

Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar

Received:
11/05/2023

Accepted:
26/06/2023

Published:
30/06/2023

¹Amelia Putri Cahyani, ²Devi Oktaviani, ³Salma Ramadhani Putri,
⁴Sofi Nur Kamilah, ⁵Jennyta Caturiasari, ⁶Dede Wahyudin
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

1ameliaapc@upi.edu

2devioktavini@upi.edu

3salmaramadhani@upi.edu *Corresponding author)

4sofinurkamilah@upi.edu

5jennytacs@upi.edu

6dwahyudin@upi.edu

Abstract

Traditional games are games down and down from the ancestors, but traditional games have been left out because in the modern era the use of technology is very used for everyday life. Technology that is always used for communication is mobile phones. Mobile phones are usually used by children to play online games because children can play online games anywhere and anytime, which results in children not playing with their peers because they are cool and focused on online games on mobile phones. In the modern era, children lack social interaction in the surrounding environment which results in children having a lack of confidence, aloofness, and shyness due to online games on mobile phones and less restrictions on playing online games by parents. How to instill cultural character values for students through traditional games because traditional games can shape the spirit of cooperation, mutual assistance, discipline, and responsibility. This research uses qualitative methods with a review of literature studies. Researchers have analyzed traditional games that can have cultural character values for elementary school students such as: social, ethical and moral abilities, emotional abilities, and strengthening cultural identity.

Keywords: *traditional game; character building; elementary school*

Abstrak

Permainan tradisional merupakan permainan turun menurun dari nenek moyang akan tetapi permainan tradisional sudah tersisihkan dikarenakan di zaman era modern penggunaan teknologi sangat digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Teknologi yang selalu digunakan untuk komunikasi yaitu handphone. Handphone biasanya digunakan oleh anak-anak untuk bermain game online karena anak-anak bisa bermain game online di mana saja dan kapan pun, yang mengakibatkan anak-anak tidak bermain dengan teman sebayanya karena sudah asik dan fokus dengan game online yang ada di handphone. Di zaman era modern anak-anak kurang interaksi sosial di lingkungan sekitar yang mengakibatkan anak-anak memiliki rasa kurang percaya diri, menyendiri, dan pemalu diakibatkan oleh game online yang ada di handphone dan kurang pembatasan waktu bermain game online oleh orang tua. Cara menanamkan nilai-nilai karakter budaya untuk siswa dengan melalui permainan tradisional karena permainan tradisional dapat membentuk jiwa berkerja sama, gotong royong, disiplin, dan tanggung jawab. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan kajian studi literatur.

Peneliti sudah menganalisis permainan tradisional bisa memiliki nilai-nilai karakter budaya untuk siswa SD seperti: kemampuan sosial, etika dan moral, kemampuan emosional, dan penguatan identitas budaya.

Kata Kunci: permainan tradisional; pendidikan karakter; sekolah dasar

Pendahuluan

Permainan dan bermain adalah bagian dari dunia anak. Melalui bermain permainan anak-anak mendapatkan rasa senang. Untuk bermain permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual (Maryati & Nurlaela, 2021). Banyak manfaat yang diperoleh anak dari bermain, misalnya anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak dan kekuatan anak, serta mempelajari keterampilan baru. Melalui pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak yaitu melalui bermain diharapkan dapat melakukan merangsang dan meningkatkan kreativitas anak-anak dengan kemampuan terbaik mereka untuk pengembangan diri.

Kemajuan teknologi menawarkan banyak hal permainan berbasis elektronik yang dapat menarik perhatian masyarakat. Permainan seperti game online, playstation, xbox one, nintendo, robot, mobil remote control, video game dan lain-lain mampu menyita perhatian anak-anak sekolah dasar di Indonesia (Widoretno dkk., 2021). Belum lagi sekarang permainan elektronik ini semakin dekat di tangan kita semakin mudah di akses dan murah melalui berbagai permainan di perangkat komunikasi yaitu smartphone. Anak biasanya tidak bergerak ketika memainkan game yang menggunakan teknologi (Ukasyah dan Irfansyah, 2015). Munculnya permainan berbasis teknologi juga membuat betah untuk anak menjadi menyenangkan bermain di dalam rumah tanpa melakukan aktivitas lain di luar rumah. Selain itu, anak terbiasa menghabiskan waktu luangnya untuk hal-hal dan aktivitas yang berkaitan dengannya dengan modernisasi, seperti pergi ke mall, makan di restoran dengan menu modern dan menonton film bersama teman. Maraknya game elektronik, video game atau lainnya permainan berbasis teknologi lainnya telah menjauhkan anak-anak dari permainan tradisional, sehingga permainan tradisional semakin sekarat.

