

NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL

Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi

Universitas Sebelas Maret

e-mail: nugrahastutieka@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu (1) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional gobag sodor, (2) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional cublak-cublak suweng, (3) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional engklek. Nilai merupakan suatu bobot atau kualitas perbuatan kebaikan yang terdapat dalam berbagai hal yang dianggap sebagai sesuatu yang berharga, berguna, dan memiliki manfaat. Dari permasalahan yang ada dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional *gobag sodor*, cublak-cublak suweng, dan engklek. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gobag sodor* dapat antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional *cublak-cublak suweng* adalah nilai kerjasama, nilai kerukunan, dan nilai kreatifitas. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek yaitu melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi dan kesehatan.

Kata kunci: nilai, karakter, permainan tradisional

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan video game, play station, game online berbagai permainan yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop, dan permainan modern lainnya (Fauziah, 2015). Pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *games station* dan komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah (Seriati dan Nur, 2012: 2).

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan dan digantikan oleh permainan modern. Pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI) ini secara langsung maupun tidak langsung menjadi salah satu penyebab tergusurnya berbagai permainan tradisional yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak-anak yang lebih banyak, bahkan cenderung lebih menyukai permainan berbasis TI. Permainan tradisional pun kini sudah ditinggalkan, bahkan hampir dilupakan. Kenyataan ini dapat dibuktikan dengan jawaban anak-anak saat ditanyakan apakah mereka mengetahui aneka permainan tradisional. Banyak anak yang tidak tahu beragam permainan tradisional yang dulu diwariskan turun temurun. Padahal, permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006).

Ber macam-macam permainan tradisional dipulau Jawa antara lain, pathil lele, pandhe, dakon, cublek-cublek suweng, gobag sodor, karambol, beteng-betengan, egrang, engklek, dan sejenisnya (Hikmah, 2011: 1-2). Arikunto (dalam Halim, 2014: 1) mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Salah satu permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai adalah *gobag sodor*. Nilai yang terkandung antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan (Siagawati, 2007: 11). Penulis menduga terdapat permainan lain yang memiliki nilai-nilai seperti permainan tradisional cublak-cublak suweng dan engklek.

Oleh karena itu, fokus dari penulisan artikel ini yaitu (1) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional gobag sodor, (2) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional cublak-cublak suweng, (3) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional engklek.

PEMBAHASAN

Menurut Baihaqi (2015) nilai adalah konsep-konsep umum tentang sesuatu yang dianggap baik, patut, layak, pantas yang keberadaannya dicita-citakan, diinginkan, dihayati, dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi tujuan kehidupan bersama di

dalam kelompok masyarakat tersebut, mulai dari unit kesatuan sosial terkecil hingga suku, bangsa, dan masyarakat internasional. Menurut Powney (dalam Siagawati, 2007: 4) nilai meliputi wilayah keyakinan (belief) dari agama dan moral; nilai juga merujuk pada aspek-aspek lain mengenai bagaimana hidup berlangsung secara terus menerus. Nilai mencakup aspek kognisi, emosi dan perilaku. Menurut Hall dan Tonna (dalam Siagawati, 2007: 3) nilai merupakan ekspresi dari konsep-konsep yang merepresentasikan sekumpulan energi yang dinamis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia nilai merupakan sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan nilai merupakan suatu bobot atau kualitas perbuatan kebaikan yang terdapat dalam berbagai hal yang dianggap sebagai sesuatu yang berharga, berguna, dan memiliki manfaat. Nilai sangat penting untuk ditanamkan sejak dini karena nilai bermanfaat sebagai standar pegangan hidup.

Pada artikel ini, akan dibahas mengenai nilai-nilai yang ada pada permainan tradisional gobag sodor, engklek, dan cublek-cublek suweng.

