

## KONTRIBUSI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK DI SDN SIMOKERTO V/138 SURABAYA

**Fofi Fana**

16040254038 (PPKn, FISH, UNESA) fofifana16040254038@mhs.unesa.ac.id

**Oksiana Jatiningasih**

0001106703 (PPKn, FISH, UNESA) oksianajatiningasih@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kontribusi permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak di SDN Simokerto V/138. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif desain deskriptif eksplorasi. Data dikumpulkan selama lima minggu menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dan observasi partisipatif pasif ketika anak sedang bermain. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi pada perkembangan moral tingkat prakonvensional. Perkembangan moral tingkat prakonvensional tahap pertama terlihat dari kecurangan atau “nakalan” masih sering muncul ketika merasa diri hendak kalah. Hal ini menandakan bahwa karakter terjadi belum sebagai bagian yang mendarah daging dalam diri anak. Karena itu, pengawasan orang lain (temannya atau lawan bermainnya) menjadi bagian yang penting untuk dilakukan. Hal ini menandakan bahwa perkembangan moral anak berada di tahap prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi instrumental relatif didasarkan pada tindakan anak terjadi semata-mata untuk memuaskan kebutuhan sendiri dan kebutuhan orang lain. Tidak pilih-pilih teman digunakan untuk memuaskan kebutuhan orang lain.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Pembentukan Karakter, Kohlberg.

### Abstract

This study aims to describe the contribution of traditional games in the formation of children's characters in SDN Simokerto V/138. The research method uses a qualitative approach to descriptive exploratory design. Data was collected for five weeks using semi-structured interview techniques and passive participatory observation when the child was playing. Data analysis techniques using interactive analysis models, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data validity techniques is done by using source triangulation and triangulation techniques. The results show that traditional games contribute to the moral development in the pre-conventional level is seen from cheating or “delinquency” that still often arises when you feel like you are losing. This indicates that the character occurs not yet as an ingrained part in the child. Therefore supervision of other people (friends or opponents playing). This indicates that the child's moral development is at the second stage of pre-conventional level, namely the relative instrumental orientation based on the child's actions occur solely to satisfy their own needs and the needs of others. Not being picky about friends is used to satisfy the needs of others.

**Keywords:** Traditional Games, Character Building, Kohlberg.

### PENDAHULUAN

Globalisasi dan perkembangan teknologi adalah dua hal yang saling berkaitan. Globalisasi berpengaruh pada perkembangan teknologi. Teknologi adalah salah satu faktor terbentuknya globalisasi. Globalisasi telah membawa perubahan pada berbagai bidang kehidupan. Salah satunya yaitu perubahan dalam bidang budaya. Masuknya budaya asing mempengaruhi eksistensi kebudayaan Indonesia. Kebudayaan Indonesia yang mulai ditinggalkan yaitu permainan tradisional (Kompasiana: 2019). Permainan tradisional merupakan hasil kebudayaan sejak zaman dahulu yang sudah mulai tergantikan dengan

teknologi (Aprilla dan Rizqi, 2018:737). Permainan tradisional merupakan permainan yang umurnya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya, penciptanya, disebarkan dari mulut ke mulut, dan namanya berubah meskipun pada dasarnya sama (Nimah, 2019:3). Jadi permainan tradisional merupakan hasil kebudayaan sejak zaman dahulu, umurnya sudah tua, tidak diketahui asal-usulnya, penyebarannya melalui mulut ke mulut, dan pada setiap daerah namanya berbeda, namun pada dasarnya sama.

Kini banyak alternatif permainan berbasis teknologi. Permainan tradisional saat ini sudah tergantikan dengan permainan modern seperti *game online*. Fenomena ini terjadi karena permainan modern seperti *game online*

dinilai lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Permainan modern bisa diperoleh secara instan menggunakan *smarthphone* yang bisa dimainkan secara *online* maupun *offline*. Menariknya permainan modern seperti game online membuatnya lebih disukai anak-anak, hal ini menyebabkan permainan jarang dikenal oleh anak-anak (Septian, 2018:74). Bermain menggunakan *smarthphone* baik *game online* maupun *game online* dimainkan tanpa perlu bertemu dengan lawan main, bahkan tidak memerlukan lawan main. Permainan menggunakan *smarthphone* menyebabkan anak kurang bersosialisasi dengan teman-temannya.

Permainan modern seperti *game online* memfasilitasi anak untuk bermain tanpa teman. Kondisi ini membuat anak kurang bersosialisasi dengan teman sebaya. Kemudian materi-materi yang terkandung dalam *game online* seringkali mempengaruhi karakter anak. Pemilihan jenis *game online* yang tepat dapat mengembangkan kemampuan anak, namun jika pemilihan *game* kurang tepat justru menjadi petaka bagi anak. Materi-materi negatif dalam *game online* dapat mempengaruhi karakter anak. Permainan modern seperti *game online* dapat menurunkan moralitas anak. *Game online* memiliki kontribusi pada kemerosotan karakter anak. Materi pada *game online* dapat mempengaruhi psikologis anak untuk bertindak tidak sesuai norma. Bermain *game online* dapat memicu anak berbicara kasar, agresif, sulit dikontrol, atau tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, selain itu membuat kondisi psikologis anak terganggu yang membuat orang tua cemas (Pitaloka, 2013:1). Faktanya sebagian orang tua cenderung menyukai anaknya bermain di dalam rumah dibandingkan dengan bermain di luar rumah dengan teman-temannya, karena menurut orang tua dengan bermain di rumah ia lebih bisa menjaga dan mengawasi anak mereka (Nimah, 2019:2). Hal ini menjadikan permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak-anak, sehingga permainan tradisional mulai ditinggalkan.

Permainan tradisional mulai ditinggalkan karena jarang dimainkan. 40% dari 2500 permainan tradisional di Indonesia telah mengalami kepunahan, hal ini terjadi karena permainan tradisional jarang dimainkan dan tenggelam oleh perkembangan teknologi (CNN, 2018). Mulai ditinggalkannya permainan tradisional menjadi perhatian bagi komunitas-komunitas yang peduli akan eksistensi permainan tradisional di Indonesia. Salah satu komunitasnya adalah Komunitas Kampoeng Dolanan. Komunitas Kampoeng Dolanan yang terletak di Kota Surabaya. Komunitas Kampoeng Dolanan bersiri sejak tahun 2016. Visi Komunitas Kampoeng Dolanan yaitu menjadikan komunitas sebagai pusat kajian keilmuan tentang permainan tradisional di Indonesia, mengedukasi masyarakat melalui permainan tradisional dan filosofinya. Misi komunitas Kampoeng Dolanan yaitu melakukan

kajian terhadap permainan tradisional di Indonesia, membuat program ke masyarakat untuk mengenalkan permainan tradisional, dan mengedukasi masyarakat tentang filosofi permainan tradisional di Indonesia. Komunitas Kampoeng Dolanan menjalankan program dengan berpedoman pada tiga kata yaitu kenalkan, mainkan, dan lestarikan. Program-program Komunitas Kampoeng Dolanan sebagai upaya untuk menghidupkan kembali permainan tradisional di kehidupan anak-anak salah satunya yaitu Sambang Sekolah. Program Sambang Sekolah adalah kegiatan Komunitas Kampoeng Dolanan untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak melalui sekolah formal.

Komunitas Kampoeng Dolanan bekerjasama dengan sekolah TK, PAUD, dan SD yang ada di Surabaya. Salah satu sekolahnya adalah SDN Simokerto V/138. SDN Simokerto V/138 adalah salah satu sekolah yang mempunyai gedung terkecil di Surabaya. Sekolah terletak di gang kecil yang hanya mempunyai empat lima ruang kelas. Di balik keterbatasan gedung yang sekolah miliki, Sekolah Dasar tersebut adalah sekolah yang mempunyai kepedulian terhadap kelestarian permainan tradisional. Hal ini terbukti dengan adanya kerjasama Komunitas Kampoeng Dolanan dengan SDN Simokerto V/138 untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak. Secara geografis SDN Simokerto V/138 terletak di Kampoeng Dolanan, sehingga lebih mudah melestarikan permainan tradisional di SDN Simokerto V/138 karena anak-anak sudah mengenal pada permainan tradisional.

Permainan tradisional bermanfaat bagi pertumbuhan karakter anak-anak. Menurut Nur (2013:39) permainan tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan bisa menjadi sarana edukasi bagi anak. Permainan tradisional juga menjadi pendorong kuat untuk menyiapkan generasi muda berkualitas, yakni generasi muda yang sadar akan identitas budaya (Suffah, 2015:1325). Permainan tradisional perlu dikembalikan eksistensinya karena mengandung karakter luhur (Fajrin, 2018:64). Jadi, permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai luhur, yang bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan anak, menjadi saran edukasi, dan berguna untuk menyiapkan generasi muda berkarakter yang sadar akan identitas budaya. Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai sarana edukasi berbasis kearifan lokal dan penumbuhan karakter yang mmberguna membangun karakter generasi muda. Maka tulisan ini yaitu mendeskripsikan kontribusi permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak di SDN Simokerto V/138 Surabaya. Jenis permainan tradisional dalam tulisan ini yaitu mencakup permainan tradisional dalam jenis bekel, congklak, dang erang batok. Karakter dalam bahasan dibatasi yaitu karakter jujur, demokratis, dan kontrol diri.

Permainan tradisional bekel adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Alat yang digunakan yaitu bola bekel. Permainan tradisional jenis bekel dimainkan oleh anak perempuan maupun laki-laki. Cara bermain bekel yaitu diawali dengan pemain memantulkan bola bekel ke lantai diikuti dengan biji yang disebut dengan pit. Permainan bola bekel dilaksanakan dalam lima level. Anak-anak di SDN Simokerto V/138 biasa menyebut level dengan *dek*. Cara memainkan dan penyebutan istilah bekel berbeda-beda pada setiap daerah namun inti cara memainkannya sama (Fad, 2014:23).

Permainan tradisional congklak adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang. Permainan congklak bisa dimainkan dengan duduk santai. Permainan congklak bisa dimainkan oleh perempuan maupun laki-laki. Permainan congklak mempunyai berbagai macam nama sesuai dengan daerah masing-masing. Di Pulau Jawa dikenal dengan sebutan *dhakon*, di Lampung dikenal sebagai *dentuman lamban*, di Sumatera dikenal sebagai *manggalenceng*, *nogarata*, dan *magaotan*. Congklak mempunyai 16 lubang, setiap pemain memiliki 8 lubang yaitu 7 lubang kecil dan 1 lubang besar. Cara bermain congklak yaitu dimulai dengan membuat kesepakatan antar pemain, pemain yang mendapatkan giliran pertama mengambil biji dan membagikannya searah jarum jam hingga biji habis dan berganti pemain selanjutnya (Supriyono, 2018:23). Ketika bermain biji terakhir berhenti dilubang kosong miliknya dan biji lubang yang berseberangan dengan lubangnya adalah milik si pemain.

Egrang merupakan permainan tradisional khas Jawa Barat. Permainan egrang yang seru dan menarik membuatnya diminati oleh daerah-daerah lain di Indonesia. Permainan egrang ada dua jenis yaitu egrang batok dan egrang bambu. Perbedaan egrang bambu dan egrang batok adalah egrang bambu lebih tinggi karena menggunakan bambu dan lebih susah, sedangkan permainan egrang batok lebih terjangkau untuk dimainkan oleh anak-anak. Cara bermain egrang batok yaitu kedua kaki naik ke batok kelapa, kemudian berjalan hingga garis *finish*, untuk sampai di garis *finish* pemain perlu tetap menjaga keseimbangan supaya tidak terjatuh dan mengatur kecepatan supaya dapat memenangkan permainan (Supriyono, 2018:11).

