama. Menurut saya kita tidak dapat memaksakan orang kerjasama dapat menghubungi kami sesuai dengan kontak yang tertera dalam setiap akun kami."

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Setiap kerjasama yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan di dasarnya keinginan pihak lain. Komunitas Kampoeng Dolanan tidak memaksakan penanaman nilai-nilai. Sebab, nilai-nilai yang hendak ditamanan oleh komunitas Kampoeng Dolanan harus didasarkan pada keinginan dari diri sendiri tanpa paksaan, termasuk dari komunitas Kampoeng Dolanan. Sehingga penanaman nilai gotong royong dapat dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dengan efektif.

Dengan kegiatan *roadshow* komunitas Kampoeng Dolanan dilakukan di dalam Kota Surabaya dan di luar Kota Surabaya. Hal ini dikarenakan pihak yang bekerjasama dengan komunitas Kampoeng Dolanan berdatangan dari mana saja. Akibat perkembangan teknologi, akses terhadap media sosial atau media yang lain menjadi lebih mudah. Sehingga ketika komunitas Kampoeng Dolanan melakukan promosi baik secara langsung maupun tidak langsung, banyak orang dari luar Kota Surabaya dapat melihatnya.

Ketika melakukan *roadshow* komunitas Kampoeng Dolanan telah melakukan tiga program, yaitu program *sambang kampoeng*, *sambang* sekolah, dan *sambang* dalam. Diantara tiga program yang dilakukan program yang rutin dilakukan adalah program *sambang dalam*. Program *sambang dalam* biasa dilakukan dalam kegiatan *car free day*. Komunitas Kampoeng Dolanan melakukan program *sambang dalam* di dalam dan di luar Kota Surabaya. Pada tanggal 30 Juli 2017 komunitas Kampoeng Dolanan melakukan program *sambang dalam* di kegiatan *car free day* Kota Lumajang. Di dalam kota Surabaya dilakukan setiap minggu dalam kegiatan *car free day* di jalan Tunjungan. *Car free day* jalan Tunjungan menjadi kegiatan rutin yang selalu dilaksanakan setiap minggu. Jalan Tunjungan dipilih karena lokasi tersebut lebih dekat jika diakses dari Kelurahan Simokerto. Selain itu jalan Tunjungan merupakan jalan yang terletak di pusat kota Surabaya.

Kemudian program kedua yang dilaksanakan adalah program *sambang kampoeng*. Dalam program ini komunitas Kampoeng Dolanan bekerjasama dengan karang taruna atau aparat desa setempat. Kemudian, komunitas Kampoeng Dolanan mengajak anak di lingkungan tersebut untuk mengenal dan memainkan permainan tradisional. Kegiatan *sambang kampoeng* tidak hanya dilakukan di lingkungan Kota Surabaya melainkan juga di luar Kota Surabaya. Di lingkup Kota Surabaya komunitas Kampoeng Dolanan pernah melakukan kegiatan di Kelurahan Putat Jaya, Kelurahan Kedung Klinter, Kelurahan Gresikan, dan lain sebagainya. Pada bulan Juli-Agustus 2017 komunitas Kampoeng Dolanan telah melakukan kegiatan *sambang kampoeng* di Kota Jombang, Jember, dan Pasuruan.

Program terakhir yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan adalah program *sambang* sekolah. Secara khusus sekolah tertentu mengundang komunitas Kampoeng Dolanan untuk mengisi kegiatan yang telah diadakan. Kemudian, dari sini komunitas Kampoeng Dolanan mengisi kegiatan yang berhubungan dengan pengenalan permainan tradisional. Sejauh ini program *sambang* sekolah telah dilakukan di sekolah di Kota Surabaya dan sekitarnya. Salah satu program *sambang*

sekolah yang telah dilakukan adalah pada tanggal 5 September 2017 di Vission School Sidoarjo.

