




Article

Revitalisasi Pendidikan Karakter melalui Dolanan Anak Guna Mewujudkan Generasi Sadar Budaya

Elvara Norma Aroyandini¹, Suwanto², & Nur Hamid³

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

³Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Semarang, Indonesia

Article Info	ABSTRACT
Article History: Received: 2021-02-03 Revised: 2021-02-20 Accepted: 2021-03-02	<p>This article aims to (1) explain the implementation of characters education through <i>dolanan anak</i> (traditional games for children) and (2) analyze the character values contained in <i>dolanan anak</i>. Type of this writing is an qualitative-descriptive explorative writing with the characteristic is pure research, to develop scientific or theoretical disciplines. The data source is the form of various relevant documents that were collected through the library research technique and analyzed using the content analysis model. Based on the discussion, it can be concluded that (1) Character education through <i>dolanan anak</i> can be carried out through various types of <i>dolanan anak</i> by internalizing the character values and (2) The values of character education in <i>dolanan anak</i> include honesty, responsibility, working together, discipline, creative, and hard working, where these values can be actualized in character education to create a culturally conscious generation.</p>
Keywords: Character Education; <i>Dolanan Anak</i> ; Culturally Conscious.	
Informasi Artikel	ABSTRAK
Kata Kunci: Pendidikan Karakter; Dolanan Anak; Sadar Budaya.	<p>Penulisan artikel ini bertujuan untuk (1) menjelaskan pelaksanaan pendidikan karakter melalui dolanan anak dan (2) menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam dolanan anak. Jenis penulisannya adalah eksploratif yang bersifat kualitatif-deskriptif dan bercorak <i>pure research</i> dengan tujuan untuk mengembangkan disiplin ilmu atau disiplin-teoritik. Sumber datanya berupa berbagai dokumen yang relevan yang dikumpulkan melalui teknik <i>library research</i> dan dianalisis menggunakan model <i>content analysis</i>. Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) Pendidikan karakter melalui dolanan anak dapat dilaksanakan melalui berbagai jenis dolanan anak (permainan tradisional) dengan menginternalisasikan nilai-nilai karakternya, (2) Nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak diantaranya jujur, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, kreatif, dan kerja keras, dimana nilai-nilai tersebut dapat diaktualisasikan dalam pendidikan karakter untuk mewujudkan generasi sadar budaya.</p>
Publishing Info	Copyright © 2021 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License .
<p>✉ Corresponding Author: (1) Elvara Norma Aroyandini, (2) Pendidikan Biologi-S2, (3) Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, (4) Jln. Colombo Yogyakarta No. 1, Karang Malang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia 55281 (5) Email: elvaranorma.2019@student.uny.ac.id</p>	

Pendahuluan

Kemajuan Sains dan Teknologi yang menjadi ciri era globalisasi menuntut seluruh negara di dunia, tak terkecuali negara Indonesia untuk mendidik atau mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu. Pendidikan merupakan sarana penting dalam upaya mempersiapkan SDM bermutu tersebut. Hal ini sebagaimana dituliskan oleh cendekiawan Schumacher (2014) dalam esainya berjudul “*Small is Beautiful*”, bahwa pendidikan merupakan sumber daya terbesar, sehingga pendidikan menjadi bagian fundamental dalam penguatan SDM, sebagaimana diungkapkan oleh Sumarni (2011), bahwa pendidikan menjadi salah satu upaya paling strategis dalam menciptakan SDM yang berkualitas.

Pendidikan tidak hanya berperan dalam penguatan SDM, tetapi juga menjadi faktor utama dalam membangun karakter bangsa. Meskipun begitu, fakta menunjukkan bahwa pendidikan Indonesia masih dikategorikan dalam tingkat yang rendah. Survey United Nations Development Programme (UNDP) pada tahun 2016 menyebutkan bahwa indeks pendidikan Indonesia adalah 0,492. Indeks tersebut masih jauh berada di bawah Thailand dengan indeks 0,538, Jepang dengan indeks 0,675, dan Amerika Serikat dengan indeks 0,850. Bahkan, data survey The Learning Curve, Indonesia menduduki posisi akhir dari 40 negara (Pearson, 2013).