Permainan tradisional mengandung nilai karakter positif yang baik untuk membentuk kepribadian seorang anak. Penelitian (Syarifah dkk, 2010:11) menunjukkan bahwa nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional yaitu nilai jujur, cerdas, adil, kerjasama, tegas, berdaya imajinasi, berambisi, dan perhatian. Kemudian (Ismail, 2006:106) nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional yaitu dapat melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, sikap kontrol oleh lawan, kerjasama, saling

membantu dan saling menjaga, membela kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh terhadap peraturan, penuh perencanaan, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng, berani, Jadi permainan tradisional adalah permainan yang banyak mengandung nilai karakter positif, dengan bermain permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter positif pada anak.

Sikap jujur, demokratis, dan kontrol diri merupakan tiga karakter positif yang tumbuh ketika bermain permainan tradisional. jujur merupakan nilai karakter yang dapat ditemukan di semua permainan selama anak bermain, supaya permainan tetap berjalan lancar maka peraturan harus dipatuhi, sehingga tidak boleh berbuat curang (Nuryatiningsih dkk., 2017:1262). Sikap demokratis merupakan cara bersikap dan bertindak yang menyamakan antara hak dan kewajibannya dengan orang lain, sehingga anak yang memainkan permainan tradisional menganggap hak dan kewajiban antar pemain sama (Setiani, 2019:45). Sikap kontrol diri adalah kemampuan untuk mengatur perilaku diri dalam menghadapi sesuatu, kontrol diri merupakan sikap yang berguna dalam kehidupan untuk menghadapi kondisi apapun (Marsela, 2019:67). Sikap jujur, demokratis, dan kontrol diri penting untuk dimiliki anak, karena sikap ini merupakan dasar terbentuknya sikap positif lain. Sikap ini dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional.

Karakter yang tumbuh pada anak di SDN Simokerto V/138 sebagai akibat dari permainan tradisional dibahas menggunakan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg yang membagi tahap perkembangan moral menjadi tiga yaitu tahap prakonvensional, konvensional, dan pasca konvensional (Getrund, 2015:120). Tahap prakonvensional adalah tahap ketika anak tanggap terhadap aturan otoritas label baik buruk dan benar salah. Tahap prakonvensional dibagi menjadi dua yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan dan orientasi instrumental relatif. Tahap konvensional adalah sikap yang semata-mata untuk memenuhi harapan masyarakat tanpa mempertimbangkan akibat langsung dari perbuatannya. Tahap konvensional dibagi menjadi dua yaitu orientasi masuk kelompok "anak manis" atau "anak baik" dan orientasi hukum dan ketertiban. Tahap pascakonvensional adalah tahap ketika manusia sudah berusaha untuk mengartikan nilai-nilai dan prinsip moral yang sah dan mampu menerapkannya, tahap ini dibagi menjadi dua yaitu orientasi kontrak sosial legalitas dan orientasi prinsip kewajiban.

Penelitian ini berusaha untuk mengungkap sampai pada tahap manakah perkembangan moral anak ketika muncul perilaku jujur, demokratis, dan kontrol diri saat anak memainkan permainan bekel, congklak, dan egrang batok.



## METODE

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif eksploratif. Penelitian menggunakan desain deskriptif eksploratif karena berusaha untuk menggali data secara mendalam tentang karakter jujur, demokratis, dan kontrol diri pada anak yang memainkan permainan tradisional jenis beke congklak, dan egrang batok. Data disajikan secara kualitatif mengacu pada pendapat Bogdan dan Biklen, bahwa penelitian kualitatif mempunyai ciri yaitu lebih bersifat deskriptif artinya data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata atau gambar, yang lebih menekankan pada proses daripada produk hasil akhir, dan lebih menekankan pada makna (dalam Sugiyono, 2013:21).

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer. Data primer merupakan data yang berasal dari sumber pertama, dalam hal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan sumber data utama yakni anak-anak di SDN Simokerto V/138 yang memainkan permainan tradisional. Subyek penelitian ini adalah anak-anak di SDN Simokerto V/138. Pemilihan subyek penelitian tidak memperhatikan latar belakang orang tua anak yang merupakan keterbatasan dalam penelitian ini. pemilihan subyek penelitian didasarkan pada anak yang tetap bermain permainan yang tetap selama berlangsungnya pengambilan data di hari pertama hingga hari terakhir. Lokasi ini dipilih karena sekolah terletak di area Kampung Dolanan, Komunitas Kampoeng Dolanan sering melakukan kegiatan di sekolah tersebut, anak sudah mengenal permainan tradisional, sehingga lokasi ini dijadikan sebagai tempat penelitian.

Lokasi penelitian adalah Sekolah Dasar yang bekerjasama dengan Komunitas Kampoeng Dolanan yaitu SDN Simokerto V/138. Lokasi ini dipilih karena sekolah terletak di area Kampung Dolanan, Komunitas Kampoeng Dolanan sering melakukan kegiatan di sekolah tersebut, anak sudah mengenal permainan tradisional, sehingga lokasi ini dijadikan sebagai tempat penelitian. Fokus penelitian yaitu kontribusi permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak, yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu karakter yang tumbuh ketika anak-anak memainkan permainan tradisional beke, congklak, dan egrang batok. Karakter yang dikaji yaitu karakter jujur, demokratis, dan kontrol diri ketika bermain.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara yaitu observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipatif tipe pasif yaitu observasi dengan mendatangi tempat kegiatan sumber penelitian, namun tidak ikut serta dalam kegiatan (Sugiyono, 2008:66). Alasan peneliti menggunakan metode observasi partisipatif tipe pasif adalah untuk mengamati bagaimana subyek penelitian berinteraksi melalui ucapan atau tindakan ketika mereka memainkan permainan tradisional.

Teknik pengumpulan data yang kedua yaitu wawancara. Jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara semi terstruktur yaitu pelaksanaannya lebih bebas tidak terpacu pada pedoman wawancara, sehingga peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang disampaikan oleh informan (Sugiyono, 2008:73).

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis interaktif, sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2008:91) bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas dan datanya sudah jenuh. Langkah analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi. Teknik triangulasi digunakan digunakan supaya data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas, dan pasti (Sugiyono, 2018:124). Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan dua teknik yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi diperoleh dengan observasi dan wawancara kepada kelompok permainan yang sama. Triangulasi teknik dilakukan dengan wawancara, observasi, dan pengecekan dokumentasi tentang keabsahan karakter oada anak yang memainkan permainan tradisional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas Kampoeng Dolanan adalah Komunitas yang berdiri sejak 13 Desember 2016 berlokasi di Jalan Kenjeran IV-C No. 15, Kecamatan Simokerto Surabaya. Kampoeng Dolanan dibentuk untuk mengembangkan masyarakat yang terdiri atas anak-anak, orang tua, pedagang konvensional, dan pemuda melalui permainan tradisional. Program yang di jalankan oleh Komunitas Kampoeng Dolanan yaitu program bidang pendidikan, kebudayaan, ekonomi, industri kreatif, dan jurnalistik. Program komunitas Kampoeng Dolanan dalam bidang pendidikan yaitu semesta belajar dan workshop permainan tradisional. Program dalam bidang kebudayaan yaitu roadshow mengenalkan permainan tradisional ke berbagai tempat melalui program Sambang Sekolah, Sambang Kampoeng, Sambang Dalan, Sambang *Event*, dan Sambang Komunitas. Program dalam bidang ekonomi yaitu *Outbound Wodowo*, *Dolip Store* (program bisnis sosial), *The Dakon's Catering* (pemberdayaan masyarakat), dan *Sinome Buk Pah* (program pemberdayaan masyarakat). Program dalam bidang industri kreatif yaitu program-program yang bertujuan membuat produk-produk daur ulang. Program dalam bidang jurnalistik yaitu program membuat e-tabloid Komunitas Kampoeng Dolanan.

Salah satu program dalam bidang kebudayaan untuk mengenalkan permainan ke sekolah yaitu program Sambang Sekolah. komunitas kampoeng dolanan dalam

upaya untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak yaitu melakukan kerjasama dengan sekolah-sekolah melalui program Sumbang Sekolah. Selama kurun waktu tahun 2017 hingga 2019 komunitas kampoeng dolanan telah melakukan Sumbang Sekolah sebanyak 82 kali. Tahun 2017 sebanyak 11 kali, tahun 2018 sebanyak 25 kali, dan tahun 2019 sebanyak 46 kali. Sekolah-sekolah yang bekerjasama dengan komunitas kampoeng dolanan untuk melakukan kegiatan Sumbang Sekolah salah satunya yaitu SDN Simokerto V/138.

Komunitas Kampoeng Dolanan menjadi sarana belajar anak-anak agar mereka mengetahui macam-macam permainan tradisional. Komunitas Kampoeng Dolanan menjadikan komunitas sebagai sarana belajar melalui salah satu program yaitu Sumbang Sekolah. Sumbang Sekolah merupakan program komunitas Kampoeng Dolanan yang dikenalkan di sekolah formal dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD). Anak-anak melakukan kegiatan bermain selain di lingkungan rumah juga di lingkungan sekolah. Untuk itu Komunitas Kampoeng Dolanan mengenalkan permainan tradisional ke sekolah-sekolah melalui kegiatan Sumbang Sekolah. Salah satu sekolah yang menjadi mitra Komunitas Kampoeng Dolanan dan terletak di Kelurahan Simokerto yaitu SDN Simokerto V/138.

SDN Simokerto V/138 terletak di Jalan Kenjeran IV No. 6, Simokerto, Kecamatan Simokerto, Kota Surabaya. SDN Simokerto V/138 adalah salah satu sekolah yang berusaha melestarikan permainan tradisional. Upaya sekolah untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa-siswi adalah bekerjasama dengan Komunitas Kampoeng Dolanan. Visi SDN Simokerto V/138 yaitu tercapainya peserta didik yang berkualitas, kompetitif, berakhlak, mulia, dan berwawasan lingkungan. Misi SDN Simokerto V/138 yaitu menciptakan generasi yang unggul dibidang imtaq dan iptek, menyelenggarakan dan meningkatkan prestasi akademik dan non akademik melalui penilaian kreatifitas siswa dan penggunaan iptek, menyelenggarakan dan meningkatkan budaya sopan santun yang dilandasi keimanan dan ketakwaan, membentuk sumber daya manusia yang katif, kreatif, inovatif, dan berprestasi sesuai perkembangan zaman, menyelenggarakan dan meningkatkan kepedulian terhadap kebersihan lingkungan didalam kelas maupun diluar kelas.

Kontribusi permainan tradisional jenis bekel dalam pembentukan karakter anak jujur, demokratis, dan kontrol diri dilihat melalui sikap dan perbuatan, serta alasan anak ketika melakukan sikap dan perbuatan yang menunjukkan perilaku jujur, demokratis, dan kontrol diri. Berikut adalah hasil temuan penelitian.

### **Kontribusi Permainan Bekel dalam Pembentukan Karakter Anak Jujur di SDN Simokerto V/138**

Karakter jujur anak ketika menentukan giliran bermain. Anak-anak terlihat sabar menunggu giliran bermain, teliti mengawasi teman yang sedang bermain supaya teman tidak berbuat curang. Karakter jujur anak ketika bermain bekel terlihat ketika anak mulai bermain dengan melafalkan "*hompimpa alaium gambreng*", ketika aktifitas ini anak-anak menentukan siapa yang mendapatkan giliran bermain bekel pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Pada kegiatan ini anak yang mendapatkan dirinya giliran terakhir tidak lantas menyembunyikan tangannya, melainkan mengakui dan menerima bahwa ia mendapatkan giliran main terakhir. Pernyataan ini juga diperkuat dengan pernyataan Aisyah sebagai berikut: "*main giliran terakhir yo kecewa, tapi gakpopo, wes biasa, pokok aku engko menang, aku mau wes katene mbalekne tanganku, tapi gak sido engko malah dadi rame.*" (artinya "Main giliran terakhir ya kecewa, tapi tidak apa-apa, sudah biasa, yang penting aku nanti menang, aku tadi sudah hampir membalikkan tanganku, tapi tidak jadi takutnya nanti jadi ribut") (Wawancara Aisyah, 11 Februari 2020).