Sehingga, kegiatan *roadshow* yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan diadakan untuk mendukung program *sambang dalam*, *sambang kampoeng*, dan *sambang* sekolah. Penanaman nilai gotong royong yang dilakukan selama kegiatan *roadshow* hampir sama dengan kegiatan yang dilakukan di lingkungan Kelurahan Simokerto, sesuai pernyataan Ainur Rofiq, "Kami akan mengenalkan dalam forum kemudian mengajak bermain secara langsung. Sebenarnya nggak jauh dari yang dilakukan di Simokerto tapi bedanya cuma waktu aja." (Wawancara: 19 September 2017)

Pernyataan tersebut ditegaskan kembali oleh Ketua sekaligus *founder* komunitas Kampoeng Dolanan, Mustofa Sam:

"Pertama yang kami lakukan adalah membuat forum yang bisa mengundang anak. Ketika anak sudah di forum kami akan menjelaskan permainan tradisional dan nilai filosofi yang terkandung di dalamnya. Saat anak mulai mengenal artinya anak dapat tertarik dengan apa yang kami kenalkan, barulah kami mengajak untuk memainkannya."

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Penanaman nilai gotong royong pada anak melalui kegiatan *roadshow* yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan tidak berbeda dengan yang dilakukan di lingkup Kelurahan Simokerto. Anak dikenalkan terlebih dahulu pada permainan tradisional dan nilai yang terkandung di dalamnya. Kemudian anak akan diajak untuk memainkan permainan tradisional. Ketika kegiatan *roadshow* telah dilakukan, anak akan dapat melakukan kegiatan sesuai nilai-nilai yang dikenal dalam permainan tradisional. Waktu kegiatan *roadshow* yang terbatas berakibat belum adanya pengawasan terhadap nilai-nilai yang telah ditanamkan.

Komunitas Kampoeng Dolanan dalam kegiatan *roadshow* di lingkup luar Kelurahan Simokerto hanya berfokus pada tahap pengenalan permainan tradisional serta tahap mainkan. Hal ini disebabkan waktu yang terbatas, sehingga tahap pelestarian permainan tradisional tidak dilakukan. Pada tahap pelestarian permainan tradisional menjadi kesadaran dari dalam diri anak sesuai dengan apa yang telah didapatkan sebelumnya. Akibatnya setelah kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan masih terdapat anak yang belum menerapkan nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-harinya.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan penanaman nilai gotong royong dalam kegiatan *roadshow* oleh komunitas Kampoeng Dolanan belum mendapatkan hasil yang efektif. Hal ini dikarenakan kegiatan *roadshow*

hanya satu sampai dua kali pertemuan. Sesuai pernyataan Annisa Ayu:

”Kalau dari *roadshow* nggak kelihatan mbak, kan cuma sekali tau dua kali, Jadi menurut saya nggak efektif. Tapi paling enggak anak yang awalnya nggak tau dan nggak mau main jadi tau dan mau main ya walaupun cuma sekali atau dua kali.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Anak telah mengalami perubahan dari yang tidak mengenal dan memahami menjadi lebih berminat pada permainan tradisional. Akan tetapi, perubahan perilaku pada anak dari kegiatan *roadshow* belum dapat diperhatikan. Komunitas Kampong Dolanan hanya dapat melakukan pemantauan dari jauh dengan waktu yang terbatas. Sesuai pernyataan Mustofa Sam berikut:

”Sejauh pantauan saya, anak yang ikut *roadshow* jadi lebih senang memainkan permainan tradisimal. Bahkan beberapa anak ada yang mengikututi kegiatan rutin yang dilakukan komunitas Kampong Dolanan. Meskipun hanya kegiatan yang dilakukan dalam waktu singkat penanaman nilai-nilai gotong royong pada anak cukup efektif.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Penanaman nilai gotong royong yang dilakukan oleh komunitas Kampong Dolanan melalui kegiatan di luar lingkungan Kelurahan Simokerto menunjukkan bahwa anak belum mengalami perubahan sikap. Hasil dari penanaman nilai gotong royong tidak dapat diamati, sebab penanaman hanya dilakukan dalam kurun waktu tertentu. Kemudian setelah terjadi penanaman komunitas Kampong Dolanan tidak melakukan pengamatan terhadap perubahan sikap dan perilaku anak.