Sementara itu, Indonesia oleh dunia internasional masyhur akan kekayaan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Hal positif tersebut tercermin dalam setiap interaksi, tingkah laku, maupun tatanan negara. Seiring dengan berkembangnya zaman, nilai-nilai luhur budaya semakin terkikis dan digeser oleh berbagai budaya asing yang masuk bersamaan dengan hadirnya teknologi canggih seperti *smartphone* dan internet dimana sering disalahgunakan mengakses konten-konten negatif (Praheto, 2016).

Akibatnya, berbagai kasus degradasi moral mulai dari mencontek, tawuran antar-pelajar, penyalahgunaan narkoba, seks beresiko, hingga Korupsi Kolusi dan Nepotisme (KKN) marak terjadi di Indonesia. Persoalan tersebut, tentunya jangan dibiarkan berlarut-larut. Mengingat apabila telah mengakar kuat, maka hal tersebut akan semakin menyulitkan Indonesia dalam prosesnya menjadi negara yang maju, mengingat karakter merupakan salah satu aspek penting dalam memajukan suatu negara (Sudrajat et al., 2015). Karakter juga menjadi indikator penting dalam kesuksesan pendidikan.

Maka dari itu, harus segera ada upaya yang mampu merevitalisasi *character building* bangsa Indonesia, sehingga mampu mengembalikan nilai-nilai karakter bangsa ini bersumber pada nilai-nilai luhur budayanya. Menurut Imam Ghozali dalam Muslih (2011) karakter sangat erat kaitannya dengan akhlak, yang berarti sikap spontan manusia ataupun sikap yang telah menyatu dalam diri manusia, sehingga secara otomatis akan terekspresikan, tanpa perlu berfikir kembali. Hal tersebut artinya, pembentukan karakter tidak hanya sebatas pada pengetahuan, tetapi juga diaplikasikan dalam perbuatan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari, sehingga di masa mendatang akan menjadi suatu kebiasaan (*habit*) atau karakter yang melekat pada diri anak hingga mereka dewasa. Karenanya, pendidikan karakter sebaiknya dibiasakan sejak anak berusia dini, salah satunya yaitu melalui dolanan anak atau permainan tradisional (Sari, 2016).

Dolanan anak dipilih menjadi solusi di dalam mengatasi degradasi karakter, karena sarat mengandung nilai-nilai karakter positif yang akan berdampak pada pembentukan karakter anak. Dolanan anak pada pelaksanaannya juga dilakukan secara terus-menerus, sehingga diharapkan berbagai karakter baik akan terbentuk. Selain itu, dolanan anak di era

modern ini menjadi semakin langka di masyarakat, karena telah tergantikan dengan berbagai *gadget* canggih, seperti *smartphone*, laptop, ipad, tablet, dan lain sebagainya (Rosmiati, 2014; Sari, 2016). Sementara, banyak kalangan anak menggunakan *gadget*-nya untuk *game online*. Padahal *game online* memberikan dampak yang negatif, seperti pemborosan waktu, malas belajar, dan kecanduan (Ariantoro, 2016; Doni, 2018; Ismi & Akmal, 2020)

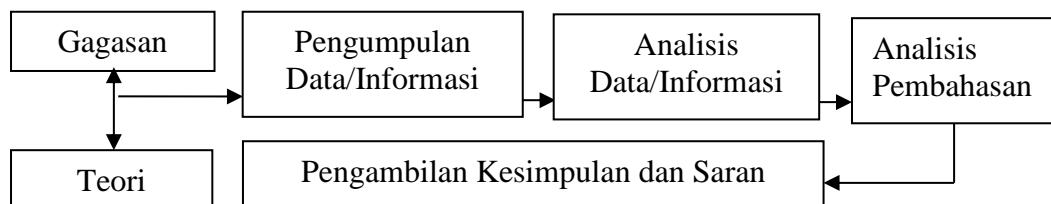
Sebuah penelitian terhadap anak usia pra-sekolah menunjukkan bahwa 100 persen dari responden mengoperasikan *gadget*nya untuk bermain *games*, baik itu secara online maupun melalui aplikasi (Sari, 2016). Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa hampir seluruh anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan *gadget*, dimana penggunaannya mayoritas untuk bermain *game*. Pergantian dari dolanan menuju *games* ini pada dasarnya malah justru menjadikan anak akan sulit berinteraksi, individualis, dan jarang sekali melakukan aktivitas menyenangkan di luar rumah (Murtiningsih, 2004).