Bunga dan Carissa juga sependapat dengan Aisyah, mereka tidak mengubah posisi tangannya ketika "*hompimpa alaium gambreng*" karena mereka tidak menginginkan terjadi keributan diawal permainan sesuai dengan yang dinyatakan oleh Bunga dan Carissa sebagai berikut, "*aku mau wes katene tak ganti tanganku, tapi gak sido, kan sek mulai main, engko malah rusuh ra sido main, terus dipaido*" (artinya: "saya tadi sudah mau mengganti tanganku, tapi tidak jadi, ini kan mainnya masih mau mulai, nanti jadi ribut malah tidak jadi bermain, terus nanti disalah-salahkan") (Wawancara Bunga dan Carissa, 11 Februari 2020). Pernyataan tersebut terlihat bahwa anak tidak mau berbuat curang untuk mendapatkan giliran main yang pertama karena ia tidak ingin membuat keributan dan menggagalkan awal permainan. Tidak berbuat curang ia lakukan supaya permainan tetap berjalan lancar dan tidak disalahkan oleh teman bermain. Hal ini menunjukkan bahwa moralitas anak berada pada tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan.

Perbuatan jujur ketika bermain bekel terlihat saat permainan berlangsung. Anak-anak yang belum mendapatkan giliran bermain memperhatikan teman yang sedang bermain, Bunga mengemukakan, "*Ditonton terus cek gak nakalan kak, engko lek gak ditonton arek-arek biasa e nakalan ben cepet menang*" (artinya: "ditonton terus supaya tidak curang kak, nanti kalau tidak ditonton teman-teman biasanya curang supaya cepat menang") (Wawancara Bunga, 11 Februari 2020).

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Carissa sebagai berikut, *“iyo kak ditonton terus cek gak nakalan, tapi lek mainnya kelompok gini gak iso nakalan kak, angel, akeh seng ngewasi, meskipun gak diawasi aku gak nakalan kak.. emoh duso kak”* (artinya: “iya kak ditonton terus supaya tidak curang, tapi kalau mainnya kelompok seperti ini tidak bisa curang kak, susah, banyak yang mengawasi, meskipun tidak diawasi saya tidak curang kak, tidak mau dosa kak”) (Wawancara Carissa, 11 Februari 2020). Pernyataan tersebut menjelaskan Carissa mengawasi pemain lain yang sedang bermain bekel supaya pemain tidak berbuat curang, namun disisi lain meskipun tidak diawasi oleh temannya ia tidak melakukan perbuatan curang karena takut berdosa. Hal ini berbanding terbalik dengan Aisyah, menurutnya ia tidak akan berbuat curang jika ia bermain di sekolah bersama teman, namun jika ia bermain di rumah bersama adiknya ia akan berbuat curang, hal ini ia lakukan karena adiknya tidak akan marah jika ia berbuat curang, disebabkan adiknya tidak terlalu mahir dalam bermain bekel. Sesuai dengan pernyataan Aisyah sebagai berikut, *“kalau di sekolah nggk curang lah kak, kan enek koncoe, nanti dimarahi sama temen, kalau di rumah oleh curang, konco e sitik”* (artinya: “Jika di Sekolah tidak curang kak, karena ada temennya, nanti dimarahi sama temen, kalau di rumah boleh curang, temannya sedikit”) (Wawancara Aisyah, 11 Februari 2020). Hal serupa juga disampaikan oleh Cindy, *“kalau di sekolah nggk mbk, tapi kalau di rumah sering curang, wayahe wes ganti pemain terus gak ganti-ganti, soale lawanku adekku, adekku gak pinter mainne, dadi yo tak curangi”* (artinya: “kalau di sekolah tidak curang mbk, tapi kalau di rumah sering curang, waktunya sudah ganti pemain tapi tidak diganti-ganti, karena lawannku adikku, adikku tidak pintar memainkan, jadi ya saya curangi saja”) (Wawancara Cindy, 11 Februari 2020).

Kegiatan ini memperlihatkan sikap jujur anak ketika bermain. Tidak berbuat curang semata-mata karena diawasi oleh temannya. Jika ia berbuat curang akan dimarahi oleh temannya. Namun demikian tetap ada anak yang berpendapat bahwa perbuatan curang boleh saja dilakukan supaya ia dengan cepat memenangkan permainan, hal ini sesuai dengan pernyataan salah satu anak bernama Cindy sebagai berikut, *“kalau nggk dilihat temen ya nakalan kak.. ben cepet menang..”* (artinya: “kalau tidak dilihat teman ya tidak curang kak, supaya cepat menang”) (Wawancara Cindy, 11 Februari 2020). Anak akan berbuat curang ketika temannya lengah, namun ketika salah satu teman menyadari perbuatannya ia tidak akan mengakuinya karena ia ingin cepat memperoleh kemenangan. Berdasarkan data tersebut dapat dianalisis bahwa tingkat moralitas anak berada pada tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu

orientasi hukuman dan kepatuhan. Anak-anak berbuat jujur ketika memperhatikan lawan main karena ia diawasi oleh temannya, ketika temannya lengah ia akan mencuri waktu untuk berbuat curang.

Karakter jujur sebagai akibat perbuatan jujur teman. Perilaku ini terjadi ketika ada anak mengejek, mengganggu teman yang sedang bermain. Perilaku anak ini menimbulkan masalah karena menyebabkan konsentrasi pemain turun sehingga permainan “mati”. Artinya harus ada pergantian pemain, namun yang dilakukan anak-anak justru meyakinkan temannya bahwa ia tidak “mati”, hal ini agar ia tetap bisa melanjutkan permainan. Pernyataan ini sesuai dengan Bunga sebagai berikut, *“iya kak kene ngganggu ngene cek cepet “mati”, terus ganti pemain, tapi kadang-kadang pas kene gak ngewasi banget, arek-arek kadang nakalan gak ngomong lek wes “mati” kan mangkelne”* (artinya: “iya kak kita mengganggu seperti ini cupaya cepat ‘mati’, terus ganti pemain, tapi kadang-kadang ketika kita tidak mengawasi dengan jeli, teman-teman kadang ada yang berbuat curang tidak bilang kalau sudah “mati” jadinya membuat jengkel”) (Wawancara Bunga, 11 Februari 2020). Anak-anak bermain bekel mengganggu teman supaya permainan cepat berganti pemain. Perbuatan curang terjadi karena kurangnya pengawasan dari teman sepermainan. Pengawasan yang ketat dari teman sepermainan menjadi penyebab anak tidak berbuat curang, karena takut dimarahi oleh teman main. Namun demikian tetap ada anak yang tidak mengakui kesalahannya untuk memenangkan permainan.

Selanjutnya kontribusi permainan bekel dalam pembentukan karakter anak jujur menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional bekel moralitas anak pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi relativis instrumental, hubungan timbal balik antara manusia adalah sesuatu hal yang mempersoalkan “jika kamu melakukan sesuatu untuk saya, maka saya akan melakukan sesuatu untuk kamu”. Tindakan anak yang menunjukkan pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu ketika salah satu teman berbuat curang maka ia juga akan melakukan sebaliknya. Pernyataan ini juga disampaikan oleh Cindy sebagai berikut, *“kalau arek-arek nakalan, aku yo nakalan kak, tapi lek arek-arek maine gak nakalan aku yo enggak nakalan...”* (artinya: “kalau teman-teman curang, aku ya curang kak, tapi kalau teman-teman mainnya tidak curang aku ya tidak curang”) (Wawancara Bunga, 11 Februari 2020). Pernyataan ini menandakan bahwa perbuatan tidak berasal dari dorongan pribadi melainkan perbuatan anak terjadi karena dorongan orang lain. Perkembangan moral pada tahap ini masuk pada tahap prakonvensional tingkat kedua, hubungan antar teman dipandang timbal balik.



### **Kontribusi Permainan Bekel dalam Pembentukan Karakter Anak Demokratis di SDN Simokerto V/138**

Karakter demokratis ketika memilih partner bermain. Sikap demokratis merupakan cara bersikap dan bertindak yang menyamakan antara hak dan kewajibannya dengan orang lain, sehingga anak yang memainkan permainan tradisional menganggap bahwa hak dan kewajibannya dengan pemain lain yaitu sama. Anak ketika memilih teman bermain sekelompok, ketika bermain bekel secara berkelompok tidak pilih-pilih tim, mereka menganggap semua teman sama. Berikut pernyataan anak-anak tentang pemilihan tim dalam permainan bekel *“aku gak pilih-pilih kak, sembarang pokok onok koncoe, lek aku pilih-pilih engko konco seng gak tak pilih loro ati kak”*(artinya: “aku tidak pilih-pilih kak, terserah yang penting ada temannya, kalau aku pilih-pilih teman nanti yang tidak saya pilih sakit hati kak”) (Wawancara Carissa, 11 Februari 2020). Namun demikian dalam lubuk hati anak sebenarnya ingin memilih teman. Anak tidak pilih-pilih teman karena takut temannya akan marah. Sesuai dengan pernyataan Cindy sebagai berikut, *“sebenere pengen pilih konco seng pinter main e, tapi lek aku pilih-pilih engko arek arek gondokan, terus aku gak di konco”* (artinya: “sebenarnya ingin pilih-pilih teman yang pintar bermain, tapi kalau kau pilih-pilih nanti teman-teman marahan, terus aku tidak di anggap teman”) (Wawancara Cindy, 11 Februari 2020). Tanggapan anak menjelaskan bahwa mereka tidak pilih-pilih teman disebabkan mereka tidak ingin temannya marah ketika bermain, sehingga mereka menerima siapapun partner dia ketika bermain. Kemudian anak-anak tidak memilih teman dikarenakan rasa ketakutan tidak mendapatkan teman jika ia berperilaku demikian, namun dalam benaknya masih ada keinginan untuk memilih teman tapi tidak ia lakukan karena ia memikirkan akibat dari perbuatanya.

Data tersebut menjelaskan bahwa moralitas anak ketika bermain bekel berada pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu relativitas instrumental relatif. Pada tingkatan ini motif perbuatan dilakukan semata-mata untuk memuaskan orang lain atau diri sendiri (Sjarkawi, 2006:74). Data menampilkan anak berperilaku demokratis ketika memilih partner bermain tidak pilih-pilih karena tidak ingin temannya marah kepadanya dalam hal ini dilakukan untuk menjaga hubungan baik antar teman sebagai upaya memuaskan orang lain.

Karakter demokratis ketika membalas perlakuan teman. Ketika bermain bekel anak yang belum mendapatkan giliran bermain mengejek dan mengganggu teman yang sedang bermain, hal ini ia lakukan supaya anak yang bermain cepat “mati” dan ganti pemain. Ketika peristiwa ini ada beberapa anak yang membalas perlakuan temannya dan ada pula yang tidak membalas.