Menurut penelitian Kementerian Komunikasi dan Informatika dan UNICEF, perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet sedikitnya 30 juta anak dan remaja di Indonesia menemukan bahwa 79,5 persen dari mereka adalah pengguna internet (Kemenkominfo, 2014). Menggunakan Internet tidak hanya memiliki efek positif, tetapi juga memiliki efek negatif. Pengaduan dampak yang diterima Kementerian Komunikasi dan Informatika pada Maret 2018, terdapat 8.532 pengaduan dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet (Kemenkominfo, 2018). Hal ini merupakan ancaman terhadap nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Perilaku menyimpang dan kejahatan keterlibatan siswanya seperti merokok, mencuri, membully, mabuk-mabukan terhadap perbuatan asusila dan norma agama. Ini adalah masalah penting dunia pendidikan dimana dunia pendidikan idealnya melahirkan

generasi terdidik dan etis, sekaligus musuh utama dari perilaku moral yang menyimpang itu sendiri. Salah satu cara yang mungkin untuk mengatasi degradasi moral bangsa Indonesia melalui pendidikan karakter yang dimulai sejak dasar atau sekolah dasar. Awal segalanya adalah awal paling penting dan mendasar selama pertumbuhan dan perkembangan kehidupan orang (Ramadhani, 2018). Pada usia ini, segala potensi anak seperti kecerdasan dapat lebih dikembangkan serta menanamkan nilai-nilai positif pada anak yang pada akhirnya membentuk karakter batin anak itu sendiri. Hal ini dilakukan karena anak merupakan generasi penerus bangsa. Kepribadian kemudian Anak-anak harus memiliki moral yang kuat untuk menghindari kerusakan moral. itu akan datang tantangan yang melekat dalam mengajarkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini agar anak bisa melakukannya memahaminya, memahaminya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter itu seperti bagaimana pendidikan membentuk kepribadian dengan menerapkan pendidikan budi pekerti, sehingga ditandai dengan kemampuan menghasilkan karakter positif dalam tindakan nyata, misalnya berperilaku baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, pekerja keras dan sebagainya (Nurgiansah, 2021). Pendidikan karakter adalah pendidikan yang berlangsung seumur hidup suatu bentuk proses menuju manusia seutuhnya, sehingga perlu dipupuk dari kecil hingga dewasa (Suprayitno & Wahyudi, 2020). Pendidikan karakter bisa mengarah pada sosial, moral, pembiasaan dan pengembangan diri. Pendidikan budaya dan karakter bangsa pada dasarnya adalah pembangunan nilai-nilai yang bersumber dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang diartikulasikan dalam tujuan pendidikan nasional (Priatna, 2018). Artinya berdasarkan pengertian tersebut merupakan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter kebangsaan bersumber dari ajaran agama, Pancasila, budaya, tujuan pendidikan nasional.

Pengembangan karakter disiplin melalui permainan tradisional pada siswa usia sekolah dasar (Jiwandono, 2020). Permainan ini membantu anak-anak untuk mengenal satu sama lain berkomunikasi dengan lingkungannya dan orang lain sejak usia dini, mengembangkan keterampilannya, perkembangan motorik kasar dan halus anak, latihan kekuatan dan keterampilan anak, dapat membentuk kepribadian anak dan melatih perkembangan fisik anak. Bermain adalah dunia anak yang dapat membuat anak senang dan bermain dapat digunakan sebagai pembelajaran aktif (Hasanah, 2018; Wiratman et al., 2023). Permainan tradisional terkadang tidak memerlukan peralatan untuk memainkannya, hanya peralatan sederhana yang mudah didapat, murah dan biasanya ada saat anak-anak bermain, seperti batu, tongkat atau daun kering. Anda dapat memainkan game yang berbeda untuk meningkatkan karakter anak salah satunya melalui permainan tradisional.

