

**ANALISIS DIMENSI ETIS-SPIRITUAL DALAM PROSES
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK PADA PERMAINAN
TRADISIONAL**

Lukman Adi Putra, Nurhadi dan Slamet Subagya

Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Sebelas Maret, Surakarta

lukmanadiputra20@gmail.com

ABSTRACT

SPIRITUAL DIMENSION ANALYSIS OF CHARACTER BUILDING PROCESS THROUGH TRADITIONAL GAMES. *This study aims to (1) understand and explain public's responses to the existence of "Komunitas Anak Bawang" (2) disclose the role the traditional game plays in children's character building. This study uses a qualitative approach. Except written documents, data is collected by using a series of interviews with, and observation to, a number of informants and community leaders. These informants were sampled purposively. Data validity is checked by triangulation. Interactive model is used as a tool of data analysis. Based on the above analysis procedure, this research results in following conclusions: (1) public respond positively the existence of the organisation. It can be proven by following evidences: First, despite their limited time, activists of this organisation are still able to manage the time to conduct social activities; Second, Komunitas Anak Bawang is perceived to bring positive influence to children in terms of their capability to introduce and preserve traditional games. Third, by using traditional games, Komunitas Anak Bawang can bring both children and adult people to their joyful pasts back; Fourth, Komunitas Anak Bawang will keep developing as children in contemporary times need media to play like things that traditional games can provide. (2) There are several traditional games that can be beneficial for children and, at the same time, also shape the character First, in dhakon, there are life values that can be learned by the players. Second, in gasing, there is a kind of therapeutic methods. Third, in bamboo stilts, some cultural values, such as hard work, perseverance and sportsmanship, are embodied. Fourth, jump rope game teaches children to train the motor when jumping. Fifth, Surakarta game teaches children strategies. Sixth, of hopscotch Mountains game teaches children how to build houses and the human struggle to grab political territory.*

Keywords: Character, Traditional Games, Child, Community

ABSTRAK

ANALISIS DIMENSI ETIS-SPIRITUAL DALAM PROSES PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK PADA PERMAINAN TRADISIONAL.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui respon masyarakat sekitar terhadap adanya komunitas anak bawang (2) Untuk mengetahui peran permainan tradisional terhadap pendidikan karakter anak. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Sumber data dari informan, komunitas dan dokumen. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik penentu informan menggunakan purposive sampling. Untuk mencari validitas data menggunakan triangulasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan (1) Respon masyarakat tentang adanya Komunitas Anak Bawang yakni sangat baik seperti **Pertama**, komunitas anak bawang masih bisa menyempatkan waktu untuk melakukan kegiatan sosial walaupun mereka dari mahasiswa psikologi. **Kedua**, komunitas anak bawang memberi dampak positif terhadap anak-anak sehingga dapat mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional. **Ketiga**, komunitas anak bawang dapat membawa kembali kepada masa lampau yang anak-anak dan orang dewasa bisa menikmati kembali permainan tradisional. **Keempat**, komunitas anak bawang terus untuk dikembangkan lagi dikarenakan anak-anak pada zaman sekarang memerlukan media untuk bermain secara tepat seperti permainan tradisional. (2) Terdapat beberapa permainan tradisional yang dapat bermanfaat bagi anak dan sekaligus juga dapat membentuk karakter anak **Pertama**, permainan tradisional dhakon terdapat nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil dari para pemain. **Kedua**, permainan tradisional gasing yang bisa untuk media terapi. **Ketiga**, permainan tradisional egrang bambu memiliki nilai budaya yang terkandung seperti kerja keras, keuletan, dan sportivitas. **Keempat**, permainan tradisional lompat tali mengajarkan anak untuk melatih motorik saat melompat. **Kelima**, permainan tradisional Surakarta mengajarkan anak strategi. **Keenam**, permainan tradisional Engklek Gunung, Permainan ini mengajak anak untuk membangun rumahnya dan perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaannya.

Kata Kunci: Karakter, Permainan Tradisional, Anak, Komunitas

PENDAHULUAN

Saat ini keberadaan permainan tradisional memang telah tersisih karena adanya perkembangan teknologi, sehingga banyak anak-anak yang lebih suka bermain gadget. Minat anak-anak terhadap permainan tradisional pun berkurang. Karena itu Ditjen Kebudayaan Kemdikbud berusaha menghidupkan kembali permainan tradisional melalui Festival Permainan Tradisional yang akan berlangsung pada 16-19 November 2012 di Yogyakarta. Salah satu tujuan diselenggarakannya Festival Permainan tradisional ini adalah untuk melestarikan nilai-nilai luhur warisan budaya Indonesia yang terkandung dalam pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional sehingga dapat memperkuat karakter dan jati diri bangsa. Minimnya, anak-anak yang memainkan permainan tradisional disebabkan oleh minimnya sarana untuk memainkan permainan tradisional itu. Seperti semakin menyempitnya lapangan yang tersedia di kawasan perkotaan, terputusnya informasi atau pengetahuan tentang permainan tradisional tersebut dari generasi ke generasi. Lalu, semakin deras pengaruh dari permainan modern yang masuk ke Tanah Air.

