

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SUMBER NILAI KARAKTER BAGI ANAK DI KELURAHAN SIMOKERTO SURABAYA

Yoga Prasetya

(Universitas Negeri Surabaya), yogaprasetya89@gmail.com

Sarmini

(Universitas Negeri Surabaya), sarmini@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter bagi anak di Kelurahan Simokerto Surabaya. Fokus penelitian ini mendeskripsikan tentang mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional *tarik tambang*, *egrang*, dan *holahop* pada anak serta nilai karakter yang terintegrasi di dalamnya. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus, subjek dalam penelitian ini adalah ketua komunitas kampoeng dolanan, anggota karang taruna, anak yang terlibat dalam permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya serta orang tua anak yang bermain permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya. Lokasi penelitian bertempat di RT. 04 RW. 02 Kelurahan Simokerto Kota Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model dari Miles dan Huberman melalui empat tahapan dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan mensandingkan perspektif dari teori 3N Ki Hajar Dewantara. Hasil penelitian menunjukkan mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional pada anak terdapat tiga tahap yakni mengenalkan, memainkan, dan melestarikan. Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan *tradisional tarik tambang* adalah keberanian, kekuatan, kerjasama dan kepercayaan, nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan *egrang* adalah keberanian, kepedulian dan kerjasama, nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan *holahop* adalah ketangkasan, keseimbangan, dan kerja keras.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Karakter, Anak.

Abstract

This study aims to describe traditional games as a source of character values for children in Simokerto Village, Surabaya. The focus of this research is describing the mechanism of the Kampoeng Dolanan community in instilling character values through traditional games of tug of war, stilts, and holahop in children and the integrated character values in them. The research approach used is qualitative with a case study design, the subjects in this study are the head of the Kampoeng Dolanan community, members of the youth organization, children involved in traditional games in Simokerto Surabaya village and parents of children playing traditional games in Simokerto Surabaya village. The research location is in RT. 04 RW. 02 Simokerto Village, Surabaya City. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis using the model from Miles and Huberman through four stages of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions by juxtaposing the perspective of the cultural strategy theory of Prof. Dr. Vans. Peursen. The results show that the Kampoeng Dolanan community mechanism in instilling character values through traditional games in children has three stages, namely introducing, playing, and preserving. The integrated character values in the traditional tug of war game are courage, strength, cooperation and trust, the integrated character values in the stilt game are courage, concern and cooperation, the integrated character values in the holahop game are dexterity, balance, and hard work.

Keywords: Traditional Games, Characters, Children

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju mengakibatkan semakin banyak pula perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Di era globalisasi seperti saat ini (2022) banyak dijumpai berbagai jenis perkembangan mulai dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi hingga perkembangan politik, ekonomi, dan budaya. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya interaksi antara masyarakat di dunia secara luas yang pada akhirnya akan saling mempengaruhi

masyarakat satu dengan masyarakat lainnya. Sehingga banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat yang diakibatkan globalisasi tersebut. Globalisasi dari satu sudut pandang tertentu menunjukkan sebuah dampak pada cara hidup negara Indonesia. Standar yang terkandung dalam cara hidup negara Indonesia secara bertahap mulai kabur karena globalisasi. (Surahman, 2013:36)

Pengaruh yang dibawa oleh perkembangan globalisasi meliputi dua sisi yaitu sisi positif dan sisi negatif.

Sebagai contoh dari pengaruh positif adanya globalisasi yaitu dapat memicu sikap kreatif dan inovatif di kalangan masyarakat luas agar dapat bersaing dengan masyarakat global. Di sisi lain globalisasi juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam bidang kebudayaan, seperti hilangnya budaya asli suatu daerah, menurunnya rasa nasionalisme, dan berkurangnya rasa cinta terhadap budaya yang menjadi ciri khas suatu negara merupakan bagian dari globalisasi yang tidak hanya berdampak baik tetapi juga memiliki konsekuensi yang buruk, khususnya globalisasi menggerakkan terbaliknya patriotisme dan budaya yang selama ini ada di Indonesia, misalnya disintegrasi kualitas sosial, penurunan kualitas sosial, menurunnya rasa patriotisme dan nasionalisme, kurangnya ide koneksi dan kolaborasi bersama, hilangnya rasa percaya diri, dan gaya hidup yang tidak sesuai dengan tradisi kita.. (Suneki, 2012:319)

Globalisasi juga dapat berdampak pada menurunnya rasa patriotisme dan nasionalisme pada diri tiap individu, hilangnya sifat-sifat gotong royong, kerja sama dan tolong menolong di lingkungan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa perkembangan arus globalisasi ini dapat menimbulkan ancaman bagi identitas suatu negara. Dalam perkembangan globalisasi juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam bidang kebudayaan seperti hilangnya budaya asli suatu daerah di Indonesia, terkikisnya rasa cinta budaya dan nasionalisme. (Agus & Zulfahmi, 2021:3)

Salah satu bentuk upaya mengatasi dampak negatif dari globalisasi yaitu dengan lebih selektif dalam memilih berbagai hal positif dari globalisasi dalam bidang politik, ideologi, ekonomi, hingga dalam bidang sosial dan budaya. Dengan hal tersebut diharapkan dampak negatif globalisasi bisa diminimalisir serta nilai yang terkandung dalam kebudayaan masih bisa tetap lestari. Banyaknya pengaruh globalisasi dalam bidang kebudayaan dapat menimbulkan berbagai perubahan. Norma-norma yang terkandung dalam kebudayaan perlahan-lahan mulai pudar. (Nurhaidah dan Musa 2015:13)

Selain globalisasi, kemajuan perkembangan teknologi *smartphone* membawa dampak yang cukup signifikan pada masyarakat yaitu semakin terkikisnya kearifan lokal dan budaya lokal. Anak-anak di era saat ini jarang sekali mewarisi kebudayaan dan kearifan lokal seperti permainan tradisional karena lebih memilih untuk bermain gadget baik untuk bermain game ataupun bermain sosial media yang lainnya. Hal tersebut didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rowan dalam Novianti (2020) yaitu Di Indonesia, gawai telah dimanfaatkan oleh banyak kalangan, termasuk kaum muda. Hasil pemeriksaannya menyatakan bahwa

42,1% anak-anak prasekolah yang dihadapkan pada alat-alat jumlahnya tinggi sebagaimana dibuktikan oleh penggunaan perangkat oleh anak-anak prasekolah yang biasa menonton rekaman atau main game online. Keasikan bermain game online mengakibatkan pudarnya kecintaan terhadap budaya lokal berupa permainan tradisional.

Perubahan masyarakat mengakibatkan berkurangnya minat anak pada permainan tradisional. Permainan modern lebih diminati oleh anak-anak daripada permainan tradisional. Hilangnya permainan tradisional diakibatkan oleh empat sebab yakni sebagai berikut, pertama, tidak ada hal seperti tempat dan metode untuk bermain. Kedua, permintaan pada anak-anak semakin rumit. Ketiga, kritisnya game masa kini dari luar negeri. Keempat, warisan sosial yang terputus dari zaman lampau. (Tedi 2015:8)

Dikarenakan empat faktor tersebut, anak mulai meninggalkan permainan tradisional. Studi yang dilakukan oleh Zaini Alif dalam Widhi (2015) menunjukkan bahwa 40% dari 2.500 permainan tradisional di Indonesia terancam hilang. Kurangnya minat anak untuk memainkan menjadi awal hilangnya permainan tradisional itu sendiri. Jika diizinkan untuk melanjutkan, informasi tentang permainan tradisional juga akan mulai menghilang. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan kembali permainan tradisional pada anak agar tidak tersesat.

Nilai yang ada dalam masyarakat menjadi dasar dari pencipta permainan tradisional. Jadi di setiap permainan tradisional ada nilai-nilai hebat yang berbeda. Cara mengenalkan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat dilakukan dengan cara mengenalkannya pada anak. Maka permainan tradisional dapat menjadi media untuk membentuk karakter pada anak. Studi menunjukkan didalam permainan tradisional yang beragam diperlukan kajian dan pengembangan. Karena setiap permainan mengandung nilai-nilai seperti keaslian, sportivitas, kemantapan dan partisipasi bersama. (Andriani 2012: 133-134)

Aspek sosial dalam permainan tradisional menunjukkan kepada anak-anak bahwa orang tidak hidup sendiri dan selalu bergantung pada orang lain. Selain itu, permainan tradisional menunjukkan nilai untuk terus memiliki hubungan yang baik dan tidak menindas orang lain kepada anak-anak. Selanjutnya, anak-anak berkenalan dengan gagasan gotong royong sesuai dengan bagian sosial dari permainan adat. Hal ini dapat ditunjukkan oleh perspektif sosial, lebih spesifiknya, Pertama, di dunia ini orang-orang berada dalam kelompok yang baik namun dikelilingi oleh wilayah setempat, masyarakat, dan alam semesta yang

melingkupinya. Kedua, orang pada dasarnya tunduk pada bagian kehidupan satu sama lain. Ketiga, komitmen untuk menjaga hubungan baik satu sama lain sejauh yang dapat diharapkan didorong oleh jiwa kesetaraan bagi orang-orang. Keempat, komitmen untuk menyesuaikan diri sedapat mungkin diharapkan untuk melakukan hal yang sama satu sama lain secara lokal, ditentukan oleh jiwa kesetaraan satu sama lain setinggi dan serendah-rendahnya sebagai sesama manusia. Bintarto dalam (Suprihatin, 2014:30)

Nilai-nilai baik yang ada dalam masyarakat dapat diperkenalkan melalui permainan tradisional yang menjadi sarannya. Permainan tradisional adalah sebuah media untuk mengenalkan anak-anak dengan nilai karakter baik yang terkandung di dalamnya, termasuk kelebihan gotong royong. Kualitas yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai yang disarankan. Oleh karena itu, sifat-sifat yang terkandung di dalamnya dapat dirasakan oleh anak-anak muda. Berawal dari kekurangan permainan tradisional dan kualitas yang terkandung di dalamnya, di RT. 04 RW. 02 Dari Simokerto, muncul kelompok masyarakat Kampoeng Dolanan. Yang merupakan gagasan dari Mostofa Sam beserta anggota karang taruna, dengan penekanan pada menyelamatkan permainan tradisional dan kualitas yang dikandungnya.

Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan komunitas pelestari permainan tradisional yang berada di Kelurahan Simokerto Surabaya. Berdirinya komunitas kampeong dolanan sendiri dilatar belakangi oleh keresahan pemuda akan adanya perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dan membawa dampak yang cukup signifikan, terutama dampak negatif dari smartphone yang membuat generasi muda kecanduan, baik itu bermain sosmed ataupun bermain game online yang membuat generasi muda lupa akan permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai positif. Oleh sebab itu para pemuda dalam komunitas Kampoeng Dolanan menggalakkan sebuah pelestarian permainan tradisional untuk menghidupkan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. (Nimah 2019)

Menjadi penting bagi komunitas Kampoeng Dolanan mengambil bagian dalam pelatihan santai untuk anak-anak muda. Untuk situasi ini komunitas Kampoeng Dolanan melakukan pengembangan nilai karakter baik yang ditujukan pada anak-anak. Pengukiran nilai karakter dilakukan tentunya melalui media permainan adat. Permainan konvensional yang dimaksud adalah permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai positif yang berbeda-beda. Penanaman nilai-nilai karakter pada anak-anak di Simokerto yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dapat terwujud dengan

memanfaatkan permainan tradisional yang keberadaannya mengandung nilai karakter yang positif seperti partisipasi bersama. Menurut studi yang dilakukan oleh Efendi, nilai gotong royong dapat digunakan sebagai sumber perspektif dan pedoman dalam mencapai kemajuan suatu negara. Lebih spesifiknya, individu yang berpegang teguh pada sisi positif gotong royong akan merasa lebih mudah untuk mencapai tujuan bersama. (Effendi 2013:16)

Studi terkait permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter pernah dilakukan oleh (Witasari & Wiyani, 2020) yang menunjukkan bahwa pada permainan tradisional generasi muda dilatih untuk dapat bersikap sportif, jujur, dan berlapang dada. Dari hal tersebut diketahui bahwasannya permainan tradisional memiliki peran dalam membentuk karakter anak. Selain itu juga terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Nur Aisyah, 2017) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional bisa menjadi pengganti permainan digital yang memiliki dampak buruk bagi anak. Sedangkan permainan tradisional sendiri memiliki dampak yang positif bagi pembentukan karakter anak.

Kemudian terdapat studi yang dilakukan oleh (Nadzirroh, 2019) yang berfokus pada nilai-nilai karakter yang ada dalam permainan tradisional *engklek*, *gobak sodor*, dan *lompat tali*. Nilai-nilai yang ada didalam permainan tradisional tersebut adalah nilai disiplin, nilai ketangkasan, nilai kejujuran, nilai kreatifitas dan nilai kerjasama. Lalu terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani, 2018) yang membahas mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan tradisional memiliki nilai pendidikan karakter yakni aspek karakter personal dan karakter sosial banyak ditemukan di permainan tradisional.

Terdapat juga studi yang dilakukan oleh (Maghfiroh, 2020) dengan hasil yang menunjukkan bahwa permainan tradisional secara eksplisit dapat membentuk karakter anak dikarenakan permainan tradisional rata-rata dimainkan oleh dua orang atau lebih sehingga mampu berkelompok dan dalam kelompok tersebut menghasilkan pesan moral seperti sikap untuk berbagi, sportif, tidak putus asa, dan kreatif. Berdasarkan hal tersebut maka permainan tradisional memiliki sebuah nilai karakter yang bermanfaat bagi kehidupan generasi muda. Penelitian yang dilakukan oleh (Ardiyanto, 2019) yang berfokus pada penanaman nilai karakter anak dalam permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan tradisional sangat tepat sebagai wujud penanaman nilai-nilai karakter. Nilai karakter yang dapat dikembangkan pada permainan tradisional yaitu cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya; tanggung jawab,

kedisiplinan, dan kemandirian, kejujuran, hormat dan santun, kasih sayang, kepedulian, dan kerjasama, percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, dan toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Studi yang pernah dilakukan oleh (Nur, 2013) yang menunjukkan bahwa dalam permainan tradisional dapat membentuk karakter anak berupa kesehatan mental yang baik, dapat menyelesaikan masalah dan sikap sosial yang baik. Hal ini berbeda apabila dibandingkan permainan digital yang memiliki efek buruk berupa kecanduan dan lain sebagainya. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwasannya permainan tradisional berperan sebagai pembentuk karakter bagi anak. Sehingga permainan tradisional membawa dampak yang positif bagi perkembangan karakter generasi muda.

Kemudian terdapat studi yang dilakukan oleh (Rianto & Yuliananingsih, 2021) yang berfokus dalam menggali nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Permainan tradisional rakyat Desa Pasir Panjang Kecamatan Mempawah Timur Kabupaten Mempawah yang masih terus ada dan dilestarikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut yakni sikap toleransi, empati, dan kerjasama antar teman sepermainan. Lalu ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Helvana & Hidayat, 2020) yang berfokus pada penumbuhan karakter anak melalui permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk membentuk karakter anak yaitu seperti jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, tanggungjawab, dan menghargai.

Studi yang dilakukan oleh (Masyhuri & Suherman, 2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti bentengan, gobak sodor, dan tawon-tawonan dapat melatih sikap disiplin dan kepekaan anak. Dari hasil penelitian diketahui bahwa permainan tradisional membawa dampak yang baik bagi pembentukan karakter anak yakni dapat membentuk sikap disiplin serta sikap kepekaan pada generasi muda. Oleh sebab itu diperlukan sebuah pelestarian bagi permainan tradisional agar membawa dampak yang baik bagi anak-anak masa kini yang banyak kecanduan *gadget* dan *game online*.

Berdasarkan studi tersebut diketahui bahwasannya permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter positif bagi anak. Selain itu, di kelurahan Simokerto Surabaya telah berlangsung upaya komunitas Kampoeng Dolanan untuk menanamkan nilai karakter positif melalui permainan tradisional pada anak. Maka menjadi menarik untuk diteliti bagaimana mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter

melalui permainan tradisional pada anak di Kelurahan Simokerto Surabaya. Teori yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan ini yakni teori 3N yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan dapat berlangsung dengan proses *niteni*, *niroake*, dan *nambahi*.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Hal ini digunakan untuk mengkaji sebuah fenomena berupa permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter bagi anak. Nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional sangat dibutuhkan oleh generasi muda sebagai bekal menghadapi masa depan. Dengan argumentasi bahwa terdapat sebuah komunitas yang bernama *Kampoeng Dolanan* yakni sebuah komunitas di Kelurahan Simokerto Surabaya yang bergerak dalam bidang pelestarian permainan tradisional yang perlu dilestarikan oleh generasi muda karena dalam permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter positif bagi anak.

Adapun informan kunci dalam penelitian ini adalah ketua komunitas Kampoeng Dolanan di Kelurahan Simokerto Surabaya yang digunakan untuk menggali data mengenai mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional pada anak. Sedangkan informan pelengkap dalam penelitian ini adalah anggota karang taruna kelurahan Simokerto Surabaya, anak yang terlibat dalam memainkan permainan tradisional dan orang tua anak yang terlibat dalam memainkan permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya yang digunakan untuk menggali data mengenai nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional di Kelurahan Simokerto Surabaya.

Fokus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter pada anak melalui permainan tradisional tarik tambang, egrang dan holahop di Kelurahan Simokerto Surabaya. Kemudian untuk mengetahui nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional di Kelurahan Simokerto Surabaya. Penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman sebagai teknik analisis data. Model ini terdiri dari empat hal utama yakni pengumpulan data, reduksi data mekanisme komunitas Kampoeng dolanan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional pada anak serta nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang akan ditinjau dari teori 3N Ki Hajar Dewantara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan menjelaskan mengenai fokus penelitian yaitu, bagaimana mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam melakukan penanaman nilai karakter kepada anak lewat permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya dan nilai karakter baik yang terintegrasi dalam permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya. Setelah eksplorasi dilakukan, informasi yang diperoleh, tahap berikutnya adalah menangani informasi tersebut. Dalam pemeriksaan subjektif, langkah awal yang dilakukan analisis adalah penurunan informasi. Pada tahap ini informasi yang diperoleh akan difokuskan sesuai fokus penelitian. Tahap selanjutnya adalah memperkenalkan informasi, khususnya penggambaran data yang menjawab definisi masalah. Informasi yang diperkenalkan dalam penelitian ini adalah hasil dari pertemuan dan wawancara yang dilakukan oleh para peneliti.