Melihat fakta tersebut, maka dolanan anak seperti *gobak sodor*, *lompat tali*, *cublak-cublak suweng*, *cim-ciman*, *dakon*, *petak umpet* dan sebagainya dianggap menjadi salah satu solusi strategis yang dimungkinkan dapat merevitalisasi karakter bangsa Indonesia, sehingga dapat menjadi generasi yang sadar akan budayanya sendiri. Hal ini sebagaimana penelitian sebelumnya, diantaranya yaitu penelitian Anggraeni & Dewi (2018) yang menyimpulkan bahwa dolanan anak mengandung berbagai nilai karakter, dimana hilangnya dolanan anak akan berdampak buruk pada berkurang atau lunturnya kecintaan dan kesadaran anak terhadap budayanya sendiri. Kemudian, beberapa penelitian di antaranya Wahid & Saddhono (2017), Sukamto, dkk. (2018), dan Ariesta (2019) yang menyebutkan bahwa beberapa dolanan anak seperti *Cublak-Cublak Suweng* sarat nilai religiositas, nasionalis, dan sosial. Maka dari itu, dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk (1) menjelaskan pelaksanaan pendidikan karakter melalui dolanan anak, serta (2) menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Metode

Jenis Penulisan

Jenis penulisannya adalah eksploratif dengan sifat kualitatif-deskriptif dan dengan corak pure research atau penelitian murni, yaitu penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan dalam lingkup teoritis. Adapun tahapan penulisannya ditunjukkan oleh Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Penulisan

Tahapan penulisan diawali dari berbagai permasalahan terkait dekadensi karakter di antaranya disebabkan karena pengaruh *game online*. Kemudian peneliti membuat gagasan terkait implementasi pendidikan karakter berbasis dolanan anak yang dikuatkan beberapa teori. Selain itu juga ditunjang dengan data/informasi yang kemudian dianalisis terkait nilai-

nilai pendidikan karakter berbasis dolanan anak. Terakhir kemudian ditarik kesimpulan dan rekomendasi.

Fokus Penulisan

Fokus penulisan karya tulis ilmiah ini, ialah menggali berbagai nilai-nilai pendidikan karakter melalui dolanan anak yang dapat diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik keluarga, lingkungan bermain, maupun, sekolah.

Sumber Data

Sumber data berupa setidaknya 7 buah buku, 3 buah majalah, dan 21 jurnal serta dokumen-dokumen sejenis yang relevan dengan tema penulisan dan dapat dijadikan pendukung dalam penyelesaian karya tulis ini.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan teknik penulisan kepustakaan (*library research*) yang dikuatkan oleh analisis terhadap kajian atau penelitian yang mendukung.

Analisis Data

Analisis data menggunakan model *content analysis* dan eksplorasi, yaitu analisis tekstual dalam studi pustaka dengan cara melakukan investigasi terhadap isi dalam berbagai penelitian yang memiliki relevansi dengan penulisan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Masalah

Dewasa ini kasus tindak kekerasan terhadap anak menjamur di Indonesia. Beberapa diantaranya yaitu kasus pembunuhan yang dialami seorang siswa SD di Jakarta serta siswi MIN di Aceh merupakan dua diantara puluhan ribu kasus kekerasan terhadap anak di Indonesia. Selain itu, kasus perundungan dan kekerasan jenis lainnya juga marak terjadi di sekolah, baik dilakukan secara fisik, mental, maupun psikisnya (*Media Indonesia*, 27/8/2017). Sumber krisis multi-dimensional degradasi moral tersebut ialah bentuk dari krisis identitas serta bukti gagalnya pembentukan karakter bangsa (Agung, 2011)

Selain itu, fakta menunjukkan bahwa kasus kekerasan maupun kenakalan yang melibatkan anak, baik anak dalam posisi sebagai pelaku kekerasan maupun korban kekerasan semakin banyak jumlahnya. Data terbaru pada tahun 2020 yang dirilis oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menunjukkan bahwa selama bulan Januari hingga Juni 2020, setidaknya terdapat 1.319 kekerasan terhadap anak laki-laki dan 3.296 kekerasan terhadap anak perempuan. Jika dirincikan, kekerasan tersebut terdiri atas 50% kasus kekerasan seksual, 22% kasus kekerasan fisik, 19% kasus kekerasan psikis, 7% kasus penelantaran, 1% tindak pidana perdagangan dan 1% eksploitasi (Kamil, 2020).

