

Pembentukan Karakter Anak melalui Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya

Alfinaa Mufidatur Rofifah^{1*}, Maria Veronika Roesminingsih²

^{1,2}Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail: alfinaa.19028@mhs.unesa.ac.id

Received Juli 2023;
Revised Juli 2023;
Accepted Juli 2023;
Published Online 2023

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengenai proses pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional, melihat bagaimana permainan tradisional bisa tetap terjaga nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya agar dapat membentuk karakter pada setiap individu anak. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan metode penulisan deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah ketua Kampoeng Dolanan Surabaya, relawan Kampoeng Dolanan Surabaya, anak-anak dan orang tua anak. Hasil penelitian menunjukkan melalui permainan tradisional dan melalui beberapa mekanisme dalam menyampaikan permainan tradisional untuk membantu membentuk karakter pada anak ketika bermain maupun setelah bermain. Dengan jenis beragam permainan yang ada, disini hanya dipilih 5 macam permainan yang dilihat dari banyaknya peminat terhadap permainan tersebut Permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan dinilai mengandung nilai-nilai karakter positif diantaranya tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Dari 4 macam nilai karakter tersebut yang terkandung dalam 5 permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini. Nilai-nilai karakter ini dapat dibentuk pada setiap individu anak ketika anak sedang bermain maupun setelah bermain dengan membutuhkan waktu yang tidak hanya sekali bermain saja namun membutuhkan beberapa kali anak bermain

Kata Kunci: Pembentukan karakter, permainan tradisional. anak-anak

Abstract: The issue in this study is the process of character formation in children through traditional games, specifically how standard games may keep the character values included in them in order to mold the character of each unique kid. This study employs a qualitative technique with descriptive analytical writing. In-depth interviews, interactive observation, and documentation were used to obtain data for this study. The chairman of Kampoeng Dolanan Surabaya, volunteers from Kampoeng Dolanan Surabaya, children, and parents were the subjects of this study. The findings revealed that traditional games, as well as different strategies for communicating traditional games, can assist form character in youngsters both during and after play. There are just five sorts of games available Traditional games in Kampoeng Dolanan are thought to embody strong character characteristics like as responsibility, loyalty to rules, teamwork, and honesty, based on the vast number of aficionados for these activities. Of the four types of character values found in the five traditional games included for this study. These character characteristics can be established in each unique kid while or after playing by needing time that is not only played once but also demands the youngster to play multiple times.

Keywords: Character development, traditional games, children

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Di masa ketika perkembangan dan kemajuan semakin cepat, banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari terjadi. Ada banyak jenis kemajuan di dunia saat ini, termasuk kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, politik, ekonomi, dan budaya, Perubahan ini adalah hasil dari globalisasi. Salah

satu contoh bagaimana globalisasi memiliki dampak yang menguntungkan adalah bagaimana hal itu dapat menginspirasi individu untuk mengadopsi pola pikir inventif dan kreatif agar dapat bersaing dalam skala global. Di sisi lain, globalisasi dapat menyebabkan sejumlah masalah di bidang budaya, termasuk hilangnya budaya asli suatu daerah, penurunan nasionalisme, dan penurunan pemujaaan terhadap budaya yang mendefinisikan suatu bangsa. Budaya adalah subjek di mana banyak aspek globalisasi yang berbeda dapat menyebabkan berbagai perubahan. Selain itu, pertumbuhan teknologi smartphone memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat, terutama anak muda. Anak-anak saat ini lebih suka menggunakan ponsel untuk bermain game dan media sosial, yang berarti bahwa mereka cenderung tidak menerima budaya dan pengetahuan daerah serta permainan tradisional. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novianti & Garzia, 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. Sensasi bermain game online telah menyebabkan penurunan minat pada permainan tradisional dari budaya lokal (Yoga Prasetya, 2023).