Mekanisme Komunitas Kampoeng Dolanan dalam Menanamkan Nilai Karakter pada Anak melalui Permainan Tradisional di Kelurahan Simokerto Surabaya

Mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional dilakukan secara tidak langsung dan membiarkan anak-anak mencoba permainan tradisional itu sendiri. Artinya mereka dibiarkan bermain sambil belajar dari permainan tradisional yang dimainkan. Sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Mustofa Sam berikut:

“Kita menanamkannya nggak secara langsung jadi membiarkan mereka untuk bermain karena pada dasarnya mereka sedang belajar sambil bermain. Artinya, saat mereka sedang bermain hola hop gitu ya, ya mereka sendiri yang akan menyimpulkan oh aku isok maen hola hop karena aku sering latihan, karena aku sering belajar, karena aku sering bermain hingga akhirnya aku bisa dan mereka sendiri yang menyimpulkan.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Permainan tradisional yang dimainkan anak-anak di kelurahan Simokerto Surabaya adalah tarik tambang, egrang dan holahop. Sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Lulu selaku Karang Taruna:

“Permainan tradisional disini seperti egrang, holahop, dan tarik tambang mas. Yang dimainkan dan disukai anak-anak adalah permainan tarik tambang, egrang, dan holahop.” (Wawancara : 8 Juni 2022)

Antusiasme anak-anak di kelurahan Simokerto Surabaya dalam memainkan permainan tradisional sangat tinggi. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Lulu selaku Karang Taruna berikut. “Senang, yang dulunya anak-anak sering maen gadget sekarang ada

permainan gini jadi sering maen permainan tradisional.” (Wawancara : 8 Juni 2022)

Mengenalkan Permainan Tradisional

Langkah pertama yang dilakukan oleh komunitas kampoeng dolanan sebagai mekanisme untuk menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional adalah mengenalkan. Pada tahap pengenalan, anak-anak dibuat tertarik untuk mengenal permainan tradisional Tujuan dari mengenalkan permainan tradisional yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan di kelurahan Simokerto Surabaya adalah untuk mengintegrasikan nilai-nilai dan pengetahuan yang terkandung dalam permainan itu sendiri. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Artinya, sisi positif yang kita ambil kita bisa mengenalkan negara kepada mereka. Jadi nggak perlu masuk pelajaran IPS kita sudah mengenal pelajaran IPS, nggak perlu masuk ke PPKn kita sudah mengenal tenggang rasa dan tepo seliro. Jadi permainan tradisional itu bakal bisa masuk ke semua mata pelajaran karena sesuai dengan part-part bagian apa yang mau diangkat. Hampir semua anak senang bermain hola hop itu anak-anak senang.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional bisa masuk kedalam semua mata pelajaran seperti untuk mengenal nilai karakter tenggang rasa dan tepo seliro permainan tradisional dapat menjadi sebuah media yang mengandung nilai yang diajarkan dalam pelajaran PPKn. Jadi permainan tradisional merupakan sebuah warisan nenek moyang yang mengandung nilai karakter baik. Permainan tradisional perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai budaya luhur dari nenek moyang serta mengandung lokalitas. Contohnya dari segi bahasa dalam permainan tradisional pasti yang digunakan adalah bahasa daerah. Sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Mustofa Sam:

“Satu, di permainan tradisional itu kita bisa membahas tentang lokalitas atau kedaerahan atau mengangkat tentang kearifan lokal. Karena kalau kita ngomong tentang permainan tradisional ya kita akan menggunakan bahasa lokal. Contoh di Surabaya sebutannya engkle, di daerah Jombang sebutannya bukan engkle tapi sondah, di daerah Bandung sebutannya sondah mandah, di Jakarta sebutannya taplak, dan berbagai macam jenis lainnya. Artinya, ketika kita mencoba untuk mengenalkan permainan tradisional atau bermain permainan tradisional itu kita menjaga, mewarisi, atau menularkan atau melestarikan permainan tradisional pada anak cucu. Sehingga budaya-budaya lokal itu nggak sampai hilang.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Memainkan Permainan Tradisional

Tahap memainkan permainan tradisional dilakukan dari mempraktekkan secara langsung permainan tradisional dan akan terlihat kualitas nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini, anak dipersilakan untuk melengkapi kualitas yang telah disajikan sebelumnya. Tahap memainkan dilakukan dengan mengajak anak secara langsung untuk memainkan permainan tradisional itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Mustofa Sam berikut:

“Pola pendidikan yang menurut saya itu lebih tepat dimasukkan kepada anak-anak adalah pola pendidikan yang mereka langsung praktek jadi bukan sekedar teori. Mereka praktek terus kemudian kita tanyakan apa hasilnya gitu, terus ketika mereka menyebutkan dampaknya itu kita kuatkan dengan alasan dari kita.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Periode bermain ini, pada awalnya anak-anak akan bermain dengan orang dewasa yang telah bermain sebelumnya. Ini akan terjadi sekitar beberapa kali, sampai anak memahami permainan tradisional yang dimainkan. Ketika anak sudah bisa bermain, anak tersebut justru akan ingin bermain bersama teman sebayanya tanpa orang dewasa. Di sini, penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan dapat mengarahkan permainan yang dimainkan anak-anak.

Kegiatan bermain permainan tradisional diharapkan mampu melatih anak-anak dalam berinteraksi sosial dengan teman maupun orang lain serta mampu untuk mengurangi penggunaan gadget sebagaimana yang diungkapkan oleh Mustofa Sam Berikut:

“Anak-anak rata-rata sebenarnya pernah tau mengenai permainan tradisional, hanya kesempatan bermainnya saja yang kurang dan satu lagi ketika anak-anak ini dicap sebagai anak yang suka bermain gadget saya juga tidak sepakat karena sumber masalahnya bukan dari mereka. Munculnya gadget itu dari siapa dan siapa yang memberi fasilitas gadget kepada anak-anak itu yang perlu dicari. Karena mereka pada dasarnya adalah senang bermain, ketika mereka sudah dikasih opsi bermain yang berbasis digital tidak dikenalkan bermain yang berbasis interaksi sosial ya itu salah satu konsekuensinya” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Tahap bermain anak-anak mampu mengenal permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya yang mampu mendidik anak untuk mengenal nilai karakter yang terkandung didalamnya serta konsekuensinya mampu mengurangi penggunaan gadget karena terisi dengan waktu dengan senang bermain permainan tradisional yang melatih interaksi sosial secara langsung.

Melestarikan Permainan Tradisional

Tahap melestarikan yakni ketika setelah dikenalkan dan dimainkan kepada anak-anak maka otomatis dengan sendirinya mereka sudah melestarikan. Dengan melestarikan anak-anak mendapatkan rasa bermain dan interaksi secara langsung dengan teman sesamanya. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam berikut:

“Tahap melestarikan yakni ketika sudah dikenalkan permainan tradisional terus kemudian memainkannya itu sudah pasti mereka pasti melestarikan dari segi permainan tersebut. Jadi tahap melestarikannya itu memainkan secara langsung jadi mereka dapat feelnya dapat rasanya dan kemudian mereka dapat berinteraksi antar sesama sebagai makhluk sosial. Dengan bermain maka dengan sendirinya anak-anak akan merasakan nilai-nilai karakter yang tersampaikan. Pendekatan kepada anak-anak itu dilakukan lewat langsung bermain dan disitu mereka bisa menyimpulkan mendapatkan sesuatu apa, kita tinggal afirmasi aja ke mereka.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Memainkan permainan tradisional merupakan kegiatan yang otomatis pelestarian permainan tradisional. Dari bermain permainan tradisional mereka dapat merasakan sendiri nilai karakter yang terkandung di dalam permainan tradisional. Jadi pendekatan yang dilakukan kepada anak-anak dilakukan secara langsung melalui bermain permainan tradisional dan anak-anak akan mampu merasakan manfaat dari permainan tradisional itu sendiri. .

Penanaman Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional *Tarik Tambang*

Mekanisme Penanaman nilai karakter yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam permainan tradisional *tarik tambang* terjadi dalam tiga fase, yaitu mengenalkan, bermain, dan melestarikan. Diawali dari mengenalkan yang merupakan tahapan pertama. Pada tahap ini anak dikenalkan dengan tarik tambang. Sesuai yang diungkapkan Mustofa Sam ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap pertama yang kita lakukan adalah mengenalkan itu berarti harus ada alat. Caranya yaitu harus ada orang yang lebih tua membawa alat itu untuk kemudian dikenalkan dan diedukasi kepada anak-anak bagaimana cara memainkannya.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Tahap pengenalan, anak-anak dibuat tertarik untuk mengenal permainan tradisional. Hal yang berkaitan dengan pengenalan dihadirkan dengan membawa alat permainannya. Dengan demikian, anak-anak akan timbul rasa ketertarikan yang tinggi. Akibatnya, ketika penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan mengenalkan

permainan tradisional dengan anak-anak, mereka lebih fokus pada mereka.