Salah satu cuplikannya adalah sebagai berikut, *“kalau aku tak baleslah kak, arek e kan wes ngganggu aku pas main, lek arek-arek gak ngganggu aku pas main yo enggak tak ganggu”* (artinya: “kalau aku iya tak balas kak, dia kan sudah mengganggu aku waktu bermain, kalau teman-teman tidak mengganggu aku waktu bermain ya tidak aku ganggu”) (Wawancara Aisyah, 11 Februari 2020). Pernyataan berikut menjelaskan bahwa anak ketika temannya mengganggu ketika bermain, ia akan membalas mengganggu, dan sebaliknya jika temannya tidak mengganggunya ketika bermain, ia tidak akan mengganggu. Maka moralitas anak berada pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi relativis instrumental, pada tahap ini menurut Kohlberg hubungan timbal balik manusia adalah soal “jika kamu melakukan sesuatu untuk saya, maka saya akan melakukan sesuatu untuk kamu”. Hal ini sesuai dengan data tersebut, data yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa ketika teman mengganggu ketika bermain, ia akan membalas mengganggu dan sebaliknya.

Karakter demokratis muncul ketika terjadi masalah dalam permainan. Masalah terjadi karena adanya saling ganggu ketika bermain, perbedaan pendapat saat melihat temannya melakukan kesalahan. Ketika ada konflik antarteman saat permainan, masalah akan selesai dengan sendirinya. Sikap anak ketika ada konflik yaitu tidak ikut campur karena tidak ingin memperkeruh suasana yang hanya akan mendatangkan masalah baru. Jangka waktu dan pembiaran menjadi cara untuk menyelesaikan konflik. Sesuai dengan pernyataan sebagai berikut, *“tak biarin aja kak, lek aku melu-melu engko aku malah dadi korban, biasane engko mari dewe salah siji eneng seng ngalah kak”* (artinya: “saya biarkan saja mbk, kalau aku ikut-ikut nanti aku jadi korban, biasanya nanti akan selesai dengan sendirinya karena salah satu ada yang mengalah”) (Wawancara Carissa, 12 Februari 2020). Anak akan membantu teman yang terkena masalah dan sebaliknya jika bukan temannya ia akan membiarkannya. Sesuai dengan pernyataan berikut, *“lek seng dirusuhi koncoku, tak belo kak, tapi lek seng dirusuhi guduk koncoku, terus arek e ancen salah, aku melu ngejek kak”*, (artinya: “kalau yang di ganggu temanku, ya saya bela kak, tapi kalau yang diganggu bukan teman saya, terus dia memang salah, aku ikutan mengejek kak”) (Wawancara Bunga, 12 Februari 2020). Pernyataan menjelaskan tindakan anak-anak ketika terjadi masalah permainan yaitu ada yang meleraikan, ada yang membantu mengejek, dan ada yang tidak ingin ikut campur karena takut ia akan menjadi korban. Jika dianalisis menggunakan teori moralitas Kohlberg perilaku demokratis anak ketika terjadi masalah dalam permainan masuk pada tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan. Pada tahap ini

perbuatan dilakukan semata-mata untuk menghindari hukuman. Sikap anak ketika ada temannya yang bermasalah anak lain menghindar tidak ingin ikut campur karena ia takut akan terseret dalam masalah. Masalah justru selesai dengan sendirinya karena saling memaafkan.

Karakter demokratis terjadi ketika ada perbedaan pendapat saat bermain. Momen ketika bekel yang dimainkan oleh bunga telah “mati”, sedangkan menurut Cindy bekel yang dimainkan Bunga belum “mati”, mereka saling mendengarkan apa yang disampaikan oleh masing-masing. Penyelesaiannya mereka mengambil jalan tengah. Anak mendengarkan pendapat teman supaya tidak terjadi keributan, “*iyu kak aku ngerungokne pembelaan e koncoku mergo lek gak podo-podo ngerungokne engko dadine rame, terus lek gak dirungokne biasane nggondok*” (artinya: “iya kak aku mendengarkan pembelaannya temenku karena kalau tidak mendengarkan nanti jadi rame, terus kalau tidak didengarkan biasanya teman marah”) (Wawancara Cindy, 12 Februari 2020). Pernyataan menjelaskan kontribusi permainan tradisional jenis bekel dalam pembentukan karakter demokratis anak berada pada pada moralitas tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan, pada tahap ini motif moral terutama didasarkan pada usaha untuk menghindarkan diri dari hukuman. Tahap ini terlihat ketika anak mendengarkan pendapat teman supaya teman tidak marah kepadanya. Hal ini menunjukkan bahwa ketika bermain tidak berbuat curang karena takut dimarahi oleh temannya. Selain itu anak yang bermain juga mengikuti peraturan permainan yang telah disepakati. Sikap tersebut dilakukan supaya tidak diejek oleh teman bermain. Sesuai dengan pernyataan, “*kalau main ya harus mengikuti peraturan permainan mbk, kalau tidak mengikuti aturan nanti saya diejek sama teman-teman, permainan selesai, dan nanti saya tidak dapat teman*” (Wawancara Aisyah, 12 Februari 2020). Pernyataan menjelaskan perbuatan demokratis anak ketika terjadi perbedaan pendapat jika dianalisis menggunakan teori Kohlberg berada pada moralitas tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan, hal ini terlihat dari pendapat anak yang menyatakan bahwa ia mendengarkan pendapat teman supaya teman tidak marah.

**Kontribusi Permainan Bekel dalam Pembentukan Karakter Anak Kontrol Diri di SDN Simokerto V/138**  
Karakter kontrol diri ketika salah satu lawan main berbuat curang. Tindakan yang dilakukan anak yang melihat temannya berbuat salah adalah menunjukkan kesalahannya, namun ketika menunjukkan kesalahan temannya ia tidak membawa unsur marah dalam dirinya.

Sesuai dengan pernyataan anak-anak pemain bekel sebagai berikut, “*...aku yo ngomong mbk lek arek e wes “mati” nyang arek-arek...*” (artinya: “saya ya bilang kak kalau dia sudah ‘mati ke teman-teman’) (Wawancara Carissa, 12 Februari 2020). Kemudian hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Bunga sebagai berikut, “*iyu kak lek pas bedo karepan ngene biasa e digolek i tengah-tengah e lek gak enek seng ngalah, cek adil, engko lek gak adil dadi gondokan, terus males main*” (artinya: “iya kak kalau beda keinginan seperti ini biasanya dicari tengah-tengah kalau tidak ada yang mengalah, supaya adil, nani kalau tidak adil jadi marahan, terus malas bermain”) (Wawancara Bunga, 12 Februari 2020).

Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui alasan mendengarkan pembelaan teman yaitu supaya permainan bisa dilanjutkan, tidak menyebabkan keributan, dan supaya teman tidak marah, selain itu ketika ada masalah anak-anak menyelesaikan dengan mengambil keputusan jalan tengah agar dirasakan adil dan tidak menimbulkan rasa marah di dalam hati temannya. Berdasarkan data diatas moralitas anak sesuai dengan pendapat Kohlberg yaitu berada pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi instrumental relatif. Suatu perbuatan dilakukan semata-mata untuk memuaskan kebutuhan orang lain atau diri sendiri, bukan murni karena keinginan diri.

Karakter kontrol diri anak ketika bermain dalam posisi terpojokkan. Anak yang tidak mempunyai kontrol diri bagus membuat rusuh dalam permainan, sehingga permainan bubar sebelum waktunya, sedangkan anak yang mempunyai sikap kontrol diri bagus ia akan menerima kekalahan dengan lapang dada. Alasan anak tidak berbuat kerusuhan ketika ia berada di posisi terpojokkan yaitu sebagai berikut, “*lek main iku gak oleh gondokan mbk, dadi lek wes ketoro ate kalah aku yo tak terimo wae, koncone orak gondokoan mosok aku gondokan kan isin*” (artinya: “kalau main itu tidak boleh marahan mbk, jadi kalau sudah kelihatan akan kalah ya saya terima saja, temannya gak gampang marah masa saya gampang marah kan malu”) (wawancara Aisyah, 12 Februari 2020). Ketika dalam posisi terpojokkan yaitu kalah bermain, anak menerimanya dengan lapang dada karena malu dengan teman, teman tidak curang ketika berada di posisi terpojokkan. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan moral Kohlberg tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi instrumental relatif, hubungan antarmanusia dipandang sebagai hubungan pasar (Sjarkawi, 2006:74).

Karakter kontrol diri anak untuk tidak berbuat curang. Sikap kontrol diri anak ketika bermain bekel selanjutnya yaitu ketika anak ketika anak tidak berbuat curang dalam permainan. Anak yang tidak berbuat curang dalam permainan artinya adalah anak yang mempunyai kontrol



diri yang bagus. Berikut adalah cuplikan alasan anak-anak atas tindakannya dalam permainan bekel, *“aku gak nakalan kak, kan aturan e lek main gak oleh nakalan”* (artinya: “aku tidak curang kak, aturannya kalau main tidak boleh curang”) (wawancara Carissa, 13 Februari 2020). Pernyataan ini menunjukkan bahwa anak-anak mengontrol dirinya untuk tidak berbuat curang karena memang aturannya demikian dan takut tidak mendapatkan teman. Berbeda dengan tanggapan Bunga yang menyatakan bahwa ia akan curang jika tidak diawasi dengan ketat, hal ini hampir sejalan dengan alasan yang disampaikan oleh Cindy sebagai berikut, *“..gak nakalan lek pas diawasi banget, engko lek nakalan gak dikonco, kadang-kadang nakalan ben cepet menang e, tapi yo ojok sampek arek-arek ngerti”* (artinya: “aku tidak curang kalau main, tapi kadang-kadang ya curang, tidak curang kalau waktu diawasi dengan ketat, nanti kalau curang gak dapat teman, kadang-kadang curang supaya cepat menang, tapi jangan sampai teman-teman tahu”) (Wawancara Cindy, 12 Februari 2020). Pernyataan anak-anak tersebut diketahui bahwa sikap kontrol diri anak untuk tidak berbuat curang tergantung dari pengawasan teman lawan main, ketika pengawasan ketat ia tidak bisa berbuat curang, namun jika ia pintar dan mempunyai trik ia bisa berbuat curang.

Berdasarkan data tersebut dianalisis bahwa moralitas anak berada pada tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan. Hal ini terlihat ketika anak mengontrol dirinya untuk tidak berbuat curang karena ketakutan akan memperoleh hukuman dari teman, sehingga yang ia lakukan adalah tidak berbuat curang ketika ada pengawasan yang ketat, hal ini sesuai dengan teori Kohlberg perbuatan baik semata-mata digunakan untuk menghindari hukuman.

Karakter kontrol diri anak ketika ada ejekan teman. Saling ejek dan saling ganggu adalah akibat dari perbuatan mereka, anak yang ketika bermain diganggu oleh temannya, maka ketika temannya bermain akan menggangukannya. Anak yang mempunyai sikap kontrol diri baik tidak akan menggangu temannya balik. Ketika terjadi saling ganggu dan saling ejek ini menimbulkan masalah diantara mereka. Namun demikian anak tetap berhasil mengontrol dirinya untuk tidak membalas dengan alasan sudah terbiasa diperlakukan demikian, *“kalau aku nggk tak bales kak, sabar ae kak, soale iku kan wektune areke main ben lah kak, wes biasa kak lek pas main diganggu ngono”* (artinya: “kalau aku tidak saya balas kaksabar saja kak, karena itu kan waktunya main biarlah lah ka, sudah biasa kak kalau waktu main diganggu seperti itu”) (wawancara Carissa, 12 Februari 2020). Pernyataan menunjukkan bahwa sikap kontrol diri anak ketika menghadapi temannya yang melakukan

tindakan mengganggu dan mengejek ketika ia bermain ia tetap sabar.