Pada kondisi zaman sekarang ini mengakibatkan berkurangnya minat anak pada permainan tradisional. Anak-anak dapat mempelajari nilai karakter berbudi luhur dalam permainan tradisional dengan memainkannya. Permainan tradisional memiliki berbagai nilai, dan salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai itu kepada anak-anak adalah dengan memperkenalkan permainan kepada mereka. Menurut (Andriani, 2012) maka peran permainan tradisional ini dapat membentuk karakter pada anak, karena setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai seperti keaslian, sportivitas, kemantapan, dan partisipasi bersama. Kampong Dolanan Surabaya, sebuah inisiatif oleh Mustofa Sam dan anggota karang taruna untuk membuat desa tematik berbasis permainan tradisional dengan penekanan pada pelestarian permainan tersebut dan nilai yang dikandungnya, diluncurkan di desa Kenjeran, Simokerto, Surabaya. Tujuan dari adanya Kampong Dolanan Surabaya adalah mensosialisasikan permainan tradisional kepada masyarakat, terutama anakanak, karena kesulitan atau fenomena, yang terhubung dengan kesepian anakanak bermain permainan tradisional, adalah apa yang memunculkan keberadaan organisasi. Kampong Dolanan ini juga mengambil bagian dalam melakukan pembentukan karakter anak melalui media permainan tradisional atau permainan adat. Nama lain dari permainan tradisional dengan berbagai nilai positif ini adalah "permainan konvensional." Tujuan program Kampong Dolanan untuk membentuk karakter anak-anak dapat dicapai dengan memasukkan kegiatan tradisional yang mempromosikan kebajikan seperti partisipasi, kerja sama, dan kerja sama timbal balik. Studi yang dilakukan oleh (Witasari & Wiyani, 2002) menunjukkan permainan tradisional melatih sikap sportif, jujur dan berlapang dada.

Kehadiran Kampong Dolanan diantisipasi untuk memperbaiki kondisi yang muncul pada anak-anak saat ini dalam menentang penurunan permainan tradisional, yang mengakibatkan penghapusan nilai-nilai yang termasuk dalam permainan yang dapat membentuk karakter anak-anak. Anak-anak akan menginternalisasi prinsip-prinsip moral yang terdapat dalam setiap permainan tradisional karena mereka suka bermain. Kampong Dolanan Surabaya ini mereka mempunyai mekanisme tersendiri terhadap proses penanaman nilai-nilai karakter pada proses pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional yang telah mereka sediakan, di setiap kegiatan dan program mereka memiliki mekanisme tersebut. Selanjutnya yang menjadi menarik dari Kampong Dolanan Surabaya ini, menjadikan anak untuk lebih aktif karena adanya proses interaksi dengan teman sebayanya selama bermain. Setiap anak memiliki karakter masing-masing untuk itu, harus ada stimulus dan respon dari satu anak terhadap anak yang lain. Kampong Dolanan Surabaya hadir untuk membantu proses ini dengan membina perkembangan karakter moral anak melalui permainan kuno. Ada banyak permainan tradisional yang berbeda di Kampong Dolanan Surabaya, namun ada sekitar 13 permainan tradisional yang harus disediakan setiap kali ada kegiatan atau program Kampong Dolanan Surabaya untuk diikuti anak-anak.

Namun, dalam penelitian ini, peneliti membatasi dan mempersempit fokus hanya pada beberapa permainan tradisional yang dimainkan di Kampong Dolanan Surabaya, yaitu bambu egrang, egrang batok, tarik tambang, holahop, dan congklak. Tarik tambang adalah hobi tradisional yang terkenal di Kampong Dolanan Surabaya. Salah satu permainan tradisional yang wajib dimainkan pada setiap kegiatan Kampong Dolanan adalah tarik tambang. Berdasarkan latar belakang yang diberikan di atas, para peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana anak-anak muda di Kampong Dolanan Surabaya menciptakan karakter mereka sendiri melalui permainan tradisional. Diskusi seputar Kampong Dolanan Terletak di Desa Simokerto, Surabaya, Surabaya adalah komunitas yang didedikasikan untuk melestarikan permainan tradisional, yang harus dijaga oleh generasi muda karena mereka mengajarkan anak-anak

karakter yang sangat baik. Dengan demikian, peneliti menetapkan judul penelitian “Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya”.

