

NILAI-NILAI PEMBANGUN KARAKTER DALAM PERMAINAN ANAK TRADISIONAL USING DI BANYUWANGI

ROUDHOTUL JANNAH

*Prodi PPKn FKIP Universitas PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, 68418, Indonesia
roudhotulj15@gmail.com*

ARYA MAHDI

*Prodi Biologi FMIPA Universitas PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, 68418, Indonesia
aryamahdi0771@gmail.com*

HARJIANTO

*Prodi PPKn FKIP Universitas PGRI Banyuwangi
Banyuwangi, 68418, Indonesia*

**Diterima
Direvisi**

Abstrak – Permainan anak tradisional using di Kabupaten Banyuwangi mengalami nasib yaitu mulai jarang dimainkan oleh generasi bangsa. Sangat ironis sekali kabupaten Banyuwangi yang kaya akan seni dan budaya akan tersingkir oleh budaya asing yang masuk ke Banyuwangi. Permainan anak tradisional using merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan keberadaannya khususnya di Kabupaten Banyuwangi. Dalam permainan anak tradisional banyak mengandung nilai-nilai sebagai pembangun karakter anak bangsa. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan anak tradisional. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 18 nilai-nilai pembangun karakter yang terkandung dalam permainan anak tradisional egrang, lompat tali (*karetan/pelencatan*), egran bambu (egran jajang), lompat tali (*karetan/pelencatan*), gobak sodor (*seleondoran*), ular naga (*krupuk-krupukan*), dan engklek meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Permainan anak tradisional dimainkan anak secara musiman. Tingkat keseringan informan di desa Kemiren bermain permainan tradisional 11% dan permainan modern 89%. Sedangkan di desa Kabat permainan tradisional 12% dan permainan modern 88%. Minat informan di desa Kemiren permainan tradisional 33% dan permainan modern 67%. Sedangkan di desa Kabat permainan tradisional 41% dan permainan modern 59%.

Kata Kunci: Nilai-nilai pembangun karakter anak, permainan anak tradisional Using.

Abstract - Traditional games of Using people, the indigenous ethnic group of Banyuwangi, nowadays have become rarely played. When considering the abundant art and culture owned by the local people, this fact is very ironical. Moreover, the existence of those traditional games should be preserved from being endangered since they contain character building values. The type of qualitative by ethnographic research, then, is identifying the values implied in

Using traditional games e.g. *egrang jajang*, jump rope (*karetan/pelencatan*), *gobak sodor* (*selondoran*), dragon snake (*puk-kerupukan*) and *engklek*. The research results that there are 18 values in Using traditional Games. They are: religiosity, honesty, tolerance, punctuality, hardworking, creativity, independence, democracy, curiosity, patriotism, citizenship, accomplishment, friendliness, peace lover, book lover, respect forenvironment, compassion, and responsibility. Traditional games are played not in all season. Based on the data from the informants, it was recorded that the frequency level of Kemiren children in playing traditional games is 11% while the rest (89%) is the frequency level of playing modern games. Kemiren children interest level in playing traditional games (33%) briefly explains their higher level of interest in playing modern games (67%). Not far different from the phenomenon in Kemiren village. What happen in Kabat village speaks similar phenomenon. The frequency level of Kabat children in playing traditional games is 12% while the rest (88%) is the frequency level of playing modern games. Kabat children interest level in playing traditional games (41%) briefly explains their higher level of interest in playing modern games (59%).

Keywords: character building values, Using traditional games

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada permainan anak (Mulyani, 2016:14). Dengan perkembangan kemajuan 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.

Permainan anak tradisional using di Kabupaten Banyuwangi mengalami nasib yaitu mulai ditinggalkan oleh generasi bangsa. Sangat ironis sekali kabupaten Banyuwangi yang kaya akan seni dan budaya akan tersingkir oleh budaya asing yang masuk ke Banyuwangi. Permainan anak tradisional using merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan keberadaannya khususnya di Kabupaten Banyuwangi. Dalam permainan anak tradisional Using di kabupaten Banyuwangi terkandung nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat membangun masyarakat yang berkarakter.

Menurut Megawangi menyebutkan bahwa Pendidikan Karakter sebagai solusi dalam menjawab permasalahan negeri ini. Pendidikan karakter tidak hanya mendorong pembentukan perilaku positif anak, tetapi juga meningkatkan kualitas kognitifnya. Pengembangan karakter atau *character building* membutuhkan partisipasi dan sekaligus merupakan tanggung jawab dari orangtua, masyarakat, dan pemerintah. Sebab dengan menjadi dewasa secara rohani dan jasmani, seseorang menjadi berkepribadian yang bijaksana baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, dan masyarakat (Illiyyun, 2012).