Mengingat hal tersebut, pendidikan karakter tentu sangat diperlukan untuk menekan tingginya degradasi moral tersebut. Apabila melihat sejarah, sebenarnya pendidikan karakter sudah dilakukan sejak lama di Indonesia. Misalnya, kebijakan pendidikan kewarganegaraan yang diterjemahkan dalam bentuk P-4. Kemudian yang terbaru, hadirnya kurikulum 2013 (K-13) yang digagas oleh Mendikbud, Muhammad Nuh. Namun, dampaknya belum signifikan dalam menyelesaikan persoalan dekadensi moral. Indikatornya kasus-kasus kenakalan pelajar masih marak. Belum lagi ditambah penggunaan *smartphone* bukan untuk pembelajaran melainkan *game online*. Di antara asumsinya ialah pendidikan karakter yang dicanangkan belum mengarah ke pendekatan holistik, melainkan masih parsial (Mujahidah, 2015).

Indonesia merupakan negara heterogen yang kaya beragam warisan budaya (*heritage*), diantaranya ialah berbagai jenis dolanan anak. Masing-masing daerah memiliki ciri khas tertentu dolanan anak seperti *benthik*, *gobak sodor*, *jamuran*, dan lain sebagainya. Dolanan anak tersebut dahulu sering dimainkan anak-anak, terutama di desa atau kampung. Namun kini, seiring dengan kemajuan teknologi yang menghasilkan berbagai produk permainan serba instan, membuat dolanan anak makin ditinggalkan peminatnya. Beberapa di antaranya bahkan telah punah ditelan zaman. Padahal, dolanan anak sarat nilai-nilai karakter. Oleh karenanya, sangat cocok jika dolanan anak digunakan sebagai media pendidikan karakter (Rosmiati, 2014).

Pendidikan Karakter Dolanan Anak

Ismuha et al. (2016) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses melakukan bimbingan terhadap anak muda untuk mempunyai kemampuan menjadi orang dewasa dan mampu menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan. Oleh karenanya pendidikan harus memberikan siswa pada pengetahuan yang dipelajari, keterampilan yang harus dilatih, dan nilai karakter yang harus dijalani. Pendidikan merupakan syarat mutlak sebelum melakukan modernisasi ataupun pembaharuan. Beberapa ahli pendidikan juga menyatakan bahwa pendidikan merupakan kunci pembuka modernisasi (Hadi, 2014). Maka dari itu, peningkatan mutu pendidikan harus diusahakan, sehingga akan tercapai pembaharuan dan kemajuan bangsa.

Adapun tentang karakter, Thomas Lickona (Marzuki, 2011) secara terminologis mendefinisikannya sebagai “*a reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way*”. Karakter yang mulia (*good character*) diantaranya terdiri atas pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*) yang menimbulkan komitmen terhadap kebaikan (*moral feeling*), dan pada akhirnya benar-benar (*moral behaviors*) serta keterampilan. Lebih lanjut ditegaskan bahwa karakter merupakan perwujudan akan perkembangan positif manusia sebagai pribadi, baik dalam ranah intelektual, sosial, emosional, maupun etis atau karakter.

Istilah karakter, kepribadian, dan watak seringkali digunakan secara bertukar. Meskipun begitu, dengan jelas Allport menunjukkan bahwa istilah watak berarti normatif dan etis. Lebih lanjut juga dijelaskan bahwa *character is personality evaluated and personality is character devaluated*. Artinya, watak merupakan kepribadian yang dinilai dan kepribadian adalah watak yang dinilai (Majid & Andayani, 2012). Referensi lain memaknai karakter sebagai suatu nilai-nilai universal perilaku manusia yang terdiri atas seluruh aktivitas kehidupan, baik yang hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, diri sendiri, maupun lingkungan sekitar, dimana perwujudannya yaitu dalam ranah sikap, perasaan, perkataan, pikiran, dan perbuatan yang berlandaskan pada norma-norma yang berlaku (Suyadi, 2013). Kajian lainnya memaknai karakter sebagai suatu *both a rooted and*

developing discipline, yaitu suatu disiplin yang berakar dan juga berkembang, (Berkowitz & Bier, 2007; Berkowitz & Hoppe, 2009).