Arus modernisasi telah membuat gebrakan – gebrakan baru seperti munculnya berbagai macam variasi

permainan modern yang perlahan namun pasti akan menggerus pamor permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu kala. Permainan modern yang saat ini menjadi primadona bagi anak – anak di era digital seperti ini membuat mereka seakan menjadi candu. Sisi negatif dari permainan modern yang membuat anak menjadi individualis, menang sendiri, materialistik yang sebagian besar merupakan produk bangsa asing malah semakin digemari. Permainan tradisional yang merupakan produk lokal yang seharusnya dijunjung tinggi untuk mencerminkan karakter bangsa seakan luntur ditengah keterpurukan kondisi bangsa saat ini. Seiring memprihatinkannya kondisi tersebut, anak – anak muda di Kota Surakarta yang kreatif mencoba kembali mengangkat eksistensi permainan tradisional yang dulu pernah populer dan banyak diminati.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan pada zaman dahulu. Kebanyakan permainan ini dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok. Kehidupan masyarakat masyarakat pada masa lampau membuat yang belum ada teknologi maju membuat mereka tertutup oleh akses luar sehingga menyebabkan kehidupan sosial dan kebersamaan semakin tinggi. Didukung oleh kebudayaan masyarakat Indonesia

yang sangat menjunjung kebersamaan seperti slogan masyarakat Jawa yang berbunyi “Mangan ora mangan sing penting kumpul”. Hal ini semua yang mendorong masyarakat Indonesia menciptakan permainan tradisional. Sayangnya semakin perkembangan teknologi maju di era modern ini membuat pamor permainan tradisional semakin pudar ditelan masa.

Di Negeri Indonesia ini perkembangan pengetahuan dari hari demi hari semakin maju. Pertumbuhan ekonomi pun semakin membaik. Begitu pula dengan teknologi di era digital semacam ini semakin kedepan semakin membaik. Membuat permainan yang seharusnya dikonsumsi anak-anak semakin tidak digemari khususnya untuk permainan tradisional. Yang eksis di masyarakat hanyalah permainan anak yang kurang mendidik seperti Playstation, Game Online dan lain sebagainya. Disini peran orang tua, tokoh masyarakat ataupun anak-anak muda sangatlah penting untuk memberikan pengarahan kepada anak untuk memilih mana yang baik dan buruk dan juga untuk melestarikan permainan tradisional supaya tidak hilang ditelan masa.

Berangkat dari permasalahan diatas, maka peneliti memfokuskan pada:

- (1) Bagaimana respon masyarakat sekitar

terhadap adanya komunitas anak bawang?

- (2) Bagaimana peran permainan tradisional terhadap pendidikan karakter anak?

Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon masyarakat sekitar terhadap adanya komunitas anak bawang dan mengetahui peran permainan tradisional terhadap pendidikan karakter anak.

Kajian Pustaka

Permainan

Mainan anak-anak Prancis: kita tak pernah menemukan ilustrasi yang lebih baik tentang fakta bahwa orang Prancis dewasa melihat anak-anak sebagai diri yang lain. Semua mainan anak-anak yang biasanya kita lihat pada intinya merupakan sebuah mikrokosmos dari dunia dewasa; mainan anak-anak itu merupakan salinan yang direduksi dari objek-objek manusia, seolah-olah dalam pandangan publik anak itu secara keseluruhan bukan merupakan apa-apa selain manusia yang lebih kecil, seorang dewasa kecil yang harus diberikan objek-objek dalam ukurannya sendiri (Barthes, 2007:56).

Mainan anak-anak di Prancis sendiri diciptakan oleh orang dewasa sebagai bentuk replika kegiatan orang

dewasa pada umumnya yang berfungsi untuk miniatur anak sebagai ramalan apa yang akan dilakukan anak pada masa dewasa nanti.

Vigotsky (2010:138) menyatakan bahwa permainan adalah suatu setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Permainan merupakan bagian wajib yang harus ada di kehidupan anak dan merupakan salah satu cara untuk membentuk kepribadian anak. Permainan pada dasarnya dilakukan oleh anak untuk mencapai kesenangan sendiri dan dilakukan secara bersama – sama ataupun individu yang mempunyai berbagai macam manfaat untuk perkembangan anak mulai dari perkembangan fisik, emosional, sosial dan moral sehingga peran anak dalam permainan dapat memicu rangsangan pikiran dan fisik yang akan bekerja secara bersamaan.

