

PENGUATAN KARAKTER KEWARGANEGARAAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK DI KOMUNITAS KAMPOENG DOLANAN SURABAYA

Devi Andriani

(Universitas Negeri Surabaya), devilandriani414@gmail.com

Iman Pasu Marganda Hadiarto Purba

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

Abstrak

Persoalan mengenai karakter pada dasarnya merupakan persoalan masa depan, generasi muda, dan peradaban sebuah bangsa. Maka dari itu, perlu adanya penguatan karakter yang dilakukan sejak dini guna membentuk serta menghasilkan karakter unggul dan berbudi pekerti luhur mengingat anak merupakan generasi penerus bangsa dan sebagai warga negara yang baik harus memiliki karakter kewarganegaraan. Kampong Dolanan merupakan komunitas sosial yang berfokus kepada pelestarian permainan tradisional. Teori penguatan karakter yang digunakan adalah teori belajar observasional Albert Bandura yang terdiri atas empat tahap, yakni perhatian (*attensional*), penguatan (*retensional*), reproduksi (*reproduction*), serta motivasi (*motivasional*). Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data penelitian berupa observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penguatan karakter pada anak sangat penting dilakukan karena saat ini banyak pemuda yang bermain gadget secara berlebihan bahkan tanpa pengawasan dari orang tua, *broken home*, pergaulan bebas, dan lain-lain. Terlebih lagi, penguatan karakter pada anak melalui aktivitas bermain merupakan hal yang sangat diminati sehingga anak dapat menjalaninya dengan semangat dan membawa kegembiraan. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki berbagai nilai-nilai positif di dalamnya seperti kerja sama, kejujuran, keberanian, kekompakan, dan lain sebagainya. Strategi yang digunakan Kampong dolanan dalam menguatkan karakter kewarganegaraan pada anak meliputi kegiatan bermain dilakukan secara rutin pada hari libur sekolah, diferensiasi sosial pada pembentukan kelompok, kompetisi saat bermain, memberikan motivasi dan refleksi di akhir sesi kegiatan bermain. Adapun jenis permainan tradisional yang digunakan dalam penguatan karakter kewarganegaraan ialah tarik tambang, gobak sodor, dan bakiak karena paling sering dimainkan di komunitas Kampong Dolanan.

Kata Kunci: Karakter kewarganegaraan, Permainan Tradisional, Kampong Dolanan, dan Strategi Penguatan Karakter.

Abstract

Issues regarding character are basically issues of the future, the younger generation, and the civilization of a nation. Therefore, it is necessary to strengthen character from an early age in order to form and produce superior character and noble character, remembering that children are the next generation of the nation and as good citizens they must have civic character. Kampong Dolanan is a social community that focuses on preserving traditional games. The character strengthening theory used is Albert Bandura's observational learning theory which consists of four stages, namely attention, retention, reproduction and motivation. This type of research is qualitative research with a case study approach. Research data collection techniques include observation, semi-structured interviews, and documentation. The results of this research show that strengthening the character of children is very important because currently many young people play with gadgets excessively even without parental supervision, have broken homes, promiscuity, and so on. Moreover, strengthening children's character through play activities is something that is very popular so that children can do it with enthusiasm and bring joy. Apart from that, traditional games also have various positive values in them such as cooperation, honesty, courage, solidarity, and so on. The strategies used by Kampong Dolanan in strengthening civic character in children include play activities carried out regularly on school holidays, social differentiation in group formation, competition while playing, providing motivation and reflection at the end of play activity sessions. The types of traditional games used to strengthen civic character are tug of war, gobak sodor and bakiak because they are most often played in the Kampong Dolanan community.

Keywords: Civic character, Traditional Games, Kampong Dolanan, and Character Strengthening Strategy.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data dari Badan pusat statistik yang dilihat berdasarkan Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK). IP-TIK merupakan ukuran standar mengenai gambaran tingkat pembangunan teknologi informasi serta komunikasi yang ada di suatu wilayah, kesenjangan digital maupun potensi pengembangan dari TIK. IP-TIK Indonesia di Tahun 2020 mengalami kenaikan dari 5,32 di 2019 menjadi 5,59 di 2020 pada rentang skala 0-10. Semakin tinggi nilai indeks menunjukkan pembangunan TIK di suatu wilayah semakin pesat, begitupun sebaliknya. Kehadiran gadget sebagai salah satu hasil dari kemajuan teknologi dan informasi ternyata turut serta dalam memberikan pengaruh terhadap perkembangan karakter anak. Runtuhnya karakter bangsa Indonesia belakangan ini yang terjadi di antara masyarakat seperti memudarnya sikap toleransi serta tidak menjunjung tinggi pluralisme mengakibatkan kekerasan dapat mudah terjadi. Berbagai bentuk anomali sosial seperti tawuran, perusakan fasilitas publik, penipuan, pelecehan seksual pembunuhan hingga bentuk penyimpangan moral lainnya menjadi bukti bahwa nilai-nilai luhur yang selama ini melekat pada bangsa mulai luntur. Petugas keamanan seperti polisi bahkan menjadi sasaran kekerasan dan pembunuhan. Selain masyarakat, praktik ketidakadilan juga dipertontonkan oleh jajaran pemerintah seperti hakim yang seharusnya menjadi benteng penegak keadilan. Persoalan mengenai karakter pada hakikatnya merupakan persoalan masa depan, generasi penerus, dan peradaban sebuah bangsa. Apabila hal ini tidak segera diatasi maka akan sangat membahayakan masyarakat, bangsa, dan negara. Padahal, masyarakat di dalam suatu bangsa merupakan sebuah sistem yang memiliki hubungan antara satu sama lain membentuk satu kesatuan yang tidak terpisahkan sehingga apabila terdapat hal yang menyimpang maka akan mempengaruhi faktor lain dan permasalahan akan semakin menyebar secara meluas. Penguatan karakter kewarganegaraan terhadap anak sangat penting untuk dilakukan mengingat kemajuan suatu bangsa juga dipengaruhi oleh kualitas dari sumber daya manusianya. Anak merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan memiliki karakter unggul dan berbudi pekerti luhur. Selain itu, memperkuat karakter kewarganegaraan dapat menjadikan hidup menjadi damai, aman, dan terhindar dari perpecahan.