Berdasarkan kedua kata tersebut, pendidikan karakter merupakan suatu proses untuk menuntun siswa agar menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, dan karsa. Pendidikan karakter juga dimaknai sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, moral, dan watak. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk melakukan aktivitas kebaikan dalam kehidupan sehari-hari (Samani & Hariyanto, 2013). Pendidikan karakter memiliki peran yang penting dalam membangun identitas anak-anak dan remaja serta menjadi intervensi khusus (*distinctive intervention*) dalam ranah pendidikan pemuda dan sosialisasi (Pattaro, 2016).

Aktivitas dan tujuan-tujuan pendidikan salah satunya dapat dimasukkan dalam kegiatan permainan (Wildensyah, 2012). Permainan merupakan salah satu hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, terlebih anak-anak. Permainan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu permainan tradisional atau dolanan anak dan permainan modern. Dolanan anak ialah permainan turun-temurun, memiliki nilai-nilai luhur yang dapat diwariskan kepada generasi penerus. Sedangkan, permainan moderen merupakan permainan yang menggunakan media elektronik (Balai Bahasa DIY, 2014). Permainan tradisional dapat menjadi suatu media pembelajaran yang dapat menghilangkan sekat antara prose belajar dengan proses bermain (Wildensyah, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan karakter melalui dolanan anak dapat dimaknai sebagai suatu proses pembelajaran untuk menjadi manusia seutuhnya yang memiliki karakter dalam dimensi hati, pikir, raga, dan karsa melalui berbagai jenis dolanan anak atau permainan tradisional dengan menginternalisasikan nilai-nilai karakternya. Pendidikan karakter melalui dolanan ini diharapkan mampu jadi solusi strategis dalam mengikis berbagai persoalan dekadensi moral bangsa.

Nilai–Nilai Karakter dalam Dolanan Anak

Berbagai nilai karakter yang dapat ditumbuhkan melalui dolanan anak dan dapat diterapkan dalam pendidikan di antaranya:

Jujur

Karakter jujur terbentuk misalnya pada saat anak-anak memainkan dolanan *gobak sodor* sebagaimana ditunjukkan oleh Gambar 2. Permainan ini membagi peserta permainan dalam dua tim, yaitu tim penjaga yang harus berjaga-jaga di lapangan serta berusaha keras menghalang-halangi tim yang kedua, yaitu tim pemain, agar tidak dapat lolos ke baris terakhir lapangan. Apabila pemain tersentuh tubuhnya oleh penjaga, maka pemain akan dinyatakan kalah. Sikap jujur sebagai pemain akan terlihat apabila saat tubuhnya tersentuh oleh penjaga, ia mengakui kealahannya, sementara sikap jujur penjaga akan terlihat dari caranya menjaga, yaitu supaya tidak sampai keluar dari garis penjagaan yang telah ditentukan (Nugrahastuti, 2016).



Gambar 2. Anak-anak sedang bermain *Gobak Sodor* (<http://ngunut-playen.desa.id>)

Dolanan anak lainnya yang juga dapat digunakan untuk melatih kejujuran anak ialah *dakon* sebagaimana ditunjukkan oleh Gambar 3, dimana pemain harus memasukkan kerikil pada setiap lubang yang telah disediakan, tanpa ada satu lubangpun yang terlewat. Pemain juga harus mengisi salah satu lubang yang menjadi lumbung penyimpanannya, hanya dengan satu kerikil saja. Selain itu, dalam dolanan *gatheng* dimana dua orang anak dihadapkan dengan kerikil-kerikil yang tersebar di atas lantai. Anak mengambil satu persatu kerikil tetapi tidak boleh menyentuh kerikil yang lain dengan bola pejal yang berukuran kecil. Sikap jujur terlihat saat anak mengambil kerikil, karena saat kerikil lain ikut tersentuh saat suatu kerikil diambil, maka anak akan dinyatakan kalah. Selain itu, kejujuran juga terlihat pada saat anak menghitung jumlah kerikil yang didapatkan, dimana anak harus mengatakan yang sebenarnya, tanpa melebih-lebihkan (Sutejo, 2017).



