



PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI

Hidayatul Munawwarah. S
Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
hidayatulumuna12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak usia dini serta mengetahui dampak positif dan negatif dalam permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05 Medan. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas B yang berjumlah 20 anak. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumen. Dokumen yang dikumpulkan berfungsi sebagai data pendukung. Keabsahan data dilihat pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional yaitu dengan mengecek dan mengobservasi segala aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembentukan karakter melalui permainan tradisional serta melakukan wawancara dengan pendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai karakter di dalam permainan tradisional, yaitu rasa gotong royong, demokrasi, persatuan, dan kepatuhan. Nilai tersebut menjadi dasar bagi anak usia dini untuk menjalankan aktivitas pada tahap usia berikutnya. Secara garis besar ada dampak positif yang berpengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak seperti dapat bersosialisasi, anak merasa senang, anak dapat bersikap sportif, serta menjadikan anak kreatif. Adapun dampak negatifnya yaitu dalam hal waktu bermain, yang dapat diatasi dengan adanya pembatasan waktu dalam bermain. Dari dampak negatif yang diperoleh maka terdapat temuan baru yang didapatkan, yaitu bagaimana mengajarkan anak untuk menghargai waktu dengan bersikap disiplin.

Kata kunci: nilai-nilai karakter, permainan tradisional, anak usia dini

ABSTRACT

This study aims to describe the character values contained in the traditional games performed by early childhood and to find out the positive and negative impacts of the traditional games. The method used is descriptive qualitative. The research was conducted at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05 Medan. The subjects of the study were class B students, totaling 20 students. Collecting data using interview, observation, and document techniques. The documents collected serve as supporting data. The validity of the data is seen when carrying out the traditional games, namely by checking and observing all activities carried out by educators and students in character building activities through the traditional games and conducting interviews with educators. The results show that there are character values in the traditional game, namely a sense of mutual cooperation, democracy, unity, and obedience. These values become the basis for early childhood to carry out activities at the next age stage. Broadly speaking, there are positive impacts that can have a major impact on children's growth and development such as being able to socialize, children feel happy, children can be sporty, and make children creative. The negative impact is in terms of playing time, which can be overcome by limiting playing time. From the negative impact obtained, there are new findings obtained, namely how to teach children to respect time by being disciplined.

Keywords: character values, traditional games, early childhood

PENDAHULUAN

Negara Indonesia memiliki budaya yang masih kental, yang menjunjung tinggi nilai kekeluargaan, mengedepankan nilai perasaan (sensibilitas), mengutamakan nilai tradisi, dan menjunjung tinggi norma kesopanan dalam berinteraksi antar masyarakat (Ardini, 2012). Namun,



dengan adanya arus modernisasi yang terjadi pada zaman sekarang ini, budaya Indonesia mulai tergeser dengan adanya budaya barat yang mulai masuk ke Indonesia mengikuti arus modernisasi dan kemajuan teknologi yang ada. Sehingga timbullah penyimpangan dari budaya yang dianut oleh masyarakat Indonesia.

Hal tersebut berdampak pada perilaku menyimpang yang banyak dilakukan oleh para pelajar sering menimbulkan kegelisahan dan masalah pada orang lain. Perilaku menyimpang dan kenakalan pelajar yang dimaksud seperti merokok, mencuri, bullying, mabuk-mabukan hingga melakukan tindakan asusila dan melawan norma-norma agama. Hal ini menjadi persoalan yang penting bagi dunia pendidikan yang dimana idealnya dunia pendidikan menciptakan generasi-generasi terpelajar dan beretika, sekaligus menjadi musuh utama penyimpangan perilaku moral itu sendiri.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi penurunan moral bangsa Indonesia adalah melalui pendidikan karakter yang dimulai sejak usia dini. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia (Ramadhani, 2018). Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*). Pada rentang usia ini segala potensi yang ada dalam diri anak dapat lebih dikembangkan seperti potensi kecerdasan serta penanaman nilai-nilai positif dalam diri anak, yang akhirnya akan membentuk karakter dalam diri anak. Hal ini dilakukan karena anak adalah generasi penerus bangsa. Maka kepribadian seorang anak haruslah memiliki moral yang kuat, sehingga tidak mengalami degradasi moral. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam mengajarkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini sehingga anak mampu mengerti, memahami, serta menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Hingga pada akhirnya nilai karakter tersebut dapat melekat kuat dalam diri anak.