Menurut Piaget (2010:138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran anak, bermain juga dapat menjadi pilihan yang

efektif karena dengan bermain anak akan merasa senang dan akan lebih tertarik dalam pembelajaran. Didalam melakoni peran dalam permainan, seorang anak akan merasa gembira sehingga mereka akan terus melakukan hal tersebut untuk mencapai kepuasan. Dengan mengalami pengalaman melalui rasa senang itulah otak kanan anak akan dengan cepat terangsang untuk membentuk suatu memori baru.

Teori Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter pertama kali dicetuskan pedagog Jerman F.W.Foerster (1869-1966). Pendidikan karakter menekankan dimensi etis-spiritual dalam proses pembentukan pribadi merupakan reaksi atas keterbatasan pedagogi natural Rousseauian dan instrumentalisme pedagogis deweyan. Selain itu, pedagogi puerosentris lewat perayaan atas spontanitas anak-anak yang mewarnai pedagogi di Eropa dan Amerika Serikat di awal abad ke-19 dirasakan semakin mencukupi lagi bagi sebuah formasi intelektual dan cultural seorang pribadi. Tujuan pendidikan, menurut Foerster adalah untuk membentuk karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial antara si subjek dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya. Karakter merupakan

sesuatu yang mengualifikasi seorang pribadi, yang memberikan kesatuan dan kekuatan atas keputusan diambilnya. Oleh karena itu, karakter menjadi semacam identitas yang mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah. Dari kematangan karakter inilah kualitas seorang pribadi diukur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif pada dasarnya adalah untuk mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa, perilaku dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Oleh karena itu peneliti terjun ke lapangan yaitu Komunitas Anak Bawang dan melakukan interaksi dengan pengelola, anggota dan pengunjung untuk mengetahui bagaimana implementasi pendidikan karakter pada anak melalui permainan tradisional. Pada penelitian ini, peneliti menyajikan hasil penelitian secara kualitatif deskriptif, yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata, gambar bukan angka-angka. Kalaupun ada angka-angka, sifatnya hanya sebagai penunjang. Data yang diperoleh meliputi transkrip interview, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi dan lain-lain.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data yang penulis gunakan untuk memperoleh data yang valid dan relevan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya melalui orang lain atau dokumen. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Sampel yang ada dipilih berdasarkan suatu kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel atau subjek dalam penelitian ini adalah pihak pengelola Komunitas Anak Bawang, anggota dan juga para pengunjung.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung, wawancara mendalam dan dokumentasi atau arsip. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi data dalam menguji keabsahan data. Sedangkan teknik analisis data yang dipakai adalah menggunakan pemilahan data, interpretasi data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Komunitas Anak Bawang merupakan komunitas yang menghimpun permainan tradisional di Kota Surakarta. Awal terbentuknya komunitas ini berawal dari program studi psikologi UNS yang ingin melakukan seminar tentang permainan tradisional. Untuk mempromosikan seminar tersebut dan untuk menggalang dana maka panitia seminar permainan tradisional melakukan promosi dengan membuka stand di Car Free Day Solo. Dengan melakukan promosi tersebut diharapkan masyarakat kota Surakarta tau mengenai akan diadakannya seminar tentang permainan tradisional. Ternyata setelah stand itu dibuka animo masyarakat Surakarta tinggi akan adanya seminar permainan tradisional. Walaupun seminar permainan tradisional sudah selesai, stand di Car Free Day Solo masih tetap berjalan sampai sekarang. Cikal bakal berdirinya Komunitas Anak Bawang dari situ yang dimana teman-teman dari program studi psikologi selalu datang yang kemudian membentuk sebuah komunitas permainan tradisional. Nama komunitas permainan tradisional dirasa sulit untuk diucapkan maka anggota komunitas tersebut mencari nama yang dirasa mudah untuk diucapkan dan mungkin dirasa familiar, maka mereka

memilih nama dengan Komunitas Anak Bawang.

Dinamakan Komunitas Anak Bawang karena permainan tradisional pada zaman sekarang ini sudah seperti tidak dianggap atau dianak bawangkan. Anak Bawang itu adalah anak kecil yang tidak dianggap dalam sebuah permainan, jadi dia dianggap terlalu kecil atau belum bisa dalam melakukan sebuah permainan. Permainan tradisional pada masa kini dianggap dipandang sebelah mata atau bisa juga dikesampingkan oleh masyarakat, maka dari itu komunitas tersebut dinamakan dengan Komunitas Anak Bawang.