Gambar 3. Anak perempuan bermain *dakon* (<http://www.timlo.net>)

Tanggung Jawab

Hampir seluruh dolanan anak mengajarkan untuk bertanggung jawab. Hal ini karena dolanan anak akan memberikan konsekuensi terhadap *kekalahan* atau kemenangan, sehingga anak harus berani untuk bertanggung jawab atas perbuatan yang telah dilakukannya. Apabila dalam permainan *cublak-cublak suweng* (Gambar 4), dimana “Pak Empo” yang berjaga di tengah dan dikelilingi oleh pemain yang lain salah dalam menunjuk orang yang akan bertugas membawa anting, maka Pak Empo harus bertanggung jawab untuk tetap berada di tengah-tengah dan kembali menjalankan tugasnya sebagai pemain yang harus menebak salah satu pemain yang sedang membawa anting. Akan tetapi, jika Pak Empo berhasil menunjuk pembawa anting dengan benar, maka pemain yang ditunjuk bertanggung jawab menggantikan posisi dan juga menjalankan tugas sebagai Pak Empo (Nugrahastuti, 2016).



Gambar 4. Anak-anak bermain *Cublak-Cublak Suweng*
(Youtube/Aziz Perwiratama)

Kerja Sama

Hampir semua dolanan anak mengajarkan untuk bekerja sama, mengingat dolanan anak tidak akan bisa untuk dimainkan secara individu, sehingga seorang anak pasti akan mengajak teman-temannya untuk bermain bersama. Hal tersebut tentu akan melatih kemampuan dalam interaksi dan jiwa sosial anak dengan lingkungannya. Selain itu, juga akan terbentuk kerja sama antara anak dengan timnya, sehingga dapat menjadi tim yang menang. Hal ini misalnya terlihat dalam permainan *gobak sodor* (Gambar 2), dimana tim pemain bekerja sama untuk dapat menembus garis finis, serta tim penjaga yang berusaha menghalangi tim pemain agar tidak dapat menembusnya. Tanpa kerja sama, mustahil pemain akan mampu mencapai garis finis dan penjaga akan mampu menghalangi pemain (Sutejo, 2017).

Disiplin

Disiplin atau taat pada peraturan juga merupakan karakter yang dilatih pada semua dolanan anak yang ada. Hal ini karena semua dolanan tersebut memiliki aturan-aturan yang harus ditaati oleh setiap pemain. Jika tidak disiplin terhadap peraturan yang ada, maka tentu akan dikeluarkan dari permainan, dikucilkan oleh teman-temannya dan bahkan tidak diperbolehkan untuk mengikuti dolanan pada hari-hari yang lainnya. Hal tersebut tentu akan dihindari oleh anak, karena setiap anak tentu ingin selalu bermain bersama teman-temannya. Maka dari itu, ia akan tetap menaati peraturan yang berlaku, sehingga sikap disiplin anak terbentuk, baik terhadap peraturan dolanan maupun peraturan-peraturan lain, seperti tata tertib sekolah, etika di dalam masjid, dan sebagainya (Sari, 2016).

Kreatif

Karakter kreatif atau mampu untuk menciptakan sesuatu tercermin dalam berbagai dolanan, yaitu seperti *cublak-cublak suweng* (Gambar 4) yang mengharuskan anak untuk mencari pengganti biji *uwer* yang saat ini sulit untuk ditemukan. Dolanan *Engklek* yang membuat anak berfikir untuk mencari pengganti kapur yang digunakan untuk menggambar area dolanan, tetapi sulit untuk didapatkan karena siswa harus membeli dengan harga yang “mahal”. *Bedhil-bedhilan* yang mengharuskan anak menciptakan *bedhil* atau tembak dari bambu yang merupakan syarat utama terlaksananya dolanan. Dolanan *egrang* yang menuntut anak untuk membuat *egrang* yang terbuat dari 2 batang kayu atau bambu yang masing-masing punya pijakan, sehingga dapat digunakan untuk berjalan. *Dakon* yang mengharuskan anak membuat papan berlubang atau perangkat lain yang dapat digunakan untuk meletakkan kerikil. Kemudian *jaranan* yang mengharuskan siswa membentuk *gedheg* atau anyaman bambu menjadi berbentuk jaran dan menghiasnya menjadi lebih menarik (Lusiana, 2012). Dolanan engklek, bedhil-bedhilan dan egrang ditunjukkan oleh Gambar 5 berikut.