Pada permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang dapat sebagai pembangun karakter generasi bangsa. Zaman sekarang generasi bangsa lebih banyak melakukan permainan seperti game online dengan HP, komputer/laptop, dan tablet. Hal ini menyebabkan banyak generasi bangsa tidak mengenal sama sekali permainan tradisional, permainan tradisional sebenarnya dapat menjadi sarana melatih motorik dan kognif mereka.

Berdasarkan penelitian di Harvard Universitas Amerika Serikat ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft Skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang sukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak di dukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter peserta didik sangat penting untuk ditingkatkan *soft skill* ini merupakan bagian karakter yang harus dibentuk melalui pendidikan anak usia dini sampai dengan perguruan tinggi (Wiyani, 2012:12).

Oleh karena itu, fokus dari penulisan artikel ini yaitu (1) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional eggrang (2) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional lompat tali, (3) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional ular naga, (4) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional gobak sodor (5) mengkaji nilai-nilai yang terdapat pada permainan tradisional engklek.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi. yaitu cara kerja dalam penelitian ini mendeskripsikan keadaan objek budaya atau suku tertentu berdasarkan fakta yang ada atau fenomena secara nyata dan nampak apa adanya. Sumber data dalam penelitian adalah anak-anak, remaja, orang dewasa di Kabupaten Banyuwangi yang masa kecilnya sering bermain permainan tradisional. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik dokumentasi, dan teknik wawancara. Penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan kembali semangat generasi muda dalam melestarikan permainan tradisional.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Kondisi Permainan Anak Tradisional Using Secara Umum Di Kabupaten Banyuwangi

Permainan anak tradisional Using terlahir dari budaya masyarakat Using di Banyuwangi yang saat ini mulai tergerus zaman. Permainan anak tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan anak tradisional memiliki banyak sekali nilai filosofi dan nilai edukasi sehingga secara tidak langsung mempengaruhi karakter anak. Anak merupakan aset bangsa yang nantinya berpartisipasi aktif dalam pembangunan negeri. Disisi lain permainan anak tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang harus dijaga kelestariannya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang penulis lakukan, anak-anak jarang bermain permainan tradisional seperti egran, lompat tali (*karetan/pelencatan* bahasa using Banyuwangi), ular naga (krupuk-krupukan bahasa using Banyuwangi), gobak sodor (*selodoran/selondoran* bahasa using Banyuwangi), dan engklek. Permainan tradisional tersebut dimainkan anak-anak musiman seperti bulan Agustusan atau event event tertentu.

Tabel 1. Persentase Kondisi Permainan Tradisional dan Permainan Modern

Nama Desa	Permainan Tradisional	Permainan Modern
Desa Kemiren	11%	89%
Desa Kabat	12%	88%

Tabel 1. diatas di Desa Kemiren persentase anak-anak bermain permainan tradisional 11% dan permainan modern 89%. Sedangkan di desa Kabat persentase permainan tradisional 12% dan permainan modern 88%. Ini digambarkan bahwa anak-anak lebih banyak bermain permainan modern.

Tabel 2. Minat Permainan Tradisional dan Modern

Nama Desa	Permainan Tradisional	Permainan Modern
-----------	-----------------------	------------------

	Tradisional	Modern
Desa Kemiren	33 %	67 %
Desa Kabat	41 %	59 %

Tabel 2. diatas di desa Kemiren persentase keinginan atau minat anak-anak bermain permainan tradisional 33% dan permainan modern 67%. Sedangkan di desa Kabat persentase permainan tradisional 41% dan permainan modern 59%. Karena perkembangan jaman dan kemajuan teknologi anak-anak lebih memilih permainan yang lebih praktis dan dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.

3.2. Nilai-Nilai Pembangun Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional Using di Banyuwangi

Permainan tradisional egrang, lompat tali, gobak sodor, ular naga, dan engklek terkandung nilai-nilai luhur yang pantas untuk ditransformasikan kepada anak-anak. Nilai luhur tersebut merupakan sebuah kearifan lokal yang dapat membentuk karakter pemainnya.

