

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI WAHANA PEMBENTUKAN KARAKTER GENERASI MUDA

Mohammad Nur Huda dan Eko Prasetyo

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
mohammadnurhuda165@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia memiliki berbagai macam permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah. Permainan tradisional tersebut diantaranya Dhakon, Gobak Sodor, Cublak-cublak Suweng, Jamuran dan Petak Umpet. Masing-masing permainan tradisional tersebut memiliki nilai-nilai karakter yang dapat membentuk karakter generasi muda atau dengan kata lain dapat membentuk karakter pemain atau pemeran dari permainan tradisional tersebut. Nilai-nilai karakter yang terdapat didalam permainan tradisional merupakan nilai-nilai yang mengandung pesan moral yang bermuatan kearifan lokal. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat telah membuat permainan tradisional perlahan ditinggalkan oleh generasi muda. Oleh karena itu, perlu digali kembali dan diimplementasikan nilai-nilai karakter yang terkandung didalam permainan tradisional tersebut.

Kata kunci : *Permainan tradisional, Pembentukan karakter, Generasi muda*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan wilayah daratan yang sangat luas dibandingkan dengan negara-negara Asia Tenggara lainnya. Luas wilayah Indonesia seluruhnya adalah 5.193.250 km², yang terdiri dari daratan seluas 2.027.087 km² dan perairan seluas 3.166.163 km².¹ Luas daratan Indonesia yang sangat luas tersebut telah memberikan berbagai keuntungan bagi bangsa Indonesia, misalnya dibidang pertanian, pertambangan, kependudukan, hingga kebudayaan.

Kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sangatlah beranekaragam dan tersebar di seluruh daerah. Bentuk kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan oleh hampir seluruh generasi muda di berbagai daerah. Permainan tradisional tersebut pada jaman dahulu menjadi permainan sehari-hari yang dilakukan oleh generasi muda. Permainan tradisional yang dimainkan pun beranekaragam dan masing-masing dimainkan disesuaikan dengan peraturan yang berlaku di daerah masing-masing.

¹ Kaelan dan Achmad Zubaidi.2010.*Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta:Paradigma.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat perubahan yang sangat signifikan dalam tata kehidupan masyarakat Indonesia saat ini. Terutama generasi muda saat ini yang lebih suka hal-hal yang bersifat praktis. Permainan tradisional yang pada jaman dahulu menjadi permainan sehari-hari, saat ini sangat jarang sekali kita lihat generasi muda bermain permainan tradisional. Saat ini justru generasi muda lebih cenderung suka permainan online atau *game online* daripada permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan permainan *online* atau *game online*. Generasi muda saat ini belum mengetahui nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tradisional tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan penggalian dan aktualisasi nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tradisional. Dengan demikian, permainan tradisional bisa dijadikan sebagai wahana pembentukan karakter bagi generasi muda agar mempunyai daya saing ketika bangsa Indonesia sedang bersaing dengan bangsa lainnya di berbagai level dan bidang.

PEMBAHASAN

Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu, permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Sukirman, 2004).²

Menurut Atik Soepandi, Sekar dan kawan-kawan (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Seiring dengan perubahan teknologi, permainan

² Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

tradisional pun mengalami perubahan. Satu dari unsurnya yang berubah adalah peralatannya. Perubahan dalam hal bentuk, warna atau ragam hiasnya, tetapi pada umumnya yang berubah adalah bahan dasarnya. Meski berubah, pada dasarnya prinsip memainkannya tetap sama.

Cahyono (2011:2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut:

Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.

Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.

Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Permainan tradisional menurut Yunus (1981) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasaran yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan.

Setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaan dengan permainan di daerah lain. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanya berbeda dengan daerah lainnya. Sebagai contoh dapat dikemukakan di Jawa Tengah dikenal dengan permainan gobak sodor, di Jakarta disebut galasin, sedangkan di Sumatra Utara disebut dengan margalah. Tetapi yang jelas permainan itu mempunyai aturan permainan yang sama. Supaya tidak membingungkan pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang sendiri ditetapkan berdasarkan

hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas permainan adalah menghadang (Soemitro, 1992:172).³

Berbagai permainan tradisional memiliki karakter yang dikembangkan melalui masing-masing permainan tradisional yakni sebagai berikut:

Tabel. 1. Jenis Permainan Tradisional dan Karakter yang Dikembangkan

No.	Nama jenis Permainan tradisional	Karakter yang dikembangkan	Keterangan
1.	Petak umpet	Mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, Nyaman dan terbiasa dalam kelompok.	Dimainkan lebih dari dua orang
2.	Cublak-cublak Suweng	Ketelitian dan keberanian dalam Mencari benda (kerikil, batu dll) yang dianggap sebagai suweng yang disembunyikan	Dapat dilakukan dengan dua orang peserta atau lebih
3.	Dakonan	Permainan congklak alias dakon ini mengajarkan kecermatan dalam menghitung, ketelitian dan juga kejujuran. Setiap pemain dituntut untuk bisa memperkirakan kemenangannya dengan mengumpulkan biji dakon paling banyak. Nilai-nilai ini yang belakangan diabaikan oleh permainan moderen.	Dilakukan hanya oleh dua orang saja
4.	Lompat Tali	Permainan yang disebut sebagai tali merdeka ini mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompati tali dengan berbagai macam ketinggian. Nilai ketangkasan dan kecermatan tercermin dari usaha pemain untuk memperkirakan antara tingginya tali dengan lompatan yang akan dilakukannya. Ketangkasan dan kecermatan dalam bermain hanya dapat dimiliki, apabila seseorang sering bermain dan atau berlatih melompati tali merdeka.	Dimainkan 3 orang atau lebih

³ Soemitro.1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.