Metode

Penelitian pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mengetahui fenomena yang dapat dikualifikasikan dan bersifat deskripsi (Fitri & Haryanti, 2020). Pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral (Raco, 2010). Metode kualitatif memiliki pendekatan yang lebih beragam dalam penelitian akademis (Creswell, 2016). Kemampuan untuk memahami tingkah laku individu/informan yang menjadi sasaran penelitian secara detail, sehingga hasil yang diperolehnya gambaran tingkah laku yang utuh dan mendalam (Riyanto, 2007). Penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus dengan tujuan untuk mendapatkan penghimpunan data dan memperoleh pemahaman secara mendalam akan fenomena (Sugiyono, 2013). Subyek-subyek ini dipilih berdasarkan teknik snowball sampling atau menggelingding seperti bola salju. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian menggunakan model Miles dan Huberman, model ini terdiri dari empat hal utama yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Fakta lapangan tentang pembentukan karakter anak dapat melalui permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya. Hasil penelitian akan dijelaskan melalui pendeskripsian hasil observasi, wawancara dengan beberapa informan mengenai beberapa indikator yang sebelumnya sudah ditentukan oleh peneliti.

Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya

Permainan tradisional menurut (Danandjaja, 1991), merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun temurun, serta banyak memiliki variasi. Kampoeng Dolanan Surabaya memiliki 300 permainan tradisional, namun yang sering digunakan untuk kegiatan edukasi hanya sekitar 10 sampai 20 permainan tradisional saja. Permainan tradisional ini membawa peran tersendiri dalam pembentukan karakter pada anak karena setiap permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter tersendiri. Permainan tradisional untuk kegiatan edukasi yang paling diminati oleh anak-anak, seperti tarik tambang, bakiak, lompat tali, dakon, bekel, egrang bambu dan lain-lain. Kampoeng Dolanan selain memiliki program untuk melestarikan permainan tradisional dengan cara membuat program kegiatan seperti KD Roadshow (sambang kampung, sambang sekolah, sambang dalam, sambang evnt, sambang kampus) mereka juga memiliki program membuat dolanan dan menjual dolanan yang bertujuan membentuk karakter pada anak. Orang tua disini juga berperan dalam pembentukan karakter pada anak mereka dan mendukung program menjual permainan tradisional.

Berbagai macam permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya mengandung nilai-nilai karakter, dapat diuraikan sebagai berikut : (1) Egrang Bambu melatih pengendalian diri dengan menjaga keseimbangan badan, melatih fokus dan meningkatkan rasa percaya diri agar tidak terjatuh saat bermain egrang. Beberapa nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak sedang dan ketika selesai bermain permainan egrang bambu yakni tanggung jawab yang terbentuk pada karakter setiap diri anak yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari, taat aturan ketika sebelum dan sedang bermain secara tidak langsung anak yang sedang bermain sudah membentuk karakter taat aturan yang sudah ditetapkan dan berusaha untuk tidak melanggarnya, kerja sama yang terbentuk ketika anak sedang bermain membutuhkan bantuan kerja sama temannya untuk membantu agar tidak terjatuh saat bermain egrang bambunya, jujur mau tidaknya membantu temannya; (2) Egrang Batok cara memainkannya yaitu telapak kaki masing-masing dimasukkan ke ujung bawah kedua tali, dengan posisi batok tempurung menghadap kebawah, lalu