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Identifikasi problematika Evaluasi Pendidikan Karakter di Sekolah” pada tahun 2021 mengungkapkan bahwasanya terdapat beberapa faktor yang menyebabkan

implementasi pembentukan karakter di sekolah masih belum berjalan dengan optimal. Adapun beberapa faktor tersebut ialah belum ada model evaluasi pendidikan karakter yang dijadikan sebagai pedoman operasional untuk melakukan evaluasi pendidikan karakter peserta didik secara tepat, efisien dan efektif, pendidikan lebih banyak ditekankan pada aspek intelektual sebagai acuan dalam mengukur keberhasilan, sehingga pembentukan karakter yang baik terabaikan, tidak adanya penerapan pendidikan karakter secara menyeluruh, melainkan sekedar memenuhi kewajiban mengajar, tanpa mengetahui bagaimana seharusnya, anak belum mendapatkan model yang dapat menjadi teladan, dan derasnya informasi yang diterima anak tanpa penyaring.

Selain itu, Sebelumnya juga terdapat penelitian yang berjudul “Penguatan Karakter Kewarganegaraan Melalui Kampung Dolanan Nusantara Borobudur” (Sukron, Dadang, dkk., 2022) mengungkapkan bahwasannya penguatan karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional akan tetapi pada penelitian ini jenis permainan yang digunakan adalah egrang, bakiak, gasing, dan dakon. Adapun nilai-nilai yang ditanamkan meliputi nilai peduli, kerja sama, gotong royong, dan nasionalisme. Padahal, nilai-nilai yang termuat dalam permainan tradisional sangat banyak sehingga peneliti ingin mengeksplorasi dan menggali lebih dalam terkait nilai-nilai yang ada di dalam permainan tradisional berkaitan dengan karakter kewarganegaraan. Peneliti juga menggunakan jenis penelitian yang berbeda seperti tarik tambang, bakiak, dan gobak sodor. Selain itu, pada penelitian sebelumnya tidak menjelaskan mengenai strategi komunitas dalam menguatkan karakter kewarganegaraan melainkan hanya terfokus kepada nilai-nilai yang ada di dalam permainan egrang, dakon, bakiak, serta gasing saja.

Dengan adanya uraian di atas maka perlu adanya penghidupan kembali permainan tradisional sebagai sarana pembentukan karakter. Permainan tradisional mengajarkan bahwa manusia merupakan satu kesatuan dalam suatu sistem sehingga saling berhubungan. Permainan tradisional dapat memberikan pengaruh yang dalam pembentukan karakter seseorang seperti kejujuran, religiusitas, kekompakan, kerjasama, tanggung jawab, dan lain-lain. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan nilai yang terdapat di dalam karakter kewarganegaraan sehingga antara permainan tradisional dengan karakter kewarganegaraan memiliki kesinambungan. Adapun karakter kewarganegaraan yang dimaksud ialah meliputi karakter privat seperti; tanggungjawab moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu, maupun karakter publik misalnya; kepedulian sebagai warga, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis,

dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan kompromi (Branson, 1999:23).

Kampoeng Dolanan Surabaya merupakan komunitas sosial yang terbentuk pada tanggal 13 Desember 2016 berfokus kepada pelestarian permainan tradisional yang ditujukan untuk mengembangkan pendidikan karakter, pemenuhan hak anak untuk bermain, serta mencegah bahaya adiksi gawai. Komunitas ini juga memiliki prinsip bahwa permainan tradisional adalah milik semua orang atau dalam artian siapapun berhak untuk terlibat dalam permainan tradisional. Musthofa Sam selaku ketua dari komunitas Kampoeng Dolanan terus berupaya melakukan pendekatan kepada masyarakat, salah satunya ialah bersinergi dengan karang taruna yang berada di daerah Jalan Kenjeran, Kelurahan Simokerto, Kecamatan Simokerto. Bahkan, komunitas tersebut juga memberikan pembinaan terhadap anak-anak sekitar dengan cara melakukan sosialisasi cara bermain serta menginformasikan nilai-nilai yang harus dijalankan pada saat bermain permainan tradisional.

Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan terbagi ke dalam dua jenis, yakni di Simokerto dan di luar Simokerto. Kegiatan yang dilakukan di luar Simokerto lokasinya sangat bervariasi, seperti di taman, sekolah, dan lain-lain. Penelitian ini akan berfokus ke lokasi yang berada di Simokerto. Hal ini dikarenakan lokasi tersebut merupakan tempat terselenggaranya acara yang dilakukan secara rutin paling tidak seminggu sekali di hari Sabtu atau Minggu. Penelitian ini lebih difokuskan terhadap permainan tradisional beregu, yakni bakiak, tarik tambang, serta gobak sodor karena ketiga permainan tersebut paling sering dimainkan di komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya serta nilai-nilai karakter kewarganegaraan dapat terbentuk ketika bermain secara beregu.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Menurut Sugiyono (2011:55) penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif seperti halnya kata-kata tertulis maupun lisan yang didapatkan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Desain penelitian studi kasus merupakan penelitian mendalam yang digunakan dengan cara mengungkap fenomena tertentu. Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran kondisi, mencari penyebab serta menemukan solusi atas permasalahan yang terjadi. Dalam penelitian ini, tujuan yang dimaksud ialah dapat mendeskripsikan strategi komunitas Kampoeng Dolanan dalam menguatkan karakter kewarganegaraan pada anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai solusi atau

penyelesaian permasalahan dari adanya dampak buruk permainan *games online* yang dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakter seseorang.

Menurut Sugiono (2019) subjek penelitian merupakan pihak yang memiliki hubungan atau keterkaitan dengan yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan terkait data penelitian yang merupakan bagian dari sampel sebuah penelitian. Pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu atau yang biasa disebut dengan teknik purposive sampling. Adapun kriteria atau pertimbangan tersebut ialah ketua komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya, pendamping komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya di Simokerto, anggota karang taruna kelurahan Simokerto Surabaya, anak jenjang Sekolah Dasar kelas 4-6 yang terlibat dalam memainkan permainan tradisional, serta bersedia dan memiliki waktu untuk dimintai informasi.

Lokasi penelitian merupakan tempat terselenggaranya kegiatan dari komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya dalam menguatkan karakter kewarganegaraan pada anak. Adapun alamat dari lokasi penelitian ini berada di Jalan Kenjeran IV-C, Kelurahan Simokerto, Kecamatan Simokerto, Kota Surabaya. Waktu penelitian yang dibutuhkan untuk memperoleh jawaban atas rumusan masalah adalah dua bulan terhitung sejak April hingga Juni.