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, dan penanaman perilaku kebaikan yang menjadi sebuah pola kebiasaan pada pendidikan anak usia dini, yaitu nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku mereka. Nilai-nilai tersebut mencakup: kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kejujuran, disiplin, toleransi dan cinta damai, percaya diri, mandiri, tolong menolong, kerjasama dan gotong royong, hormat dan sopan santun, tanggungjawab, kerja keras, kepemimpinan dan keadilan, kreatif, rendah hati, peduli lingkungan, serta cinta bangsa dan Tanah Air (Maghfiroh, 2020). Dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain. Karena anak usia dini berada pada masa “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”. Maka salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan tradisional (Andriani, 2012). Sebagai salah satu bentuk solusi untuk mengembalikan fungsi hakiki dalam memberikan layanan PAUD adalah melalui model permainan tradisional dalam bentuk kearifan lokal untuk membangun berbagai karakter pada anak usia dini (Hapidin dan Yenina, 2016).

Akan tetapi, pengaruh modernisasi yang saat ini berkembang semakin pesat, menimbulkan sebuah tantangan besar dalam pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional. Adanya pengaruh modernisasi dapat menimbulkan anggapan bahwa permainan tradisional kurang menarik. Sehingga, perlu dilakukan upaya agar permainan tradisional dapat menjadi aktivitas yang menarik



untuk dilakukan dan menumbuhkan minat agar anak bersemangat dalam memainkan. Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan, karena permainan ini memberikan pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial. Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain dengan teman-teman sebaya dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak. Selain itu, permainan ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak dulu (Adi, 2020). Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Permainan tradisional dinilai dapat memberikan dampak yang baik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dalam pembentukan karakter yang diinginkan. Dalam sebuah permainan tradisional terdapat pengembangan ketrampilan emosi dan sosial anak. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam setiap rangkaian permainan yang memiliki makna yang penting bagi perkembangan anak usia dini baik dari segi motorik maupun psikologi anak usia dini. Melalui permainan tradisional anak-anak dapat berekspresi. Dari sebuah ekspresi yang dikembangkan anak, akan menumbuhkan berbagai kreativitas maupun keterampilan yang akan berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan pada tahap usia selanjutnya. Melalui permainan tradisional, anak dapat belajar berbagai hal, diantaranya anak akan mengetahui cara mengembangkan sebuah ide kreatif, berusaha untuk mendapatkan sesuatu, serta dapat memanfaatkan barang-barang yang ada di lingkungan sekitar.

Selain itu pengenalan permainan tradisional pada anak usia dini merupakan salah satu tahapan awal tentang mengenalkan budaya bangsa Indonesia. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi dalam diri anak untuk tetap mencintai, menghargai, serta melestarikan budaya leluhurnya yaitu budaya Indonesia. Dengan melakukan permainan tradisional anak akan saling berkomunikasi sehingga dapat mengasah kemampuannya dalam berbahasa dan menambah kosa kata. Permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama, sehingga anak akan mengembangkan keterampilan sosialnya melalui pengalamannya. Ada beragam permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini sehingga dapat menumbuhkan nilai-nilai dalam berkarakter, gotong royong, demokrasi, persatuan, dan kepatuhan diantaranya yaitu permainan marsitekka, tarantintin, congklang, dan rimau langkat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang memusatkan pada metode *fieldresearch* (riset lapangan) karena data yang diperoleh bersumber dari hasil penelitian lapangan yang menggambarkan kejadian sebenarnya didukung dengan data berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.



Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05 Medan. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas B yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan observasi secara langsung dan melakukan wawancara dengan pendidik/ guru. Keabsahan data dilakukan pada saat kegiatan permainan tradisional dilaksanakan yaitu dengan mengecek dan mengobservasi segala aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan penanaman nilai-nilai karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05 Medan, diantaranya:

Marsitekka

Marsitekka (permainan engklek) merupakan permainan tradisional Batak Toba. Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan berkelompok. Caranya dengan membuat beberapa kotak persegi empat yang digariskan di tanah dengan pakai kayu atau kapur putih untuk berlantai semen. Dalam permainan yang dimainkan oleh 2 orang ini, terdapat tambahan alat seperti batu yang dilemparkan ke salah satu kotak. Ketika permainan dimulai, pemain melompat ke dalam kotak tersebut, dengan aturan kaki peserta tidak boleh mengenai tepi garis kotak tersebut dan melangkahi "batu" yang disebut "umpan" yang harus di ambil si peserta pada saat memutar dari ujung kotak.