Kendala Komunitas Kampong Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong pada Anak melalui Pelestarian Permainan Tradisional

Kendala yang dihadapi oleh komunitas Kampong Dolanan berasal dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal). Kendala internal dan eksternal inilah yang kemudian berakibat pada kurang efektifnya penanaman nilai gotong royong yang dilakukan komunitas Kampong Dolanan. Dari kendala yang didapati komunitas Kampong Dolanan berupaya untuk menemukan solusi yang sesuai akan tetapi belum sampai maksimal.

Kendala internal yang dihadapi oleh komunitas Kampong Dolanan berkaitan dengan status keanggotaan yang tidak mengikat. Kendala ini timbul dari anggota komunitas Kampong Dolanan karena sistem keanggotaan yang tidak memaksa. Sehingga, ketika terdapat kegiatan jumlah anggota yang hadir tidak sesuai dengan jumlah anggota yang sesungguhnya. Sesuai dengan pernyataan dari Aisyah Isyani:

”Yang paling susah itu waktu butuh relawan buat kegiatan tapi relawannya banyak yang sibuk dengan urusan masing-masing. Disini kan nggak terikat mbak, jadi bebas mau ikut apa enggak. itu sih yang susah, kalau butuh orang banyak tapi yang bisa cuma dikit.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Jika dibiarkan secara terus-menerus maka kinerja komunitas Kampong Dolanan dapat terganggu. Jumlah anggota aktif yang semakin berkurang menyebabkan ketika hendak melakukan kegiatan, terjadi kekurangan anggota untuk memaksimalkan kegiatan. Dalam hal penanaman nilai-nilai juga kurang efektif, sebab komunitas Kampong Dolanan dengan jumlah anggota yang sedikit berusaha memaksimalkan kegiatan. Sehingga anak kurang mendapatkan perhatian, khususnya dalam hal penanaman nilai-nilai oleh komunitas Kampong Dolanan.

Kemudian, untuk faktor eksternal merupakan faktor yang timbul dari luar komunitas Kampong Dolanan. Dalam faktor eksternal ini terdapat tiga faktor. Yang pertama adalah faktor yang timbul akibat akses yang sulit dijangkau. Akses menuju RT. 04 RW. 02 Kelurahan Simokerto yang sulit dicapai. Ketika melakukan observasi peneliti juga menemukan kesulitan berkaitan dengan hal ini. Komunitas Kampong Dolanan telah menandai lokasi mereka dalam aplikasi. Akan tetapi apa yang ditandai dengan lokasi yang sesungguhnya berbeda. Hal ini berdampak banyaknya orang yang kesulitan untuk menemukan lokasi komunitas Kampong Dolanan. Sesuai dengan pendapat Annisa Ayu Rahma:

”Kalau menurutku sih jalan mau kesini itu yang susah mbak, di *google map* aja yang keluar bukan daerah ini. Jadi itu sih yang buat orang yang mau ikut kegiatan komunitas Kampong Dolanan jadi nggak ikut. Terus lagi ini pinggir rel kereta orang tua juga pasti mikir 2 kali mau ngajak anaknya main kesini.”

(Wawancara: 19 September 2017)

Dengan demikian, ketika akses menuju lokasi komunitas Kampong Dolanan sulit untuk dijangkau maka ketika melakukan kegiatan yang melibatkan orang luar lingkungan Kelurahan Simokerto akan kesulitan. Meskipun Kampong Dolanan sulit ditemukan. Ditambah lagi lokasi yang berdekatan dengan rel kereta api semakin menyulitkan orang untuk menemukannya.