Fokus penelitian ini didasarkan pada strategi komunitas Kampoeng Dolanan dalam menguatkan karakter kewarganegaraan pada anak Sekolah Dasar kelas 4-6. Latar belakang dari pengambilan fokus penelitian dengan subjek tersebut karena anak-anak tersebut merupakan peserta yang paling sering ikut bermain permainan tradisional. Selain itu, saat pendidikan karakter bagi anak SD juga lebih mudah membentuk karakter anak. Hal tersebut terjadi karena anak lebih cepat menyerap perilaku yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Pada usia tersebut, perkembangan mental berlangsung dengan sangat cepat sehingga lingkungan yang baik juga akan membentuk karakter yang positif juga. Permainan yang akan diteliti juga terfokus pada permainan tradisional beregu seperti tarik tambang, bakiak, dan gobak sodor. Hal tersebut karena permainan tarik tambang, gobak sodor, dan bakiak merupakan jenis permainan yang paling digemari oleh anak-anak dan sering diadakan oleh karang taruna setempat berkolaborasi dengan Kampoeng Dolanan Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan karakter kewarganegaraan sangat penting dilakukan di era saat ini. Kemerosotan moral banyak terjadi diantara masyarakat. Sebagai warga negara yang

baik sudah sepatutnya menjunjung tinggi karakter kewarganegaraan. Tentunya, karena permainan tradisional ini sudah jarang dimainkan sehingga komunitas Kampoeng Dolanan memiliki strategi agar dapat menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi dalam bermain permainan tradisional.

Kampoeng Dolanan merupakan komunitas sosial yang berfokus pada pelestarian permainan tradisional. Komunitas ini tersebar di berbagai wilayah Indonesia seperti Surabaya, Magelang, Jember, serta Kediri. Akan tetapi berdasarkan penelusuran melalui media sosial Instagram ternyata ada beberapa yang sudah tidak aktif lagi seperti Jember dan Kediri sudah tidak aktif terhitung sejak 2021. Meskipun komunitas ini memiliki kesamaan fokus dalam mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia akan tetapi dalam prosesnya banyak menjumpai berbagai hambatan serta tantangan. Hambatan tersebut seperti beberapa kali diusir saat berkegiatan, tidak mendapatkan kepercayaan dari masyarakat sekitar bahkan pemerintah, dan lain-lain. Meskipun banyak menjumpai hambatan akan tetapi hal tersebut tidak membuat mereka patah semangat dalam melestarikan permainan tradisional.

Kampoeng Dolanan yang berada di wilayah lain ternyata bukan satu kesatuan atau satu naungan sehingga eksistensi dan perkembangannya juga berbeda, hanya saja memiliki kesamaan nama. Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya dibentuk pada 13 Desember 2016. Terdapat tiga alasan yang menjadikan komunitas ini terbentuk, yakni untuk melestarikan permainan tradisional, pemenuhan hak anak dalam bermain, dan mencegah adiksi gawai.

“Berdirinya itu karena yang pertama pelestarian budaya permainan tradisional itu sendiri. Yang kedua pemenuhan hak anak bermain dan yang ketiga wujud dari pelestarian permainan tradisional. Eh, yang ketiga itu ini apa namanya adiksi gawai mencegah adiksi gawai kecanduan.” (Wawancara 20 Januari 2024).

Komunitas ini membedakan jenis lokasi kegiatan menjadi dua bagian, yakni di Simokerto dan di luar Simokerto. Kegiatan di Simokerto lebih menasar kepada perkampungan sebagai contoh ketua dari komunitas yaitu Kak Mus berkolaborasi dengan karang taruna di RT 04 dan RT 01 Kelurahan Simokerto untuk berkegiatan disana. Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan di perkampungan adalah untuk pemberdayaan dengan membentuk generasi penerus yang dapat melanjutkan kegiatannya meskipun Musthofa sudah tidak berada disana.

“Ya kita kegiatan di ruang terbuka kayak di tunjungan, alun-alun Surabaya, mitra dengan sekolah, kolaborasi dengan komunitas, kita manfaatkan itu. Bawa alat ke sana nanti biasanya

mereka akan mendekat sendiri, anak-anak itu sebenarnya senang tapi belum ada yang mengenalkan.” (Wawancara 21 April 2024)

Musthofa selaku ketua Kampoeng Dolanan Surabaya menyebutkan bahwasannya strategi tersebut dilakukan melalui penyelenggaraan kegiatan di berbagai tempat dengan membawa alat sebagai penunjang kegiatan. Beliau meyakini bahwa semakin banyak yang mengenal maka semakin banyak pula orang yang akan bermain permainan tradisional. Selama mengadakan kegiatan, Musthofa melihat antusias dari anak-anak yang ingin juga tinggi hanya saja sangat disayangkan bahwa permainan tradisional sudah jarang dimainkan sehingga generasi muda banyak yang belum mengenal. Akan tetapi dalam prosesnya, Musthofa mengakui pernah menjumpai beberapa hambatan.

“Faktor penghambat ya ada beberapa pihak yang menolak atau memberikan respon negatif terhadap kehadiran kampoeng dolanan sehingga proses pengenalan permainan tradisional juga tidak dapat berjalan. Jadi sebenarnya perkampungan yang kami ajak kolaborasi itu ada dua, di RT 01 sama di RT 04.” (Wawancara 15 Juni 2024)

Musthofa menyampaikan bahwa hambatan tersebut salah satunya berasal dari respon negatif dari beberapa pihak sehingga hal tersebut menjadikan komunitas ini terkendala dalam melakukan kegiatannya. Meskipun demikian, komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya terus berupaya untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Bahkan, Musthofa menganggap hambatan yang ditemuinya bukanlah suatu masalah.

“Saya beranggapan sih nggak ada hambatan termasuk dari RT yang menolak dan RW yang nggak mau datang buat saya itu sudah bukan hambatan ya karena kita nggak menganggap itu sih. Lek ga gelem yowes kita lanjut kegiatan sampe meskipun yang datang ke kampoeng dolanan pun datang nggak datang acaranya tetep jalan jadi kita nggak mempermasalahin. Lebih ke arah membiasakan memiliki persepsi bahwa kalau kita punya masalah kecil hilangkan, kalau kita punya masalah besar kecilkan, cari solusi dan jalankan solusi.” (Wawancara 15 Juni 2024)

Komunitas ini membedakan jenis lokasi kegiatan menjadi dua bagian, yakni di Simokerto dan di luar Simokerto. Kegiatan di Simokerto lebih menasar kepada perkampungan sebagai contoh ketua dari komunitas yaitu Kak Mus berkolaborasi dengan karang taruna di RT 04 dan RT 01 Kelurahan Simokerto untuk berkegiatan disana. Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan di perkampungan adalah untuk pemberdayaan dengan membentuk generasi penerus yang dapat melanjutkan kegiatannya meskipun Musthofa sudah tidak berada disana.