mengangkat tempurungnya sambil mengangkat kaki, pemain berjalan secara bergantian antara kaki kiri dan kanan. Nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak sedang dan ketika selesai bermain permainan egrang batok yakni tanggung jawab seperti halnya permainan tradisional yang lain yang dapat membantu membentuk karakter pada anak, taat aturan yang diperlukan karakter setiap individu anak supaya dapat taat pada aturan yang ada, kerjasama dengan saling bantu buat ngajari satu sama lain biar bisa main bareng-bareng, jujur bisa melakukannya atau tidak; (3) Tarik tambang hanya membutuhkan sebuah tali yang kuat dan dimainkan secara beregu oleh dua tim, kemudian masing-masing tim akan saling menarik tambang dengan arah yang berbeda. Manfaatnya dapat melatih kekuatan tubuh, melatih kerjasama tim dan kekompakan. Beberapa nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak bermain tarik tambang diantaranya tanggungjawab dengan diperlukan kurang lebih waktu satu minggu dan anak bermain selama 1 sampai 2 kali bermain tarik tambang, taat aturan agar selalu menaati aturan yang ada dan karakter tersebut dapat dibawa dalam kehidupan sehari-hari mereka tidak hanya saat mereka bermain, kerja sama memiliki peran yang penting karena jika dalam bermain tarik tambang ini tidak ada kerja sama maka permainan tersebut akan menjadi berantakan, jadi dalam diri masing-masing anak harus ada karakter kerja sama ini untuk mencapai tujuan bersama, jujur akan terbentuk ketika anak bermain setiap minggu satu sampai dua kali dengan cara berkelompok; (4) Holahop cara bermainnya dengan memosisikan holahop di pinggul atau perut, gerakkan pinggul berputar berlawanan arah jarum jam, dan setelah holahop berputar posisikan kedua tangan diangkat keatas, lalu atur pernafasan dan jaga keseimbangan agar holahop tetap berputar. Manfaat bermain holahop yaitu dapat membantu memperbaiki postur tubuh, mampu melatih keseimbangan tubuh. Nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak bermain holahop diantaranya tanggungjawab ketika bermain tidak hanya tanggung jawab dengan permainannya namun anak yang bermain ini bisa tanggung jawab dengan dirinya sendiri, taat aturan ketika bermain pun anak-anak harus mematuhi aturan yang ada agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali, kerja sama ketika anak sebelum dan sedang bermain terdapat interaksi seperti meminta bantuan atau meminta contoh temannya untuk mengajari bermain holahop yang sangat diperhatikan dalam proses pembentukan karakter dapat terbentuk pada anak setelah satu minggu dan mereka bermain 4 kali dalam satu minggu tersebut, jujur dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter jujur di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak; (5) Congklak dimainkan oleh dua orang, cara bermainnya pemain pertama akan mengambil biji congklak yang terdapat pada lubang kecil dihadapannya untuk diputar ke lubang-lubang disampingnya, dilakukan secara terarah dan dilakukan hingga habis biji yang digenggamnya, pemain selanjutnya mengambil biji congklak juga dimana saja asalkan tidak mengambil biji congklak di lubang lawan. Manfaat bermain congklak yaitu melatih gerak, mengasah kemampuan berhitung, melatih kesabaran, melatih kejujuran, melatih untuk taat pada aturan. Nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak bermain congklak diantaranya tanggungjawab dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter tanggung jawab di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak, taat aturan dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter taat aturan di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak dapat dijadikan kebiasaan pada kehidupan sehari-hari, agar menjadi anak yang jauh lebih beraturan, kerjasama dalam bermain jika tidak dilakukan dengan lawan main maka akan terjadi banyak kecurangan, jujur pada permainan tradisional congklak ini sangat berperan penting dan dapat dikembangkan pada diri anak dikarenakan kejujuran yang dimiliki anak akan membuat menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Nilai-Nilai Karakter yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Pembentukan karakter pada penelitian ini difokuskan untuk meneliti 4 aspek karakter yaitu tanggungjawab, taat aturan, kerja sama, jujur. Memilih keempat aspek karakter tersebut karena dirasa keempat aspek karakter tersebut mendominasi pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampong Dolan Surabaya. Empat nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional diantaranya: (1) Tanggung Jawab sangat penting dimiliki agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain. Dengan bertanggung jawab berarti dia dapat menjalankan kehidupannya dengan baik dan dapat mengetahui man ayang harus dia lakukan. Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter tanggung jawab ini dapat dibuktikan pada permainan egrang bambu ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali didapatkan dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu tersebut, egrang batok ketika anak bermain

egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali berasal dari hasil wawancara salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok, tarik tambang ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali bersumber dari hasil wawancara salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang, holahop ketika anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain holahop, congklak ketika anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali berasal dari hasil wawancara salah satu orang tua anak.

Nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional (2) Taat Aturan merupakan sebuah perilaku yang selalu berpegang teguh pada sebuah peraturan dalam suatu perbuatan maupun kegiatan, selalu berusaha melaksanakan peraturan dengan sebaik-baiknya. Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter taat aturan ini dapat dibuktikan dengan permainan-permainan yang sudah tersedia di Kampoeng Dolanan Surabaya yaitu egrang bambu ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali berasal dari hasil wawancara salah satu orang tua anak, egrang batok ketika anak bermain egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali bersumber dari hasil wawancara salah satu orang tua anak, tarik tambang ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali dari hasil wawancara orang tua anak, holahop ketika anak bermain selama satu minggu 4 kali dari hasil wawancara orang tua anak, congklak ketika anak bermain selama satu minggu 4 kali bersumber dari hasil wawancara orang tua anak.

Nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional (3) Kerja sama merupakan sebuah perilaku atau usaha antara individu dengan kelompok demi mencapai tujuan bersama. Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter taat aturan ini dapat dibuktikan dengan permainan-permainan yang sudah tersedia di Kampoeng Dolanan Surabaya yaitu diantaranya egrang bambu ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali bermain terbentuk karakter kerjasama berasal dari hasil wawancara salah satu orang tua anak, egrang batok ketika anak bermain egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali bermain dari hasil wawancara salah satu orang tua anak, tarik tambang ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali dari hasil wawancara salah satu orang tua anak, holahop ketika anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali bersumber dari hasil wawancara orang tua anak, congklak ketika anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali.

Nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional (4) Jujur merupakan sebuah perilaku yang didasarkan pada sebuah upaya untuk menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya dalam perkataan maupun perbuatan, maka kejujuran dalam sebuah pembentukan karakter pada anak juga harus diperhatikan. Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter taat aturan ini dapat dibuktikan dengan permainan-permainan yang sudah tersedia di Kampoeng Dolanan Surabaya yaitu diantaranya egrang bambu ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak, egrang batok ketika anak bermain egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali sumber dari hasil wawancara salah satu anak, tarik tambang ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak, holahop ketika anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali berumber dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak, congklak ketika anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak.

Pembahasan

Pembentukan karakter menjadi salah satu tujuan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat. pendidikan luar sekolah memiliki kaitan dengan pembentukan karakter, kaitannya dapat dilihat dalam tujuan pendidikan di Indonesia. Permainan tradisional disini akan dijadikan sarana untuk pembentukan karakter pada anak, tujuannya selain untuk melestarikan permainan tradisionalnya sendiri juga untuk mengembalikan dan menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung pada setiap permainan tradisional.

Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan di kalangan tertentu, yang berbentuk tradisional dan di warisi secara turun temurun dan memiliki banyak sekali variasi. Dalam permainan tradisional memiliki kandungan nilai-nilai karakter positif yang terkandung di dalamnya dan dapat memberikan dampak dalam membentuk karakter