Tarantintin

Taratintin (petak umpet) adalah permainan hitung sembunyi yang dimainkan dengan banyak orang. Seorang "terhukum" diposisikan untuk menghitung dari 10-100 dengan kelipatan 10 (sambil tutup mata dan kepala bersandar ke pohon atau ke dinding) lalu peserta lain akan bersembunyi.

Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang ada di seluruh Indonesia dengan nama yang berbeda-beda. Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak atau buah congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain.

Cara bermain: pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya berlawanan arah jarum jam. Jika biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, apabila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya. Jika habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi jika berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai jika sudah tidak ada biji lagi



yang dapat diambil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

Rimau Langkat

Rimau Langkat adalah salah satu jenis permainan tradisional. Rimau dalam bahasa melayu berartri harimau yang berusaha untuk menangkap musuhnya yaitu manusia. permainan ini bisa dilakukan pada tempat yang lapang seperti pekarangan sekolah. Peserta permainan ini adalah seluruhnya anak-anak. Untuk melaksanakan permainan diperlukan 10-20 orang.

Permainan dimulai dengan membentuk lingkaran oleh sebagian anak-anak sebagai pagar, satu anak ditengah pagar sebagai harimau dan satu anak di luar pagar sebagai musuh. Selanjutnya, harimau berusaha sekuat tenaga dengan berbagai taktik untuk menangkap mangsa yang berada di luar pagar. Anak-anak yang membentuk lingkaran berusaha dengan segala upaya dan kekuatan untuk menghalangi maksud harimau untuk keluar. Mangsa yang berada di luar pun berusaha melakukan taktik dan tipu daya untuk jauh dari harimau. Dengan waktu yang telah ditentukan, jika harimau dapat ke luar dari pagar dan menangkap mangsanya maka harimau dapat dinyatakan sebagai pemenang, dan jika harimau tidak dapat ke luar pagar atau dapat ke luar pagar namun tidak dapat mengkap mangsa karena masuk kembali ke dalam pagar maka harimau dinyatakan kalah.

Sebelum kegiatan bermain dilakukan, guru mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan. Anak-anak mengikuti instruksi yang diberikan guru dengan tertib. Selanjutnya, guru menjelaskan kepada anak mengenai tata cara bermain, aturan-aturan yang harus dilaksanakan, serta alat-alat yang digunakan. Anak-anak melakukan permainan tradisonal dengan baik dan menyenangkan. Saat melakukan permainan tradisonal seperti marsitekka, tarantintin, congklak, dan rimau langkat terlihat keseriusan, antusiasme, dan keaktifan anak-anak dan guru dalam melakukannya.

Menurut Adi (2020), permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sarat akan nilai dan dapat digunakan untuk mengembangkan potensi anak, termasuk perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan emosi maupun sikap pada saat melakukan permainan tradisional ini dapat diarahkan pada pembentukan karakter anak. Melalui permainan ini sikap gotong royong, demokrasi, persatuan, maupun kepatuhan dapat ditanamkan pada anak. Selain itu, permainan juga dapat mendorong anak untuk berinteraksi, belajar bersosialisasi dengan lingkungan, serta mengendalikan perasaan. Nilai-nilai karakter yang dapat dicapai melalui permainan tradisional ini adalah:

a. Nilai Gotong Royong

Nilai gotong royong atau kemampuan bekerjasama sangat terlihat dalam permainan ini. Kerjasama di dalam satu kelompok sangat menentukan banyak nilai yang ingin dicapai. Misalnya, selesai melakukan permainan tradisional yang menggunakan alat, Bersama-sama untuk mengembalikan peralatan pada tempatnya. Dalam permainan rimau langkat juga terdapat nilai kerja sama dalam membentuk lingkaran dan berusaha dengan segala upaya dan kekuatan untuk menghalangi maksud harimau untuk keluar.

b. Nilai Demokrasi



Yang dimaksud dengan demokrasi di sini adalah dalam pemilihan teman dalam bermain. Anak dapat diberikan kebebasan dalam memilih lawan mainnya. Anak diajarkan untuk belajar berdemokrasi dalam menentukan lawan mainnya.

c. Nilai Persatuan

Rasa persatuan di dalam memainkan permainan ini tampak dalam permainan rimau langkat, ketika anak-anak yang membuat lingkaran menghalangi maksud harimau untuk menerkam mangsanya/ lawannya dan masuk kedalam lingkaran.

d. Nilai Kepatuhan

Ketika salah satu anak telah berhasil memperoleh kemenangan, maka akan mendapatkan ucapan selamat dari teman-teman yang kalah ataupun belum menang.