“Ada 2 sih yang pertama itu di kampung terus yang kedua itu aktivitas di luar kampung. Tujuannya

pemberdayaan dengan harapan gerakan itu bisa dilanjutkan oleh orang yang selanjutnya gitu. Jadi ketika saya sudah enggak di sana, aktivitas pelestarian permainan tradisional dilanjutkan oleh orang tersebut kayak gitu.” (Wawancara 20 Januari 2024)

Penggunaan lokasi kegiatan yang berbeda ternyata juga diiringi oleh relawan yang berbeda pula. Karang taruna difokuskan ke dalam kegiatan di perkampungan sedangkan kegiatan di luar kampung terdapat relawan tersendiri. Upaya tersebut dilakukan agar pelestarian permainan tradisional dapat berkembang semakin meluas dan berkelanjutan sebagaimana yang dikemukakan oleh Musthofa selaku Ketua Komunitas Kampoeng Dolanan.

“Relawannya berbeda, kalo di kampung kita kolaborasi dengan karang taruna tapi kalo di luar itu kita ada relawan tersendiri. Biar lebih fokus dan optimal.” (Wawancara 21 April 2024)

Dalam melakukan kegiatannya di Simokerto, komunitas Kampoeng Dolanan beserta karang taruna setempat memiliki beberapa strategi dalam menguatkan karakter kewarganegaraan pada anak sekitar, di antaranya ialah sebagai berikut.

Menyelenggarakan kegiatan bermain secara rutin pada hari libur sekolah.

Kegiatan di Simokerto RT 01 dilakukan secara rutin pada hari sabtu dan minggu. Hal tersebut dilakukan agar penguatan karakter yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan optimal. Hal tersebut juga dilakukan agar nilai-nilai positif yang terdapat dalam permainan tradisional dapat melekat pada otak.

Membentuk kelompok yang berdiferensiasi.

Seperti halnya yang sudah dijelaskan di atas, pada dasarnya, pembentukan kelompok pada setiap permainan yang dilakukan oleh karang taruna setempat bertujuan agar anak dapat bermain dengan baik dan seimbang. Hal tersebut dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal seperti pada permainan gobak sodor pembentukan tim dilakukan dengan memperhatikan jenjang kelas. pada permainan tarik tarik tambang memperhatikan berat badan, dan pada permainan bakiak memperhatikan tinggi badan. Pembentukan kelompok ini dilakukan dengan beberapa tujuan, pertama untuk memenuhi syarat bermain secara kelompok. Kedua, dapat bermain dengan seimbang atau proporsional. Ketiga, anak dapat belajar dalam menghargai dan menghormati harkat dan martabat setiap orang. Keempat, anak dapat berinteraksi dengan teman tanpa membedakan suku, ras, dan agama.

Mengadakan kompetisi saat bermain.

Kegiatan bermain diselenggarakan dengan cara kompetisi agar dapat menambah semangat dalam bermain. Selain itu, mereka juga dapat belajar tentang cara mengatur strategi dengan baik dan benar, saling kerjasama dalam memenangkan perlombaan, serta saling mendukung agar

tercapai tujuan yang diharapkan. Selain menyelenggarakan kegiatan rutin di RT 01 pada hari sabtu dan minggu, komunitas ini juga memanfaatkan beberapa momen dalam melestarikan permainan tradisional seperti halnya penyelenggaraan kompetisi bermain tradisional tarik tambang, gobak sodor, dan bakiak di peringatan hari kemerdekaan, hari anak nasional, ulang tahun komunitas, dan kolaborasi dengan komunitas lain.

Memberikan motivasi dan refleksi di akhir sesi kegiatan bermain.

Motivasi dilakukan agar anak-anak senantiasa bersemangat dalam aktivitas bermain serta tidak pantang menyerah dalam menghadapi suatu kondisi mengingat pada saat bermain banyak dijumpai kejadian jatuh seperti halnya pada gobak sodor karena tidak dapat melangkahkan kaki secara bersamaan. Selain itu, karang taruna juga turut serta dalam membantu anak-anak dalam mengambil nilai-nilai yang terdapat didalam permainan tradisional yang dijabarkan dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh mereka. Sesi ini dilakukan secara interaktif untuk mengasah keberanian dalam menyampaikan pendapat masing-masing yang sederhana agar mudah dipahami oleh mereka. Sesi ini dilakukan secara interaktif untuk mengasah keberanian dalam menyampaikan pendapat masing-masing mereka. Sesi ini dilakukan secara interaktif untuk mengasah keberanian dalam menyampaikan pendapat masing-masing. interaktif untuk mengasah keberanian dalam menyampaikan pendapat masing-masing.

Pembentukan karakter saat masih menjadi anak-anak akan berpengaruh ketika sudah dewasa. Penanaman kebiasaan baik sejak kecil akan terbawa saat kelak dewasa karena terbiasa dengan hal-hal yang diajarkan oleh orang tua semasa kecil. Selain itu, anak juga akan dapat diterima masyarakat dengan baik sehingga anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik. Hal tersebut akan berbeda apabila orang tua membiasakan anak hal-hal yang buruk maka ketiak dewasa bisa saja masih terbawa sehingga selalu meniru ataupun teringat mengenai hal yang dibiasakan oleh orang tuanya sejak kecil. Pada saat anak memiliki kepribadian yang buruk maka masyarakat sekitar juga tidak dapat menerima anak tersebut dengan baik karena perilaku serta sikap kebiasaannya yang dinilai buruk.

Permainan tradisional dapat memberikan stimulasi pada anak untuk dapat mengembangkan kerja sama, membantu anak menyelesaikan masalahnya sendiri, saling berinteraksi secara positif, melatih untuk mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap sesama, mematuhi peraturan, serta dapat menghargai sesamanya. Adapun contoh permainan tradisional ialah

gobak sodor, tarik tambang, benteng-bentengan, congklak, engkle, dam-daman, bakiak, dan lain-lain. Berikut merupakan manfaat dari permainan tradisional ialah Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat di lingkungan sekitar sehingga perlu adanya imajinasi serta kreativitas yang tinggi di dalamnya, permainan tradisional biasanya relatif melibatkan banyak orang. Selain memiliki faktor kegembiraan, permainan ini juga memiliki tujuan untuk memperdalam kemampuan interaksi antar pemain, permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur serta pesan moral tertentu seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, taat pada aturan, dan lain sebagainya. Permainan tradisional beregu yang dikenalkan oleh komunitas Kampoeng Dolanan ialah sebagai berikut.