pada setiap anak yang memainkannya Maka disini peran Kampong Dolanan Surabaya menyediakan berbagai macam permainan tradisional diantaranya: (1) Egrang Bambu merupakan salah satu permainan wajib dibawa atau digunakan selama adanya kegiatan berlangsung. Egrang bambu di Kampong Dolanan Surabaya di nilai mengandung nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur; (2) Egrang batok di Kampong Dolanan Surabaya juga merupakan salah satu permainan yang wajib dan selalu dibawa pada saat kegiatan. Egrang batok di Kampong Dolanan Surabaya dinilai mengandung nilai karakter positif yang dapat membantu membentuk karakter pada diri anak, nilai karakter tersebut diantaranya : tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang batok dalam satu minggu minimal 2 kali bermain; (3) Tarik tambang di Kampong Dolanan menjadi icon, karena tarik tambang menjadi permainan favorit setiap kegiatan, Tarik tambang juga dinilai banyak mengandung nilai-nilai karakter positif yang dapat membantu membentuk karakter pada diri anak. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tarik tambang diantaranya : tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain tarik tambang dalam satu minggu minimal 2 kali bermain; (4) Holahop di Kampong Dolanan Surabaya merupakan salah satu permainan wajib yang dibawa ketika kegiatan, holahop juga termasuk permainan yang banyak diminati oleh anak-anak dengan rasa penasaran mereka ingin pandai memainkannya. Peneliti menilai beberapa nilai karakter tersembunyi yang ada di permainan holahop ini diantaranya : tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain holahop dalam satu minggu sekitar 4 kali bermain, dan dibantu dengan orang tua anak yang membelikan holahop untuk dapat dilihat jelas pembentukan karakter pada anak; (5) Congklak di Kampong Dolanan Surabaya merupakan salah satu permainan wajib yang digunakan ketika kegiatan dan congklak merupakan juga salah satu permainan favorit selain tarik tambang yang banyak peminatnya di Kampong Dolanan Surabaya. Congklak ini juga merupakan salah satu permainan yang di perjual belikan di Kampong Dolanan Surabaya. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan congklak ini diantaranya: tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Masing-masing nilai karakter yang terkandung dalam permainan congklak ini dinilai mampu membentuk karakter pada anak ketika anak bermain selama satu minggu 4 kali bermain dan di bantu dengan orang tua dari anak yang membeli congklak untuk dapat dilihat dengan jelas proses pembentukan karakter pada anak.

Nilai-Nilai Karakter yang Terkandung dalam Setiap Permainan Tradisional

Karakter menurut Coon, merupakan suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat di terima oleh masyarakat. Adanya karakter seseorang dapat memperkirakan reaksi-reaksi terhadap berbagai fenomena yang muncul dalam diri maupun dalam hubungannya dengan orang lain, dalam berbagai keadaan serta bagaimana mengendalikannya. Pembentukan karakter disini bisa melalui sarana permainan tradisional, karena di dalam setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter positif yang perlu untuk ditanamkan pada anak yang bermain agar dapat membentuk karakter yang baik dibawa pada kehidupan sehari-hari. Seperti yang di lakukan oleh Kampong Dolanan Surabaya ini selain melakukan pelestarian permainan tradisional dengan melakukan sosialisasi tentang permainan tradisional dengan sasaran utamanya anak-anak, Kampong Dolanan Surabaya juga memiliki peran lain yaitu membantu pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional yang mereka punya.

Menurut (Syarafah dkk, 2010 : 11), menunjukkan bahwa nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional yaitu: (1) Tanggung jawab ini merupakan salah satu nilai karakter positif yang dapat membentuk karakter pada diri anak. Tanggung jawab ini dinilai terkandung dalam setiap permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya. Permainan tradisional yang mengandung nilai karakter tanggung jawab dan dapat di bentuk menjadi karakter seseorang yaitu Egrang bambu, egrang batok, arik tambang, holahop, dan congklak. Membentuk karakter tanggung jawab melalui permainan tradisional diperlukannya pembiasaan atau bermain secara berulang, tidak dapat di bentuk pada karakter anak apabila anak hanya memainkan setiap permainan tradisional tersebut dalam satu minggu hanya 1 kali; (2) Taat aturan ini juga terkandung dalam setiap permainan, mulai dari permainan masa sekarang maupun permainan tradisional memiliki aturan-aturan tersendiri yang perlu untuk di taati oleh setiap oemain. Seperti setiap permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya tentunya juga mengandung nilai karakter tanggung jawab. Kampong Dolanan sangat memperhatikan karakter taat aturan ini karena ketika bermain pasti harus menaati aturan permainan yang ada. Beberapa permainan tradisional yang peneliti teliti mengandung nilai karakter taat aturan yaitu egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak. Pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional tidak terjadi