Latar belakang terbentuknya Komunitas Anak Bawang itu karena pada masa sekarang permainan tradisional itu jarang dimainkan oleh anak-anak yang menyebabkan pendiri komunitas ini merasa prihatin akan kondisi anak-anak pada saat ini sehingga tercetus untuk mendirikan komunitas ini yang mencoba mengangkat kembali permainan tradisional pada masa lampau supaya bisa dinikmati dan dimainkan oleh anak-anak pada masa sekarang. Jadi misi utamanya untuk mengenalkan dan mempopulerkan kembali permainan tradisional sehingga dapat melestarikan budaya bangsa

Respon Masyarakat Terhadap Komunitas Anak Bawang

Tanggapan masyarakat komunitas anak bawang sangat baik yakni dimana masyarakat mengapresiasi tinggi adanya komunitas tersebut. Menganggap bahwa pengurus komunitas anak bawang masih bisa menyempatkan waktu untuk melakukan kegiatan sosial disela-sela kesibukan mereka. Seperti halnya kegiatan yang dilakukan secara rutin pada hari minggu di Car Free Day Solo dan kemudian kegiatan lainnya mereka juga bisa dan bahkan jika pemerintah kota meminta bantuan kepada komunitas tersebut untuk melestarikan permainan tradisional merekapun juga siap. Mereka mempunyai semangat untuk melakukan kegiatan sosial walaupun mereka dari orang psikologi. Kegiatan-kegiatan semacam itu kebanyakan dilakukan oleh orang sosial yang notabennya memang mempunyai jiwa sosial tetapi mereka yang memiliki latar belakang sebagai orang psikologi dengan sukarela melakukan kegiatan tersebut. Komunitas anak bawang tersebut jika tidak salah juga merupakan ide dari dosen psikologi.

Dengan adanya komunitas anak bawang memberi dampak positif terhadap anak-anak. Pada zaman sekarang yang merupakan era digital yang dimana pada anak-anak bisa dibidang generasi alfa yang

dimana sudah dari kecil anak mengenal apa yang namanya gadget dan pasti sudah tidak mengenal apa yang namanya permainan tradisional. Komunitas anak bawang sangat membantu sekali, dengan mereka yang tidak hanya mengadakan acara di Car Free Day tetapi juga mengisi seperti TK ataupun di taman kanak-kanak lainnya jadi anak-anak pada usia dini sudah dikenalkan dengan permainan tradisional dan sangat sekali membantu di era modern yang dimana permainan tradisional selayaknya memang tetap terus dilestarikan.

Komunitas anak bawang perlu untuk dipertahankan keberadaannya dan juga bisa dikembangkan lagi ke berbagai banyak cabang dikarenakan permainan modern pada masa sekarang ini sudah mulai menjadi candu di kalangan anak-anak dan berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Harapannya selain juga melestarikan permainan tradisional dan juga tetap mempertahankan, komunitas anak bawang juga disarankan untuk rajin membuka stan lagi dan tidak hanya pada hari minggu saat Car Free Day tetapi juga di banyak tempat lain.

Komunitas anak bawang sendiri sudah melestarikan permainan tradisional dan dapat membawa kembali kepada masa lampau. Orang dewasa pada masa sekarang juga dapat berpartisipasi bersama

dan bisa merasakan bagaimana rasanya dahulu pada zaman anak-anak saat permainan tradisional masih populer dan sering dimainkan. Seperti bermain gobak sodor dan permainan tradisional lainnya sehingga dapat mengembalikan kenangan masa lampau. Anak-anak pada zaman sekarang yang belum mengenal permainan tradisional juga dapat merasakan bermain permainan tradisional, sehingga dapat sebagai sarana interaksi dan sosialisasi yang baik bagi anak-anak untuk tetap melestarikan permainan tradisional.

Keberadaan komunitas anak bawang dirasa sangat baik dan perlu untuk dikembangkan, seperti tidak hanya ada di Car Free Day saja. Komunitas anak bawang digerakkan oleh para mahasiswa jadi jika bisa lebih baik terus untuk dikembangkan lagi dikarenakan anak-anak pada zaman sekarang memerlukan media untuk bermain secara tepat seperti dengan bermain permainan tradisional yang dimana permainan tersebut mulai redup pamornya di masyarakat dibanding permainan pada zaman sekarang yang cenderungnya menuju ke arah negatif. Jadi lebih baik komunitas semacam itu perlu dikembangkan lagi.