Sedangkan, untuk faktor kedua adalah faktor yang timbul dari cara pandang masyarakat terhadap komunitas Kampong Dolanan. Cara pandang masyarakat khususnya di Kelurahan Simokerto hanya dirasakan oleh Mustofa Sam selaku founder. Sebab, teguran secara langsung diberikan masyarakat khusus ditunjukkan kepada Mustofa Sam,

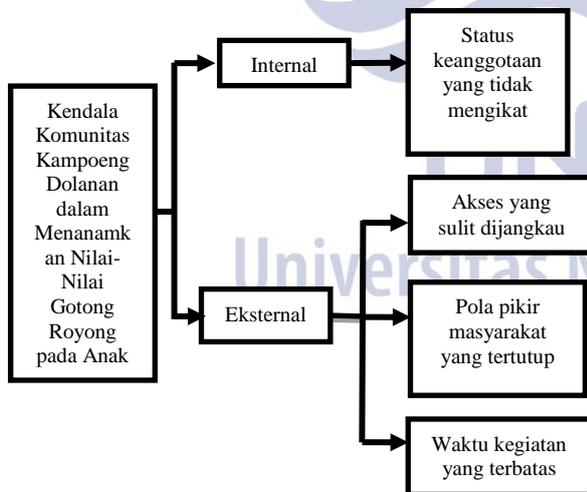
”Dari luar komunitas kendala terletak pada cara pada larangan pada anak untuk mengikuti

komunitas Kampoeng Dolanan. Cara pandang inilah yang kemudian perlu diluruskan dengan bukti nyata bukan sekedar omongan.”

(Wawancara: 27 Agustus 2017)

Masyarakat Kelurahan Simokerto sering kali beranggapan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan tidak penting. Cara pandang ini dapat diubah sedikit demi sedikit ketika komunitas Kampoeng Dolanan mampu menunjukkan eksistensinya di lingkungan masyarakat. Masyarakat Kelurahan Simokerto lebih terbuka dengan kegiatan yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan. Hal ini ditunjukkan ketika, komunitas Kampoeng Dolanan mengadakan festival, masyarakat terlibat secara aktif di dalamnya.

Di samping itu timbul kendala waktu yang terbatas, hal ini terjadi pada setiap penanaman nilai gotong royong yang dilakukan di lingkup luar Kelurahan Simokerto. Sebagaimana telah diungkapkan sebelumnya, komunitas Kampoeng Dolanan melakukan kerjasama dengan komunitas, karang taruna, dan sekolah untuk mengadakan kegiatan. Dalam kegiatan yang dilakukan terkendala waktu yang terbatas. Ketika melakukan kerjasama komunitas Kampoeng Dolanan hanya berperan sebagai pengisi kegiatan. Sehingga penanaman nilai-nilai gotong royong yang dilakukan terkendala waktu yang tidak tercukupi. Waktu yang terbatas mengakibatkan penanaman nilai gotong royong belum maksimal. Anak hanya sebatas dikenalkan dan diajak memainkan, untuk melestarikan timbul karena keinginan diri anak. Komunitas Kampoeng Dolanan belum mampu mendorong anak secara penuh.



Bagan 2 Kendala Komunitas Kampoeng Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong

Pembahasan

Upaya komunitas Kampoeng dolanan dalam menanamkan nilai-nilai gotong royong pada anak sesuai dengan teori

belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Dalam teori ini anak merupakan subjek. Sedangkan, anggota komunitas Kampoeng Dolanan menjadi model. Model inilah yang akan menjadi contoh dalam hal penanaman nilai gotong royong. Teori belajar sosial berasal dari keyakinan bahwa manusia belajar dengan mengamati manusia lain dan telah ada sejak masa Plato dan Aristoteles di zaman Yunani kuno. Bandura mengemukakan empat konsep dari teori observasional yang meliputi proses *attensional*, proses *retensional*, proses pembentukan perilaku, dan proses *motivasional*.