### **Kontribusi Permainan Congklak dalam Pembentukan Karakter Anak Jujur di SDN Simokerto V/138**

Karakter jujur ketika *ping suit*. *Ping suit* digunakan anak untuk menentukan siapa anak yang berhak memainkan congklak giliran pertama. Aktifitas ini anak-anak menentukan siapa yang mendapatkan giliran pertama bermain congklak pertama. Permainan congklak dimainkan oleh Fahri melawan Adit dan Khoirul melawan Owen. Ketika aktivitas tersebut terlihat kejujuran anak, anak yang tidak bertindak jujur mengganti tangan yang ia tunjukkan untuk mendapatkan teman dan lawan yang ia inginkan. Sedangkan anak yang mempunyai sikap jujur ia akan menerima dengan lapang dada hasil dari *ping suit* tanpa mengganti tangan yang ia tunjukkan. Alasan anak melakukan *ping suit* secara jujur dan tidak jujur karena menginginkan permainan berjalan dengan lancar, *“aku pas suit gak nakalan kak, iki kan jek awalan permainan, gak oleh nakalan, engko lek nakalan malah gak sido main”* (artinya: “aku waktu suit ping tidak curang kak, ini baru mulai awalan permainan, tidak boleh curang, nanti kalau curang malah tidak jadi bermain”) (Wawancara Khoirul, 13 Februari 2020). Anak melakukan *ping suit* dengan jujur karena takut dimarahi oleh teman, sesuai dengan pernyataan berikut, *“mau iku telunjukku ate tak ganti jempol, eh arek-arek meh ngerti, dadi, gak sido wedi seneni arek-arek”* (artinya: “tadi itu jari telunjukku mau saya ganti jempol, eh teman-teman hampir tahu, jadi tidak jadi takut dimarahi teman-teman”) (wawancara Owen, 13 Februari 2020). Hal ini menunjukkan bahwa anak berbuat jujur dan mengikuti aturan permainan karena dilihat oleh temannya. Anak berbuat sportif karena takut di hafal oleh teman suka berbuat curang, seperti pada kutipan tersebut, *“nggk mbk gak sido nakalan aku, main iku gak leh nakalan mbk, mosok jek mulai wes nakalan, langsung dititoni arek-arek lak an”* (artinya: “tidak mbk tidak jadi curang, main itu tidak boleh curang mbk, masa baru dimulai sudah curang, nanti langsung dihafa lin oleh teman bahwa saya tukang curang”) (wawancara Adit, 13 Februari 2020). Pernyataan tersebut diketahui bahwa alasan anak melakukan *ping suit* secara jujur adalah supaya permainan bisa dilanjutkan, takut ditegur dan dimarahi oleh temannya, permainan tidak kunjung mulai karena masih memperlmasalahkan *ping suit*, takut di hafal oleh teman sebagai anak yang suka berbuat curang.

Karakter jujur ketika bermain congklak untuk menghindari hukuman. Anak tidak berbuat curang ketika bermain congklak karena ia tidak ingin temannya marah, *“..lek aku nakalan nanti temenku marah..”* (artinya: “kalau aku curang nanti temanku marah”) (wawancara

Adit, 13 Februari 2020). Anak bermain jujur karena takut berdosa, *“aku lak main gak nakalan mbk, takut dosa sama Allah”* (artinya: “aku kalau bermain tidak curang mbk, takut berdosa sama Allah”) (wawancara Owen, 13 Februari 2020). Anak bermain secara jujur takut di protes oleh temannya sebagai berikut, *“aku gak nakalan ben gak rusuh mbk, lek nakalan engko kan diprotes karo lawan main, terus dadine rusuh”* (artinya: “aku tidak curang supaya tidak rusuh mbk, kalau curang nanti diprotes sama lawan main, terus jadinya rusuh”) (wawancara Fahri, 13 Februari 2020). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Khoirul bahwa ia takut dimarahi lawan main. Pernyataan tersebut terlihat anak bermain congklak tidak curang untuk menghindari kemarahan temannya, takut dosa, tidak ingin diprotes lawan main sehingga mendorong terjadinya kerusuhan dalam permainan.

Karakter jujur ketika menghitung biji congklak. Anak jujur ketika menghitung biji congklak dan mengakui kekalahannya sesuai pernyataan, *“udah kelihatan kalah se mbk, yowes ngaku ae, mosok aku gak ngaku”* (artinya: “sudah kelihatan kalah mbk, ya sudah mengaku saja, masa aku tidak mengaku”) (wawancara Owen, 13 Februari 2020). Alasan Adit mengakui kekalahannya yaitu sebagai berikut, *“ya ngaku aja mbk lek kalah, engko yen aku gak ngaku malah gak dikancani, terus dicap gondokan”* (artinya: “iya mengaku saja mbk kalau kalah, nanti kalau aku tidak mengaku malah tidak punya teman, terus dicap suka marahan”) (wawancara Adit, 13 Februari 2020). Pernyataan menjelaskan ketika anak berbuat curang mereka akan mengaku dengan jujur karena takut tidak akan mempunyai teman lagi.

Anak-anak berbuat jujur ketika menghitung biji congklak karena mereka malu jika berbohong, seperti pada kutipan tersebut, *“lek aku nakalan isin kak karo arek-arek”* (artinya: “kalau aku curang aku malu kak sama teman-teman”) (wawancara Khoirul, 13 Februari 2020). Selain itu anak menghitung dengan jujur juga dengan alasan supaya tidak terjadi kerusuhan pasca bermain, seperti pada kutipan tersebut *“..lek main e nakalan engko ujung-ujung e rusuh mergo gak terimo arek e, lek kalah yo ngaku kalah”* (artinya: “kalau bermainnya curang nanti ujungnya jadi rusuh mbk karena dia tidak terima, kalau kalah iya mengaku kalah saja”) (wawancara Fahri, 13 Februari 2012). Pernyataan menjelaskan bahwa alasan anak berbuat jujur untuk mengakui kekalahannya yaitu karena sudah jelas ia kalah maka ia mengaku kalah, malu dengan teman lawan main, jika ia tidak mengakui kekalahan akan menimbulkan kerusuhan dalam permainan. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa kontribusi permainan congklak dalam pembentukan karakter anak jujur berada pada tingkat moralitas prakonvensional tahap pertama.

### **Kontribusi Permainan Congklak dalam Pembentukan Karakter Anak Demokratis di SDN Simokerto V/138**

Karakter demokratis ketika memilih teman bermain. Pemilihan partner bermain tidak berdasarkan teman dekat, melainkan dengan cara *ping suit*. Alasan anak memilih cara *ping suit* ketika menentukan partner bermain yaitu supaya dinilai adil dan dapat diterima. Cara memilih teman bermain yang lain dengan mengajak siapa yang ingin bermain dengannya. Sesuai dengan pernyataan berikut *“kalau dakon e enek dua, milih e konco main ping suit, kadang-kadang ya milih dewe mbk, cek adil”* (artinya: “kalau congklaknya ada dua, memilih teman dengan *ping suit*, kadang-kadang iya pilih sendiri mbk, biar adil”) (wawancara Adit, 13 Februari 2020), hal ini menunjukkan bahwa anak-anak secara sukarela memilih teman bermain sendiri. Ketika memilih teman bermain congklak anak-anak tidak begitu mempermasalahkan siapa lawan main, ini menunjukkan bahwa sikap demokratis telah tumbuh dalam jiwa anak-anak. Memilih teman bermain tidak pilih karena sistemnya siapa yang mau main dengan dia. Sikap demokratis anak dalam memilih teman bermain yaitu tidak pilih-pilih teman karena menggunakan cara siapa yang mau ikut bermain atau dengan cara suka rela.

Karakter demokratis ketika ada konflik saat bermain dan penyelesaian konfliknya. Konflik terjadi akibat kekesalan anak karena salah satu anak bermain tidak kunjung berhenti sehingga menyebabkan terjadinya persinggungan diantara mereka, ketika momen seperti ini anak bertengkar, diawali dengan membuat berantakan isi congklak hingga mereka kejar-kejaran, namun di samping itu kadang-kadang mereka menyelesaikan masalah dengan damai. Akan tetapi itu ketika mereka ditanya bagaimana ia menyelesaikan keributan, mereka menjawab bahwa ia menyelesaikan masalah dengan diskusi dan meminta maaf, namun kenyataannya ia lebih banyak menyelesaikan masalah dengan bertengkar. Perilaku demokratis muncul setelah mereka bertengkar, yaitu ketika mereka menyelesaikan pertengkaran, mereka menyelesaikan permasalahannya dengan mencari jalan tengah. Berikut alasan mereka menyelesaikan pertengkaran mereka dengan diskusi mencari jalan tengah, *“lek main e kalah kadang-kadang rusuh, terus tukaran baku hantam, lek wes kesel mari dewe, tapi kadang-kadang yo kene minta maaf sek ben mari gondok e”* (artinya: “kalau mainnya kalah kadang-kadang rusuh, terus bertengkar baku hantam, tapi kalau sudah capek selesai dengan sendirinya, tetapi kadang-kadang kita minta maaf dulu biar selesai marahnya”) (wawancara Adit, 14 Februari 2020). Kemudian disambung oleh Owen sebagai berikut *“lek wes mari le baku hantam, ngomong opo sebener e terus minta maaf, aku pas arek e ngomong yo tak rungongkne”* (artinya: “kalau sudah



selesai baku hantam, bicara apa yang terjadi sebenarnya terus meminta maaf, ketika teman berbicara ya saya dengarkan”) (wawancara Owen, 14 Februari 2020). Kemudian disambung oleh Fahri sebagai berikut, *”...langsung bubar main e mbk, emoh males main mbek arek seng nakalan ngunu, mari main e bubar arek e biasa e minta maaf, lek aku gak tau lah main nakalan ngunu, aku selalu nurut aturan kok”* (artinya: “langsung membubarkan mainan mbk, tidak mau malas bermain bersama anak yang curang seperti itu, habis mainnya bubar teman-teman meminta maaf, kalau aku jaranglah mbk curang, aku patuh aturan kalau bermain”) (wawancara Fahri, 14 Februari 2020). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Khoirul bahwa ia akan membubarkan permainan dengan segera jika ia tahu temannya berbuat curang. Pernyataan menjelaskan bahwa ketika ada salah satu anak yang membubarkan permainan karena kesal, ia tidak segera memainkan permainan tersebut, ketika temannya dianggap curang, anak memberitahukan terlebih dulu bahwa ia kesal, kemudian temannya mendengarkan, baru kemudian ia membubarkan permainan congklak.

Karakter demokratis ketika terjadi perbedaan pendapat. Perbedaan pendapat dalam memainkan congklak diawali adu mulut. Adu mulut tidak berlangsung. Mereka segera mencari jalan tengah dari masalahnya, selain itu mereka juga mencari info ke teman yang tidak bermain congklak tapi ikut memperhatikan jalannya permainan. Tanggapan anak mengapa ia mencari jalan tengah dalam penyelesaian perbedaan pendapat yang ia alami, *”iyo mbk kene golek tengah-tengah e ben cepet mari terus main e lanjut, lek gak ndang dimarekne engko dadine malah bubar pas main, opomeneh ora nek gelem ngalah”* (artinya: “iya mbk kita mencari tengah-tengah supaya ceoat selesai terus mainnya bisa dilanjutkan, kalau tidak segera diselesaikan nanti malah jadi bubar waktu bermain, apalagi aku tidak ada yang mengalah”) (wawancara Fahri, 14 Februari 2020). Penyelesaian perbedaan pendapat mereka selesaikan dengan bertanya kepada teman yang tidak ikut bermain namun memperhatikan jalannya permainan, sesuai pernyataan Khoirul sebagai berikut, *”kene ngerungokne pendapat e arek-arek seng main, wes buntu, baru takon arek seng gak elu main piye seng bener e”* (artinya: “kita mendengarkan pendapatnya teman-teman yang bermain, kalau sudah buntu, baru kemudian tanya teman yang tidak ikut bermain bagaimana benarnya”) (wawancara Khoirul, 14 Februari 2020). Pernyataan menjelaskan bahwa anak mencari jalan tengah dalam menyelesaikan masalah permainan tujuannya yaitu supaya masalah cepat selesai dan permainan bisa dilanjutkan kembali. Dalam hal ini bisa diketahi bahwa orientasi anak-anak ketika bermain yaitu kesenangan

semata. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa kontribusi permainan congklak dalam pembentukan karakter anak demokratis berada pada tingkat moralitas prakonvensional tahap pertama.