		Sedangkan nilai sportivitas tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan pemegang tali jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan.	
5.	Petak jongkok	Kebersamaan, menunjukkan ekspresi marah, senang, patuh pada peraturan dan disiplin.	Dimainkan oleh tiga orang lebih
6.	Engklek	Sabar menunggu giliran dan terbiasa antri, patuh pada peraturan main, keseimbangan tubuh dan badan.	Dimainkan lebih dari dua orang
7.	Ular naga	Menghargai teman sebaya, konsisten dengan peraturan yang telah disepakati bersama, tidak memaksakan kehendak, menolong teman, memecahkan masalah sederhana, membedakan besar-kecil, panjang dan pendek.	Dimainkan oleh lebih dari 5 orang
8.	Lempar kasti	Sabar menunggu giliran dan latihan antri, kerjasama dalam tim, mengembalikan alat pada tempatnya, mengerti aturan main, ketangkasan.	Harus genap, minimal 10 orang
9.	Galasin/ gobak sodor	Ketangkasan, mengerti aturan main, kerjasama dengan tim, mengetahui hak dan kewajiban.	Harus genap, minimal 8 orang

Sumber: http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/SEM_2012/SEMINAR_2012/paper/view/246/191.

Karakter

Istilah karakter dipakai secara khusus dalam konteks pendidikan baru muncul pada akhir abad-18, dan untuk pertama kalinya dicetuskan oleh pedagogik Jerman F.W.Forester.⁴ Secara etimologi, akar kata karakter dapat dilacak dari bahasa Inggris: *character*; Yunani: *character*, dari *charassein* yang berarti membuat tajam, membuat dalam.⁵ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dimana karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter juga bisa diartikan tabiat, yaitu perangai atau perbuatan yang selalu dilakukan

⁴ Doni Koesoema A.2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Modern*. Jakarta: PT. Grasindo.hal.79.

⁵ Lorens Bagus.2000.*Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia.hal.392.

atau kebiasaan. Karakter juga diartikan watak, yaitu sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku atau kepribadian.⁶

M. Furqon Hidayatullah mengutip dari Rutland yang mengemukakan bahwa karakter berasal dari akar kata bahasa Latin yang berarti "dipahat". Sebuah kehidupan, seperti sebuah blok granit dengan hati-hati dipahat atau pun dipukul secara sembarangan yang pada akhirnya akan menjadi sebuah mahakarya atau puing-puing yang rusak. Karakter, gabungan dari kebajikan dan nilai-nilai yang dipahat di dalam batu hidup tersebut, akan menyatakan nilai yang sebenarnya.⁷ Karakter adalah kualitas moral yang akan mengarahkan cara seseorang yang mengambil keputusan dan bertingkah laku. Dalam hal ini, karakter mengacu pada perbuatan yang relevan dengan nilai-nilai moral (Wynne & Walberg, 1984).⁸

Menurut Thomas Lickona (1991), pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*), tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif.⁹ Sedangkan menurut Kemendiknas (2010), pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.¹⁰ Menurut Tadkiratun Musfiroh (2008: 27), karakter mengacu pada serangkaian sikap perilaku (*behavior*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*), meliputi keinginan untuk melakukan hal yang terbaik. Maksudnya bahwa pendidikan karakter adalah usaha yang sengaja dilakukan untuk membantu masyarakat, memahami perilaku orang lain, peduli dan bertindak serta memiliki ketrampilan atas nilai-nilai etika.¹¹

⁶ Poerwadarminta. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. hal.20

⁷ M. Furqon Hidayatullah. 2010. *Pendidikan Karakter : Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka. hal. 12.

⁸ Wynne, E., & Walberg, H. (Eds.). 1984. *Developing character: Transmitting knowledge*. Posen, IL: ARL.

⁹ Masnur, Muslich. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensial*. Jakarta: Bumi Aksara. hal. 69

¹⁰ Kemendiknas. 2010. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendiknas.