Proses penanaman nilai-nilai gotong royong yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan di lingkungan Kelurahan Simokerto dapat diamati dengan teori belajar sosial oleh Albert Bandura. Sehingga, penanaman nilai gotong royong oleh komunitas Kampoeng Dolanan dapat dilihat dari empat tahapan yakni *attensional*, *rettensional*, pembentukan perilaku, dan *motivasional*.

Dalam lingkungan Kelurahan Simokerto penanaman nilai gotong royong yang dilakukan meliputi tiga tahap yaitu tahap pengenalan, tahap memainkan, dan tahap pelestarian. Ketiga tahapan ini menjadi bagian dari program komunitas Kampoeng Dolanan yakni *dolan nang kampoeng*. Fokus utama kegiatan ini adalah anak-anak lingkungan Kelurahan Simokerto. Penanaman nilai-nilai gotong royong dilakukan secara terus-menerus pada anak, sehingga hasil yang didapatkan lebih efektif.

Pada tahap *attensional* Bandura mengambil contoh bahwa segala sesuatu dapat dipelajari dari model terlebih dahulu. Model ini harus diperhatikan dengan baik. Komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak terlihat dari proses perhatian dari anak kepada anggota komunitas Kampoeng Dolanan. Anggota komunitas Kampoeng Dolanan beranggapan anak adalah bagian dari komunitas, sehingga cara memperlakukan anak dan antar anggota sama. Dengan berbagai cara anggota komunitas membangun hubungan baik dengan anak agar menjadi lebih akrab.

Komunitas Kampoeng Dolanan mengajak anak untuk mengenal permainan tradisional dan nilai yang terkandung di dalamnya termasuk nilai gotong royong. Dengan mengenal permainan tradisional maka anak akan lebih mudah untuk diberikan pemahaman tentang nilai gotong royong dalam permainan tradisional. Dengan mengenal permainan tradisional maka perhatian anak akan terpusat pada annggota komunitas Kampoeng Dolanan.

Ketika anak dikenalkan pada permainan tradisional, maka perhatian anak pada permainan modern dapat dialihkan. Mengenal permainan tradisional artinya anak diajak untuk mulai mendapatkan penanaman nilai gotong royong. Untuk lebih menarik perhatian anak, anggota

komunitas Kampoeng Dolanan harusnya lebih memahami permainan tradisional dan nilai yang terkandung di dalamnya. Sehingga ketika anak mulai melakukan pertanyaan maka anggota komunitas Kampoeng Dolanan dapat menjawab. Pertanyaan yang diajukan oleh anak menunjukkan adanya perhatian terhadap apa yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan.

Proses *retensional* berarti setelah informasi disimpan secara kognitif, dapat diambil kembali, diulangi, dan diperkuat beberapa waktu sesudah belajar sosial terjadi. Proses mengingat dimulai setelah anak mengenal permainan tradisional. Dalam hal ini komunitas mengajak anak yang telah melakukan proses mengamati bermain permainan tradisional yang telah diamati. Dengan memainkan permainan tradisional, anak menjadi lebih mudah mengingat apa yang telah diamati. Kegiatan memainkan permainan tradisional juga dapat menarik perhatian orang lain. Dengan demikian dalam tahap memainkan, terdapat dua proses perhatian dan proses mengingat. Akan tetapi proses mengingat lebih mudah dilakukan ketika anak dapat melakukannya secara langsung bukan hanya mengamati. Ketika anak ikut terlibat secara langsung maka proses mengingat jauh lebih efektif.

Dengan melibatkan aspek motorik tahap mengingat jauh lebih menyenangkan dan bermakna untuk proses berikutnya. Mengingat lebih banyak menggunakan daya ingat akan tetapi tahapannya mengingat dapat dipercepat dengan aspek motorik. Inilah yang dimanfaatkan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam penanaman nilai gotong royong. Mengajak anak untuk memiliki nilai gotong royong dalam setiap perilakunya, dinilai lebih mudah dengan mengikutsertakan anak dalam memainkan.