### **Kontribusi Permainan Congklak dalam Pembentukan Karakter Anak Kontrol Diri di SDN Simokerto V/138**

Karakter kontrol diri untuk bersikap sportif. Karakter kontrol diri anak ketika bermain permainan tradisional congklak terlihat dari sikap dan perbuatan anak ketika mereka mengikuti aturan permainan yang telah disepakati dan ia tidak berbuat curang. Permainan tradisional dapat meningkatkan kontrol diri anak, dalam bermain congklak satu anak yang bermain diawasi oleh satu anak lawan main, hal ini mendorong anak untuk mengikuti aturan permainan dan tidak berbuat curang, sehingga dengan ini kontrol diri anak menjadi terbiasa untuk bertindak dan bersikap secara jujur dan mengikuti aturan main. Sikap kontrol diri anak ketika bermain congklak terlihat dari kepatuhan anak mengikuti semua kesepakatan. Alasan anak tidak berbuat curang dan mengikuti aturan permainan yang disepakati, *”...gak iso nakalan, saben main kan diawasi dadi kene angel nakalan”* (artinya: “tidak bisa curang, setiap bermain diawasi jadi susah untuk curang mbk”) (wawancara Owen, 14 Februari 2020). Kemudian Adit menyampaikan sebagai berikut *”Owen kan main e nuruti peraturan e gak oleh gondokan terus yo gak oleh nakalan, aku yo melu nuruti aturane, misal Owen gak melu aturan e arek enakalan aku yo melu nakalan mbk”* (artinya: “Owen bermainnya mengikuti peraturan jadi tidak boleh marahan terus ya tidak boleh curang, aku yo ikut mengikuti aturan, misal Owen tidak mengikuti aturan terus dia curang, aku ya ikutan curang mbk”) (wawancara Adit, 14 Februari 2020). Permainan berjalan dengan lancar ketika mereka mengikuti peraturan permainan. Kutipan wawancara tersebut diketahui bahwa alasan anak mengikuti aturan permainan dan tidak berbuat curang adalah supaya permainan tetap berjalan dengan lancar dan bisa berlanjut tanpa adanya debat. Namun demikian menurut anak-anak ketika sedang bermain temannya tidak ia ganggu bermain tidak dirasa mengasyikkan, sehingga agar permainan terasa asyik beberapa anak ada yang mengganggu temannya yang sedang bermain.

Karakter kontrol diri untuk tidak marah. Sikap kontrol diri anak ketika bermain congklak selanjutnya yaitu terlihat dari sikap dan perbuatan anak ketika mereka sudah bermain congklak lebih dari dua babak, ketika ini terlihat anak yang pada babak pertama dan kedua masih baik-baik saja mengikuti peraturan, ketika ia sudah memasuki babak ketiga ia mulai berbuat menyeleweng seperti melihat cara bermain teman dengan teliti, kadang-kadang mengatakan bahwa temannya berbuat curang,



hingga memporandakan biji-biji yang ada di lubang-lubang dakon karena kesal. Hal ini menunjukkan bahwa semakin lama anak bermain congklak anak yang tidak punya kontrol diri yang bagus akan menunjukkan karakter aslinya. Namun demikian juga ada anak yang tetap sabar dan mampu mengontrol dirinya sendiri untuk tetap bermain seperti aturan. Alasan anak bernama Adit tetap sabar dalam bermain karena peraturan dalam permainan tidak diperbolehkan gampang marah, jika anak mengalami kekalahan maka harus sabar dan menerimanya. Ketika mulai bermain anak-anak terlihat tenang, namun semakin lama mereka saling bersitegang, dan semakin permainan congklak akan berakhir anak-anak bermain semakin semangat memenangkan permainan, sehingga terkadang ada anak yang ketika ia kalah tingkat emosinya meningkat dan membuat biji congklak berantakan, hal ini anak-anak lakukan sebagai bentuk ekspresi kekesalannya, meskipun demikian anak-anak tetap sabar dan menerima kekalahan, berikut alasan Fahri dan Owen tetap sabar meskipun kalah, "*wes kalah yo diterimo wae mbk, lek aku kalah terus gondok engko di cap gondokan mbi arek-arek*" (artinya: "kalau udah kalah ya diterima saja mbk, kalau aku malah terus marah nanti di cap marahan sama teman-teman") (wawancara Fahri 14 Februari 2020). Kemudian ditambahkan oleh Owen sebagai berikut, "*sakjane gak terimo lek kalah mbk, opo meneh lek ketauan arek e nakalan maine, hmmm tapi piye meneh sabar ae*" (artinya: "sebenarnya tidak terima kalau kalah mbk, apalagi kalau ketahuan teman-teman dia curang mainnya, hmm tapi gimana lagi harus sabar aja") (wawancara Owen, 14 Februari 2020). Berdasarkan kutipan tersebut diketahui bahwa anak-anak ketika bermain congklak tetap sabar meskipun ia kalah karena ia menerima kekalahan dengan lapang dada.

Karakter kontrol diri anak ketika bermain permainan congklak terlihat ketika salah satu pemain berbuat curang dan menimbulkan masalah. Ketika moment ini sangat terlihat dengan jelas bahwa dengan bermain permainan tradisional anak akan terbiasa untuk mengontrol emosinya di depan teman, meskipun teman tersebut berbuat curang dan menimbulkan masalah. Masalah timbul sebagai akibat dari perbuatan lawan main yang mengganggu ketika bermain dan adanya perbedaan pendapat. Alasan anak tidak berbuat semena-mena kepada lawan main ketika lawan main berbuat curang karena ia tidak ingin permainan berujung ribut, sesuai pernyataan, "*aku ngalah ae mbk cek dek e seneng hehehe, sakjane yo mangkel tapi tak biarin aja, lek tak omongne engko malah debat gak sido main, lek gak ngunu engko ujung e rusuh*" (artinya: "aku mengalah aja mbk biar dia seneng hehehe, sebenarnya ya jengkel tapi saya biarkan saja, kalau misal saya omongin nanti malah debat tidak jadi bermain, kalau tidak begitu nanti ujungnya rusuh")

(Wawancara Fahri, 14 Februari 2020). Sementara Owen menyatakan bahwa ia akan membiarkan ketika temannya berbuat curang, ia justru akan membalas temannya yang berbuat curang. Hal yang sama diungkapkan oleh Khoiril ia juga menyatakan bahwa ia membiarkan temannya yang berbuat curang, ia tidak ingin membuat keonaran, tapi ia akan membalasnya ketika ia nanti dapat giliran bermain. Bermain congklak dapat mengasah kontrol diri anak untuk tidak berbuat curang dan bersikap semena-mena, alasan anak tidak menegur lawan main yang curang karena mereka ingin membalasnya ketika giliran ia bermain, ia membiarkan temannya karena dosa dari perbuatannya akan dipertanggungjawabkan di akhirat, dan ia membiarkan temannya yang berbuat curang supaya suasana permainan tetap kondusif.

### **Kontribusi Permainan Egrang Batok dalam Pembentukan Karakter Anak Jujur di SDN Simokerto V/138**

Karakter jujur anak ketika bermain egrang terlihat ketika membuat kesepakatan awal dan melakukan *ping suit* menentukan pemain. Anak yang jujur tidak akan mengganti tangan yang ia tunjukkan di depan teman-temannya secara tiba-tiba dan menerima hasil keputusan dengan lapang dada. Anak yang tidak jujur akan mengganti tangan yang ia tunjukkan ketika menentukan siapa anak yang berhak bermain duluan. Alasan anak bernama Nazar tidak mengganti jari yang ia tunjukkan kepada teman main yaitu karena ia tidak ingin membuat keributan diawal permainan. Anak lain bernama Jonathan tidak mau mengganti tangannya karena tidak mau berbuat ricuh. Ketika membuat kesepakatan awal anak menerima apapun hasil yang ia dapatkan sesuai pernyataan berikut, "*aku mau gak ganti tangan mbk, emoh, main kan aturan e gak oleh nakalan, terus gak oleh gondokan lek kalah, dadi opo hasil suit tak terimo ae*" (artinya: "aku tadi tidak mengganti tangan mbk, tidak mau, main itu aturannya tidak boleh curang, terus kalau marah kalau kalah, jadi apapun hasilnya suit saya terima saja") (wawancara Edwin, 17 Januari 2020). Pernyataan anak-anak pemain egrang batok diketahui bahwa anak tidak mengubah jarinya ketika *suit* karena mereka tidak menginginkan permainan yang akan ia lakukan terhambat, ada kerusuhan sebelum permainan dimulai, dan karena dalam permainan tidak boleh berbuat curang, perbuatan curang akan menyebabkan terhambatnya permainan yang akan ia lakukan.

Karakter jujur ketika bergantian memainkan egrang batok. Momen ketika anak memainkan egrang batok terlihat ketika anak-anak bergantian menggunakan egrang, setiap bermain diberikan jangka waktu tertentu, anak yang bersikap jujur ketika telah habis waktunya yaitu 5 menit maka akan memberikan mainnya ke

temannya, sedangkan anak yang tidak jujur maka anak tersebut mengulur-ulur waktu supaya ia tetap dapat bermain egrang batok. salah satu anak yang bermain egrang tepat waktu yaitu Edwin mengatakan sebagai berikut,

“saya tepat waktu mbk, karena ini kan gantian mainnya, jadi nggak boleh egois dong mbk, teman-teman juga boleh main, harus berbagi, gak nakalan mbk kasian nanti teman-teman gak ada waktu main egrang dong, padahal mereka pengen juga main”(Wawancara Edwin, 17 Februari 2020)

Anak berbuat jujur ketika pergantian pemain karena ia memikirkan temannya juga ingin memainkan egrang batok sesuai pernyataan, “aku nggak bakalan ngunu mbk, lek aku main e molor kasihan koncoku seng pengen main egrang” (artinya: “aku tidak akan seperti itu kok mbk, kalau aku mainnya molor kasihan temanku yang ingin bermain egrang”) (wawancara Jonathan, 17 Februari 2020). Akan tetapi ada anak bernama Nazar yang sengaja mengulur-ulur waktu karena tidak terlalu diawasi oleh temannya. Berdasarkan pernyataan tmenunjukkan bahwa pada ketiga anak terdapat penalaran yang berbeda. Edwin berbuat jujur, menepati waktu yang telah ditentukan ketika bermain, karena ia sadar bahwa temannya juga berhak untuk bermain. Nazar mengulur-ulur waktu karena ia merasa tidak terlalu diawasi oleh temannya, sehingga ia melanggar peraturan yang telah disepakatai, sedangkan Jonathan yang mengawasi menyatakan bahwa ia tidak akan mengulur-ulur waktu karena teman-temannya juga ingin bermain egrang batok.