¹¹ Tadkiratun Musfiroh. 2008. *Character building*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Pendidikan Karakter menurut Ratna Megawangi adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mengaplikasikan hal tersebut dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga mereka dapat memberikan sumbangsih yang positif kepada lingkungan sekitarnya. Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak-anak adalah nilai-nilai universal yang mana seluruh agama, tradisi, dan budaya pasti menjunjung tinggi nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai universal ini harus dapat menjadi perekat bagi seluruh anggota masyarakat walaupun berbeda latar belakang budaya, suku, dan agama.¹² Menurut Zubaidi (2012), pendidikan karakter pada dasarnya adalah pengembangan dari nilai-nilai yang menjadi padangan hidup. Nilai karakter yang dikembangkan di Indonesia berasal dari empat sumber. Pertama, agama. Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang beragama. Oleh karena itu segala pikiran, sikap dan perilakunya tidak lepas dari norma agama. Kedua, Pancasila. Artinya nilai yang terkandung dalam pancasila mewarnai kehidupan politik, ekonomi, hukum, sosial dan budaya. Ketiga, budaya. Masyarakat Indonesia kaya akan budaya. Posisi ini menjadikan budaya sebagai sumber nilai dalam kehidupan. Keempat, tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Tujuan ini sebagai rumusan kualitas yang harus tertanam dalam diri individu dan dikembangkan oleh satuan pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi.¹³

Dalam wacana pendidikan Barat, telah cukup lama dikenal dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering dipergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu *paedagogie* dan *paedagogiek*. *Paedagogie* artinya “pendidikan”, sedangkan *paedagogiek*, berarti “ilmu pendidikan”.¹⁴ *Paedagogiek* atau ilmu pendidikan adalah menyelidiki dan merenungkan gejala-gejala atau fenomena-fenomena perilaku dalam mendidik. Istilah tersebut berasal dari bahasa Yunani yang asal katanya adalah *Paedagogia*, yang berarti pergaulan dengan anak-anak. Secara etimologis, *paedagogos* berasal dari kata *paedos* (anak) dan *agoge* (saya membimbing, memimpin). Dengan demikian, *paedagogos* berarti saya membimbing

¹² Ratna Megawangi. 2007. *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Cet. II. Jakarta: Indonesia heritage Foundation. hal.93.

¹³ Zubaidi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

¹⁴ Ngalim Purwanto. 1985. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya. hal.1

anak.¹⁵ Menurut David Elkind & Freddy Sweet Ph.D. (2004), pendidikan karakter dimaknai sebagai berikut:

*“character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within”.*¹⁶

Menurut Thomas Lickona (1992), terdapat sepuluh tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu :

1. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja.
2. Ketidakjujuran yang membudaya.
3. Semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan figur pimpinan.
4. Pengaruh peer-group terhadap tindakan kekerasan.
5. Meningkatnya kecurigaan dan kebencian.
6. Penggunaan bahasa yang memburuk.
7. Penurunan etos kerja.
8. Menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara.
9. Semakin tingginya perilaku merusak diri dan lingkungan.
10. Semakin kaburnya pedoman moral.¹⁷

KESIMPULAN

Permainan tradisional yang terdapat di Indonesia bukan hanya sebagai permainan saja, Akan tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter generasi muda. Pembentukan karakter generasi muda melalui permainan tradisional dapat dilihat dari adanya nilai-nilai karakter yang terkandung didalam permainan tradisional tersebut. Nilai-nilai tersebut akan menjadi sebuah nilai-nilai yang akan membekas atau membentuk karakter generasi muda. Nilai-nilai yang terdapat didalam permainan tradisional diantaranya kejujuran, kesabaran, kebersamaan, toleran, suka menolong, sportif, patuh dan mudah berteman. Pembentukan karakter generasi muda yang baik akan berdampak baik bagi bangsa dan negara. Perlu dilakukan inventarisasi permainan tradisional yang terdapat disetiap daerah yang disertai dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya sehingga generasi muda dapat mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di

¹⁵ *Ibid.*, Hal 2.

¹⁶ David Elkind and Freddy. 2004. *Quantum Teaching*. Bandung: PT Mizan Pustaka

¹⁷ Lickona, Thomas.1992.*Educating for Character : How our Schools can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Book.

daerahnya dan dapat bermain permainan tradisional. Permainan tradisional harus kita lestarikan mengingat nilai-nilai yang terkandung didalamnya sangatlah penting bagi pembentukan karakter generasi muda. Bangsa Indonesia akan menjadidi bangsa yang besar dan disegani oleh bangsa lainnya manakala generasi muda berkarakter sesuai dengan karakter bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- David Elkind and Freddy. 2004. *Quantum Teaching*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Doni Koesoema A. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Modern*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hidayatullah, M. Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter : Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Kaelan dan Achmad Zubaidi. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kemendiknas. 2010. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendiknas.
- Lickona, Thomas. 1992. *Educating for Character : How our Schools can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Book.
- Lorens Bagus. 2000. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia.
- Masnur, Muslich. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multi-dimensial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. 1985. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Poerwadarminta. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ratna, Megawangi. 2007. *Pendidikan Karakter Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa, Cet. II*. Jakarta: Indonesia heritage Foundation.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Tadkiratun Musfiroh. 2008. *Character building*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Wynne, E., & Walberg, H. (Eds.). 1984. *Developing character: Transmitting Knowledge*. Posen, IL: ARL.

Yunus, Ahmad.1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*.Yogyakarta :Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Zubaidi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/SEM_2012/SEMINAR_2012/paper/view/246/191.