3.2.1. Egrang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai pembangun karakter anak dalam permainan tradisional egrang di Banyuwangi meliputi: (1) Religius, sebelum memulai permainan egrang bambu (*egran jajang*), pemain selalu mengundi pemain dengan kalimat "*hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*", berasal dari bahasa sang sekerta yang artinya dari Tuhan kembali ke Tuhan marilah kita bermain. Mengajarkan kepada pemainnya untuk berdo'a, pasrah, dan meyakini atas kekuasaan Tuhan. Dengan *hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*" pemain pasrah hasilnya urutan yang keberapa dalam permainan itu atas kekuasaan Tuhan. (2) Jujur, setiap pemain dalam permainan anak tradisional pemain di tuntutan untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati. Sikap jujur pada permainan egrang bambu (*egran jajang*) tercermin kaki pemain tidak boleh menyentuh atau jatuh ke tanah sampai tiga kali pemain dianggap kalah.

(3) Toleransi, permainan egrang bambu (*egran jajang*), yang menang menghargai pemain yang kalah begitu juga sebaliknya, dalam permainan ini tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit. (4) Disiplin, permainan egrang bambu (*egran jajang*), nilai disiplin ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain bersedia untuk mentaati aturan main yang sudah disepakati selain itu pemain bersedia mengantri menunggu giliran main; (5) Kerja keras, nilai kerja keras pada permainan egrang bambu (*egran jajang*) tercermin semangat pemain yang berusaha mencapai finish agar dapat mengalahkan pemain lainnya untuk mendapatkan kemenangan;

(6) Kreatif, pada permainan egrang bambu tercermin pada saat membuat egrang, egrang dibuat tidak asal buat tapi dibutuhkan kreativitas agar egrang yang kanan dan kiri dapat seimbang sehingga dapat digunakan untuk berjalan. (7) Mandiri, pada permainan egrang bambu tercermin pada semangatnya anak-anak untuk mandiri berjalan dengan ketekunan dan keuletan agar seimbang dan dapat berjalan; (8) demokratis, nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional egrang bambu tercermin pada awal cara memilih dan menentukan jenis permainan, semua dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. (9) Rasa ingin tahu, sebelum permainan egrang bambu (*egran jajang*) dimulai salah satu pemain menyampaikan aturan main yang sudah disepakati kepada pemain yang lain yang lainnya menyimak.

(10) Semangat kebangsaan, nilai semangat kebangsaan tercermin pemain memainkan permainan tradisional egran bambu (*egran jajang*) dengan baik, selain itu pemain juga mematuhi aturan yang permainan yang sudah disepakati. (11) Cinta tanah air, nilai cinta tanah air ini tercermin dengan melestarikan permainan egran bambu (*egran jajang*) secara tidak langsung ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia khususnya Banyuwangi. (12) Menghargai prestasi, nilai menghargai prestasi pada permainan egran bambu (*egran jajang*), tercermin setiap pemain yang kalah dapat menghargai prestasi atau kemenangan pemain lawan. (13) Bersahabat/komunikatif, nilai bersahabat/komunikatif tercermin permainan egran bambu (*egran jajang*), biasanya dimainkan oleh lebih dua anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain.

(14) Cinta damai, nilai cinta damai dalam permainan egran bambu (*egran jajang*) tercermin pemain yang kalah mengakui atas keberhasilan pemain yang menang bias memberikan ucapan selamat. (15) Gemar membaca, permainan egran bambu (*egran jajang*) dapat merangsang gemar membaca ini dapat tercermin pemain dalam permainan anak tradisional secara tidak langsung dituntut untuk berhitung. (16) Peduli lingkungan, permainan tradisional meski tidak selalu dilakukan di luar ruangan namun sangat dekat dengan unsur alam, baik dalam hal tempat atau alat alat yang digunakan. Seperti permainan egran bambu (*egran jajang*) alat yang digunakan berasal dari bambu, permainan ini biasanya dimainkan dilapangan atau halaman. (17) Peduli sosial, Permainan egran bambu (*egran jajang*) akan lebih seru jika di mainkan bersama-sama, pemain dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. (18) Tanggung jawab, pada dasarnya setiap pemain dituntut untuk bertanggung jawab atas tugas yang di embannya dalam sebuah permainan, seperti permainan egran bambu tercermin pemain yang bermain egran harus sungguh-sungguh dapat menjalankan egran dengan baik, bagi yang nilai juga harus sportif dalam memberikan penilaiannya.