Karakter jujur ketika bermain secara sportif. Ketika bermain egrang anak-anak menggunakan egrang secara bergantian, ketika kaki pemain menyentuh tanah maka egrang dimainkan oleh anak lain, ini cara anak berbagi mainan ketika jumlah mainan terbatas. Namun tidak jarang ada anak, meskipun kakinya sudah menyentuh tanah, namun anak tersebut tidak mau mengakuinya sehingga ia tetap memainkan egrang, hal ini terjadi karena anak ingin tetap bermain, dan tidak ada aturan atau hukuman dari teman-temannya ketika berbuat curang. Alasan anak bernama Edwin berbuat demikian karena tidak ada hukuman yang berat ketika ia mencurangi temannya. Hal ini menunjukkan bahwa ketika bermain egrang anak mempunyai celah untuk berbuat curang ia akan berbuat curang jika hukuman tidak begitu berat. Namun demikian ketika ditanyai tentang alasan mereka bermain secara sportif, anak bernama Nazar mengatakan akan bermain secara sportif jika hukumannya berat. Menurut Nazar ia tidak berbuat curang jika hukumannya berat dan diawasi oleh lawan main secara ketat, namun jika hukuman tidak berat dan tidak diawasi secara berat ia akan berbuat curang supaya ia cepat memenangkan permainan. Jika pengawasan yang

dilakukan temannya ketat ia tidak berani berbuat curang karena ia takut di keroyok oleh temannya. Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Edwin sebagai berikut,

“nek gak ditonton banget aku yo nakalan sitik mbk, pokok gak ketahuan arek-arek, lek ketahuan iso-iso rusuh aku dikeroyok mbi arek-arek. Lek nakalan sitik kan cepet menang, lek main menang iku seneng mbk, keliatan lek aku main e pinter” (artinya: “kalau tidak dilihat teliti aku ya curang sedikit mbk, yang penting tidak ketahuan teman-teman, kalau ketahuan bisa-bisa rush atau dikeroyok sama teman-teman. Kalau curang sedikit cepat menang, kalau mainnya menang itu senang mbk, kelihatan akau mainnya pintar”) (wawancara Edwin, 17 Februari 2020).

Kemudian pernyataan berbeda disampaikan oleh Jonathan ia menyatakan bahwa ia akan main secara sportif meskipun tidak diawasi oleh teman-temannya, menurut dia ketika ia bermain secara sportif ia akan merasa aman, tidak khawatir akan dijauhi teman. Berdasarkan pernyataan diatas diketahui bahwa Jonathan tidak berbuat curang meskipun tidak diawasi karena ia lebih merasa tenang, tidak memikirkan akibat yang ia peroleh dari perbuatannya. Dari hasil yang telah dipaparkan diatas diketahui bahwa kontribusi permainan egrang batok dalam pembentukan karakter anak jujur di SDN Simokerto V/138 yaitu berada pada moralitas tahap prakonvensional tahap kedua, praonvensional tahap kedua, konvensional tahap ketiga, dan konvensional tahap keempat.

### **Kontribusi Permainan Egrang Batok dalam Pembentukan Karakter Anak Demokratis di SDN Simokerto V/138**

Permainan tradisional jenis egrang batok dapat mendorong anak untuk berperilaku demokratis. Hal ini terlihat dari sikap dan perbuatan anak ketika peneliti hanya menyediakan dua buah egrang batok, sedangkan anak yang ingin memainkan egrang batok banyak, anak-anak tanpa diperintah bisa berbagi dengan temannya. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa anak sadar bahwa teman-temannya juga berhak untuk bermain egrang batok. salah satu anak yang memainkan egrang batok yaitu Nazar menyatakan bahwa bermain egrang batok bisa bergantian, bagi anak yang terpenting kesenangan. “main egrang ini bisa gantian mbk, sekarang kan yang main Edwin sama Jonathan, nanti kalau salah satu mereka ada yang kalah bisa main egrang sama saya” (Wawancara Nazar, 17 Februari 2020). Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter anak untuk berperilaku demokratis.



Karakter demokratis anak ketika bermain egrang batok terlihat ketika anak membalas perilaku yang dilakukan oleh temannya. Ketika teman sedang bermain seringkali anak-anak mengganggu teman yang sedang bermain dengan tujuan supaya kakinya cepat menyentuh tanah ketika bermain egrang. Gangguan yang dilakukan teman ini sering menimbulkan konflik ketika bermain, karena mereka saling membalas perbuatan teman. Ketika terjadi konflik sikap mereka pada awalnya yaitu terlihat rusuh, namun lama-lama mereka menyelesaikan permasalahan dengan baik supaya permainan bisa dimulai kembali. Alasan anak bernama Nazar menyatakan bahwa ia tidak membalas perilaku buruk yang dilakukan temannya karena ia menginginkan permainan segera selesai, ia sudah memaafkan perbuatan temannya. Akan tetapi anak bernama Edwin menyatakan bahwa ia membalas perlakuan teman yang tidak sportif ketika nanti ia bermain, menurut mengganggu adalah momen terasyik ketika bermain sesuai pernyataan,

*"...lek gak diganggu gak asyik main e, tapi lek rusuh ngene suwe-suwe mari kon soale kesel, terus mari ngunu kan diomongne apik-apik, cepet dimarikne ben ndang dimulai main e. Lek arek-arek ganggu pas main aku yo tak ganggu baliklah mbk enak ae arek e ganggu gak tanggu balik. Tapi kadang-kadang nggak tak ganggu balik mbk, lek pas aku apikan"*

(artinya: "kalau tidak diganggu mainnya tidak asyik, tapi kalau rusuh seperti ini lama-lama selesai dengan sendirinya karena apek, terus habis gitu dibicarakan dengan baik-baik, cepet diselesaikan supaya bermain lagi. Kalau kalau teman-teman ganggu aku ketika aku bermain ya saya ganggu balik. Tapi kadang-kadang tidak saya ganggu balik mbk, kalau aku lagi baik") (Wawancara Edwin, 17 Februari 2020).

Ketika ada sikap saling balas membalas yang menyebabkan permasalahan diantara pemain Jonathan menyatakan bahwa masalah anak diselesaikan dengan baik-baik, salah satu pemain mengalah, atau mencari jalan tengah supaya adil. Berdasarkan pernyataan ketiga anak tersebut diketahui bahwa perilaku demokratis anak ketika bermain egrang batok yaitu terlihat dari cara penyelesaian ketika terjadi konflik. Walaupun mereka pada awal mula rusuh dan membuat keroyokan apada teman, namun akhirnya mereka berbicara dengan baik-baik dengan sesama teman untu mencari jalan tengah ketika terjadi konflik, selain itu permintaan maaf juga merupakan solusi yang ia lakukan ketika menyelesaikan konflik. Hal ini menunjukkan bahwa sikap demokratis anak bisa diasah dengan memiankan permainan tradisional egrang batok.

Karakter demokratis terlihat ketika pemain egrang batok bergantian bermain, diantara mereka terjadi perbedaan pendapat tentang teman yang sudah

menyentuh lantai masih diperbolehkan main selama waktu masih cukup dan pendapat yang menyatakan bahwa pemain kakinya menyentuh tanah berarti ganti pemain. Ketika momen tersebut anak saling mendengarkan alasan masing-masing teman yang kemudian sama-sama mencari penyelesaian perbedaan pendapat tersebut. Alasan Jonathan mendengarkan alasan teman yang saling beda pendapat karena ia menginginkan permainan berjalan dengan baik. Hal yang sama juga disampaikan oleh Nazar, ia menyatakan bahwa ia mengalah supaya masalah cepat selesai, sesuai pernyataan

*"aku debat sama Edwin mergo jare Edwin loh mbk lek maine durung enek lima menit terus kaki e nyentuh tanah wes gak oleh main meneh, kan aku gak terimo, yowes aku ngomong gak gelem main lek ngene, dadingalah wae mbk, ben ndang mulai, anti ribet-ribet club pokok mbk."*

(artinya: "aku debat sama Edwin karena kata Edwin mbk kalau mainnya belum ada lima menit terus kakinya menyentuh tanah sudah tidak boleh bermain lagi, jadi kau tidak terima mbk, yasudah aku bilang kalau aku tidak mau bermian kalau kayak gini, jadi saya mengalah saja mbk biar cepat dimulai, pokonya saya anti ribet club mbk") (Wawancara Nazar, 17 Februari 2020).

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut diketahui bahwa alasan anak berbuat demikian adalah supaya cepet selesai tidak berlarut-larut dan permainan segera dimulai kembali. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan diatas diketahui bahwa kontribusi permainan tradisional egrang batok pada pembentukan karakter demokratis anak di SDN Simokerto V/138 berada pada tingkat prakonvensional tahap pertama, prakonvensional tahap kedua, dan konvensional tahap keempat.

### **Kontribusi Permainan Egrang Batok dalam Pembentukan Karakter Anak Kontrol Diri di SDN Simokerto V/138**

Karakter kontrol diri ketika satu teman berbuat curang. Ketika momen ini terjadi terlihat ada keributan akibat dari perbuatan curang teman. Anak-anak yang kurang memiliki kontrol diri atau yang kurang bisa mengendalikan dirinya akan membuat keributan jika temannya berbuat curang. Anak-anak cenderung mengeroyok teman, tidak menganggap teman yang curang sebagai teman, dan seringkali membully, hal ini menunjukkan bahwa anak kurang bisa mengontrol dirinya. Akan tetapi terkadang anak bisa mengontrol dirinya untuk tidak membully teman yang berbuat curang. Alasan anak bernama Edwin tidak membully teman, tidak membuat keributan ketika temannya curang, dan tetap menjadikan teman meskipun teman sudah berbuat curang yaitu karena ia takut temannya marah



yang berakibat tidak ingin bermain lagi. Menurut anak bernama Nazar ia tidak membully temannya karena ia tidak ingin teman tidak bermain lagi dengannya, ia juga menyampaikan bahwa ia membully hanya ketika ia sedang ingin saja. Anak mampu mengontrol dirinya ketika teman berbuat curang karena ia tidak ingin temannya menangis lalu diadukan kepada orang tua, sesuai pernyataan, "*aku gak melok-melok mbk, wedi engko arek e nangis terus diadukan nyang ibuk e, terus kene dilabrak*" (artinya: "aku tidak ikut-ikutan mbk, takut nanti anaknya menangis lalu diadukan sama ibunya, terus nanti kita dimarahi ibunya") (Wawancara Jonathan, 17 Februari 2020). Berdasarkan kutipan wawancara di atas diketahui bahwa anak bisa mengontrol dirinya untuk tidak membully teman, membuat keributan ketika temannya curang, dan tetap menjadikan teman yang curang sebagai teman karena alasan takut jika anaknya marah, takut jika si anak yang dibully tidak mau lagi main dengannya, dan ia tidak ingin anak yang ia bully menangis yang kemudiannya berakibat ia dimarahi oleh orang tua si anak.

Karakter kontrol diri anak selanjutnya yaitu terlihat anak berada di posisi terpojokkan, yaitu ketika anak ketahuan melakukan perbuatan curang kemudian salah satu temannya tahu. Pada momen ini anak terlihat tenang dan segera memberikan egrang batok kepada temannya. Hal ini ia lakukan supaya ia tidak dimarahi oleh temannya, sesuai dengan pernyataan Nazar sebagai berikut, "*pas aku ketahuan arek-arek ate curang, egrang langsung tak wenehne arek-arek mbk, ben aku gak diomeli arek-arek, males ngerungokne*" (artinya: "waktu aku ketahuan teman-teman mau curang, egrangnya langsung saya kasih ke teman-teman mbk, supaya aku tidak dimarahi teman-teman, malas mendengarkan") (Wawancara Nazar 17 Februari 2020). Perilaku kontrol diri anak ketika bermain dalam posisi terpojokkan selanjutnya yaitu terlihat ketika salah satu anak memakai egrang melewati batas waktu yang telah ditentukan. Ketika pada momen ini anak berusaha menguasai egrang sendiri, namun ketika temannya sadar akan perbuatan temannya, anak langsung memberikan kepada temannya, hal tersebut ia lakukan untuk menjaga agar suasana bermain tetap kondusif dan tidak ada keributan. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Edwin sebagai berikut, "*langsung tak kasih ke temen mbk, ben gak tukaran mbk, engko dadi e rebutan lek gak tak kasihkan*" (artinya: "langsung saya berikan ke teman mbk, supaya tidak terjadi pertengkaran, nanti jadi berebut kalau tidak saya berikan") (wawancara Edwin 17 Februari 2020). Berdasarkan hasil tersebut dapat dianalisis bahwa kontribusi permainan tradisional egrang batok dalam pembentukan karakter kontrol diri anak

yaitu berada pada moralitas tahap prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan.