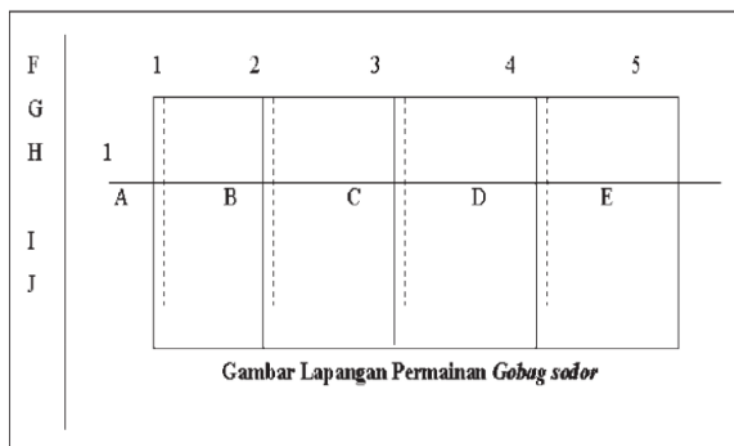
A. Permainan Tradisional Gobag Sodor

Ariani, dkk (dalam Siagawati, Wiwin, dan Purwati, 2007: 7) mengatakan bahwa katagobag sodor berasal dari istilah bahasaasing, yaitu *go back to door*. Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal. Kata tersebut dalam lidah Jawa diucapkan '*gobag so dor*' selanjutnya menjadi kata '*gobag sodor*'. Masyarakat lain menyebut permainan ini dengan nama *sodoran*. Menurut Pahmadi (dalam Maftuha, 2014: 3) *gobag sodor* adalah permainan tradisional dari Indonesia yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindari dari kejaran lawan.

Permainan *gobag sodor* memerlukan tempat yang cukup luas. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan *gobag sodor* adalah tali rafia, kapur atau air. Jika dilaksanakan di tanah ataupun juga dilaksanakan di tempat bersemen maka dibutuhkan lakban, kapur tulis atau spidol.

Ariani (dalam Siagawati, Wiwin, dan Purwati, 2007: 7) mengemukakan lapangan permainan *gobag sodor* berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Panjang persegi sekitar 10 meter dan lebarnya sekitar 5 meter. Setiap jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal, sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan, dengan 4 bujur sangkar di atas dan 4 bujur sangkar tepat dibawahnya.

Berikut gambar lapangan permainannya.



Keterangan gambar:

Pihak yang kalah masing-masing menempati garis nomor 1-5. Penjaga nomor 1 berperan sebagai sodor. Kelompok penjaga yang jadi adalah A, B, C, D, E. Kelompok pemain adalah F, G, H, I, J.

Permainan *gobag sodor* terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang atau lebih. Aturan mainnya adalah menghalangi lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga batas garis tugasnya adalah menjaga batas garis yang terletak di tengah lapangan. Tingkat kesulitan bagi tim yang bermain terletak pada proses melalui penjagaan tanpa tersentuh oleh penjaga, sehingga dibutuhkan kecakapan dalam berlari, dan strategi supaya keseluruhan anggota bisa lolos dengan rute bolak-balik.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gobag sodor* antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. Nilai-nilai ini merupakan beberapa nilai yang sebelumnya diungkapkan oleh Siagawati, Wiwin, dan Purwati, (2007: 11) yang menyebutkan secara umum mengenai kandungan nilai dalam permainan tradisional *gobag sodor* yaitu nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan.

1. Nilai Kejujuran

Transfer nilai dalam permainan *gobag sodor* terjadi melalui penghayatan yang langsung dari pengalamannya bermain. Anak akan memiliki nilai kejujuran karena dalam bermain ia berusaha untuk jujur. Jika berada dalam kelompok yang mendapat giliran bermain mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis, tidak berbuat curang dengan tidak keluar dari garis penjagaan.

2. Nilai Sportivitas

Nilai juga bisa diperoleh anak melalui pembiasaan mengikuti aturan yang ada dalam permainan *gobag sodor*. Misalkan anak terbiasa bermain sportif maka ia akan memiliki nilai sportivitas dengan sendirinya.

3. Nilai Kerjasama

Nilai kerjasama yang dapat diambil dari permainan *gobag sodor* adalah dari kerjasama dari anggota tim yang berjaga maupun anggota tim yang bermain. Anggota tim yang berjaga berusaha mempertahankan garis batas agar tim lawan tidak bisa melewati garis batas tersebut. Sedangkan anggota tim yang bermain berusaha melewati garis batas agar keseluruhan bisa mencapai rute bolak-balik. Apabila tidak ada kerjasama sesama tim, maka tim tidak akan mendapat kemenangan.

4. Nilai Pengaturan Strategi

Nilai pengaturan strategi yang dapat diambil dari permainan *gobag sodor* adalah merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis. Dengan strategi yang bagus, kemenangan dalam bermain *gobag sodor* akan mudah diraih.

5. Nilai Kepemimpinan

Dalam permainan *gobag sodor* diperlukan pemimpin untuk mengatur anggotanya. Nilai kepemimpinan didapat dengan menirukan dari anak yang lebih tua dalam memimpin dan mengatur permainan *gobag sodor* sehingga akhirnya anak yang lebih kecil juga memiliki nilai kepemimpinan.

B. Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng

Menurut Murfi (2015) kata "*cublak*" adalah sebuah kata kebiasaan atau idiom yang digunakan untuk sebuah permainan saling tebak, sedang kata *suweng* artinya adalah hiasan telinga. *Cublak-cublak suweng* berasal dari Jawa timur. Permainan ini diciptakan oleh salah seorang wali songo yaitu Syekh Maulana Ainul Yakin atau yang biasa dikenal dengan Sunan Giri. Permainan ini dimainkan oleh beberapa anak/orang, tetapi minimal tiga orang. Akan tetapi lebih baik antara 6 sampai delapan orang. Tujuan dari permainan ini adalah Pak Empo menemukan anting (*suweng*) yang disembunyikan seseorang.