3.2.2. Lompat Tali (*Karetan/Pelencatan*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai pembangun karakter anak dalam permainan tradisional lompat tali (*karetan/pelencatan*) di Banyuwangi yaitu: (1) Religius, Permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) dimulai anak-anak selalu mengundi pemain dengan kalimat "*hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*". yang artinya dari Tuhan kembali ke Tuhan marilah kita bermain. Mengajarkan kepada pemainnya untuk berdo'a, pasrah, dan meyakini atas kekuasaan Tuhan. Dengan "*hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*" pemain pasrah hasilnya urutan yang keberapa dalam permainan itu atas kekuasaan Tuhan. (2) Jujur, setiap pemain dalam permainan anak tradisional pemain di tuntut untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati. Dalam permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) pelompat tidak boleh menginjak tali karet, apabila pelompat menginjak tali karet maka berganti menjadi pemegang tali karet.

(3) Toleransi, pada dasarnya permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) untuk dapat menghargai pemain yang lain seperti yang menang menghargai pemain yang kalah begitu juga sebaliknya, dalam permainan ini tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit. Pada permainan engklek pemain harus menginjak rumah miliknya ketika sudah mendapatkan rumah dan pemain tidak boleh melakukan engklek pada rumah lawan. (4) Disiplin, nilai disiplin pada permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain bersedia untuk mentaati aturan main yang sudah disepakati selain itu pemain bersedia mengantri menunggu giliran main. (5) Kerja keras, nilai kerja

keras pada permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompati tali karet dengan berbagai macam ketinggian.

(6) Kreatif, pada permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) tercermin gerakan-gerakan permainan lompat tali bermacam-macam ada yang lompat biasa, congklak-an, lanangan, seplangan; lompat tali (*karetan/pelencatan*) bisa juga dilakukan sendiri juga tercermin dalam menganyam karet menjadi sebuah tali. (7) Mandiri, pada permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) tercermin Semangatnya anak-anak untuk mandiri melompati tali karet dengan baik. (8) Demokratis nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional lompat tali (*karetan/pelencatan*), tercermin pada awal cara memilih dan menentukan jenis permainan, semua dilakukan secara berunding atau bersusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. (9) Rasa ingin tahu, sebelum permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) dimulai salah satu pemain menyampaikan aturan main yang sudah disepakati kepada pemain yang lain yang lainnya menyimak.

(10) Semangat kebangsaan, nilai semangat kebangsaan tercermin pemain memainkan permainan tradisional lompat tali (*karetan/pelencatan*) dengan baik, selain itu pemain juga mematuhi aturan yang permainan yang sudah disepakati. (11) Cinta tanah air, nilai cinta tanah air ini tercermin dengan melestarikan permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) secara tidak langsung ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia khususnya Banyuwangi. (12) Menghargai prestasi, nilai menghargai prestasi pada permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*), tercermin setiap pemain yang kalah dapat menghargai prestasi atau kemenangan pemain lawan. (13) Bersahabat/komunikatif, nilai bersahabat/komunikatif tercermin permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*), biasanya dimainkan oleh lebih dua anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain. (14) Cinta damai, nilai cinta damai dalam permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) tercermin menentukan urutan bermain dengan melakukan undian, undian dilakukan dengan *hompimpah* atau *suit(sut)*, pemenang undian akan bermain diurutan pertama, sedangkan yang kalah akan bermain diurutan belakang; tidak marah atau emosi ketika tidak dapat melanjutkan permainan ke tahap berikutnya.

(15) Gemar membaca, permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) dapat merangsang gemar membaca ini dapat tercermin pemain dalam permainan anak tradisional secara tidak langsung dituntut untuk berhitung. (16) Peduli lingkungan, permainan tradisional meski tidak selalu dilakukan di luar ruangan namun sangat dekat dengan unsur alam, baik dalam hal tempat atau alat alat yang digunakan. Seperti permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) alat yang digunakan karet gelang yang diuntai menjadi tali dan biasanya dimainkan dilapangan atau halaman. (17) Peduli sosial, permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*), akan lebih seru jika di mainkan bersama-sama, pemain dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. (18) Tanggung jawab, pada dasarnya setiap pemain dituntut untuk bertanggung jawab atas tugas yang di embannya dalam sebuah permainan, seperti permainan lompat tali (*karetan/pelencatan*) tercermin ada yang bertugas memegang tali karet yang lainnya bertugas melompat.