Tahap kedua adalah bermain permainan tradisional. Secara khusus, tahap bermain dilakukan dari mempraktekkan secara langsung permainan tradisional dan akan terlihat kualitas nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini, anak dipersilakan untuk melengkapi kualitas yang telah disajikan sebelumnya. Dalam periode bermain ini, pada awalnya anak-anak akan bermain dengan orang dewasa yang telah bermain sebelumnya. Ini akan terjadi sekitar beberapa kali, sampai anak memahami permainan tradisional yang dimainkan. Ketika anak sudah bisa bermain, anak tersebut justru akan ingin bermain bersama teman sebayanya tanpa orang dewasa. Di sini, penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan dapat mengarahkan permainan yang dimainkan anak-anak. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap yang kedua adalah memainkan yakni dengan dimainkan oleh orang-orang dewasa yang sudah pernah bermain itu. Terus kemudian dieksplorasi lagi akhirnya berkembang cara bermainnya.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Dalam setiap program yang dibuat oleh komunitas Kampoeng Dolanan, memasukkan unsur praktik atau memainkan permainan tradisional. Proses penanaman nilai karakter baik di termin ini terasa menyenangkan bagi anak. Secara pribadi anak sudah diberikan memori dalam mengingat nilai karakter baik yang ada pada permainan tradisional tarik tambang. dari sini mulai terjadi peran permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter baik bagi anak.

Tahapan terakhir adalah tahap melestarikan yakni ketika setelah dikenalkan dan dimainkan kepada anak-anak maka otomatis dengan sendirinya mereka sudah melestarikan. Dengan melestarikan anak-anak mendapatkan rasa bermain dan interaksi secara langsung dengan teman sesamanya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap yang terakhir yakni tahap melestarikan yakni ketika sudah dikenalkan permainan tradisional terus kemudian anak-anak memainkannya itu sudah pasti mereka pasti melestarikan dari segi permainan tersebut. Jadi tahap melestarikannya itu memainkan secara langsung jadi mereka dapat *feelnya* dapat rasanya dan kemudian mereka dapat berinteraksi antar sesama sebagai makhluk sosial.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Tahap yang terakhir adalah tahap melestarikan. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak sudah pasti melestarikan permainan tradisional itu

sendiri. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak mampu merasakan sensasi permainannya serta mampu berinteraksi antar sesama teman sebagai makhluk sosial.

Penanaman Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional *Egrang*

Mekanisme Penanaman nilai karakter yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam permainan tradisional *egrang* berlangsung dalam tiga fase, yaitu mengenalkan, bermain, dan melestarikan. Diawali dari mengenalkan yang merupakan tahapan pertama. Pada tahap ini anak dikenalkan dengan tarik tambang. Sesuai yang diungkapkan Mustofa Sam ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap pertama yang kita lakukan adalah mengenalkan itu berarti harus ada alat. Caranya yaitu harus ada orang yang lebih tua membawa alat itu untuk kemudian dikenalkan dan diedukasi kepada anak-anak bagaimana cara memainkannya.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Tahap pengenalan, anak-anak dibuat tertarik untuk mengenal permainan tradisional. Hal yang berkaitan dengan pengenalan dihadirkan dengan membawa alat permainannya. Dengan demikian, anak-anak akan timbul rasa ketertarikan yang tinggi. Akibatnya, ketika penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan mengenalkan permainan tradisional dengan anak-anak, mereka lebih fokus pada mereka.

Tahap kedua adalah bermain permainan tradisional. Secara khusus, tahap bermain dilakukan dari mempraktekkan secara langsung permainan tradisional dan akan terlihat kualitas nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini, anak dipersilakan untuk melengkapi kualitas yang telah disajikan sebelumnya. Dalam periode bermain ini, pada awalnya anak-anak akan bermain dengan orang dewasa yang telah bermain sebelumnya. Ini akan terjadi sekitar beberapa kali, sampai anak memahami permainan tradisional yang dimainkan. Ketika anak sudah bisa bermain, anak tersebut justru akan ingin bermain bersama teman sebayanya tanpa orang dewasa. Di sini, penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan dapat mengarahkan permainan yang dimainkan anak-anak. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap yang kedua adalah memainkan yakni dengan dimainkan oleh orang-orang dewasa yang sudah pernah bermain itu. Terus kemudian dieksplorasi lagi akhirnya berkembang cara bermainnya.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Dalam setiap program yang dibuat oleh komunitas Kampoeng Dolanan, memasukkan unsur praktik atau memainkan permainan tradisional. Proses penanaman

nilai karakter baik di termin ini terasa menyenangkan bagi anak. Secara pribadi anak sudah diberikan memori dalam mengingat nilai karakter baik yang ada pada permainan tradisional *egrag*. Dari sini mulai terjadi peran permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter baik bagi anak.

Tahapan terakhir adalah tahap melestarikan yakni ketika setelah dikenalkan dan dimainkan kepada anak-anak maka otomatis dengan sendirinya mereka sudah melestarikan. Dengan melestarikan anak-anak mendapatkan rasa bermain dan interaksi secara langsung dengan teman sesamanya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap yang terakhir yakni tahap melestarikan yakni ketika sudah dikenalkan permainan tradisional terus kemudian anak-anak memainkannya itu sudah pasti mereka pasti melestarikan dari segi permainan tersebut. Jadi tahap melestarikannya itu memainkan secara langsung jadi mereka dapat *feelnya* dapat rasanya dan kemudian mereka dapat berinteraksi antar sesama sebagai makhluk sosial.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Tahap yang terakhir adalah tahap melestarikan. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak sudah pasti melestarikan permainan tradisional itu sendiri. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak mampu merasakan sensasi permainannya serta mampu berinteraksi antar sesama teman sebagai makhluk sosial.

Penanaman Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Holahop

Mekanisme penanaman nilai karakter yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam permainan tradisional *holahop* berlangsung dalam tiga fase, yaitu mengenalkan, bermain, dan melestarikan. Diawali dari mengenalkan yang merupakan tahapan pertama. Pada tahap ini anak dikenalkan dengan tarik tambang. Sesuai yang diungkapkan Mustofa Sam ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap pertama yang kita lakukan adalah mengenalkan itu berarti harus ada alat. Caranya yaitu harus ada orang yang lebih tua membawa alat itu untuk kemudian dikenalkan dan diedukasi kepada anak-anak bagaimana cara memainkannya.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Tahap pengenalan, anak-anak dibuat tertarik untuk mengenal permainan tradisional. Hal yang berkaitan dengan pengenalan dihadirkan dengan membawa alat permainannya. Dengan demikian, anak-anak akan timbul rasa ketertarikan yang tinggi. Akibatnya, ketika penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan

mengenalkan permainan tradisional dengan anak-anak, mereka lebih fokus pada mereka.

Tahap kedua adalah bermain permainan tradisional. Secara khusus, tahap bermain dilakukan dari mempraktekkan secara langsung permainan tradisional dan akan terlihat kualitas nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini, anak dipersilakan untuk melengkapi kualitas yang telah disajikan sebelumnya. Dalam periode bermain ini, pada awalnya anak-anak akan bermain dengan orang dewasa yang telah bermain sebelumnya. Ini akan terjadi sekitar beberapa kali, sampai anak memahami permainan tradisional yang dimainkan. Ketika anak sudah bisa bermain, anak tersebut justru akan ingin bermain bersama teman sebayanya tanpa orang dewasa. Di sini, penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan dapat mengarahkan permainan yang dimainkan anak-anak. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap yang kedua adalah memainkan yakni dengan dimainkan oleh orang-orang dewasa yang sudah pernah bermain itu. Terus kemudian dieksplorasi lagi akhirnya berkembang cara bermainnya.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Dalam setiap program yang dibuat oleh komunitas Kampoeng Dolanan, memasukkan unsur praktik atau memainkan permainan tradisional. Proses penanaman nilai karakter baik di termin ini terasa menyenangkan bagi anak. Secara pribadi anak sudah diberikan memori dalam mengingat nilai karakter baik yang ada pada permainan tradisional *holahop*. Dari sini mulai terjadi peran permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter baik bagi anak.

Tahapan terakhir adalah tahap melestarikan yakni ketika setelah dikenalkan dan dimainkan kepada anak-anak maka otomatis dengan sendirinya mereka sudah melestarikan. Dengan melestarikan anak-anak mendapatkan rasa bermain dan interaksi secara langsung dengan teman sesamanya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Tahap yang terakhir yakni tahap melestarikan yakni ketika sudah dikenalkan permainan tradisional terus kemudian anak-anak memainkannya itu sudah pasti mereka pasti melestarikan dari segi permainan tersebut. Jadi tahap melestarikannya itu memainkan secara langsung jadi mereka dapat *feelnya* dapat rasanya dan kemudian mereka dapat berinteraksi antar sesama sebagai makhluk sosial.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Tahap yang terakhir adalah tahap melestarikan. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak sudah pasti melestarikan permainan tradisional itu

sendiri. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak mampu merasakan sensasi permainannya serta mampu berinteraksi antar sesama teman sebagai makhluk sosial.

Jadi mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional dilakukan dengan cara tidak langsung dengan cara membiarkan anak-anak untuk bermain. Hal ini dikarenakan pada dasarnya anak-anak senang bermain sambil belajar. Misalnya ketika anak-anak senang bermain holahop, maka mereka sendiri yang akan menyimpulkan bahwa karena intensitas mereka dalam berlatih bermain holahop adalah sebuah kunci untuk bisa mahir memainkan permainan hola hop. Dari hal tersebut diharapkan terdapat permenungan yang dilakukan oleh anak-anak sehingga anak-anak sadar bahwa terdapat nilai karakter kegigihan dan kerja keras yang terdapat dalam permainan hola hop.