Pada awal permainan beberapa orang berkumpul dan mengundi/ menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi Pak Empo. Biasanya pengundiannya melalui *pingsut*/undian biasa. Setelah ada yang berperan sebagai pak Empo. Maka mereka semua duduk melingkar. Sedangkan Pak Empo berbaring telungkup di tengah-tengah mereka. Masing-masing orang menaruh telapak tangannya menghadap ke atas di punggung pak Empo. Salah seorang dari mereka mengambil kerikil atau benda (benda ini dianggap sebagai anting). Lalu mereka semua bersama-sama menyanyikan *cublak-cublak suweng* sambil memutar kerikil dari telapak tangan yang satu ke yang lainnya. begitu terus sampai lagu tersebut dinyanyikan beberapa kali.

Setelah sampai di bait terakhir pak Empo Bangun dan pemain lainnya pura-pura memegang kerikil. Tangan kanan dan kiri mereka tertutup rapat seperti menggenggam sesuatu. Hal ini untuk mengecoh pak Empo yang sedang mencari "*suwengnya*". Masing-

masing pemain mengacungkan jari telunjuk dan menggesek-gesekkan telunjuk kanan dan kiri (gerakannya) persis seperti orang mengiris cabe. Mereka semua tetap menyanyikan Sir-sir pong dele gosong secara berulang-ulang sampai pak Empo menunjuk salah seorang yang dianggap menyembunyikan anting.

Ketika pak Empo salah menunjuk maka permainan dimulai dari awal lagi (pak Empo berbaring). Dan ketika pak Empo berhasil menemukan orang yang menyembunyikan antingnya maka orang tersebut berganti peran menjadi pak Empo. Permainan selesai ketika mereka sepakat menyelesaikannya.

Menurut Herawati (2014: 4) *cublak-cublak suweng* memiliki nilai kerjasama, nilai kerukunan, dan nilai kreatifitas. Berikut merupakan penjabaran dari nilai-nilai karakter *cublak-cublak suweng*.

1) Nilai Kerjasama

Permainan ini sangat syarat dengan nuansa kebersamaan karena dimainkan dengan beberapa teman yang lain. Permainan *cublak-cublak suweng* dimainkan dengan gerak dan lagu. Lagu dolanan *cublak-cublak suweng* yang terdiri dari 6 baris, dinyanyikan bersama-sama diikuti dengan gerakan yang mudah. Aturan yang terdapat dalam permainan ini juga dipatuhi oleh seluruh pemain dan secara langsung para pemain menyepakatinya. Apabila ada yang tidak bernyanyi atau tidak bergerak, maka laju permainan ini pun tidak akan baik.

2) Nilai Kerukunan

Saat memainkan dolanan *cublak-cublek suweng* biasanya anak akan menjadi senang dan memiliki kesempatan untuk bersosialisasi. Rasa senang dan nyaman menjadi salah satu hal yang penting sebagai landasan pembentukan karakter. Rasa senang saat bermain *cublak-cublak suweng* akan membawa hal tersendiri bagi pemain, yakni rasa memiliki peran dalam permainan tersebut. Anak yang pendiam, jahil, bandel, keras kepala, aktif ataupun pasif dalam permainan ini biasanya akan melebur sehingga terciptalah kerukunan.

3) Nilai Kreatifitas

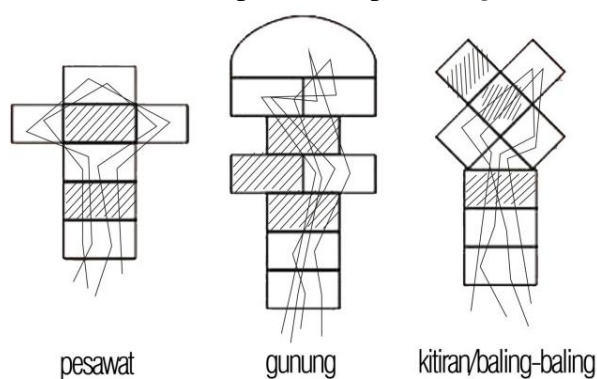
Permainan *cubak-cublak suweng* melatih anak untuk lebih kreatif, yaitu dalam permainan ini pemain menggunakan biji atau kerikil sebagai pengganti uwer yang sekarang ini susah untuk ditemukan. Permainan ini juga melatih anak untuk berfikir, yaitu ketika anak yang dadi menebak anak yang menggenggam uwer atau biji.