Gambar 1 bermain tarik tambang di RT 01 Simokerto

Permainan tarik tambang pada mulanya dikenalkan di Indonesia pada era penjajahan Belanda. Pada mulanya, masyarakat Indonesia menggunakan tali tambang hanya sebatas untuk menarik benda berat, seperti batu, pasir, dan lain-lain. Namun, seiring dengan berjalannya waktu tali tersebut dijadikan permainan untuk hiburan. Komunitas Kampoeng Dolanan menyelenggarakan kegiatan dengan batas lapangan di garis menggunakan kayu sedangkan panjang tali sekitar 13 meter. Pada permainan ini, terdapat dua tim yang bermain. Satu tim berisikan 4-5 orang dengan jumlah yang sama di antara keduanya. Ketika sudah menempati posisi masing-masing, tali tambang yang sudah disediakan boleh dipegang akan tetapi masih belum boleh ditarik sebelum wasit atau juri menginjak tali pada bagian tengah yang telah diberi tanda. Setelah tali pada bagian tengah dilepaskan maka masing-masing tim diperbolehkan untuk menarik tali tambang tersebut sekuat-kuatnya hingga tim lawan memasuki garis pembatas dan dinyatakan kalah.

Gambar 2 bermain bakiak di RT 01 Simokerto

Permainan tradisional bakiak atau yang biasa disebut dengan terompah panjang merupakan permainan yang berasal dari daerah Sumatera Barat. Permainan ini menggunakan sandal yang terbuat dari bahan kayu serta slop kaki untuk 3-5 orang. Pengikat kaki atau selop yang digunakan pada terompah terbuat dari ban bekas yang dipaku pada kedua

sisinya. Cara bermain permainan tradisional bakiak ialah pertama membagi anak-anak yang sudah datang ke dalam beberapa tim. Satu tim terdiri dari tiga orang anak. Setelah itu, anak-anak tersebut berhak untuk menempati posisi masing-masing sesuai dengan kesepatan dalam tim tersebut. Permainan ini membutuhkan kerja sama serta kekompakkan agar bisa berjalan. Apabila dalam tim tersebut tidak kompak maka terompah panjang yang digunakan tidak akan bisa berjalan dan menyebabkan tim tersebut jatuh tersungkur. Pada permainan ini, tim yang menang adalah tim yang dapat sampai ke garis *finish* lebih dulu. Akan tetapi, komunitas ini juga memberikan variasi lain pada pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dapat terlaksana dengan hanya satu saja atau dalam artian tanpa memiliki tim lawan sehingga penentuan tim yang menang adalah tim yang paling cepat sampai ke garis *finish*. Alat tambahan yang digunakan dalam permainan ini ialah *stopwatch*.



Gambar 1 bermain gobak sodor di RT 01 Simokerto

Permainan ini berasal dari Jawa Tengah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Gobak” memiliki arti yakni menyodorkan. Sebelum bermain, karang taruna setempat harus membuat garis terlebih dahulu menggunakan bahan kalsium karbonat kapur. Garis tersebut membentuk gambar persegi panjang dan bagian tengahnya diberi garis lagi, baik secara vertikal maupun horizontal. Pihak tim penjaga dapat menempati posisi sepanjang garis yang ada. Sedangkan pihak penyerang harus dapat melewati tim penjaga dan menghindari sentuhan fisik di badan serta tangan. Apabila tim lawan terkena sentuhan fisik di tubuh atau tangan dari tim penjaga maka anggota tim tersebut dinyatakan gugur. Begitu pula sebaliknya, apabila semua anggota tim lawan berhasil



melewati tim penjaga maka tim penjaga tersebut dinyatakan kalah. Pada permainan ini, per tim dapat bermain dua kali yakni sebagai tim penjaga maupun sebagai tim lawan agar dapat merasakan semua posisi tersebut. Satu tim dalam permainan ini berisikan empat orang dan dalam satu sesi permainan dibutuhkan 2 sebagai tim lawan dan penjaga. Pada tahap ini, karang taruna sebagai pihak penyelenggara hanya memberikan informasi permainan serta cara bermainnya menggunakan verbal tanpa ada mempraktikkan. Setelah itu, mereka akan bertanya ke anak-anak apakah informasi tersebut sudah dapat dipahami.

Adapun serangkaian agenda yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan sebagaimana yang telah diungkapkan pada hasil penelitian memperlihatkan bahwa aktivitas tersebut bermanfaat dalam pembentukan karakter seseorang. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar observasi yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Albert Bandura menyatakan bahwa proses pembelajaran observasional terbagi ke dalam empat bagian. Proses pembelajaran observasional tidak sekedar meniru perilaku atau tindakan orang lain tetapi juga menggabungkan komponen sosial dan motivasi yang dapat mempengaruhi pengamat dalam memilih terlibat atau menghindar dari perilaku tertentu. Berikut merupakan tahapan proses pembelajaran observasional:

Perhatian (*Attensional*)

Seseorang dapat melakukan pengamatan dengan baik ketika memiliki pola pikir yang benar untuk melakukannya. Hal tersebut mengandung makna bahwa seorang pengamat harus memiliki energi untuk belajar, memberikan fokus terhadap aktivitas yang dilakukan model dalam waktu yang cukup agar dapat memahami apa yang model lakukan. Model sosial yang telah ditentukan dapat mempengaruhi tingkat perhatian pengamat. Model yang terlihat biasanya diberikan penghargaan atas perilakunya, dan model yang dipandang mirip dengan pengamat cenderung mendapatkan lebih banyak fokus dari pengamat. Pada tahap ini yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan melalui karang taruna setempat ialah menyapa anak-anak yang sudah datang. Hal tersebut dilakukan agar mereka bersemangat dalam kegiatan. Kemudian mereka diarahkan untuk fokus pada informasi yang disampaikan karang taruna sebagai pihak penyelenggara. Informasi tersebut meliputi kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Selain itu, karang taruna setempat juga memberikan informasi mengenai cara bermain permainan tradisional. Pada penelitian ini, permainan yang dimaksud mencakup permainan tradisional tarik tambang, gobak sodor, serta bakiak.