Bermain permainan tradisional menjadikan karakter anak menjadi sangat baik dikarenakan ada sebuah nilai baik yang terdapat dalam permainan tradisional. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya dan juga lokalitas yang menjejawantah dalam bahasa yang digunakan dalam permainan tradisional serta nilai dan pesan moral yang terkandung dalam permainan tradisional. Seusai yang diungkapkan Ika selaku ibu dari anak yang bermain permainan tradisional berikut:

”Ada sih mas, anak-anak menjadi gotong royong, terus antar teman ini saling membaur, itu juga kan ya untuk anak-anak biar semangat. Misalnya gini misalnya kita belajar bersama agar anak-anak bermainnya lancar.”(Wawancara : 8 Juni 2022)

Kondisi karakter anak setelah bermain permainan tradisional menjadi lebih baik dikarenakan dalam permainan tradisional anak diajarkan untuk bergotong royong, lalu membaur bergaul dengan sesama teman, dan juga semangat bermain karena permainan tradisional sangat menyenangkan.

Nilai Karakter yang Terintegrasi dalam Permainan Tradisional Pada Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya

Nilai adalah sebuah kepercayaan tentang seseorang akan bertindak atau menghindari tindakan, dengan kata lain nilai adalah sesuatu ukuran baik buruk mengenai suatu hal yakni pantas atau tidak pantas untuk dikerjakan. Sedangkan karakter adalah kualitas mental, seperti etika atau karakter. Jadi yang tersirat dari nilai karakter adalah mentalitas atau cara berperilaku yang bergantung pada standar dan nilai yang ada di mata publik yang memasukkan sudut pandang dunia lain,

individu, sosial dan ekologis. Permainan tradisional memiliki kaitan dengan nilai-nilai yang dianut oleh para pembuat permainan tradisional. Dengan kata lain bahwa permainan tradisional mengandung nilai karakter baik yang diwariskan oleh nenek moyang. Dengan bermain anak-anak mendapat sebuah kekuatan kognitif dan dapat meningkatkan struktur mental melalui penggunaan 9 indera-indera yang kemudian mempertinggi perkembangan bahasa serta berpikir. Permainan akan memberikan kesenangan bagi anak-anak, selain itu ada berbagai macam keuntungan dan keuntungan yang bisa diperoleh. Beberapa manfaat yang bisa didapatkan anak-anak dari permainan, yaitu dapat meningkatkan kedekatan, sehingga tingkat minat mereka juga tinggi, memungkinkan terjadinya refleksi dan hiburan, dapat mencapai pertumbuhan diri serta pengembangan diri, mendekatnya realitas kehidupan dengan anak itu sendiri, Anak-anak akan mengetahui pentingnya kehadiran mereka untuk anak-anak lain, mengurangi kecenderungan anak-anak untuk berfantasi dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi, anak-anak memiliki kesempatan untuk berlatih dalam kehidupan sehari-hari secara teratur pengalaman yang diperoleh dari bermain, dan dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari. kemajuan hubungan sosial bagi kaum muda.

Latihan bermain mempengaruhi peningkatan enam bagian kemajuan anak, khususnya bagian mindfulness (perhatian individu), dekat dengan rumah, sosialisasi, korespondensi mental, dan kemampuan koordinasi.. Tentu saja enam aspek yang telah disebutkan memiliki peran krusial pada kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional adalah yang akan terjadi ekskavasi dari budaya sendiri yang telah diketahi bahwasannya di dalam permainan tradisional mengandung banyak kualitas instruktif karena dalam permainan tradisional menyampaikan perasaan cinta, kebahagiaan, kecerahan ketika anak-anak memainkannya. Selain itu, permainan tradisional dilakukan dalam kelompok, menghadirkan perasaan sistem aturan mayoritas di antara teman-teman dekat dan perangkat permainan yang digunakan sangat mudah. Permainan adat sebenarnya ingin memperkuat potensi yang ada pada setiap anak muda yang akan tumbuh nantinya. Ini harus terlihat dalam sikap perubahan sosial serta menjaga dan menghargai cara hidup berbangsa dan bernegara.

Permainan tradisional adalah sejenis kearifan lokal yang diturunkan nenek moyang dari satu zaman ke zaman lainnya, yang ditujukan kepada anak-anak muda untuk mencari kebahagiaan dalam keharmonisan. Pada artikel ini, peneliti akan memeriksa nilai-nilai yang terkoordinasi dalam permainan tradisional yang ada di kelurahan Simokerto Surabaya yakni tarik tambang,

egrang bambu, dan holahop. Sesuai yang dikemukakan oleh Lulu selaku Karang Taruna. “Permainan yang dimainkan dan disukai anak-anak adalah permainan egrang, holahop, tarik tambang.”(Wawancara : 8 Juni 2022)

Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya banyak dan berbeda-beda dalam setiap permainannya. Ambil satu contoh egrang mengajarkan nilai karakter keberanian dan inovasi. Satu hal nilai karakter yang ada dalam semua permainan tradisional yakni kedisiplinan dalam bentuk taat akan peraturan yang sudah disepakati. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mustofa Sam berikut:

“Banyak, nggak semua permainan tradisional itu ada di semua permainan tradisional jadi tergantung permainan tradisional apa yang mau diangkat. Banyak mas ada 2600 jenis permainan tradisional nggak semua permainan tradisional itu punya karakter yang sama, punya nilai yang sama misalkan kita bermain engkle, bermain tarik tambang itu beda secara nilai itu juga beda. Jadi kalau di Simokerto itu ada egrang bambu yang dilatih adalah keberanian, inovasi, dan sebagainya. Engkle yang diangkat adalah tentang kejujuran, kejujuran seperti apa kejujurannya adalah ketika dia menginjak garis maka harus bilang aku mati menginjak garis ketika dia salah akan diingatkan tentang temannya yang lain. Sama Satu hal lagi yang kaitannya itu semua hampir sama adalah itu semuanya menaati tentang peraturan. Jadi sebelum ada permainan tradisional itu semua pemain akan menyepakati peraturan permainannya akan seperti apa ketika semua pemain sudah menyepakati peraturan permainan seperti ini maka semua harus menaati permainan yang sudah disepakati secara bersama. Karena kalau ada peraturan yang tidak disepekati oleh pemain lain akan diingatkan oleh pemain yang lain.”(Wawancara : 5 Juni 2022)

Diketahui bahwa dampak dari permainan tradisional pada perkembangan karakter anak adalah berdampak bagus. Dikarenakan dalam permainan tradisional terdapat banyak narasi positif seperti disiplin, jujur, sportivitas, dan olahraga yang menyehatkan badan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mustofa Sam berikut:

“Dampaknya ya bagus, jadi kalau misalkan saya kasih analogi orang-orang yang memimpin di era yang sekarang itu dulunya 20 tahun yang lalu dikasih cerita atau narasi tentang si kancil di dongeng tentang si kancil yang ceritanya semuanya sama bahkan ada lagunya kan si kancil anak nakal suka mencuri ketimun di ulang-ulang terus si kancil anak nakal suka mencuri ketimun. Kancil, nakal, mencuri, kancil, nakal, mencuri, akhirnya yang kejadian ya seperti sekarang ini banyak orang-orang yang nakal, banyak orang-

orang yang mencuri, karena narasi yang terbangun seperti itu. Maksud saya adalah saat masa kecil itu ditanamkan dengan nilai-nilai positif maka dimasa yang akan datang 20 sampai 30 tahun kedepan mereka akan sebagai pemimpin bangsa mereka akan menjalankan perannya sebagai orang yang baik karena narasi yang dibangun adalah positif. Nah, cara membangun narasi yang positif adalah dengan cara bermain permainan tradisional karena disitu banyak banget mulai dari teamwork, disiplin, jujur, sportivitas, sehat olahraganya, sehat badannya kayak gitu semuanya ada disana.”(Wawancara : 5 Juni 2022)

Setiap permainan tradisional mengandung nilai karakter yang berbeda-beda. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Ika selaku orang tua anak yang bermain permainan tradisional:

“Permainan tarik tambang mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dan menguatkan diri. Holahop mengajarkan kegigihan juga. Egrang mengajarkan keberanian.”(Wawancara : 8 Juni 2022)

Diketahui bahwasannya permainan tarik tambang mengajarkan nilai karakter kerjasama dan menguatkan diri pada anak, permainan holahop mengajarkan nilai karakter kegigihan pada anak dikarenakan untuk bisa bermain holahop dibutuhkan latihan yang rutin, permainan tradisional egrang mengajarkan keberanian dikarenakan dalam permainan egrang dibutuhkan keberanian untuk terus mencoba hingga mahir memainkannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak permainan tradisional pada perkembangan anak adalah sangat baik. Karena didalam permainan tradisional mengandung berbagai narasi yang bernilai karakter positif seperti kerjasama, disiplin, jujur, dan sportivitas.

Tingkah laku dari anak menjadi lebih sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat setelah memainkan permainan tradisional. Sesuai yang diungkapkan oleh Ika selaku orang tua dari anak yang bermain permainan tradisional di kelurahan Simokerto berikut “Alhamdulillah sih anak-anak disini saling menyatu misalnya kalau ada apa-apa bisa saling berkumpul dan kompak.” (Wawancara : 8 Juni 2022)

Kolektivitas dan kekompakan merupakan nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional. Karena dalam permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur dari nenek moyang. Jadi permainan tradisional merupakan warisan budaya dari leluhur mengandung nilai karakter yang baik bagi generasi muda.

Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Tarik Tambang

Tarik tambang merupakan permainan tradisional anak-anak sangat terkenal dan umumnya dilakukan di

halaman, lapangan, atau tempat lain yang bebas dan memiliki permukaan yang benar-benar rata. sehingga bisa digunakan untuk bermain. Tarik tambang adalah suatu permainan tradisional yang menggunakan seutas tali yang panjangnya sekitar sepuluh meter. Permainan ini biasanya dilakukan berkelompok yang terdiri dari tiga orang atau lebih, tujuan permainan ini adalah adu kekuatan untuk saling tarik menarik adu kekuatan antar regu.



Gambar 1 Permainan Tradisional Tarik Tambang

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tarik tambang seperti melatih keberanian, kekuatan, kerjasama dan kepercayaan. Dalam arti lain permainan tarik tambang juga memiliki kelebihan yang disarankan dari setiap game. Sebagai pemain harus mematuhi pedoman permainan, ini melatih anak-anak sejak awal untuk lebih fokus dalam segala hal, dan melatih anak-anak secara benar dan intelektual, misalnya, melakukan gerakan menarik tali tambang guna saling mengadu kekuatan, itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika salah satu regu pemain talinya ada yang tertarik jauh dari batas maka akan dinyatakan kalah. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua Komunitas Kampoeng Dolanan berikut. "Permainan tradisional mengandung nilai karakter yang banyak mas seperti keberanian, kekuatan, kerjasama tim dan kepercayaan."(Wawancara : 5 Juni 2022)

Nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tarik tambang adalah keberanian, kekuatan, kerjasama dan kepercayaan. Karena didalam permainan tradisional tarik tambang pemain dituntut untuk saling adu kekuatan dan bekerjasama dalam setiap regunya untuk saling tarik-menarik tali tambang. Dengan demikian permainan tradisional ini mengandung nilai karakter yang baik. Selain itu, permainan ini juga menyehatkan badan karena gerak yang terjadi ketika permainan adalah gerakan olahraga yang baik untuk kebugaran tubuh.

Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Egrang

Egrang merupakan permainan tradisional anak-anak yang unik yang berupa tongkat dengan ada pijakan kaki dibawahnya. Egrang adalah suatu permainan tradisional yang terbuat dari bambu. Permainan ini biasanya

dilakukan secara individu yakni dengan tujuan untuk pemain mampu berdiri seimbang diatas pijakan dari tongkat bambu dan berjalan dengan seimbang.



Gambar 2 Permainan Tradisional Egrang

Permainan tradisional egrang terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainannya seperti keberanian persiapan, kesadaran, perhatian dan kerjasama. Dalam arti lain, permainan holahop mempunyai nilai yang baik dari setiap permainan. Sebagai pemain harus mematuhi prinsip-prinsip permainan, ini melatih anak-anak sejak awal untuk lebih fokus dalam segala hal, dan melatih anak-anak secara tulus dan intelektual, misalnya, melakukan latihan dan tidak pernah menyerah untuk berlatih, itu juga memiliki keuntungan dari persiapan. keseimbangan aktual anak-anak, dan pola pikir anak-anak ketika pemain bermain permainan tradisional egrang. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua Komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

"Keberanian, kepekaan, kepedulian dan kerjasama. Saat berada diatas akan melihat ke bawah yg artinya ketika posisi kita di atas maka jangan melupakan orang-orang yang ada di bawah." (Wawancara : 5 Juni 2022)

Jadi nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional egrang adalah keberanian, kepekaan, kepedulian dan kerjasama. Selain itu, permainan egrang juga mengajarkan bahwa ketika kita sedang berada diatas kita pasti akan melihat kebawah. Artinya ketika posisi kita sedang diatas atau sedang sukses maka jangan melupakan orang-orang yang ada di bawah. Dengan demikian permainan tradisional ini mengandung nilai karakter yang baik. Selain itu, permainan ini juga menyehatkan badan karena gerak yang terjadi ketika permainan adalah gerakan olahraga yang baik untuk kebugaran tubuh.

Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional Holahop

Holahop merupakan permainan tradisional anak-anak yang sangat digemari dan biasanya dilakukan di luar atau ruangan. Holahop adalah suatu permainan tradisional yang menggunakan kayu yang dibentuk melingkar . Permainan ini biasanya dilakukan berkelompok atau

individu, tujuan permainan ini adalah untuk menjaga agar kayu lingkaran tetap bisa berputar di pinggang pemainnya.



Gambar 3. Permainan Tradisional Holahop

Permainan holahop mengandung nilai-nilai seperti keseimbangan, kerja keras, dan kesejahteraan. Dalam arti lain, permainan holahop juga memiliki nilai yang disarankan dari setiap permainan. Sebagai pemain harus mematuhi standar permainan yakni harus menjaga keseimbangan holahop tetap bergoyang di pinggang, ini melatih anak-anak sejak awal untuk lebih fokus dalam segala hal, dan melatih fisik dan mental anak-anak, misalnya, melakukan gerakan menggoyangkan pinggul untuk memutar holahop, juga memiliki keuntungan mempersiapkan keseimbangan fisik dan mental anak-anak. Sesuai yang diungkapkan oleh Mustofa Sam selaku ketua komunitas Kampoeng Dolanan berikut:

“Holahop filosofinya tentang kehidupan, yakni tentang keseimbangan dan bertahan hidup. Orang yang mau kerja keras dan giat belajar akan memperoleh masa depan yang baik pun dengan yang langsung menyerah, tidak berusaha latihan lagi akan membuatnya menjadi orang yang gampang menyerah..” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Jadi nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional holahop adalah keseimbangan dan kerja keras. Karena didalam permainan tradisional holahop dituntut untuk menggoyangkan kayu sampai seimbang tidak jatuh dari pinggang pemain yang membutuhkan latihan serta kerja keras agar bisa mahir memainkannya. Dengan demikian permainan tradisional ini mengandung nilai karakter yang baik. Selain itu, permainan ini juga menyehatkan badan karena gerak yang terjadi ketika permainan adalah gerakan olahraga yang baik untuk kebugaran tubuh.

Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya banyak dan berbeda-beda dalam setiap permainannya. Ambil satu contoh egrang mengajarkan nilai karakter keberanian dan inovasi. Satu hal nilai karakter yang ada dalam semua permainan tradisional yakni kedisiplinan dalam bentuk taat akan peraturan yang sudah disepakati. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mustofa Sam berikut:

“Banyak, nggak semua permainan tradisional itu ada di semua permainan tradisional jadi tergantung permainan tradisional apa yang mau

diangkat. Banyak mas ada 2600 jenis permainan tradisional nggak semua permainan tradisional itu punya karakter yang sama, punya nilai yang sama misalkan kita bermain engkle, bermain tarik tambang itu beda secara nilai itu juga beda. Jadi kalau di Simokerto itu ada egrang bamboo yang dilatih adalah keberanian, inovasi, dan sebagainya. Engkle yang diangkat adalah tentang kejujuran, kejujuran seperti apa kejujurannya adalah ketika dia menginjak garis maka harus bilang aku mati menginjak garis ketika dia salah akan diingatkan tentang temannya yang lain. Sama Satu hal lagi yang kaitannya itu semua hampir sama adalah itu semuanya menaati tentang peraturan. Jadi sebelum ada permainan tradisional itu semua pemain akan menyepakati peraturan permainannya akan seperti apa ketika semua pemain sudah menyepakati peraturan permainan seperti ini maka semua harus menaati permainan yang sudah disepakati secara bersama. Karena kalau ada peraturan yang tidak disepakati oleh pemain lain akan diingatkan oleh pemain yang lain.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Dapat diketahui bahwa dampak dari permainan tradisional pada perkembangan karakter anak adalah berdampak bagus. Dikarenakan dalam permainan tradisional terdapat banyak narasi positif seperti disiplin, jujur, sportivitas, dan olahraga yang menyehatkan badan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mustofa Sam berikut:

“Dampaknya ya bagus, jadi kalau misalkan saya kasih analogi orang-orang yang memimpin di era yang sekarang itu dulunya 20 tahun yang lalu dikasih cerita atau narasi tentang si kancil di dongeng tentang si kancil yang ceritanya semuanya sama bahkan ada lagunya kan si kancil anak nakal suka mencuri ketimun di ulang-ulang terus si kancil anak nakal suka mencuri ketimun. Kancil, nakal, mencuri, kancil, nakal, mencuri, akhirnya yang kejadian ya seperti sekarang ini banyak orang-orang yang nakal, banyak orang-orang yang mencuri, karena narasi yang terbangun seperti itu. Maksud saya adalah saat masa kecil itu ditanamkan dengan nilai-nilai positif maka dimasa yang akan datang 20 sampai 30 tahun kedepan mereka akan sebagai pemimpin bangsa mereka akan menjalankan perannya sebagai orang yang baik karena narasi yang dibangun adalah positif. Nah, cara membangun narasi yang positif adalah dengan cara bermain permainan tradisional karena disitu banyak banget mulai dari teamwork, disiplin, jujur, sportivitas, sehat olahraganya, sehat badannya kayak gitu semuanya ada disana.” (Wawancara : 5 Juni 2022)

Setiap permainan tradisional mengandung nilai karakter yang berbeda-beda. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Ika selaku orang tua anak yang bermain permainan tradisional:

“Permainan tarik tambang mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dan menguatkan diri. Holahop mengajarkan kegigihan juga. Egrang mengajarkan keberanian.” (Wawancara : 8 Juni 2022)

Diketahui bahwasannya permainan tarik tambang mengajarkan nilai karakter kerjasama dan menguatkan diri pada anak, permainan holahop mengajarkan nilai karakter kegigihan pada anak dikarenakan untuk bisa bermain holahop dibutuhkan latihan yang rutin, permainan tradisional egrang mengajarkan keberanian dikarenakan dalam permainan egrang dibutuhkan keberanian untuk mencoba dan terus mencoba hingga bisa mahir memainkannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak permainan tradisional pada perkembangan anak adalah berdampak sangat baik. Karena didalam permainan tradisional mengandung berbagai narasi yang bernilai karakter positif seperti kerjasama, disiplin, jujur, dan sportivitas.