Peran Permainan Tradisional Terhadap Pendidikan Karakter

Dhakon

Dalam permainan tradisional dhakon ini terdapat nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil dari para pemain. Ada pelajaran berharga yang dapat diambil dari bermain permainan tradisional dhakon seperti rasa jujur dan melatih kecerdasan berhitung. Kejujuran dalam permainan tradisional ini adalah mutlak. Permainan tradisional ini mengajarkan pemain untuk disiplin dan sportivitas yang tinggi dengan cara mengisi satu demi satu masing-masing sawah dengan menggunakan satu biji saja. Sehingga tanpa dengan rasa jujur, pemain yang bermain permainan tradisional dhakon akan melakukan kecurangan dan berakibat merugikan pemain lain. Selain itu, permainan tradisional dhakon ini dapat mengasah kemampuan motorik halus anak. Permainan tradisional dhakon ini juga mengajarkan kecerdasan berhitung saat memasukkan biji di setiap lubang ataupun juga saat menghitung biji pada saat permainan usai. Oleh karena itu, pemain dhakon juga membutuhkan pertimbangan dan perhitungan yang matang.

Gasing

Permainan tradisional gasing sangat menyenangkan. Ketika melakukan

permainan gangsing, menarik tali gangsing secara cepat maka akan semakin kencang juga putarannya. Dari bermain permainan tradisional gangsing juga bisa untuk media terapi. Terapi saat memainkan permainan gangsing seperti terapi katarsis. Terapi katarsis merupakan terapi pelepasan ketegangan dan pelepasan stress. Didalam permainan tradisional gangsing, anak-anak juga diajarkan untuk melatih ketelitian. Ketelitian itu sendiri ketelitian untuk menali gangsing bambu, karena jika menalnya tidak pas maka tidak nyaman saat memainkan gangsing tersebut bahkan bisa tidak berputar dengan baik. Dalam bermain gangsing anak-anak juga mendapat manfaat seperti melatih motorik kasar anak saat anak menarik gasing tersebut. Selain itu, bermain gangsing juga dapat melatih kesabaran anak dalam menali, mengajarkan anak untuk berkompetisi dalam sebuah pertandingan gangsing.

Egrang Bambu

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan egrang adalah kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Bermain egrang juga dapat memupuk keberanian dan mengasah kemampuan keseimbangan tubuh serta koordinasi tangan dan kaki. Bermain egrang juga mengajarkan kesabaran dan ketekunan dalam berusaha belajar egrang.

Egrang bambu itu merupakan permainan tradisional yang menyenangkan sekali. Dalam bermain egrang bambu anak ditantang untuk berani berjalan dan membuat anak merasa penasaran apakah dia bisa bermain atau tidak. Dalam bermain egrang bambu anak dilatih keberanian fisiknya, berani untuk berjalan melangkah kedepan supaya tidak jatuh karena jika hanya diam berdiri menggunakan egrang maka anak akan jatuh. Selanjutnya bermain egrang bambu juga dapat melatih koordinasi antara tangan dan kaki dikarenakan bermain egrang bambu tangan dan kaki harus sinkron jika tidak maka pemain juga akan jatuh dalam permainan egrang bambu.

Lompat Tali

Permainan tradisional lompat tali mengajarkan anak untuk melatih motorik anak saat melompat. Permainan tradisional lompat tali juga mengajarkan anak untuk melakukan budaya mengantri, jadi disini untuk memainkan lompat tali anak harus bergantian satu demi satu dengan anak lainnya dan juga anak harus menunggu sabar untuk menanti giliran melompat jadi anak dibudayakan untuk mengantri.

Surakarta

Permainan tradisional ini mengajarkan anak strategi dimana dalam sebuah permainan tradisional Surakarta itu

anak harus menata biji demi biji dengan tepat supaya bisa memakan biji milik lawannya sehingga dapat memenangkan sebuah permainan tersebut.

Engklek Gunung

Permainan ini mengajak anak untuk membangun rumahnya. Atau bisa pula bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaannya. Namun bukan dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpinjak. Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan ini berasal dari Hindustan. Lalu engklek ini diperkenalkan ke Indonesia. Oleh karena itu, hampir engklek dikenal di setiap Provinsi di Indonesia walaupun dengan nama yang berbeda.

Manfaat yang didapat dalam bermain engklek seperti melatih motorik kasar. Perkembangan saraf motorik kasar yang baik akan membantu anak-anak untuk lebih aktif, daya tahan tubuh lebih kuat, serta memiliki tubuh yang lentur. Olah raga yang baik adalah yang mengandung unsur bermain. Engklek juga mengajak anak-anak untuk berolahraga sambil bermain. Bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar. Dengan bermain anak-anak bisa mengenali berbagai kondisi lingkungan di sekitarnya,

dan juga belajar berbagai macam hal, termasuk sosialisasi. Permainan tradisional engklek gunung mengajarkan anak untuk melatih motorik kasar saat melompat menggunakan satu kaki. Permainan engklek gunung juga melatih keseimbangan buat anak dikarenakan saat melakukan lompatan tidak boleh terjatuh, waktu mengambil batu juga anak tidak diperbolehkan terjatuh di area engklek. Permainan engklek gunung juga mengajarkan anak budaya mengantri dikarenakan saat memainkan engklek gunung anak harus bergantian satu demi satu untuk memainkannya dan juga membutuhkan waktu yang lama sehingga anak harus bersabar.