Penguatan (*Retensional*)

Apabila pengamat mampu memberikan fokus terhadap perilaku model maka langkah selanjutnya ialah mampu mengingat apa yang telah dilihatnya. Jika pengamat ternyata masih belum mampu untuk mengingat maka perlu kembali ke tahap yang pertama, yakni perhatian. Pada tahap ini, karang taruna memberikan contoh cara bermain kepada anak-anak. Bentuk pemberian contoh tersebut dilakukan dengan cara mempraktikkan cara bermainnya. Setelah memberikan contoh, mereka akan bertanya kembali kepada anak-anak apakah mereka sudah memahami cara bermain pada permainan tersebut.

Reproduksi (*Reproduction*)

Pada tahap ini merupakan proses pembentukan perilaku. Apabila pengamat telah mampu memusatkan serta menyimpan informasi maka tahap selanjutnya ialah mencoba meniru atau mereplikasi informasi yang sudah didapat. Seorang individu memiliki kapasitas masing-masing dalam meniru perilaku tertentu meskipun telah memiliki fokus dan ingatan yang sempurna akan tetapi terkadang ada beberapa perilaku yang tidak mudah untuk ditiru. Pada tahap ini, setelah karang taruna mempraktikkan cara bermain permainan tradisional selanjutnya yang dilakukan ialah memberikan kesempatan kepada anak-anak tersebut untuk mencoba mendeskripsikan cara bermainnya kemudian mempraktikkannya. Setelah hal tersebut selesai dilakukan maka selanjutnya ialah bermain bersama. Penguatan ini dilakukan pada setiap pertemuan meskipun sebagian anak ada yang sudah memahami tata cara bermain pada permainan tarik tambang, gobak sodor, dan bakiak.

Motivasi (*Motivational*)

Agar pengamat dapat terlibat atau melakukan perilaku model, mereka memerlukan semacam motivasi. Meskipun pengamat dikategorikan mampu meniru model tersebut jika tidak memiliki semangat ataupun dorongan untuk melakukannya maka pengamat tidak akan melanjutkan perilaku baru yang telah dipelajari sehingga proses pembentukan perilaku pada diri pengamat tidak berhasil atau gagal. Motivasi dapat meningkat apabila pengamat melihat model diberikan imbalan karena telah melakukan perilaku tertentu. Begitu pula sebaliknya, motivasi dapat menurun apabila pengamat melihat model dihukum atas perilaku tertentu. Hal ini sejalan dengan agenda yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan melalui karang taruna yang memberikan refleksi serta motivasi kepada anak-anak pada akhir sesi kegiatan. Refleksi tersebut bersifat interaktif dengan menanyakan bagaimana perasaannya setelah bermain, mendorong anak untuk berbagi pengalaman pada saat bermain, kemudian anak-anak diberikan ruang untuk mencoba mengingat dan menyampaikan terkait nilai-nilai yang harus ditanamkan pada saat bermain. Setelah itu,

pihak karang taruna akan memberikan kesimpulan dengan tujuan memudahkan anak-anak dalam mengambil nilai-nilai penting saat bermain permainan tradisional. Selain itu, pihak karang taruna juga tidak segan untuk memberikan motivasi kepada anak-anak agar tidak menyerah dalam segala keadaan meskipun di posisi kalah sekalipun. Hal tersebut disampaikan karena masih terdapat pertemuan berikutnya yang memberikan peluang sebagai pemenang di kemudian hari. Selain itu, komunitas Kampoeng Dolanan terkadang juga menyelenggarakan kegiatan serupa yang dikemas dalam bentuk perlombaan seperti halnya Lomba 17-An, Festival Hari Anak Nasional, Ulang tahun komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya dan lain-lain. Bermain permainan tradisional ternyata bukan hanya aktivitas bermain, tetapi juga mengandung nilai-nilai baik di dalamnya. Berikut ini merupakan pembahasan karakter kewarganegaraan berkaitan dengan cakupan nilai-nilai serta kaitannya dengan nilai di dalam permainan tradisional

Menjadi anggota masyarakat yang Independen (imajinatif, menyampaikan pendapat saat diskusi, percaya diri)

Imajinatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian independen adalah berdiri sendiri, bebas, tidak terikat dengan pihak lain. Saat bermain permainan tradisional beregu, setiap individu diberikan kebebasan dalam berijimansi dalam membentuk strategi sebelum disampaikan kepada tim. Imajinasi tersebut sangat diperlukan guna memperoleh strategi terbaik untuk mencapai tujuan bersama, yakni kemenangan. Menyampaikan pendapat saat diskusi. Berkaitan dengan definisi independen, pada saat bermain permainan tradisional para pemain memiliki kebebasan dalam berpendapat tanpa adanya tekanan ataupun paksaan dari orang lain pada saat sesi diskusi berlangsung. Percaya diri merupakan dua hal yang berkaitan antara satu sama lain. Ketika individu mendapatkan kebebasan maka hal tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam menangani berbagai persoalan.

Setiap permainan pasti membutuhkan strategi tersendiri, pada saat itulah anak-anak diberikan kebebasan untuk berimajinasi mengenai strategi permainan yang akan dipakai. Setelah anak berimajinasi mengenai strategi permainan, selanjutnya mereka diberikan waktu untuk berdiskusi sejenak dalam menentukan posisi dalam permainan serta strategi yang digunakan. Pada saat bermain permainan tradisional, anak-anak cenderung memiliki kepercayaan diri karena ketika mereka bermain selalu diberikan motivasi untuk berusaha agar menang.

Memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik meliputi kerja sama dan tanggung jawab.

Kerja sama dalam politik merupakan suatu fenomena yang selalu berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Teori klasik Aristoteles menyebutkan bahwa politik merupakan usaha yang ditempuh warga negara untuk mewujudkan kebaikan bersama. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwasannya untuk mewujudkan kebaikan bersama dalam memainkan permainan tradisional beregu maka perlu adanya kerja sama yang baik di antara tim. Apabila tidak ada kerja sama tim maka akan menimbulkan konflik serta permainan tidak dapat berjalan dengan optimal sehingga tujuan yang diharapkan tidak akan tercapai. Tanggung jawab berkaitan dengan penerimaan hasil keputusan bersama, setiap individu harus menjalankan serta menaati keputusan bersama disertai dengan rasa tanggung jawab. Nilai tanggung jawab mengandung arti bahwa setiap individu harus menjalankan kewajibannya dengan sungguh-sungguh serta bersedia menanggung segala resiko atas perbuatannya sendiri. Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan setiap individu meliputi nilai mampu berbaur dengan teman yang berbeda (agama, suku, maupun ras), menghargai perbedaan pendapat, dan bersikap sopan. Menghormati harkat dan martabat manusia merupakan suatu kewajiban setiap warga negara. Melalui permainan tradisional beregu, sikap tersebut dapat melatih diri dalam berbaur tanpa melihat suku, ras, dan agama. Menghargai perbedaan tidak hanya mencakup keberagaman dalam berteman saja, tetapi juga mencakup perbedaan pendapat karena sejatinya setiap individu memiliki pola pikir yang berbeda-beda sesuai dengan sudut pandang masing-masing. Selain itu, agar kedamaian dalam keberagaman dapat terjaga maka bersikap sopan memiliki nilai penting di dalamnya, baik dalam bersikap maupun berperilaku. Bersikap sopan juga merupakan bagian dari sikap menghargai orang lain karena setiap individu ingin diperlakukan sebagaimana layaknya manusia atau memanusiakan manusia.