Gambar 5. (Kiri ke kanan) Dolanan *Engklek*, *bedhil-bedhilan* dan *egrang*
(<http://www.hipwee.com>, <http://www.priyosport07.wordpress.com>, dan <http://www.kabare.id>)

Kerja Keras

Berbagai dolanan yang melatih kerja keras anak yaitu *petak umpet* atau *cim-ciman* sebagaimana ditunjukkan oleh Gambar 6, dimana anak harus berusaha keras untuk menemukan persembunyian temannya dan berlari kencang untuk menuju pos utama dan

mengatakan “cim” dan menyebutkan nama pemain yang telah ditemukan, sehingga pemain yang ditemukan tersebut akan berada pada posisi penjaga pos. Dolanan *Layang-layang* sebagaimana ditunjukkan oleh Gambar 6 yang menuntut anak untuk bisa menerbangkan layang-layang atau dalam bahasa Jawa cara *ngumbulke (ngulukke)* dengan berbagai teknik yang tidak mudah.



Gambar 6. Dolanan *cim-ciman* dan *layang-layang*
(<http://www.hipwee.com> dan <http://www.idntimes.com>)

Egrang yang mengharuskan anak menaiki tumpuan dan juga berjalan dengan egrang pada jarak yang telah ditentukan. *Balap karung* yang mengharuskan anak melompat dengan cepat sepanjang garis yang ditentukan dan berusaha sampai pada garis finis dengan waktu yang sangat cepat. Lalu *kasti* yang menuntut anak yang berada pada ‘pos 1’ untuk menepak bola dengan sekencang-kencangnya, anak yang berada pada ‘pos 2, untuk berlari ke ‘pos 3’ tanpa dikenai bola oleh lawan dan seterusnya (Lusiana, 2012). Dolanan *balap karung* dan *kasti* ditunjukkan oleh Gambar 7 sebagai berikut.



Gambar 7. Dolanan Balap Karung dan Kasti
(<http://www.liputan6.com> dan <http://metrojambi.com>)

Berbagai nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak tersebut tentu sangat strategis untuk diinternalisasikan dalam pembelajaran menyenangkan dalam keseharian, baik dalam keluarga, lingkungan bermain, maupun lingkungan sekolah. Harapannya dengan adanya pendidikan karakter melalui dolanan anak akan mampu mengurangi berbagai persoalan degradasi moral seperti kenakalan remaja. Selain itu juga, lambat laun generasi bangsa ini akan tumbuh rasa cinta terhadap budayanya sendiri yang akhirnya sadar budaya akan kukuh. Demikian juga yang tidak kalah penting kelestarian dolanan anak dapat terjaga.

Simpulan

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan (1) Pendidikan karakter melalui dolanan anak dapat dimaknai proses pembelajaran untuk membentuk anak agar menjadi manusia seutuhnya yang memiliki karakter dalam dimensi hati, pikir, raga, dan karsa melalui berbagai jenis dolanan anak (permainan tradisional) dengan menginternalisasikan nilai-nilai karakternya, (2) Nilai-nilai pendidikan karakter dalam dolanan anak, seperti jujur, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, kreatif, dan kerja keras. Nilai-nilai tersebut dapat diaktualisasikan dalam pendidikan karakter untuk mewujudkan generasi sadar budaya, yaitu cinta terhadap budaya lokal seperti dolanan anak serta turut serta melestarikannya.