3.2.3. Gobak Sodor

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai pembangun karakter anak dalam permainan tradisional gobak sodor (*selondoran*) di Banyuwangi yaitu: (1) Religius, sebelum memulai permainan gobak sodor (*selondoran*) anak-anak selalu mengundi pemain dengan kalimat "*hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*". Mengajarkan kepada pemainnya untuk berdo'a, pasrah, dan meyakini atas kekuasaan Tuhan. Dengan *hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*" pemain pasrah hasilnya urutan yang keberapa dalam permainan itu atas kekuasaan Tuhan. (2)

Jujur, setiap pemain dalam permainan anak tradisional pemain diuntut untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati. Permainan gobak sodor (*selondoran*) tercermin 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 garis penjagaan. (3) Toleransi, pada dasarnya permainan gobak sodor (*selondoran*) dapat menghargai pemain yang lain seperti yang menang menghargai pemain yang kalah begitu juga sebaliknya, dalam permainan ini tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit. Pada permainan engklek pemain harus menginjak rumah miliknya ketika sudah mendapatkan rumah dan pemain tidak boleh melakukan engklek pada rumah lawan.

(4) Disiplin, nilai disiplin pada permainan gobak sodor (*selondoran*) ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain bersedia untuk mentaati aturan main yang sudah disepakati selain itu pemain bersedia mengantri menunggu giliran main. (5) Kerja keras, nilai kerja keras pada permainan permainan gobak sodor (*selondoran*) tercermin kelompok pemain berusaha menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan kemenangan, sedangkan bagi kelompok penjaga garis tercermin dengan berusaha mengejar kelompok yang melintas untuk menyentuhnya. (6) Kreatif, pada permainan gobak sodor (*selondoran*) tercermin menggambar bidang gobak sodor (*selondoran*) ada yang menggunakan air, kapur, batu bata, ranting dan juga merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis.

(7) Mandiri, pada permainan egrang bambu tercermin pada semangatnya anak-anak untuk mandiri berjalan dengan ketekunan dan keuletan agar seimbang dan dapat berjalan. Permainan gobak sodor (*selondoran*) tercermin masing-masing pemain berusaha menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan kemenangan, sedangkan bagi pemain penjaga garis tercermin dengan berusaha mengejar pemain yang melintas untuk menyentuhnya; (8) Demokratis, nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional gobak sodor (*selondoran*), tercermin pada awal cara memilih dan menentukan jenis permainan, semua dilakukan secara berunding atau bersusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar; (9) Rasa ingin tahu, sebelum permainan gobak sodor (*selondoran*), ular naga (*krupuk-krupuk-an*), dan engklek dimulai salah satu pemain menyampaikan aturan main yang sudah disepakati kepada pemain yang lain yang lainnya menyimak. (10) Semangat kebangsaan, nilai semangat kebangsaan tercermin pemain memainkan permainan tradisional gobak sodor (*selondoran*) dengan baik, selain itu pemain juga mematuhi aturan yang permainan yang sudah disepakati.

(11) Cinta tanah air, nilai cinta tanah air ini tercermin dengan melestarikan permainan gobak sodor (*selondoran*) secara tidak langsung ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia khususnya Banyuwangi. (12) Menghargai prestasi, nilai menghargai prestasi pada permainan gobak sodor (*selondoran*), tercermin setiap pemain yang kalah dapat menghargai prestasi atau kemenangan pemain lawan. (13) Bersahabat/komunikatif, nilai bersahabat/komunikatif tercermin permainan gobak sodor (*selondoran*), biasanya dimainkan oleh lebih dua anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain. (14) Cinta damai, nilai cinta damai dalam permainan gobak sodor (*selondoran*), tercermin menentukan urutan bermain dengan melakukan undian, undian dilakukan dengan *hompimpah* atau *suit(sut)*, pemenang undian akan bermain diurutan pertama, sedangkan yang kalah akan bermain diurutan belakang; tidak marah atau emosi ketika tidak dapat melanjutkan permainan ke tahap berikutnya. (15) Gemar membaca, permainan gobak sodor (*selondoran*), dapat merangsang gemar membaca ini dapat tercermin pemain dalam permainan anak tradisional secara tidak langsung dituntut untuk berhitung