Upaya Melestarikan Permainan

Tradisional

Upaya melestarikan permainan tradisional dengan cara mengenalkan permainan tradisional secara rutin setiap hari minggu di Car Free Day Solo. Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan paling baik karena Car Free Day Solo merupakan kawasan yang paling banyak dikunjungi masyarakat Solo pada hari minggu. Oleh karena itu mereka memilih kawasan tersebut untuk mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat Solo yang notabennya

orang-orang yang berkunjung di Car Free Day akan melihat permainan tradisional tersebut.

Komunitas anak bawang melestarikan permainan tradisional dengan cara mengenalkan permainan tradisional tersebut di komunitas-komunitas kecil yang ada di Solo. Biasanya mereka diundang untuk bekerjasama dengan komunitas yang konsentrasinya pada pendidikan anak seperti TK ataupun komunitas yang mempunyai anak didik. Anak-anak jaman sekarang jarang sekali ada yang memainkan permainan tradisional. Dengan kegiatan tersebut anak-anak jadi bisa memainkan permainan tradisional walaupun tidak semua permainan tradisional ada atau bisa dibidang kurang lengkap koleksi permainan tradisional yang dihimpun oleh komunitas tersebut. Anak-anak bisa lebih tahu mengenai macam-macam permainan tradisional melalui kegiatan tersebut. Komunitas tersebut juga meminjamkan alat kepada anak-anak pada kegiatan tersebut dan anak-anak bisa melihat permainan tradisional dan diharapkan dengan kegiatan tersebut anak-anak juga bisa melestarikan permainan tradisional dengan cara membuat alat sendiri atau mungkin bisa membeli permainan tradisional diluar sana.

Komunitas anak bawang juga membuat sebuah buku mengenai permainan tradisional sebagai salah satu bentuk pelestarian permainan tradisional. Dengan adanya buku tersebut diharapkan para orang tua bisa mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anaknya yang dimana permainan tradisional bagus untuk perkembangan anak. Anak bisa bermain bersama teman-teman lainnya dengan bermain permainan tradisional. Anak juga bisa belajar bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan tradisional dilakukan minimal 2 orang jadi anak bisa belajar caranya berinteraksi dengan orang lain.

PEMBAHASAN

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menekankan pada pembentukan nilai-nilai karakter pada anak. Ada empat ciri dasar pendidikan karakter yang dicetuskan oleh seorang pedagog dari Jerman yang bernama FW Foerster dan juga kaitan empat ciri pendidikan karakter terhadap permainan tradisional. Kematangan keempat karakter ini yang dicetuskan oleh Foerster memungkinkan manusia melewati tahap individualitas menuju personalitas. Orang-orang modern sering mencampuradukkan antara individualitas dan personalitas, antara aku alami dan aku rohani, antara independensi eksterior dan interior. Karakter inilah yang menentukan forma seorang pribadi dalam segala tindakannya.

Pendidikan karakter menekankan setiap tindakan berpedoman terhadap nilai normatif

Anak dapat menghormati setiap norma-norma yang ada dalam masyarakat dan berpedoman pada norma tersebut. Keteraturan interior di mana setiap tindakan diukur berdasar hierarki nilai. Nilai menjadi pedoman normatif setiap tindakan. Semua tindakan yang dilakukan seseorang adalah harus berdasar norma-norma dan aturan yang berlaku dilingkungannya. Didalam sebuah permainan tradisional juga terdapat nilai dan norma yang terkandung.

Dhakon ini terdapat nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil dari para pemain. Ada pelajaran berharga yang dapat diambil dari bermain permainan tradisional dhakon seperti rasa jujur dan melatih kecerdasan berhitung. Kejujuran dalam permainan tradisional ini adalah mutlak. Permainan tradisional ini mengajarkan pemain untuk disiplin dan sportivitas yang tinggi dengan cara mengisi satu demi satu masing-masing sawah dengan menggunakan satu biji saja. Sehingga tanpa dengan rasa jujur, pemain yang bermain permainan tradisional dhakon akan melakukan kecurangan dan berakibat merugikan pemain lain. Pada umumnya permainan tradisional dhakon lebih cenderung mengarah pada penanaman nilai-nilai budi pekerti seperti rasa kejujuran pada permainan dhakon atau nilai-nilai lainnya. Selain itu semua, pada permainan tradisional dhakon juga dapat belajar nilai sosial yang tinggi melibatkan dua orang yang bukan bersifat individualistik.