Referensi

- Agung, L. (2011). Character Education Integration In Social Studies Learning. *International Journal of History Edu*, 12(1), 392–403. <https://doi.org/http://doi.org/10.17509/historia.v12i2.12111>
- Anggraeni, N. P. L., & Dewi, K. A. P. (2018). Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–6.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1(June), 45–50.
- Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Ilmu Budaya Cakrawala*, 7(2), 188–192.
- Balai Bahasa DIY. (2014). *Berita Pustaka:Informasi Kepustakaan*. Balai Bahasa DIY.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2007). What Works in Character Education. *Journal of Research in Character Education*, 5(1), 29–48.
- Berkowitz, M. W., & Hoppe, M. A. (2009). Character education and gifted children. *Journal of High Ability Studies*, 20(2), 131–142. <https://doi.org/10.1080/13598130903358493>
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online bagi Penggunaanya. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 6–13.
- Hadi, S. (2014). K.H. A. Wahid Hasyim dan Konsep Pendidikan Islam. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(1), 33–46.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Ismuha, Khairudin, & Djailani, A. (2016). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru pada SD Negeri Lamklat Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Administrasi Pendidikan, Program Pascasarjana Unsyiah*, 4(1), 10–24.
- Kamil, I. (2020, August 12). Kementerian PPPA Catat Ada 4.116 Kasus Kekerasan Anak dalam 7 Bulan Terakhir. *Kompas*.

- <https://nasional.kompas.com/read/2020/08/12/15410871/kementerian-pppa-catat-ada-4116-kasus-kekerasan-anak-dalam-7-bulan-terakhir?page=all#:~:text=Berdasarkan sistem informasi online perlindungan,laki-laki menjadi korban kekerasan.>
- Lusiana, E. (2012). *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran melalui Permainan Tradisional Jawa pada Anak Usia Dini di Kota Pati*. Universitas Negeri Semarang.
- Majid, A., & Andayani, D. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Marzuki. (2011). *Prinsip Dasar Akhlak Mulia: Pengantar Studi Konsep-Konsep Dasar Etika dalam Islam*. Debut Wahana Press-FISE UNY.
- Mujahidah. (2015). Implementasi Teori Ekologi Bronfenbrenner dalam Membangun Pendidikan Karakter yang Berkualitas. *Jurnal Lentera*, 17(2), 171. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/lj.v17i2.439>
- Murtiningsih, S. (2004). *Pendidikan Alat Perlawanan*. Resist Book.
- Nugrahastuti, E. E. (2016). Nilai - Nilai Karakter pada Permainan Tradisional. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*, 268.
- Pattaro, C. (2016). Character Education: Themes and Researches. An academic Literature Review. *Italian Journal of Sociology of Education*, 8(1), 5–30. <https://doi.org/10.14658/pupj-ijse-2016-1-2>
- Praheo, B. E. (2016). *Pengembalian Nilai Luhur Budaya Bangsa melalui Dolanan Bocah di Sekolah Dasar*. 3–4.
- Rosmiati, A. (2014). Teknik Stimulasi dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Lirik Lagu Dolanan. *Resital*, 15(1), 71–82.
- Samani, M., & Hariyanto. (2013). *Konsep dan model Pendidikan Karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Sari, M. K. (2016). Membangkitkan Kembali Tradisi Dolanan Anak sebagai Upaya Penanaman Nilai-Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 11(1), 86–87.
- Sari, T. P. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi*, 13(2), 75.
- Schumacher, E. F. (2014). *Small is Beautiful: Economics as if Peole Mattered*. Harper Perennial.
- Sudrajat, Wulandari, T., & Wijayanti, A. T. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter melalui Permainan Tradisional di Paud Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul. *Jipsindo*, 1(2), 45–46.
- Sukanto, F. E. W. K. F. (2018). Penanaman Nilai Karakter Melalui Lagu Dolanan Anak dalam Pembelajaran Daring di SD Negeri 01 Mejugong. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 1(1), 59–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.51874/jips.v1i1.8>
- Sumarni, S. (2011). Modal Sosial dan Impikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 1–22.
- Sutejo, K. D. (2017). *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter*.

3–4.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Remaja Rosdakarya.

UNDP. (2016). *Human Development Report 2016*. Unitednation Publication.

Wahid, A. N., & Saddhono, K. (2017). Ajaran Moral Dalam Lirik Lagu Dolanan Anak. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(2), 172–177.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v32i2.107>

Wildensyah, I. (2012). *Bermain Belajar*. Garuda Mas Sejahtera.