seperti dalam permainan engklek, pemain ketika melempar gancunya menghitung kotak mana yang dituju. (16) Peduli lingkungan, permainan tradisional meski tidak selalu dilakukan di luar ruangan namun sangat dekat dengan unsur alam, baik dalam hal tempat atau alat yang digunakan. Seperti permainan gobak sodor (*seleondoran*) alat yang digunakan untuk menggambar garis atau bidang kapur tulis, batu bata, ranting, air dan biasanya dimainkan di halaman terbuka. (17) Peduli sosial, permainan egrang bambu (*egran jajang*), lompat tali (*karetan/pelencatan*), gobak sodor (*selondoran*), ular naga (*krupuk-krupuk-an*), dan engklek, akan lebih seru jika di mainkan bersama-sama, pemain dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. (18) Tanggung jawab, pada dasarnya setiap pemain dituntut untuk bertanggung jawab atas tugas yang di embannya dalam sebuah permainan, seperti permainan gobak sodor (*selondoran*) pemain melakukan tugas jaga dengan baik sesuai perannya masing-masing, sebagai anggota kelompok yang menjaga garis horizontal ataupun jaga garis vertikal.

3.2.4. Ular Naga (*Krupuk-Krupuk-an*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai pembangun karakter anak dalam permainan tradisional egrang di Banyuwangi yaitu: (1) Religius, sebelum memulai permainan gobak sodor (*seleondoran*); anak-anak selalu mengundi pemain dengan kalimat “*hompimpa alaium gambreng*” atau “*suit (sut)*”. Mengajarkan kepada pemainnya untuk berdo’a, pasrah, dan meyakini atas kekuasaan Tuhan. Dengan *hompimpa alaium gambreng*” atau “*suit (sut)*” pemain pasrah hasilnya urutan yang keberapa dalam permainan itu atas kekuasaan Tuhan. (2) Jujur, setiap pemain dalam permainan anak tradisional pemain di tuntut untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati. nilai jujur pada permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*) tercermin pemain yang tertangkap pintu gerbang dengan menuruti kata hati memilih pintu gerbang yang diikuti. Sedangkan permainan engklek pemain tidak boleh menginjak atau keluar dari garis yang sudah ditentukan. (3) Toleransi, pada dasarnya permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), dan engklek untuk dapat menghargai pemain yang lain seperti yang menang menghargai pemain yang kalah begitu juga sebaliknya, dalam permainan ini tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit.

(4) Disiplin, nilai disiplin pada permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain bersedia untuk mentaati aturan main yang sudah disepakati selain itu pemain bersedia mengantri menunggu giliran main. (5) Kerja keras, nilai kerja keras pada permainan. Permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*) tercermin pemain dan induk berusaha keras melewati pintu gerbang agar tidak tertangkap. (6) Kreatif, pada permainan egrang bambu tercermin Permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*) tercermin pada saat dialog berbantahan antara induk dan gerbang ketika ada anak yang tertangkap gerbang. Dialog berbeda-beda dari stu tempat ke tempat lain meskipun satu kabupaten Banyuwangi. (7) Mandiri, pada permainan egrang bambu tercermin pada semangatnya anak-anak untuk mandiri berjalan dengan ketekunan dan keuletan agar seimbang dan dapat berjalan. Permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*) tercermin pemain yang tertangkap mampu mengambil keputusan sendiri dalam memilih diantara dua pilihan dan berdasarkan pilihannya ditempatkan dibelakang salah satu gerbang.

(5) Demokratis, nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional ular naga (*krupuk-krupuk-an*), tercermin pada awal cara memilih dan menentukan jenis permainan, semua dilakukan secara berunding atau bersusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. (6) Rasa ingin tahu, sebelum permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), dimulai salah satu pemain menyampaikan aturan main yang sudah disepakati kepada pemain yang lain yang lainnya menyimak. (7) Semangat kebangsaan, nilai semangat kebangsaan tercermin pemain memainkan

permainan tradisional, ular naga (*krupuk-krupuk-an*), dengan baik, selain itu pemain juga mematuhi aturan yang permainan yang sudah disepakati. (8) Cinta tanah air, nilai cinta tanah air ini tercermin dengan melestarikan permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), secara tidak langsung ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia khususnya Banyuwangi. (9) Menghargai prestasi, nilai menghargai prestasi pada permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), dan engklek tercermin setiap pemain yang kalah dapat menghargai prestasi atau kemenangan pemain lawan.