Permainan tradisional membentuk karakter anak jujur ketika menentukan giliran bermain. Anak-anak tidak mau berbuat curang untuk mendapatkan giliran main yang pertama karena ia tidak ingin membuat keributan dan menggagalkan awal permainan. Tidak berbuat curang ia lakukan supaya permainan tetap berjalan lancar dan tidak disalahkan oleh teman bermain. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Setiani, 2019:46) bahwa ketika bermain anak berbuat jujur karena jika ia berbohong akan dibenci oleh temannya. Anak berbuat curang ketika temannya lengah, namun ketika salah satu teman menyadari perbuatannya ia tidak akan mengakuinya karena ia ingin cepat memperoleh kemenangan. Anak-anak berbuat jujur ketika diperhatikan lawan main dan ia diawasi oleh temannya, ketika temannya lengah ia akan mencuri-curi waktu untuk berbuat curang. Hal ini menunjukkan bahwa karakter jujur pada anak hanya ditunjukkan ketika ada pengawasan dari lawan main, ketika pengawasan lemah maka anak berbuat curang. Artinya perilaku jujur terjadi hanya ketika ada pengontrol. Berdasarkan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg, menunjukkan bahwa perkembangan moral anak berada pada tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan.

Permainan tradisional dapat membantu anak belajar menyelesaikan masalahnya sendiri. Hal ini sejalan dengan (Nur, 2013:93) permainan tradisional memfasilitasi anak mencari jalan keluar masalahnya. Berdasarkan hasil perbuatan anak ketika terjadi masalah dalam permainan yaitu ada yang meleraikan, ada yang membantu mengejek, dan ada pula yang tidak ingin ikut campur karena takut ia akan menjadi korban. Perbuatan dilakukan semata-mata untuk menghindari hukuman, hal ini sesuai pada sikap anak ketika ada temannya yang bermasalah anak lain menghindar tidak ingin ikut campur karena ia takut akan terseret dalam masalah. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg tingkat prakonvensional tahap pertama yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan. Pada tingkat ini individu mengakui adanya aturan-aturan, baik dan buruk mulai mempunyai arti baginya, tetapi hal itu semata-mata dihubungkan dengan reaksi orang lain. Penilaian tentang baik dan buruknya perbuatan hanya ditentukan oleh faktor-faktor dari luar.

Anak akan berbuat curang ketika lawan main berbuat curang, dan sebaliknya anak akan berbuat jujur ketika lawan main berbuat jujur pula. Ketika bermain anak membalas mengganggu teman yang telah mengganggunya. Hal ini anak lakukan karena bagi anak apa yang teman lakukan kepadanya harus mendapatkan

balasan. Hal ini menunjukkan bahwa karakter anak juga bergantung pada perilaku teman lawan main. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi relativis instrumental. Orientasi relativis instrumental, hubungan timbal balik antara manusia adalah sesuatu hal yang mempersoalkan “jika kamu melakukan sesuatu untuk saya, maka saya akan melakukan sesuatu untuk kamu”. Tindakan anak yang menunjukkan pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu ketika salah satu teman berbuat curang maka ia juga akan melakukan sebaliknya.

Pemilihan teman bermain, anak-anak tidak mempersoalkan dengan siapa ia akan bermain. Tidak pilih-pilih teman anak lakukan karena tidak ingin ada anak yang cemburu karena tidak dipilih atau diajak bermain yang menyebabkan saling marah, sehingga tidak pilih-pilih teman anak lakukan untuk menjaga hubungan baik antarteman. Menjaga hubungan baik antar teman semata-mata mereka lakukan supaya tidak terjadi keributan, dan rasa saling marah. Hal ini menunjukkan bahwa karakter anak terjadi karena dorongan dari orang lain, beberapa diantaranya jika ada kesempatan untuk pilih-pilih teman mereka melakukannya. Karakter ini menunjukkan bahwa perkembangan moral anak berada pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi instrumental relatif, dalam hal ini karakter dilakukan semata-mata untuk memuaskan kebutuhan orang lain (Sjarkawi, 2006:74). Tidak pilih-pilih teman ketika bermain digunakan untuk menjaga hubungan baik antar teman termasuk pada perbuatan baik untuk memuaskan kebutuhan orang lain.

Karakter anak ketika terjadi perbedaan pendapat yaitu bersikap demokratis. Anak yang menyatakan bahwa ia mendengarkan pendapat teman supaya teman tidak terjadi keributan. Mendengarkan pendapat teman semata-mata ia lakukan supaya suasana tetap kondusif dan permainan berjalan dengan lancar, hal ini menunjukkan bahwa perkembangan moral anak berada pada tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi instrumental relatif. Pada tahap ini perbuatan anak dilakukan untuk memuaskan kebutuhan orang lain (Sjarkawi, 2006:74). Mendengarkan pendapat teman dilakukan supaya tidak terjadi keributan artinya karakter terjadi karena dorongan orang lain, kemudian ia melakukannya untuk memuaskan kebutuhan orang lain tersebut.

Bermain wajib mengikuti aturan permainan. Siapa yang bersalah mendapatkan ganjarannya. Perilaku yang baik adalah melakukan aturan dan memelihara ketertiban. Ketika bermain permainan tradisional anak bermain sesuai dengan kesepakatan yang telah ia buat, hal ini ia lakukan karena ia sadar bahwa teman lain juga berhak untuk bermain. Anak mampu mengontrol dirinya untuk

tidak marah ketika salah satu teman berbuat curang. Alasan anak mendengarkan mendengarkan pembelaan temannya yang curang yaitu anak menyelesaikan permasalahan itu dengan mengambil keputusan jalan tengah agar dirasakan adil dan tidak menimbulkan rasa marah di dalam hati temannya serta anak yang curang agar mendapatkan sanksi. Artinya perbuatan dilakukan anak untuk menjaga hubungan baik antar teman, mendengarkan teman ketika berpendapat supaya teman tidak marah artinya anak ingin memuaskan batin orang lain, dalam teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg dalam hal ini anak berada pada perkembangan moral tingkat prakonvensional tahap kedua yaitu orientasi hukuman dan ketertiban. Anak berada pada tahap ini karena perbuatan anak dilakukan semata-mata untuk menjaga hubungan baik antar teman, menjaga hubungan baik dilakukan dengan cara memuaskan kebutuhan orang lain.

Berdasarkan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg dapat dilihat bahwa permainan tradisional berkontribusi pada pembentukan karakter anak yaitu sampai pada tahapan perkembangan moral tingkat prakonvensional. Karakter anak pada tahap ini yaitu melakukan perbuatan jujur, demokratis, dan mampu mengontrol diri terjadi karena anak tanggap terhadap aturan dan ungkapan baik dan buruk. Anak melakukan perbuatan dengan mempertimbangkan akibat dari perbuatannya yaitu berupa hukuman, ganjaran, ataupun kerugian yang ia dapatkan. Anak melihat sebuah relasi sebagai hubungan timbal balik dan anak melakukan suatu perbuatan didasarkan untuk memuaskan kebutuhannya sendiri atau kebutuhan orang lain, sehingga perbuatan anak bukan murni berasal dari diri sendiri melainkan muncul karena dorongan orang lain. Hal ini terlihat ketika anak-anak sedang bermain permainan tradisional.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa berdasarkan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg kontribusi permainan tradisional pada pembentukan karakter anak sampai pada tahapan perkembangan moral prakonvensional. Perkembangan moral tahap pertama orientasi hukuman dan ketertiban, anak mempunyai karakter jujur, demokratis, dan kontrol diri ia lakukan semata-mata agar terhindar dari hukuman ketika tidak mengikuti aturan permainan. Kecurangan atau “nakalan” masih sering muncul ketika merasa diri hendak kalah. Hal ini menandakan bahwa karakter-karakter tersebut terjadi belum sebagai bagian yang mandarah daging dalam diri anak. Karena itu pengawasan orang lain (temannya atau

lawan bermainnya) menjadi bagian yang penting untuk dilakukan. Perkembangan moral tahap kedua orientasi instrumental relatif, karakter anak dilakukan semata mata untuk memuaskan diri sendiri atau memuaskan orang lain, karakter anak terjadi seperti hubungan timbal balik. Perbuatan buruk akan dibalas dengan perbuatan buruk dan perbuatan baik akan dibalas dengan perbuatan baik. Anak mampu mengontrol dirinya agar tidak marah semata-mata untuk menjaga hubungan baik antarteman agar tidak marah. Menjaga hubungan baik termasuk kategori berusaha untuk memuaskan orang lain dengan karakternya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa permainan tradisional berkontribusi pada pembentukan karakter anak. Permainan tradisional bukan sekedar jenis permainan, tetapi ia dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak-anak. Karena itu, permainan ini dapat dijadikan sebagai alternative arena pendidikan karakter bagi anak di sekolah, di rumah, atau arena bermain yang lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aprilla, M., & Rizqi, M. T. 2018. Perancangan Interior Bagi Komunitas Kampoeng Dolanan. *Jurnal Intra*. 6(2). 737-748.
- CNN. 2018. *Permainan Tradisional Puncak Dari Segala Kebudayaan*. Retrieved From <https://www.cnnindonesia.com/Hiburan/20180817120306-241-323001/Permainan-Tradisional-Puncak-Dari-Segala-Kebudayaan/2>. Diakses 27 Oktober 2019.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group): Jakarta Timur.
- Fajrin, O. A. 2018. Membentuk Karakter Anak melalui Permainan Tradisional. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 18(1). 58-65.
- Getrund, Nunner-Winkler. 2015. Kohlberg, Lawrence (1927-87). *International Emcyclopedia of the Social & Behavioral Science (Second Edition)*. 2(13), 119-122.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media: Yogyakarta.
- Kompasiana. 2019. *Permainan Tradisional yang Mulai Ditinggalkan*. Retrieved From <https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/fajarherulaksono/5c9233660b531c43af0ca642/permainan-tradisional-yang-mulai-ditinggalkan.html>. Diakses 27 Oktober 2019.
- Nimah, N. 2019. Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestraikan Permainan Tradisional (Universitas Airlangga). Retrieved From <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/87878>. Diakses 20 Oktober 2019.
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. 2019. Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*. 3(2). 65-69.
- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1). 87-94.
- Nuryatiningsih, Farida, dkk. 2017. Nilai Edukasi dan Kearifan Lokal Dolanan Anak Jawa sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Prosiding Seminar Nasional dan Call Papers Tema "Pengembangan Sumber Daya Pedesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan VII*. 1256-1265.
- Pitaloka, A. A. 2013. Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*. 3(1). 1-12.
- Septian, Y. R. dan D. 2018. Revitalisasi Nilai Budaya Melalui Permainan Galah Panjang Di Masyarakat Kepulauan Riau. *Jurnal Perada*. 1(1). 59-74. Retrieved From <http://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/perada>.
- Setiani, R. E. 2019. Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan di TK Negeri Pembina 2 Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1). 39-52.
- Sjarkwai. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak Peran Moral Intelektual, Emosional, dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Suffah, F. 2015. Strategi Komunitas Bermain Tanoker Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang Di Kecamatan Ledokombo Jember Jawa Timur. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 3. 1324-1338.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Anak Zaman Dahulu*. Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa: Jakarta Timur.
- Syarofah, B. dkk. 2010. Permainan Tradisional Digunakan Untuk Membina Karakter Anak. *Pelita: Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*. 5(2). 1-12.