Tingkah laku dari anak menjadi lebih sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat setelah memainkan permainan tradisional. Sesuai yang diungkapkan oleh Ika selaku orang tua dari anak yang bermain permainan tradisional di kelurahan Simokerto berikut “Alhamdulillah sih anak-anak disini saling menyatu misalnya kalau ada apa-apa bisa saling berkumpul dan kompak.” (Wawancara : 8 Juni 2022)

Kolektivitas dan kekompakan merupakan nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional. Karena dalam permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur dari nenek moyang. Jadi permainan tradisional mengandung nilai karakter yang baik bagi anak di kelurahan Simokerto Surabaya sebagaimana yang diungkapkan oleh informan.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan mengenai bagaimana mekanisme permainan tradisional menjadi sumber nilai karakter bagi anak di kelurahan Simokerto Surabaya serta nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu tarik tambang, egrang, dan holahop. Nilai karakter yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap atau perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang ada dalam masyarakat yang mencakup aspek spiritual, personal, sosial dan lingkungan.

Setelah dilakukan proses pengambilan data dan proses penyajian data maka pembahasan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sumber nilai karakter bagi anak di kelurahan Simokerto

Surabaya akibat diinisiasi oleh komunitas Kampoeng Dolanan. Mekanisme yang berjalan adalah melalui tiga tahapan yakni mengenalkan, memainkan, dan melestarikan permainan tradisional. Dengan hal tersebut maka otomatis dengan sendirinya nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional akan tertanam pada anak dikarenakan anak-anak senang bermain. Dalam kondisi senang maka potensi terbaik seorang anak akan muncul, saat kondisi seperti ini maka nilai-nilai karakter baik yang terkandung dalam permainan tradisional akan mudah masuk dan diserap oleh anak-anak yang memainkannya. Jadi konsep dasarnya adalah anak-anak bermain sambil belajar.

Diketahui bahwasannya permainan tradisional yang menjadi kesukaan anak-anak di kelurahan Simokerto Surabaya adalah tarik tambang, egrang, dan holahop. Nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tarik tambang adalah sikap kerjasama, nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional egrang adalah keberanian, nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional holahop adalah kegigihan.

Dalam penelitian ini menggunakan Teori 3N yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan dapat berlangsung dengan proses *niteni*, *niroake*, dan *nambahi*. Pada tahap *niteni* mekanisme yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan dalam penanaman nilai karakter pada anak yakni anak-anak dibuat tertarik untuk mengenal permainan tradisional. Hal yang berkaitan dengan pengenalan dihadirkan dengan membawa alat permainannya. Dengan demikian, anak-anak akan timbul rasa ketertarikan yang tinggi. Akibatnya, ketika penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan mengenalkan permainan tradisional dengan anak-anak, mereka lebih fokus pada mereka.

Pada tahap *niroake* mekanisme komunitas Kampoeng Dolanan dalam melakukan penanaman nilai karakter pada anak yakni adalah dengan bermain langsung permainan tradisional. Secara khusus, tahap bermain dilakukan dari mempraktekkan secara langsung permainan tradisional dan akan terlihat kualitas nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini, anak dipersilakan untuk melengkapi kualitas yang telah disajikan sebelumnya. Dalam periode bermain ini, pada awalnya anak-anak akan bermain dengan orang dewasa yang telah bermain sebelumnya. Ini akan terjadi sekitar beberapa kali, sampai anak memahami permainan tradisional yang dimainkan. Ketika anak sudah bisa bermain, anak tersebut justru akan ingin bermain bersama teman sebayanya tanpa orang dewasa. Di sini, penggiat dari komunitas Kampoeng Dolanan dapat mengarahkan permainan yang dimainkan anak-anak

Hampir dalam setiap program yang dibuat oleh komunitas Kampoeng Dolanan, memasukkan unsur praktik atau memainkan permainan tradisional. Proses penanaman nilai karakter baik di termin ini terasa menyenangkan bagi anak. Secara pribadi anak sudah diberikan memori dalam mengingat nilai karakter baik yang ada pada permainan tradisional tarik tambang. dari sini mulai terjadi peran permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter baik bagi anak

Dengan memasukkan bagian-bagian dari tahap memori yakni mempraktekkan secara langsung, secara signifikan lebih mudah untuk dilakukan penyerapan nilai yang ada dalam permainan tradisional dan lebih signifikan serta sistematis dalam menanamkannya. Inilah yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter baik. Mengajak anak untuk memiliki nilai karakter yang baik dalam setiap perilakunya, upaya menanamkan karakter lewat permainan tradisional dinilai lebih mudah dengan mengikutsertakan anak dalam memainkannya secara langsung.

Pada tahap *nambahi*, mekanisme yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter pada anak yakni tahap melestarikan yakni ketika setelah dikenalkan dan dimainkan kepada anak-anak maka otomatis dengan sendirinya mereka sudah melestarikan. Dengan melestarikan anak-anak mendapatkan rasa bermain dan interaksi secara langsung dengan teman sesamanya. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak sudah pasti melestarikan permainan tradisional itu sendiri. Dengan memainkan permainan tradisional anak-anak mampu merasakan sensasi permainannya serta mampu berinteraksi antar sesama teman sebagai makhluk sosial.

Saat anak-anak mulai ikut ambil bagian dalam menjaga permainan tradisional sebagai bagian dari negara Indonesia dan dalam gerakan perlindungan ini, anak-anak tidak melakukannya sendiri-sendiri melainkan dengan banyak individu, serta ketika anak-anak terbiasa melakukan apa yang ada dalam permainan tradisional, maka, pada saat itu, cara anak berperilaku semakin sesuai dengan nilai yang ada dalam permainan tradisional.

Dalam teori strategi kebudayaan proses belajar dalam kebudayaan menghasilkan bentuk - bentuk baru dan menimbun pengetahuan dan kepandain. Sejarah kebudayaan manusia tidak dengan sendirinya memperlihatkan garis menanjak yang mengharuskan manusia mengatur kebudayaannya. Menurut Van Peursen (1988) kebudayaan merupakan bentuk rencana atau strategi yang dibuat oleh manusia dan diarahkan pada masa depan. Kebudayaan meliputi segala perbuatan manusia, manusialah yang membuat sesuatu dengan

tradisi itu, manusia bisa menerima, menolak atau bahkan mengubah. Oleh karena itu mengapa kebudayaan merupakan cerita tentang perubahan - perubahan yang selalu memberikan wujud baru pada pola kebudayaan yang sudah ada. Kebudayaan bukan saja merupakan alat untuk menggapai tujuan tetapi sekaligus sebagai strategi atau rencana masa depan. Masa depan yang panjang, masa depan yang diperebutkan tangan-tangan insan. Mencapai hari masa depan yang cerah menjadi impian setiap orang, untuk itulah memerlukan rencana yang baik dan alat yang baik pula.

Dalam konteks ini permainan tradisional berada pada kebudayaan tahap fungsional. Artinya permainan tradisional telah menjadi sebuah rencana atau strategi yang dibuat oleh manusia dan diarahkan pada masa depan. Nenek moyang mewariskan nilai-nilai baik kedalam permainan tradisional secara implisit. Karena terbukti dalam permainan tradisional mengandung nilai karakter baik yang diwariskan oleh nenek moyang.

Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional di kelurahan Simokerto Surabaya cukup beragam. Nilai adalah sebuah kepercayaan tentang seseorang akan bertindak atau menghindari tindakan, dengan kata lain nilai adalah sesuatu ukuran baik buruk mengenai suatu hal yakni pantas atau tidak pantas untuk dikerjakan. Sedangkan Karakter adalah kualitas mental, menyangkut etika atau karakter. Jadi nilai karakter adalah cara pandang atau cara berperilaku yang bergantung pada standar dan nilai yang ada di mata publik yang memasukkan sudut pandang individu dan sosial.

Nilai Karakter Yang Terintegrasi Dalam Permainan Tradisional Tarik Tambang

Dalam permainan tarik tambang terdapat nilai-nilai baik yang terkandung didalamnya. Dalam arti lain permainan tarik tambang memiliki kelebihan dari game online dan permainan digital. Sebagai pemain harus mematuhi pedoman permainan, ini melatih anak-anak sejak awal untuk lebih fokus dalam segala hal, dan melatih anak-anak secara fisik maupun motorik, misalnya, melakukan gerakan menarik tali tambang guna saling mengadu kekuatan, itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika salah satu regu pemain talinya ada yang tertarik jauh dari batas maka akan dinyatakan kalah.

Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tarik tambang adalah nilai kepercayaan, nilai kekuatan, nilai kerjasama, dan nilai kesehatan. Nilai kepercayaan terlihat ketika masing-masing regu menentukan siapa posisi yang menarik didepan, tengah dan belakang bagian tali tambang integrasi nilai pada permainan tarik tambang

terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kekuatan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan adu kekuatan dalam menarik tali tambang. dalam hal ini kekuatan menjadi faktor yang berpengaruh dalam permainan tradisional ini. Nilai kerjasama yang terkandung pada permainan tarik tambang terlihat dari pemain yang saling bahu membahu untuk menarik tali agar mampu memenangkan permainan. Nilai kesehatan pada permainan tarik tambang dapat dilihat dari gerak saling menarik tali tambang yang dimainkan oleh anak-anak. saat menarik tali anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

Di dalam permainan tradisional tarik tambang pemain dituntut untuk saling adu kekuatan dan bekerjasama dalam setiap regunya untuk saling tarik-menarik tali tambang. Maka nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tarik tambang adalah keberanian, kekuatan, kerjasama dan kepercayaan. Dengan demikian permainan tradisional ini mengandung nilai karakter yang baik. Selain itu, permainan tarik tambang memiliki nilai olahraga yang dapat meningkatkan kesehatan badan karena gerak yang terjadi ketika permainan adalah gerakan olahraga yang baik untuk kebugaran tubuh.

Nilai Karakter Yang Terintegrasi Dalam Permainan Tradisional Egrang

Dalam permainan egrang terdapat nilai-nilai baik yang terkandung didalamnya. Sebagai pemain anak-anak harus mematuhi prinsip-prinsip permainan, hal ini akan melatih anak-anak sejak awal untuk lebih fokus dalam segala hal, dan melatih anak-anak secara tulus dan intelektual, misalnya, melakukan latihan dan tidak pernah menyerah untuk berlatih, itu juga memiliki keuntungan dari persiapan. keseimbangan aktual anak-anak, dan pola pikir anak-anak ketika pemain bermain permainan tradisional egrang.

Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan egrang adalah nilai keberanian, nilai kepekaan, nilai kerjasama, nilai kesehatan. Integrasi nilai pada permainan egrang terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai keberanian terlihat dari keberanian anak-anak untuk mencoba menaiki egrang. Karena dalam memainkan permainan egrang butuh latihan agar bisa seimbang memainkannya. Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan egrang. ketika ada teman yang masih belajar maka akan ada inisiatif dan kepekaan untuk membantu satu sama lain. Nilai sosial yang terkandung pada permainan egrang dapat dilihat dari proses latihan bermain egrang. anak tidak bisa langsung bermain egrang sehingga diperlukan latihan agar bisa mahir bermain egrang, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan

saling kerjasama berupa memegang tongkat bambu satu sama lain. nilai kesehatan pada permainan egrang ini dapat dilihat dari gerak menaiki serta menuruni pijakan bambu serta aktivitas berjalan diatas pijakan bambu oleh anak-anak. Saat berlatih untuk naik turun dan berjalan menaiki egrang anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

Permainan egrang juga mengajarkan bahwa ketika kita sedang berada diatas kita pasti akan melihat kebawah. Artinya ketika posisi kita sedang diatas atau sedang sukses maka jangan melupakan orang-orang yang ada di bawah. Selain itu, permainan egrang juga menyehatkan badan karena gerak yang terjadi ketika permainan adalah gerakan olahraga yang baik untuk kebugaran tubuh. Maka dapat disimpulkan nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional egrang adalah keberanian, kepekaan, kepedulian dan kerjasama. Dengan demikian permainan tradisional ini mengandung nilai karakter baik.

Nilai Karakter Yang Terintegrasi Dalam Permainan Tradisional Holahop

Dalam permainan holahop terdapat nilai-nilai baik yang terkandung didalamnya. Sebagai pemain harus mematuhi standar permainan yakni harus menjaga keseimbangan holahop tetap bergoyang di pinggang, ini melatih anak-anak sejak awal untuk lebih fokus dalam segala hal, dan melatih fisik dan mental anak-anak, misalnya, melakukan gerakan menggoyangkan pinggul untuk memutar holahop, juga memiliki keuntungan mempersiapkan keseimbangan fisik dan mental anak-anak.

Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan adalah nilai kerja keras, nilai ketangkasan, nilai sosial, dan nilai kesehatan. Integrasi nilai pada permainan holahop terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kerja keras ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain harus berlatih agar bisa menggoyangkan holahop dengan seimbang. Nilai ketangkasan dalam permainan holahop berupa keseimbangan yang dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan holahop. Gerakan menggoyangkan pinggang untuk menjaga agar kayu ingkarang tidak jatuh dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik. Nilai sosial yang terkandung pada permainan holahop dapat dilihat dari proses latihan yang menunjukkan bahwa antar teman saling mendukung dan memberikan semangat, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain. Nilai kesehatan pada permainan holahop dapat dilihat dari gerak menggoyangkan pinggul yang dimainkan anak-anak. Saat menggoyangkan pinggul anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

Di dalam permainan tradisional holahop dituntut untuk menggoyangkan kayu sampai seimbang tidak jatuh dari pinggang pemain yang membutuhkan latihan serta kerja keras agar bisa mahir memainkannya. Maka nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional holahop adalah kerja keras ketangkasan, nilai sosial, dan nilai kesehatan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa permainan menjadi sumber nilai karakter bagi anak di Kelurahan Simokerto Surabaya akibat upaya yang dilakukan komunitas Kampoeng Dolanan melalui mekanisme memperkenalkan, memainkan, dan melestarikan permainan tradisional. Terdapat tiga permainan tradisional yang dimainkan anak-anak di Kelurahan Simokerto Surabaya yang setiap permainan tradisionalnya terintegrasi nilai karakter baik yakni nilai sosial, ketangkasan, dan kesehatan.

Integrasi nilai-nilai dalam permainan tradisional terjadi melalui nilai sosial yang terkandung dalam permainan didapat dari siklus persiapannya dengan tujuan agar mereka mau tidak mau harus berbaur dan saling membantu. Nilai ketangkasan didapat dari gerakan anak saat melakukan permainan yang membutuhkan ketangkasan dan keterampilan dari hasil berlatih. Kemudian terdapat kemudian ada nilai kesehatan, nilai kesehatan dalam permainan tradisional terlihat dari perkembangan dan latihan yang dilakukan oleh anak-anak saat bermain permainan tradisional.

Saran

Dari kesimpulan tersebut, maka terdapat beberapa saran bagi komunitas Kampoeng Dolanan yang telah bekerja dengan baik yang telah menanamkan nilai karakter baik melalui permainan tradisional pada anak. Peneliti mengharapkan agar kegiatan yang telah berlangsung berjalan konsisten hingga generasi mendatang dengan cara melakukan regenerasi yang baik dalam anggota komunitas Kampoeng Dolanan.

Bagi masyarakat kelurahan Simokerto, agar terus mendukung setiap kegiatan yang terbukti dapat memberi sumbangsih yang mengandung manfaat bagi anak yang mengikutinya. Karena permainan tradisional mengandung nilai karakter baik yang diwariskan leluhur bagi generasi yang akan datang dan amat disayangkan apabila permainan tradisional punah. Langkah komunitas Kampoeng sudah sangat tepat dengan mengenalkan kembali apa yang mulai dilupakan oleh orang modern dan mengenalkan dan menggalakkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berkontribusi dalam penulisan artikel ilmiah yang berjudul “Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya” yaitu dosen Pembimbing, orang tua, komunitas Kampoeng Dolanan, warga kelurahan Simokerto Surabaya, teman-teman, dan seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan artikel sehingga memberikan kemudahan untuk pengambilan data penelitian juga kemudahan dalam menyusun artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, E., & Zulfahmi. 2021. Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai Nasionalisme Generasi Muda. *Jurnal Kajian Hukum*, 2(1), 26–38.
- Ardiyanto, A. 2019. Permainan tradisional sebagai wujud penanaman nilai karakter anak usia dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital”*, 173–176.
- Andriani, T. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Effendi, Tadjuddin Noer. 2013. “Budaya Gotong Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini”. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. Volume 2 No. 1
- Helvana, N., & Hidayat, S. 2020. Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260.
- Maghfiroh, Y. 2020. Peran permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1–8.
- Masyhuri, S. F., & Suherman, W. S. 2020. The Traditional Game Learning Model for the Elementary School Student Character Building. 21(Icsshpe 2019), 9–13. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.003>
- Nadzirah, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2019). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6119>
- Nimah. 2019. Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional. *Skripsi*. Surabaya : Universitas Airlangga
- Novianti Ria, Meyke Garzia. 2020. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Pendidikan anak usia dini*. Vol.04 (02). Hal. 1000-1010.
- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan*

- Karakter, 0(1), 87–94.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Nurhaidah, Musa M. Insya. 2015. Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol.03, No.03. Hal 1-14.
- Ramadhani, A. 2018. Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional, 6–10.
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenal/article/view/175>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. 2021. Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120.
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Suneki, S. 2012. Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah. II(1), 307–321.
- Suprihatin, Ira. 2014. *Perubahan Perilaku Bergotong Royong Masyarakat Sekitar Perusahaan Tambang Batubara di Desa Mulawarman Kecamatan Tenggarong Seberang*. Skripsi FISIP Universitas Mulawarman
- Surahman, S. 2013. Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni dan Budaya Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 2(1), 29–38.
- Tedi, William. 2015. ”Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau”. *Jurnal S-1 Sosiologi*, Volume 3, No. 4
- Widhi, N. 2015. Jelajah Australia Melalui Komunitas Hong, Zaini Alif Lestarikan Permainan Tradisional. Diakses dari <http://news.detik.com/internasional/3087069/melalui-komunitas-hong-zaini-alif-lestarikan-permainan-tradisional>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. 2020. Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>