Dalam teori belajar sosial, proses yang menentukan sejauh mana hal-hal yang telah dipelajari selanjutnya diterjemahkan ke dalam tindakan ialah melalui *behavioral production process* (proses pembentukan perilaku). Setelah anak mengenal dan memainkan artinya anak telah mampu mengingat, proses selanjutnya adalah pembentukan perilaku. Dalam kegiatan penanaman nilai-nilai gotong royong oleh komunitas Kampoeng Dolanan, proses pembentukan perilaku ketika anak mampu mengaplikasikan nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Hal yang paling mudah adalah ketika anak mulai ikut melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Dalam kegiatan melestarikan ini, maka anak tidak melakukannya secara sendiri tetapi dengan banyak orang salah satunya adalah komunitas Kampoeng Dolanan. Ketika anak terbiasa melakukan apa yang ada dalam permainan tradisional, maka perilaku anak secara perlahan-lahan menyesuaikan apa yang didapatkan dari permainan tradisional.

Berawal dari anak yang mengikuti program komunitas Kampoeng Dolanan dengan waktu yang singkat. Anak mulai dikenalkan akan permainan tradisional dan nilai yang terkandung di dalamnya. Setelah mengenal anak mulai memainkannya dengan komunitas Kampoeng Dolanan. Ketika kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan berakhir, anak memiliki kesan baik terhadap permainan tradisional. Anak mulai memainkan permainan tradisional secara terus-menerus di luar kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan.

Tahap terakhir dalam teori belajar sosial adalah tahap *motivasional*. Menurut Bandura, adanya penghargaan dan hukuman diakibatkan oleh kesalahan yang dialami oleh model atau pengamat sendiri memiliki fungsi informatif sebagaimana fungsi penguatan. Berbekal informasi yang diperoleh dari pengamatan terdahulu, seorang individu akan memperkirakan bahwa jika mereka bertindak dengan cara tertentu dalam situasi tertentu, maka akan muncul konsekuensi tertentu.

Komunitas Kampoeng Dolanan proses motivasional yang terjadi berupa penghargaan. Hal ini ditunjukkan ketika terjadi kegiatan festival Kampoeng Dolanan dan lomba Kampoeng Dolanan. Penghargaan yang berupa ajakan untuk melakukan kompetensi baik dengan sesama anak maupun anggota komunitas Kampoeng Dolanan. Dengan pemberian penghargaan dari komunitas Kampoeng Dolanan anak akan termotivasi kembali untuk mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan penanaman nilai gotong royong. Disamping itu, semakin banyak orang yang berminat pada komunitas Kampoeng Dolanan membuat anak termotivasi menjadi lebih giat mengikuti kegiatan.

Berkaitan dengan hukuman dalam proses *motivasional* komunitas Kampoeng Dolanan tidak melaksanakannya. Pemberian hukuman dinilai kurang efektif untuk proses penanaman nilai gotong royong. Komunitas Kampoeng Dolanan dalam melakukan penanaman nilai gotong royong dilakukan tanpa ada paksaan. Sedangkan, hukuman berkaitan dengan paksaan atas hal yang hendak ditanamkan. Komunitas Kampoeng Dolanan menilai tanpa memberikan hukuman, anak dengan kesadaran diri melakukan nilai gotong royong. Hal ini kemudian menjadi lebih efektif ketika berasal dari diri sendiri.

Diluar lingkungan Kelurahan Simokerto penanaman nilai gotong royong dilakukan dengan kegiatan *roadshow*. Kegiatan *roadshow* merupakan wujud pelaksanaan program sambang dalam, sambang kampoeng, dan sambang sekolah. Kegiatan *roadshow* merupakan bagian kerjasama komunitas Kampoeng Dolanan dengan Karang taruna atau sekolah tertentu. Karang taruna atau sekolah berminat melakukan kerjasama setelah melihat kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan di media sosial, media cetak, dan media elektronik. Kegiatan *roadshow* yang

dilakukan dapat terjadi di dalam Kota Surabaya ataupun luar Kota Surabaya.