(10) Bersahabat/komunikatif, nilai bersahabat/komunikatif tercermin permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), biasanya dimainkan oleh lebih dua anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain. (11) Cinta damai, nilai cinta damai dalam permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*) tercermin menentukan urutan bermain dengan melakukan undian, undian dilakukan dengan *hompimpah* atau *suit(sut)*, pemenang undian akan bermain diurutan pertama, sedangkan yang kalah akan bermain diurutan belakang; tidak marah atau emosi ketika tidak dapat melanjutkan permainan ke tahap berikutnya; pemain yang kalah mengakui atas keberhasilan pemain yang menang bias memberikan ucapan selamat. (12) Gemar membaca, Permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), dapat merangsang gemar membaca ini dapat tercermin pemain dalam permainan anak tradisional secara tidak langsung dituntut untuk berhitung seperti dalam permainan engklek, pemain ketika melempar gancunya menghitung kotak mana yang dituju.

(13) Peduli lingkungan, permainan tradisional meski tidak selalu dilakukan di luar ruangan namun sangat dekat dengan unsur alam, baik dalam hal tempat atau alat alat yang digunakan. Seperti Permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*) tidak menggunakan alat khusus dan biasanya dimainkan ditempat terbuka lapangan atau halaman. (14) Peduli sosial, permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*), akan lebih seru jika di mainkan bersama-sama, pemain dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. (15) Tanggung jawab, pada dasarnya setiap pemain dituntut untuk bertanggung jawab atas tugas yang di embannya dalam sebuah permainan, seperti Permainan ular naga (*krupuk-krupuk-an*) tercermin dua orang sebagai gerbang, satu orang sebagai induk yang lainnya baris mengikuti induk. Induk dan gerbang biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara dan juga yang besar/tinggi.

3.2.5. Engklek

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan anak tradisional engklek sebagai pembangun karakter anak yaitu (1) Religius, sebelum memulai permainan egran engklek; anak-anak selalu mengundi pemain dengan kalimat "*hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*". Ternyata bahasa itu berasal dari bahasa sang sekerta yang artinya dari Tuhan kembali ke Tuhan marilah kita bermain. Mengajarkan kepada pemainnya untuk berdo'a, pasrah, dan meyakini atas kekuasaan Tuhan. Dengan *hompimpa alaium gambreng*" atau "*suit (sut)*" pemain pasrah hasilnya urutan yang keberapa dalam permainan itu atas kekuasaan Tuhan. (2) Jujur setiap pemain dalam permainan anak tradisional pemain di tuntutan untuk melakukan permainan sesuai dengan aturan main yang sudah disepakati. nilai jujur pada permainan engklek pemain tidak boleh menginjak atau keluar dari garis yang sudah ditentukan. (3) Toleransi, pada dasarnya permainan engklek untuk dapat menghargai pemain yang lain seperti yang menang menghargai pemain yang kalah begitu juga sebaliknya, dalam permainan ini tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit. Pada permainan engklek pemain harus menginjak rumah miliknya ketika sudah mendapatkan rumah dan pemain tidak boleh melakukan engklek pada rumah lawan.

(4) Disiplin, nilai disiplin pada permainan engklek ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain bersedia untuk mentaati aturan main yang sudah disepakati selain itu pemain bersedia mengantri menunggu giliran main. (5) Kerja keras, nilai kerja keras pada permainan Permainan engklek tercermin pemain selama menjalankan permainan melakukan engklek dengan satu kaki sebagai tumpuhan. (6) Kreatif, pada permainan Permainan engklek tercermin pemain dituntut untuk kreatif seperti membuat gambar bidang untuk engklek. Bentuk engklek bermacam-macam ada rumah-rumahan/menara, bulet payung, gunung-gunungan, palang merah, TV. (7) Mandiri, pada permainan Permainan engklek tercermin pada saat melakukan engklek. (8) Demokratis, nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional engklek tercermin pada awal cara memilih dan menentukan jenis permainan, semua dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. (9) Rasa ingin tahu, sebelum permainan dimulai satu orang menyampaikan aturan dalam permainan pemain lain mendengarkan.

(10) Semangat kebangsaan, nilai semangat kebangsaan tercermin pemain memainkan permainan tradisional engklek dengan baik, selain itu pemain juga mematuhi aturan yang permainan yang sudah disepakati. (11) Cinta tanah air, nilai cinta tanah air ini tercermin dengan melestarikan permainan engklek secara tidak langsung ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia khususnya Banyuwangi. (12) Menghargai prestasi, nilai menghargai prestasi pada permainan tercermin setiap pemain yang kalah dapat menghargai prestasi atau kemenangan pemain lawan. (13) Bersahabat/komunikatif, nilai bersahabat/komunikatif tercermin permainan engklek biasanya dimainkan oleh lebih dua anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain.