Seluruh masyarakat Indonesia dalam segala aspek kehidupannya dan termasuk di dalamnya adalah dunia pendidikan yang harus selalu berjuang terus melakukan pembangunan kembali, melakukan inovasi, dan aktualisasi dari nilai-nilai luhur Pancasila di dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan negara, di dalam penerapannya kepada anak didik. Oleh sebab itu filsafat Pancasila hendaklah dijadikan sebagai dasar dan landasan sumber daya untuk pendidikan nasional Indonesia, agar tercipta citra ideal bangsa. Agar tujuan dari pendidikan karakter ini dapat berjalan serta berhasil dengan baik dan maksimal, maka sangat diperlukan dukungan luas dari semua pihak. Penanaman nilai-nilai Pancasila apabila ditanamkan sejak dini maka akan terbentuk karakter pribadi yang berbudi pekerti baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini dimaksudkan agar ketika anak tersebut dewasa sudah memiliki tingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Kamila & Dewi, 2021). Pendidik sebagai salah satu ujung tombak pendidikan mempunyai peranan dalam pelestarian budaya. Peran pendidik dalam mengenalkan budaya dan nilai-nilai karakter di dalamnya menjadi penting (Adi, 2020). Pendidik pada lembaga PAUD menjadi aktor utama dalam pembentukan karakter anak di lingkungan sekolah (Witasari & Wiyani, 2020).

Adapun dampak dari permainan tradisional ini adalah:

- a. Dampak Positif, yaitu: 1).Anak dapat bersosialisasi dengan teman sehingga tercipta sikap saling menyanyangi dan toleransi; 2).Mengajarkan anak untuk bersikap sportif. Dengan sikap sportif ini akan mengajak anak untuk mengelola rasa egosentris dalam diri anak; 3).Anak akan merasa sehat dan senang. Karena permainan tradisional terdapat unsur olahraga; dan 4).Menjadi anak yang kritis dan kreatif. Dengan permainan tradisional anak akan belajar memikirkan strategi-strategi yang akan dilakukan agar dapat memenangkan dalam permainan tradisional.
- b. Dampak Negatif, yaitu: tidak disiplin dalam waktu. Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat menyenangkan. Jika tidak diatur waktunya, maka anak akan keasyikan sehingga anak tidak ingat waktu. Hal ini pun dapat menjadi perhatian untuk dapat menumbuhkan sikap disiplin pada anak. Dengan adanya pembatasan waktu yang telah ditentukan, diharapkan dapat menumbuhkan sikap disiplin pada anak.



SIMPULAN

Penanaman nilai-nilai Pancasila apabila ditanamkan pada anak sejak dini maka akan terbentuk karakter yang baik atau memiliki pribadi yang berbudi pekerti sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Menanamkan nilai-nilai karakter pada anak dapat dilakukan dengan cara bermain, salah satunya adalah permainan tradisional. Dalam permainan tradisional, pendidikan karakter yang tertanam adalah gotong royong, demokrasi, persatuan, dan sikap sportivitas dalam diri anak.

Dampak positif dari permainan ini adalah anak dapat bersosialisasi, anak merasa senang, anak dapat bersikap sportif, serta menjadikan anak kreatif. Adapun dampak negatif yaitu dalam hal penggunaan waktu bermain.

Apabila akan melaksanakan permainan tradisional, alangkah lebih baik apabila guru membuat kesepakatan pembatasan waktu di awal. Sehingga tercipta kedisiplinan dalam diri anak.

DATA DIRI PENULIS

Penulis bernama lengkap Hidayatul Munawwarah. S, S.Pd. Tempat tanggal lahir di Medan pada tanggal 12 Februari 1998. Anak ketiga dari lima bersaudara, dan sekarang sedang menempuh Pendidikan di Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi. 2020. *Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Karakter Bangsa*. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 33-39.
- Andriani. 2012. *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya, 9(1), Hal 121-136.
- Ardini. 2012. *Pengaruh Dongeng dan Komunikasi terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak, 1(1), 44-58.
- Hapidin dan Yenina. 2016. *Pengembangan Model Permainan Tradisional*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 10(2), 201-212.
- Kamila dan Dewi 2021. *Pentingnya Mengenalkan Pancasila dan Contoh Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Sejak Anak Berusia Dini*. Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies, 2(2), 81-92.
- Maghfiroh. 2020. *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 1-8.
- Ramadhani. 2018. *Seminar Nasional IPTEK Olahraga: Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Anak Tradisional*, 6-10.
- Witasari dan Wiyani. 2020. *Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. JECED: Journal of Early Childhood Education and Development, 2(1), 52-63.