Nilai kerja sama dapat tertanam dalam karakter anak yang sedang bermain. Pada permainan tarik tambang, bakiak, serta gobak sodor sangat dibutuhkan kerja sama dalam menjalankan permainan. Pada permainan gobak sodor anak harus bekerja sama untuk menyentuh badan atau tangan tim lawan. Begitu pula sebaliknya, tim lawan harus bekerja sama untuk melewati tim penja. Pada permainan tarik tambang, anak-anak yang bermain harus bekerja sama untuk menarik tali tambang secara bersama-sama. Kekuatan bersama akan menghasilkan kekuatan yang jauh lebih besar. Tidak jarang juga mereka memberikan komando “tarik” agar dapat menyatukan arah gerak untuk menarik secara bersama-sama. Pada permainan bakiak, kerja sama sangat diperlukan saat melangkahkan kaki. Biasanya mereka akan menggunakan beberapa komando agar dapat menggerakkan kaki secara

kompak serta saling berpegangan kecuali yang didepan agar seimbang dan memudahkan mereka untuk berjalan. Setiap anak pada saat bermain memiliki posisi dan perannya masing-masing. Sebagai contoh pada permainan gobak sodor, mereka akan menempati posisi barisan sesuai dengan kesepakatan bersama kemudian menjalankan tugasnya sesuai dengan kewenangan di wilayah yang sudah ditentukan. Pada permainan tarik tambang, mereka menyadari bahwa agar bisa menang maka setiap orang harus menarik tali secara bersama-sama.

Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara efektif dan bijaksana meliputi kepemimpinan, responsif, dan peduli.

Nilai kepemimpinan, responsif, serta peduli merupakan hal penting dalam menjalankan partisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bijaksana memiliki definisi kepandaian dalam mempergunakan akal budi seperti halnya pengalaman, pengetahuan, serta kecakapan dalam melakukan suatu tindakan dalam menghadapi kesulitan dan sebagainya. Dalam menghasilkan nilai kebijaksanaan maka harus memiliki jiwa kepemimpinan, responsif, serta kepedulian terhadap persoalan sekitar. Jiwa kepemimpinan akan membantu individu dalam menghadapi suatu persoalan seperti halnya mengedepankan kepentingan atau kebaikan bersama. Selain itu, responsif dan peduli merupakan satu kesatuan dalam menghadapi situasi secara efektif dan bijaksana. Mengembangkan berfungsinya demokrasi konstitusional secara sehat meliputi mematuhi aturan atau norma yang berlaku, menerima keputusan, dan integritas. Mematuhi aturan yang berlaku merupakan salah satu sikap dari penerimaan keputusan. Dalam hidup bermasyarakat maupun bernegara tentu saja hal tersebut sangat dibutuhkan mengingat fungsi dari adanya peraturan adalah untuk menciptakan kedamaian dan kenyamanan. Begitu pula dalam memainkan permainan tradisional beregu perlu adanya kepatuhan terhadap aturan yang berlaku agar permainan dapat berjalan dengan nyaman. Selain itu, nilai integritas harus dijunjung tinggi agar menghasilkan demokrasi konstitusional secara sehat mengingat kejujuran merupakan hal penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berikut merupakan penjelasan internalisasi nilai-nilai permainan tradisional dalam penguatan karakter kewarganegaraan:

Sebelum bermain, pendamping akan memberikan waktu kepada anak untuk menentukan ketua tim. Tugas dari ketua tim tersebut ialah mengawali pembicaraan, membuat keputusan serta mengarahkan tim. Pemilihan tim tersebut berjalan dengan sendirinya atau dalam artian kewenangan sepenuhnya berada pada tim masing-masing.

Pada saat sesi diskusi, masing-masing anggota tim diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat serta mendengarkan. Apabila ada yang kurang jelas ataupun kurang dimengerti maka anak lain yang sudah paham dengan tanggap memberitahukan kepada temannya yang belum mengerti. Apabila seorang anak diketahui belum mendapatkan kelompok ataupun belum mendapat kesempatan bermain maka anak lain yang mengetahui hal tersebut membantu menyampaikannya kepada pendamping. Selain itu, apabila ada temannya yang terluka langsung bergegas untuk memberitahukannya kepada pendamping.

Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan setiap individu (Mampu berbaaur dengan teman di antara keberagaman, menghargai perbedaan pendapat, bersikap sopan)

Pada saat bermain permainan tradisional beregu, pendamping atau dalam hal ini karang taruna akan membagi anak-anak ke dalam beberapa tim. Pembagian tersebut disesuaikan dengan bentuk badan ataupun kelas agar dapat memberikan keseimbangan mengingat yang berpartisipasi dalam permainan juga beragam. Dengan kondisi seperti itu, anak dapat belajar menerima keragaman serta dapat berbaaur dengan teman tanpa memandang apapun berdasarkan arahan dari pendamping. Pada saat berdiskusi akan terjadi berbagai sudut pandang yang berbeda. Pada saat observasi, ketika ada anak yang berbicara maka yang lain mendengarkan. Apabila terdapat perbedaan pendapat kemudian mayoritas tidak setuju maka anak dapat belajar menerima keputusan tersebut. Anak-anak menyampaikan pendapat dengan Bahasa yang sopan. Ketika ada yang berkata tidak sopan, pendamping akan menegur anak tersebut dengan memberitahunya dengan Bahasa yang mudah dipahami sehingga anak dapat mengerti.