Penanaman nilai gotong royong dilakukan dengan mengenalkan dan memainkan permainan tradisional. Anak dikenalkan permainan tradisional dan nilai gotong royong dalam permainan tradisional dengan bentuk forum. Dalam forum anggota komunitas Kampoeng Dolanan akan menjelaskan dan menceritakan dalam bentuk yang menarik pada anak. Kemudian setelah anak memahami, anak akan diajak untuk memainkan permainan tradisional bersama anggota komunitas Kampoeng Dolanan. Penanaman nilai gotong royong yang dilakukan dalam kegiatan *roadshow* dibatasi waktu kerjasama yang telah ditentukan.

Berdasarkan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura, kegiatan *roadshow* komunitas Kampoeng Dolanan dapat diamati dalam empat tahap. Pada tahap pertama *attensional*, anak diajak untuk mendapatkan perhatian melalui forum. Dalam forum tersebut komunitas Kampoeng Dolanan tidak hanya mengenalkan permainan tradisional dan nilai gotong royong, tetapi juga menunjukkan bagaimana permainan telah dilakukan sebelumnya. Anak diberikan contoh secara langsung dalam bentuk video kegiatan yang telah dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan. Ketika perhatian anak telah terfokus pada permainan dipermudah ketika komunitas Kampoeng Dolanan mengajak anak secara langsung memainkan permainan tradisional. Anak diajak untuk mengingat menggunakan aspek motorik. Praktek yang dilakukan secara langsung mempermudah anak untuk mengingat apa yang hendak ditanamkan.

Kemudian, pada tahap pembentukan perilaku anak akan melestarikan permainan tradisional. Untuk kegiatan *roadshow* tidak semua anak diamati perubahannya oleh komunitas Kampoeng Dolanan. Waktu yang terbatas berakibat pada kurang efektifnya pembentukan perilaku pada anak. Beberapa anak mulai aktif mengikuti kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan terkait pelestarian permainan tradisional. Hal ini menunjukkan telah terjadi tahap pembentukan perilaku meskipun hanya pada beberapa anak.

Beberapa anak yang telah mulai menunjukkan perubahan perilaku diberikan tahap penguatan berupa penghargaan. Penghargaan yang diberikan selama kegiatan *roadshow* berupa liputan tentang anak di media sosial, media cetak, bahkan media elektronik. Kegiatan *roadshow* yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan menjadi kegiatan yang sering kali dijadikan contoh oleh media cetak dan elektronik. Hal demikian akan membuat anak semakin termotivasi untuk melakukan kegiatan pelestarian permainan tradisional.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan kegiatan penanaman nilai gotong royong yang dilakukan oleh

komunitas Kampoeng Dolanan berkaitan erat dengan teori belajar sosial Albert Bandura. Dalam teori tersebut terdapat empat tahapan yaitu *attensional*, *rettensional*, pembentukan perilaku, dan *motivasional*. Keempat tahapan tersebut dapat ditemukan dalam kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan baik yang di lingkungan Kelurahan Simokerto maupun di luar lingkungan Kelurahan Simokerto.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai gotong royong pada anak dilakukan melalui tiga tahapan yaitu mengenalkan, memainkan, dan melestarikan permainan tradisional. Tiga tahapan yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan terbagi dalam dua ruang lingkup, yaitu di Kelurahan Simokerto dan di luar Kelurahan Simokerto. Di lingkup Kelurahan Simokerto upaya komunitas Kampoeng Dolanan dilakukan melalui kegiatan festival Kampoeng Dolanan, perlombaan Kampoeng Dolanan, dan dolan nang kampoeng. Di lingkup luar lingkungan Kelurahan Simokerto penanaman nilai-nilai gotong royong pada anak dilakukan melalui kegiatan *roadshow*. Merupakan kegiatan hasil kerjasama komunitas Kampoeng Dolanan dengan karang taruna atau sekolah dari lokasi tertentu. Dalam kegiatan *roadshow* program yang dijalankan adalah sambang dalan, sambang kampoeng, dan sambang sekolah.