Adanya koherensi membangun rasa percaya diri dan keberanian

Hal tersebut akan membuat anak menjadi pribadi yang teguh pendirian, tidak mudah terombang-ambing dan tidak takut resiko setiap kali menghadapi situasi baru. Koherensi yang memberikan anak sebuah keberanian membuat anak teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru atau takut risiko. Koherensi merupakan sebuah dasar yang membangun rasa percaya diri. Tidak adanya koherensi dapat meruntuhkan kredibilitas seseorang artinya seseorang tersebut mempunyai jiwa yang tegas, teguh pendirian, berani menghadapi segala tantangan di kehidupan dengan prinsipnya tanpa terprovokasi dengan segala sesuatu pengaruh negatif yang mungkin akan selalu membayangkannya setiap langkah hidupnya.

Dalam permainan gasing anak diajarkan untuk berkompetisi dalam sebuah pertandingan gasing. Disini anak dilatih untuk berani berkompetensi dan bersaing dengan lawannya sehingga dengan melakukan permainan tradisional ini keberanian anak akan meningkat. Anak akan dihadapkan dengan lawan bermainnya yakni mengadu gasing yang anak miliki. Dalam bermain gasing anak akan mendapat jiwa berkompetensi dan bersaing yang tinggi.

Adanya otonomi

Anak menghayati dan mengamalkan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadinya. Dengan begitu mampu mengambil keputusan mandiri tanpa dipengaruhi oleh desakan dari pihak luar. Di situ seseorang menginternalisasikan aturan dari luar

sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Ini dapat dilihat lewat penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh atau desakan pihak lain. Artinya, individu jadi lebih berani mengambil keputusan tanpa ragu dan yakin, dengan segala resiko, dan itu merupakan dampak dari koherensi juga.

Permainan tradisional dhakon mengajarkan anak ilmu manajemen ataupun mengelola yang dimana menuntut setiap anak lihai dalam menata dan mengatur alur biji sebagai harta kekayaan dan kemudian menjadi strategi yang dapat mengalahkan lawan permainannya. Pada umumnya permainan tradisional dhakon lebih cenderung mengarah pada penanaman nilai-nilai budi pekerti seperti rasa kejujuran pada permainan dhakon atau nilai-nilai lainnya. Selain itu semua, pada permainan tradisional dhakon juga dapat belajar nilai sosial yang tinggi melibatkan dua orang yang bukan bersifat individualistik. Kemudian dhakon juga mengajarkan anak untuk berbagi. Dhakon juga mengajarkan anak untuk mengatur strategi yang dimana anak dapat mengisi lubang sebanyak-banyaknya di tempat area milik anak jadi anak harus berusaha supaya menembak lubang yang dimiliki lawannya, seperti itu. Permainan tersebut dapat melatih anak untuk mengambil keputusan dengan mengatur strategi tanpa dipengaruhi oleh pihak lain.

Keteguhan dan kesetiaan

Keteguhan adalah daya tahan anak dalam mewujudkan apa yang dipandang baik. Dan kesetiaan merupakan dasar penghormatan atas komitmen yang dipilih. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna menginginkan apa yang dipandang baik. Dan kesetiaan merupakan

dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih. Setelah individu meyakini apa yang diinginkan itu baik, maka harus terwujud sebuah kesetiaan atas komitmennya untuk meyakini hal tersebut. Dalam permainan tradisional anak diajarkan untuk bersikap teguh dan berkomitmen untuk apa yang anak inginkan atau capai

Dalam permainan tradisional Dhakon terdapat lubang-lubang atau sawah dalam permainan tradisional ini yang jumlahnya masing-masing 7 di setiap sisinya pemain dapat menggambarkan hari-hari dalam satu minggu. Permainan tradisional Dhakon ini mengajarkan bagaimana menjalani fase-fase kehidupan manusia dari hari demi hari dengan bekerja, beraktivitas mengumpulkan dan mengeluarkan uang. Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, dan Sabtu. Kemudian jangan lupa untuk menyisihkan uang kita sebagai tabungan di lubang paling ujung milik pemain masing-masing pada hari minggu karena pada tabungan tersebut akan mengarahkan kita pada kebagiaan pada akhirnya. Permainan tradisional ini mengajarkan pemain untuk disiplin dan sportivitas yang tinggi dengan cara mengisi satu demi satu masing-masing sawah dengan menggunakan satu biji saja.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan terhadap analisis dimensi etis-spiritual dalam proses pembentukan karakter anak pada permainan tradisional, maka dapat disimpulkan bahwa: *Pertama*, respon masyarakat tentang adanya Komunitas Anak Bawang yakni sangat baik bahwa pengurus komunitas anak