Mengembangkan berfungsinya demokrasi konstitusional secara sehat (Mematuhi aturan yang berlaku, menerima keputusan, integritas)

Mematuhi aturan yang berlaku merupakan salah satu sikap dari penerimaan keputusan. Dalam hidup bermasyarakat maupun bernegara tentu saja hal tersebut sangat dibutuhkan mengingat fungsi dari adanya peraturan adalah untuk menciptakan kedamaian dan kenyamanan. Begitu pula dalam memainkan permainan tradisional beregu perlu adanya kepatuhan terhadap aturan yang berlaku agar permainan dapat berjalan dengan nyaman. Selain itu, nilai integritas harus dijunjung tinggi agar menghasilkan demokrasi konstitusional secara sehat mengingat kejujuran merupakan hal penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pada setiap permainan pada dasarnya pasti memiliki aturannya masing-masing. Pada permainan gobak sodor

misalnya tim penjaga boleh menyentuh badan atau tangan dari tim lawan akan tetapi tidak keluar dari garis yang sudah ditentukan. Kemudian pada permainan bakiak, anak harus menggunakan terompah untuk berjalan. Sedangkan pada permainan tarik tambang. Bermain permainan tradisional secara berkelompok dapat memperlihatkan kepada anak mengenai berbagai hal perbedaan. Anak juga akan belajar untuk menerima perbedaan tersebut seperti halnya melalui musyawarah dengan menghasilkan keputusan berdasarkan kepentingan bersama. Bersikap jujur, bermain sesuai aturan, serta berani menanggung risiko sangat ditegaskan pada saat bermain permainan tradisional. Hal tersebut juga mendapat pengawasan dari tim pendamping apabila terdapat pihak-pihak yang melanggar maka anak tersebut akan dinasehati dan diarahkan.

PENUTUP

Simpulan

Strategi yang dilakukan oleh komunitas Kampoeng Dolanan beserta karang taruna setempat di RT 01 Simokerto dalam menguatkan karakter kewarganegaraan melalui permainan tradisional pada anak diantaranya dengan cara menyelenggarakan kegiatan bermain dilakukan secara rutin di hari libur sekolah, pembentukan kelompok yang berdiferensiasi, mengadakan kompetisi saat bermain, memberikan motivasi dan refleksi di akhir sesi kegiatan bermain. Permainan tradisional dapat memberikan stimulasi pada anak untuk dapat mengembangkan sikap kerja sama, membantu anak menyelesaikan masalahnya sendiri, saling berinteraksi secara positif, melatih untuk mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap sesama, mematuhi peraturan, serta dapat menghargai sesamanya dan nilai-nilai tersebut sejalan dengan karakter kewarganegaraan yang harus dimiliki oleh setiap warga negara. Dengan demikian, sangat penting dilakukan penguatan karakter pada anak melalui permainan tradisional bagi keberlangsungan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Saran

- Penyelenggaraan kegiatan harus terus dilakukan secara konsisten serta berkelanjutan. Hal tersebut dilakukan karena penguatan karakter pada anak membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga dalam prosesnya harus senantiasa dilakukan.
- Perlu adanya program pengembangan diri untuk karang taruna sebagai pihak yang membantu dalam penyelenggaraan kegiatan agar dapat menjalankan kegiatan lebih optimal, kreatif, dan inovatif.

- Perlu adanya dukungan dan kepercayaan warga dalam mengizinkan anaknya untuk ikut serta bermain dalam kegiatan serta dukungan dari pemangku kebijakan setempat agar kegiatan dapat berjalan sebagaimana mestinya.
- Perlu adanya sinergi antara pemerintah dengan komunitas Kampoeng Dolanan untuk diberikan ruang dalam mengenalkan permainan tradisional secara leluasa sehingga generasi muda dapat mengenal, memainkan, dan melestarikannya.
- Komunitas kampoeng Dolanan dapat melakukan kategorisasi terhadap pengembangan karakter melalui permainan tradisional karena nilai-nilai dalam permainan tradisional juga dapat menguatkan karakter kewarganegaraan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bila, N. S., Wahyuni, F. D., & Nurgiansah, T. H. (2023). Peran Penting Civics: Pendidikan Ilmu Kewarganegaraan di Era Masyarakat Digital. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 1.
- Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hwerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688.
- Ginting, R., & Brutu, L. M. (2023). The Role of Civic Education in Building Character In The Younger Generation. *International Journal of Students*, 99–102.
- Handayani, V., Dewi, A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2).
- Hudi, I., Suci Noviola, D., & Muhammadiyah Riau, U. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 6 Nomor 2*
- Indonesia. Undang-Undang No . 39 Tahun 1999. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia*, 39, 1–45
- Mazi, S., Sundawa, D., Prasetyo, D., & Novitasari, N. (2022). Penguatan Karakter Kewarganegaraan Melalui Kampung Dolanan Nusantara Borobudur. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 47–52.
- Muetterties, C., DiGiacomo, D., & New, R. (2022). Recentering Civics. *Democracy & Education*, 30(1), 1–14.
- Mulyani, Novi. (2020). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Mulyono, B. (2020). Reorientasi civic disposition dalam

kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *In Jurnal Civics* (Vol. 14).

- Mustika, M., & Sari, K. (2019). Upaya Komunitas Kampong Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan: Volume 06 Nomor 01 Jilid I*
- Prasetya, Y. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak Di Kelurahan Simokerto Surabaya (Vol. 11).
- Prayuda Dwipha Surbakti, T., Rafiyah, I., & Fakultas Keperawatan, S. (2022). *Level Of Online Game Addiction On Adolescents* (Vol. 5).
- Rahesti, N., Irawan, F. A., & Chuang, L.-R. (2023). Analisis permainan tradisional dalam pelestarian budaya: Systematic literature review. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1), 22–29.
- Rasyid, A. T., & Rusdi, M. (2023). Internalization of Civic Disposition Values Through Civic Education Learning at SMA Negeri 30 Bone. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(4), 1094–1100.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120.
- Sri, M., Siti., L & Fauzi, A. (2023). Developing of civic disposition for Indonesian students through Civic Education in international schools. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 768, pp.924-932,2023.
- Taufika, R., Siregar, E. F., Selviani, G., Chairunnisa, V., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2021). Actualization of Civic Disposition To Increase Student Traffic Law Awareness Through Civics Learning. *G Islale 2021 The 3th International Seminar on of Language, Art, and Literature Education, October*, 507–512.
- Widiasavitri, P. N., Agustini, N. M. Y. A., Astiti, D. P., Suarya, L. M. K. S., & Haryati, T. (2020). Traditional Games as Alternative Activities for Children Stimulation. *Journal of Psychology and Instruction*, 4(1), 1–9.
- Wismawati, A. F., Kamila, A. D., Febrianti, P. A., & Riska Fitriyah. (2023). Transformasi Budaya Permainan Tradisional ke game online pada remaja di Desa Wonosari kabupaten jember. *Jurnal Sosial Terapan*, 1(1), 46–51.