instan, namun perlu melalui proses beberapa hari anak yang bermain permainan tradisional tersebut tidak hanya sekali bermain saja minimal dalam satu minggu mereka bermain lebih dari 1 kali; (3) Kerja sama tidak hanya dilakukan di tempat kerja, di sekolah, namun kerja sama juga bisa dilakukan ketika bermain. Dalam setiap permainan tradisional sudah pasti mengandung nilai karakter kerja sama Seperti halnya permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya, disini peneliti meneliti beberapa permainan yang ada di Kampong Dolanan mengandung nilai karakter kerja sama yaitu diantaranya egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak. Membentuk karakter kerja sama melalui permainan tradisional diperlukannya pembiasaan atau bermain secara berulang, tidak dapat di bentuk pada karakter anak apabila anak hanya memainkan setiap permainan tradisional tersebut dalam satu minggu hanya 1 kali; (4) Jujur menurut Mustari (2011 13-15) merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya yang menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu apat di percaya. Jujur merupakan karakter yang harus dimiliki oleh setiap individu manusia, digunakan pada setiap beraktivitas seperti bekerja, jujur juga digunakan ketika bermain permainan masa sekarang maupun permainan tradisional. Dalam setiap permainan tradisional pasti juga mengandung nilai karakter jujur. Seperti halnya permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya, disini peneliti meneliti beberapa permainan yang ada di Kampong Dolanan mengandung nilai karakter jujur yaitu diantaranya : egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak. Membentuk karakter jujur melalui permainan tradisional diperlukannya pembiasaan atau bermain secara berulang, tidak dapat di bentuk pada karakter anak apabila anak hanya memainkan setiap permainan tradisional tersebut dalam satu minggu hanya 1 kali.

Simpulan

Permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya sudah sangat memadai, meskipun permainan tradisional namun dapat mengikuti perkembangan zaman, peran kampong dolanan yang lain selain melestarikan permainan tradisional melalui sosialisasi kepada anak, peran Kampong Dolanan Surabaya yang lain yaitu melalui permainan tradisional dan melalui beberapa mekanisme dalam menyampaikan permainan tradisional untuk membantu membentuk karakter pada anak ketika bermain maupun setelah bermain. Dengan jenis beragam permainan yang ada, disini hanya dipilih 5 macam permainan yang dilihat dari banyaknya peminat terhadap permainan tersebut. Sedangkan nilai-nilai karakter positif yang terdapat pada permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan diantaranya tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Dari 4 macam nilai karakter tersebut yang terkandung dalam 5 permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini. Nilai-nilai karakter ini dapat dibentuk pada setiap individu anak ketika anak sedang bermain maupun setelah bermain dengan membutuhkan waktu yang tidak hanya sekali bermain saja namun membutuhkan beberapa kali anak bermain.

Daftar Rujukan

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Creswell, J. W. (2016). *RESEARCH DESIGN Pendekatan Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. PUSTAKA PELAJAR.
- Fitri, agus zaenul, & Haryanti, N. (2020). Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif,kualitatif dan Reasarch and Development. *Madani Media*, 115. Masnur Muslich.Pendidikan Karakter : Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional / Masnur Muslich ; Editor, Dwi Nini Sutini .2011
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Raco, R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Grasindo.
- Riyanto, Y. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Dankuantitatif* (pp. 1–165). Unesa University Press.

- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA. Syamsul Kurniawan. *Pendidikan Karakter : Konsepsi Dan Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat / Syamsul Kurniawan .2016*
- 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>
- Yoga Prasetya, S. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak Di Kelurahan Simokerto Surabaya. 11, 272–288.