Sedangkan, kendala komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai-nilai gotong royong pada anak yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam komunitas Kampoeng Dolanan, dalam hal ini berasal dari anggota komunitas Kampoeng Dolanan yang tidak memiliki status terikat. Sedangkan, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar komunitas komunitas Kampoeng Dolanan, dalam hal ini terdapat tiga faktor. Yang pertama adalah akses menuju lokasi kegiatan komunitas Kampoeng Dolanan yang sulit dijangkau. Yang kedua adalah cara pandang warga Kelurahan Simokerto yang belum mampu menerima kehadiran komunitas Kampoeng Dolanan dengan terbuka. Di samping itu kendala lain yang dihadapi komunitas Kampoeng Dolanan adalah waktu yang terbatas.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka terdapat beberapa saran untuk memaksimalkan upaya komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai-nilai gotong royong pada anak yaitu: bagi komunitas Kampoeng Dolanan,

hendaknya dapat merancang program yang berkaitan dengan pelestarian permainan tradisional dan penanaman nilai-nilai yang ada di dalamnya dengan lebih beragam. Di samping itu dapat merancang kegiatan yang melibatkan anak dan orang tua, sehingga penanaman nilai-nilai yang dilakukan lebih efektif.

Bagi anggota komunitas Kampoeng Dolanan, hendaknya dapat menjaga komitmen awal bergabung dengan komunitas Kampoeng Dolanan. Hal ini diperlukan agar, anggota lebih aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Sedangkan, bagi masyarakat Kelurahan Simokerto, hendaknya mendukung setiap kegiatan yang dapat memberikan manfaat bagi anak yang mengikutinya. Di samping itu akan lebih baik bila masyarakat lebih terbuka pada pemikiran pemuda. Sebab, belum tentu pemikiran yang diungkapkan oleh pemuda adalah pemikiran yang salah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. "Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Sosial Budaya*, Volume 09, No. 01, (diunduh 25 Maret 2017)
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Tadjuddin Noer. 2013. "Budaya Gotong Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini". *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. Volume 2 No. 1, (diunduh 25 Maret 2017)
- Koentjaraningrat. 2003. *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: Rineka Cipta
- Koesumawardani, Hany. 2015. Komunitas Hong Bawa Permainan Tradisional Nusantara ke Adelaide, (online), (<http://radioaustralia.net.au/Indonesian/2015-12-03komunitas-hong-bawa-permainan-tradisional-nusantara-ke-Adelaide/1521368>, diakses 25 Maret 2017)
- Kusumaningrum, Ayu Solicha Nur. dkk. 2015. "Gotong Royong sebagai Jati Diri Indonesia". *Jurnal Proceeding Seminar Nasional*, (diunduh 25 Maret 2017)
- Moloeng, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siagawati, Moniqa. Dkk. 2007. "Mengungkap Nilai-Nilai yang terkandung dalam Permainan Gobag Sodor". *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, Volume 09, No. 01, (diunduh 03 Juni 2007)
- Suprihatin, Ira. 2014. *Perubahan Perilaku Bergotong Royong Masyarakat Sekitar Perusahaan Tambang Batubara di Desa Mulawarman Kecamatan Tenggarong Seberang*. Skripsi

FISIP Universitas Mulawarman: Tidak Diterbitkan.

Susanto-Gunawan. 2017. "Bedah Sisi Filosofi Dolanan Lawas". *Dalam Jawa Pos* 18 Februari. Surabaya

Tedi, William. 2015. "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau". *Jurnal S-I Sosiologi*, Volume 3, No. 4, (diunduh 22 Februari 2017)

Tidak ada. 2017. Tentang Kami, (online), (<http://kampoengdolanansby.blogspot.co.id/2017/01/tentangkam.html>, diakses 22 Februari 2017)