bawang masih bisa menyempatkan waktu untuk melakukan kegiatan sosial disela-sela kesibukan mereka yang mempunyai semangat untuk melakukan kegiatan sosial walaupun mereka dari orang psikologi. Dengan adanya komunitas anak bawang memberi dampak positif terhadap anak-anak. Pada zaman sekarang yang merupakan era digital yang dimana tidak mengenal apa yang namanya permainan tradisional. Komunitas anak bawang sangat membantu sekali dalam mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional. *Kedua*, terdapat beberapa permainan tradisional yang dapat bermanfaat bagi anak dan sekaligus juga dapat membentuk karakter anak seperti dalam permainan tradisional dhakon ini terdapat nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil dari para pemain. Ada pelajaran berharga yang dapat diambil dari bermain permainan tradisional dhakon seperti rasa jujur dan melatih kecerdasan berhitung. Permainan tradisional ini mengajarkan pemain untuk disiplin dan sportivitas. Permainan tradisional gangsing bisa untuk media terapi. Terapi saat memainkan permainan gangsing seperti terapi katarsis. Terapi katarsis merupakan terapi pelepasan ketegangan dan pelepasan stress. Didalam permainan tradisional gangsing, anak-anak juga diajarkan untuk melatih ketelitian. Ketelitian itu sendiri ketelitian untuk menali gangsing bambu, karena jika menalnya tidak pas maka tidak nyaman saat memainkan gangsing tersebut bahkan bisa tidak berputar dengan baik. Dalam bermain gangsing anak-anak juga mendapat manfaat seperti melatih motorik kasar anak saat anak menarik gasing tersebut. Selain itu, bermain gangsing juga dapat melatih kesabaran anak dalam menali, mengajarkan anak untuk berkompetisi dalam sebuah

pertandingan gangsing. *Ketiga*, terdapat berbagai upaya yang dilakukan oleh komunitas anak bawang untuk melestarikan permainan tradisional seperti mengenalkan permainan tradisional secara rutin setiap hari minggu di Car Free Day Solo. Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan paling baik karena Car Free Day Solo merupakan kawasan yang paling banyak dikunjungi masyarakat Solo pada hari minggu. Oleh karena itu mereka memilih kawasan tersebut untuk mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat Solo yang notabennya orang-orang yang berkunjung di Car Free Day akan melihat permainan tradisional tersebut. b. Mengenalkan permainan tradisional tersebut di komunitas-komunitas kecil yang ada di Solo. Biasanya mereka diundang untuk bekerjasama dengan komunitas yang konsentrasinya pada pendidikan anak seperti TK ataupun komunitas yang mempunyai anak didik. Dengan kegiatan tersebut anak-anak jadi bisa memainkan permainan tradisional walaupun tidak semua permainan tradisional ada atau bisa dibilang kurang lengkap koleksi permainan tradisional yang dihimpun oleh komunitas tersebut. Anak-anak bisa lebih tahu mengenai macam-macam permainan tradisional melalui kegiatan tersebut. Komunitas tersebut juga meminjamkan alat kepada anak-anak pada kegiatan tersebut dan anak-anak bisa melihat permainan tradisional dan diharapkan dengan kegiatan tersebut anak-anak juga bisa melestarikan permainan tradisional dengan cara membuat alat sendiri atau mungkin bisa membeli permainan tradisional diluar sana.

DAFTAR PUSTAKA

Selo Soemardjan. (1988). Teori Masyarakat : Proses Peradaban Dalam Sistem Dunia Modern. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.

Simon, Fransiskus. (2008). Kebudayaan dan Waktu Senggang. Yogyakarta : Jaja Sutra.

Koentjaraningrat. (2002). Pengantar Ilmu Antropologi: Kebudayaan. Jakarta : Rineka Cipta

Abraham Francis M, Modern Di Dunia Ketiga, (Yogyakarta: PT. Mutiara Wacana yogya 1991)

Zainuddin Maliki, Rekonstruksi Teori Sosial Modern, (Yogyakarta: Gajah Mada University, 2012)

George Ritzer, Douglas J. Goodman, Teori Sosiologi Modern. (Jakarta: Prenada Media 2004)

Roland Barthes. (2007) Membedah Mitos-mitos Budaya Massa. Yogyakarta & Bandung: Jalansutra

Doni Koesoema A. (2007). Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: PT Grasindo

James Danandjaja. (1984). Folklor Indonesia. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti

Sugiyono, (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.

Moleong, Lexy J. (2010), Metodologi penelitian kualitatif, Remaja Rosdakarya, Bandung

Diah R, Rosalia D. (2016), Aku Pintar Dengan Bermain. Solo: PT Tiga Serangkai Pusaka Mandiri