C. Permainan Tradisional Engklek

Engklek adalah permainan tradisional anak-anak Indonesia, dengan dasar permainan lebih dominan dimainkan oleh anak-anak wanita. Dalam prosedur permainan *engklek* ini secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan kaki satu melewati kotak-kotak dalam *engklek*. Permainan ini membutuhkan *gacu* (bisa dari pecahan genting,

batum beling, ataupun uang receh) untuk dilempar. Dalam tingkatan yang lebih tinggi pemain harus membawa gacu di atas telapak tangan dan menaruh di atas kepala sambil melompat dengan satu kaki. Ada berbagai variasi dalam hal aturan permainan dan prosedur permainan dalam *engklek* ini. Variasi ini juga terjadi pada bentuk engklek berbeda (Iswinarti, 2010: 8).

Menurut Hidayat (2013: 2) permainan *engklek* biasadimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di area terbuka. Dibeberapa daerah, *engklek* memiliki nama-nama berbeda-beda seperti *asinan*, *gala asin* (Kalimantan), *intingan*(Sampit), *tengge-tengge* (Gorontalo), *cak lingking* (Bangka), *dengkeng*, *teprok* (Bali), *gili-gili* (Merauke), *deprok* (Betawi), *gedrik* (Banyuwangi), *sonda* (Mojokerto), *sonlah*, *konclong*, *tepok gunung* (Jawa Barat), dan masih banyak lagi. Meskipun di beberapa daerah memiliki nama atau sebutan berbeda, tetapi dalam pola permainan nya tetap sama dan lebih di dominasi oleh kalangan anak-anak perempuan. Berikut ini, beberapa bentuk petak *engklek*.



Dalam permainan *engklek* terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan nya seperti melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi, dan kesehatan. Dalam arti lain permainan *engklek* juga memiliki nilai-nilai yang tersirat dari setiap permainannya. Seperti pemain harus mematuhi peraturan permainan, ini melatih anak sejak dini untuk lebih disiplin dalam segala hal, dan melatih fisik dan mental anak, seperti melakukan lompatan-lompatan dengan satu kaki, itu juga memiliki manfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika pemain ada yang dinyatakan kalah (Hidayat, 2013: 2).

1. Nilai Kedisiplinan

Transfer nilai pada permainan *engklek* terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan *engklek*. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main.

2. Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan *engklek*. Gerakan lompat-lompatan dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik.

3. Nilai Sosial

Nilai sosial yang terkandung pada permainan *engklek* dapat dilihat dari jumlah anak yang ikut pada permainan *engklek*. *Engklek* biasanya dimainkan oleh 2-5 anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain.

4. Nilai Kesehatan

Nilai kesehatan pada permainan *engklek* ini dapat dilihat dari gerak melompat-lompat yang dimainkan oleh anak-anak. Saat melompat anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional *gobag sodor*, *cublak-cublak suweng*, dan *engklek*. *Pertama*, Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *gobag sodor* dapat antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. *Kedua*, nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional *cublak-cublak suweng* adalah nilai kerjasama, nilai kerukunan, dan nilai kreatifitas. *Ketiga*, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *engklek* yaitu melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi dan kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, A. (2015). *Pengertian Nilai dan Karakteristik Nilai*. Diakses 25 Juni 2016 dari <http://www.apapengertianahli.com/2015/06/pengertian-nilai-dan-karakteristik-nilai.html>
- Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*. Diakses 25 Juni 2016 dari <http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalam-permainan-tradisional-anak/>
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra*, 2 (2), hlm. 1.
- Herawati, E. N. (2014). Nilai-Nilai Karakter Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se-Diy 2013. *Jurnal Penelitian*, 13 (1), hlm. 4.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5 (2), hlm. 2.
- Hikmah, M. (2011). Perancangan *Game* Tradisional Jawa EgrangBambu. *Jurnal Penelitian*, 1 (1), hlm. 1-2.
- Iswinarti. (2010). Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Humanity*, 6 (1), hlm. 8.

- Maftuha, D. M. (2014). Permainan Gobak Sodor Modifikasi terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 5 (2), hlm. 3.
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Diakses 25 Juni 2016 dari http://file.upi.edu/direktori/fip/jur_psikologi/197507292005012-ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_permainan_tradisional_revisi_final.pdf
- Murfi, S. A. (2015). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng. Diakses 26 Juni 2016 dari <http://sultanalimurfi.blog.upi.edu/2015/10/09/permainan-tradisional-cublak-cublak-suweng/>
- Seriati, N. N dan Nur, H. (2012). Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Naskah Publikasi*, hlm. 2.
- Siagawati, M, Wiwin, D. P, Purwati. (2007). Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9 (1). hlm. 3-4, 7, 11.