(14) Cinta damai, nilai cinta damai dalam permainan engklek tercermin menentukan urutan bermain dengan melakukan undian, undian dilakukan dengan hompimpah atau suit(sut), pemenang undian akan bermain diurutan pertama, sedangkan yang kalah akan bermain diurutan belakang; tidak marah atau emosi ketika tidak dapat melanjutkan permainan ke tahap berikutnya; pemain yang kalah mengakui atas keberhasilan pemain yang menang bias memberikan ucapan selamat. (15) Gemar membaca, permainan engklek dapat merangsang gemar membaca ini dapat tercermin pemain dalam permainan anak tradisional secara tidak langsung dituntut untuk berhitung seperti dalam permainan engklek, pemain ketika melempar gancunya menghitung kotak mana yang dituju.

(16) Peduli lingkungan, permainan tradisional meski tidak selalu dilakukan di luar ruangan namun sangat dekat dengan unsur alam, baik dalam hal tempat atau alat alat yang digunakan. Seperti Permainan engklek menggunakan alat yang berupa pecahan genting (*kereweng*), pecahan keramik atau batu yang bentuk pipih, sedang untuk menggambar bidangnya biasanya menggunakan ranting, batu bata, pecahan genting (*kereweng*), dan kapur tulis. (17) Peduli sosial, Permainan engklek, akan lebih seru jika di mainkan bersama-sama, pemain dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. (18) Tanggung jawab, pada dasarnya setiap pemain dituntut untuk bertanggung jawab atas tugas yang di embannya dalam sebuah permainan, seperti pada permainan engklek tercermin pemain melompat pada garis yang telah digambar dan tidak boleh melewati garis batas tertentu

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 18 nilai-nilai pembangun karakter anak dalam permainan tradisional egran, lompat tali, gobak sodor, ular naga, dan engklek di Banyuwangi yaitu: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10)semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi,

13)bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. Permainan anak tradisional dimainkan anak secara musiman.Tingkat keseringan informan di desa Kemiren bermain permainan tradisional 11% dan permianan modern 89%. Sedangkan di desa Kabat permainan tradisonal 12% dan permianan moder 88%. Minat informan di desa Kemiren permainan tradisonal 33% dan permiannan modern 67%. Sedangkan di desa Kabat permainan tradisional 41% dan permainan modern 59%.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgments*)

Penulis dengan kerendahan hati ingin menghaturkan terima kasih kepada : 1) LLDIKTI yang telah memberi dana Hibah DRPM Penelitian Dosen Pemula, sehingga kami dapat melaksanakan penelitian ini dengan lancar; 2) Rektor Universitas PGRI Banyuwangi yang selalu memberi spirit dan dorongan dalam pelaksanaan Penelitian ini; 3) Dekan FKIP yang telah menyediakan fasilitas sehingga membantu kelancaran Penelitian ini; 4) Mahasiswa PPKn UNIBA yang senantiasa membantu penulis selama penelitian; dan 5) pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.

Daftar Pustaka

- Djoyomartono. (1998). Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Illiyun, N. N. (2012). Pendidikan Karakter, Sebuah Agenda Perbaikan Moral Bangsa. Diakses 25 Pebruari 2017
- Iswinarti.____. Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang: UMM Press Malang
- Koentjaraningrat. (1992). Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Moleong, Lexy. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyani, Novi. (2016). Super Asyik Permaianan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta : Diva Press
- Nugrahastuti, Eka; Puspitaningtyas, Endah; Puspitasari, Mega; Salimi, Moh. (2016). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional”Salimihttp://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8942/6503
- Retnaningdyastuti, Ismatul Khasanah, Venty, “Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional”
http://kimpariwara-desakalimalang.blogspot.com/2014/10/pembentukan-karakter-anak-melalui.html
- Retnaningdyastuti, Ismatul Khasanah, Venty, “Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional”
http://kimpariwara-desakalimalang.blogspot.com/2014/10/pembentukan-karakter-anak-melalui.html
- Siagawati, M, Wiwin, D. P, Purwati. (2007). Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor. Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi
- Suryadi. (2013). Kementrian Pendidikan nasional: Strategi pembelajaran Pendidikan karakter. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Tim Playplus Indonesia. (2016).Ensiklopedia: Permainan Tradisional Anak Indonesia. Erlangga
- Wiyani, Novan Ardy.(2012). Pendidikan Karakter berbasis Iman dan Takwa. Yogyakarta:Teras