Permainan Tradisional adalah simbol pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi fungsi atau pesan yang berbeda di baliknya. Permainan tradisional merupakan hasil kebudayaan sangat berharga untuk imajinasi anak-anak, hiburan, kreativitas, latihan dan cara berlatih hidup dalam masyarakat, kerapian, kecakapan

dan keterampilan (Mahardika, 2019). Permainan tradisional merupakan aset budaya yang memiliki ciri khas tersendiri budaya masyarakat. Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Melalui permainan tradisional secara langsung dan tidak langsung membentuk sikap yang dilakukan saat bermain. Beberapa nilai karakter yang dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional yaitu jujur, mandiri, sportif, percaya diri, tanggung jawab, gotong royong, disiplin dan toleransi. Pembentukan karakter sangat penting sejak kecil, sehingga menjadi pribadi yang baik sesuai dengan harapan orang tua dan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara untuk membangun karakter pada siswa sekolah dasar menggunakan permainan tradisional. Dari berbagai paparan diatas, penulis ingin menggali lebih dalam tentang Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memilih metode studi literatur sebagai pendekatan utama. Tahap awal peneliti melakukan pencarian literatur melalui berbagai sumber yang mencakup basis data akademik, jurnal ilmiah, dan perpustakaan digital. Peneliti menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik penelitian untuk memastikan bahwa sumber-sumber yang dipilih sesuai dengan fokus penelitian. Kriteria seleksi yang peneliti terapkan meliputi rentang waktu publikasi, relevansi topik, dan kesesuaian dengan metodologi penelitian. Setelah itu, peneliti melakukan penyaringan dengan membaca secara cermat abstrak, ringkasan, dan pendahuluan dari setiap artikel yang ditemukan. Langkah ini dilakukan untuk mengevaluasi relevansi sumber literatur tersebut dengan tujuan penelitian. Setelah peneliti memilih sumber-sumber yang relevan, langkah berikutnya adalah menganalisis dan mensintesis informasi yang terdapat dalam literatur tersebut. Peneliti mencari kesenjangan penelitian, mengidentifikasi konsep-konsep penting, dan mempelajari temuan-temuan sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan evaluasi terhadap kualitas literatur dengan mempertimbangkan metodologi penelitian yang digunakan, relevansi dengan topik, kecukupan bukti yang disajikan, serta keandalan dan kredibilitas sumber literatur. Penelitian ini berusaha membangun landasan teoretis dan metodologis yang solid berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan memiliki pengaruh yang signifikan dalam bidang ini.

Hasil

Permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai karakter. Seperti pada hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Salam & Nur, 2023) dengan objek penelitian peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Pahlawan Tasikmalaya. Hasilnya adalah dengan pengimplementasian permainan tradisional bakiak berbasis metode sokratik terdapat pengaruh signifikan terhadap karakter gotong royong peserta didik. Penanaman nilai karakter gotong royong melalui permainan tradisional bakiak ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, menjadi tidak mudah bosan, dan lebih bersemangat. Hasil penelitian (Fauziah dkk, 2022) dapat diketahui bahwa dengan

permainan tradisional seperti galah asin, congklak, juga engklek terdapat nilai-nilai karakter dan budaya yang dapat ditanamkan kepada peserta didik yaitu: dapat bekerja sama sesama teman, mampu bersosialisasi, jujur, melatih kesabaran, berpikir cerdas serta kreatif.

Penelitian dari (Prayitno dkk, 2022) mengungkapkan bahwa gerakan permainan tradisional telah mampu menanamkan serta menumbuhkan nilai karakter anak usia sekolah dasar seperti: nilai kejujuran, kegigihan, sportivitas, serta kerjasama tim. Selaras dengan penelitian yang dilakukan (Witasari & Wiyani, 2020) di TK Diponegoro 140 Rawalo. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak mampu menampilkan karakter positif saat bermain dengan permainan tradisional. Keberhasilan ini dapat dicapai melalui tiga tahap yang dilakukan dalam kegiatan bermain untuk membentuk karakter anak. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Susanti dkk ,2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional ini dapat merangkum kegiatan belajar sambil bermain anak usia sekolah dasar. Dengan menerapkan kegiatan bermain permainan tradisional ini, siswa dapat melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal serta menerapkan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa. Literatur penerapan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional

No	Literatur	Permainan Tradisional	Nilai Karakter
1	Salam, R., & Nur, L, 2023	Bakiak	Gotong royong
2	Fauziah, R., Khalsum, U., & Pratiwi, V. A, 2022	Galah asin, congklak, engklek	Kejujuran, toleransi, komunikatif, gotong royong dan etos kebangsaan
3.	Ana, W, 2020	Gobak sodor	Gotong royong
4.	Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., & Pradana, F. G, 2022	Lompat tali	Kerjasama, kebersamaan melalui gerakan, dan sportivitas
		Gobak sodor	Kerja tim, kekompakan, dan sportivitas
		Engklek	Sportivitas, tanggung jawab dan kejujuran.
5.	Adi, B. S., & Muthmainah, M, 2020	Mobil kayu	Ketertiban, kebersamaan, dan gotong royong
		Egrang	Kejujuran dan sportivitas
		Cublak-cublak suweng	Kesabaran, kejujuran, sportivitas
		Engklek	Kegigihan, kemandirian, sportivitas
		Kucing-kucingan	Kegigihan, kejujuran, sportivitas, kerjasama
		Gobak sodor	Percaya diri, kegigihan, kejujuran, sportivitas, kerjasama
		Boi-boian	Kegigihan, kemandirian, kejujuran, sportivitas, percaya diri
		Ular naga	Kemandirian, tanggung jawab, kerjasama, kegigihan, kejujuran, sportivitas
6.	Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N, 2022	Egrang batok Semua permainan tradisional	Kegigihan, kemandirian, percaya diri Demokrasi, pendidikan, kepribadian, keberanian, kesehatan, persatuan, dan moral. Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional yaitu

			kesenangan atau kegembiraan, kebebasan, rasa berteman, demokrasi, kepemimpinan, rasa tanggung jawab, kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung, kejujuran dan sportivitas.
7.	Syamsurrijal, A, 2020	Dakon Bola bekel	Melatih strategi, kejujuran dan sportivitas. Kejujuran dan sportifivitas
8.	Ardiyanto, A, 2018	Membuat pistol dengan cabang bambu (carang)	Kreatif, tanggung jawab dan kedisiplinan.
9.	Rustamaji, E. A., & Setyawan, A, 2022	Cublak-cublak suweng Gobak sodor	Kerjasama, kerukunan, dan nilai dalam kreatifitas Bekerja sama
10.	Saputra, S. Y, 2017	Gatrik	Kerja keras dan disiplin
11.	Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N, 2021	Cak bur	Kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, disiplin dan percaya diri.
12.	Suyitno, S., & Setyawan, F. B., 2021	Balap karung	Percaya diri dan kegigihan
13.	Helvana, N., & Hidayat, S, 2020	Cim-ciman	Jujur, disiplin, kreatif, mandiri, tanggungjawab, kepedulian sosial, kerja keras, semangat dan menghargai prestasi.
14.	Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E., 2018	Congklak	Jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.
15.	Atmaji, T, 2019	Tikus dan Kucing	religius, rasa ingin tahu, jujur, tanggungjawab, kerja keras, dan peduli sosial.
16.	Rianto, H., & Yuliananingsih, Y, 2021	Petak umpet	Sikap toleransi, empati, dan dapat mengasah kemampuan emosional untuk dapat bersama serta berinteraksi dengan teman sepermainan; sikap sabar menunggu giliran; taat aturan bermain; ketangkasan tangan dan kejelian mata; semangat kerja keras; serta melatih keterampilan, ketepatan, dan sportivitas.
17.	Susanto, B. H, 2017	Mladok, gompot, dan sib oi	Jujur dan disiplin.
18.	Witasari, O., & Wiyani, N. A, 2020	Suten	Sportif, jujur, dan berlapang dada
19.	Agustini, F, 2020	Tarik tambang	Kerja sama

Diskusi

Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah warisan budaya bangsa yang telah dimainkan sejak dulu (Adi, 2020). Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986), permainan dirancang sebagai penghibur hati orang. Sedangkan tradisional adalah segala sesuatu yang turun temurun diwariskan oleh nenek moyang terdahulu dengan atau tanpa alat.

Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa permainan tradisional segala bentuk perbuatan atau aktivitas dengan atau tanpa alat, yang diturunkan dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan. Selain itu, (Sutini, 2018) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah sebuah permainan yang memiliki hubungan erat dengan suatu budaya tertentu.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah warisan bangsa yang dilakukan secara turun-temurun sebagai sarana hiburan yang memiliki makna yang beragam disetiap permainannya. Permainan tradisional yang dilakukan secara turun temurun ini memiliki berbagai manfaat dan makna dibalik permainannya. Manfaat dari permainan tradisional ini selain sebagai sarana hiburan juga sebagai sarana yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan manusia khususnya anak dalam pembentukan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa. Serta dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik.

Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional

Simon Philips menyatakan bahwa karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Menurut Izzaty, dkk (2008) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Selain itu, Samani dan Hariyanto (2011) mengungkapkan bahwa karakter adalah nilai dasar setiap individu yang terbentuk karena pengaruh lingkungan serta pengaruh hereditas yang membangun pribadi seseorang.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, dan nilai dasar yang dimiliki seorang manusia yang terbentuk karena pengaruh lingkungan dan hereditas yang membangun pribadi tersebut. Karakter seseorang dapat dibentuk serta diarahkan sehingga membuat seseorang memiliki nilai-nilai yang baik dalam dirinya. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kualitas karakter peserta didik, yaitu (1) penelitian oleh Lavelle (2015) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif pada pembentukan karakter anak-anak, terutama dalam meningkatkan **kemampuan sosial** mereka. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya mereka, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif. Dalam konteks penelitian di sekolah dasar Irlandia, permainan tradisional membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, menghormati pendapat orang lain, dan belajar bekerja dalam tim. Melalui kolaborasi dalam permainan tradisional, anak-anak dapat memahami pentingnya kerjasama, saling percaya, dan menghargai kontribusi setiap anggota tim. Ini berkontribusi pada pembentukan karakter yang positif pada anak-anak. (2) Menurut Yılmaz (2019), permainan tradisional memiliki peran penting dalam membentuk **etika dan moral** anak-anak. Dalam permainan tradisional, terdapat aturan dan norma yang harus diikuti oleh pemain. Melalui pengalaman bermain, anak-anak belajar tentang pentingnya kejujuran, integritas, tanggung jawab, dan *fair play*. Mereka

mengembangkan pemahaman tentang menghargai aturan, menghormati lawan, dan menerima kekalahan dengan sikap yang baik. Dalam konteks ini, permainan tradisional menjadi media yang efektif untuk mengajarkan anak-anak tentang pentingnya berperilaku dengan integritas, menghormati hak dan kepentingan orang lain, serta memahami bahwa setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk bermain dan menang. Melalui interaksi dalam permainan tradisional, anak-anak dapat menginternalisasi nilai-nilai etika dan moral yang penting untuk pembentukan karakter mereka. (3) Durmuş dan Akkoyunlu (2019) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam pengembangan **keterampilan emosional** anak-anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat mengenali, mengelola, dan mengungkapkan emosi mereka dengan lebih baik. Mereka belajar menghadapi tantangan dalam permainan, mengatasi kegagalan, serta mengelola kecemasan atau frustrasi yang mungkin timbul. Proses ini membantu dalam pengembangan keterampilan emosional seperti ketekunan, ketahanan mental, dan kontrol diri. (4) Müller (2013) menjelaskan bahwa permainan tradisional memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan **keterampilan motorik** anak-anak. Melalui permainan tradisional yang melibatkan gerakan fisik, anak-anak belajar mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. Mereka berlatih koordinasi tubuh, keseimbangan, kecepatan, dan ketepatan gerakan. (5) Salahuddin dan Ong (2015) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam **penguatan identitas budaya** anak-anak. Permainan tradisional sering kali terkait dengan warisan budaya suatu masyarakat, dan melalui bermain permainan tradisional, anak-anak dapat mempelajari dan memahami nilai-nilai budaya mereka dengan lebih baik. Mereka dapat mengenal tradisi, kepercayaan, cerita, dan praktik budaya yang terkait dengan permainan tradisional tersebut.

Permainan tradisional di Indonesia memegang peranan yang signifikan dalam penanaman nilai-nilai karakter pada anak-anak. Dalam sebuah penelitian oleh (Wiyanti dkk., 2020), disebutkan bahwa permainan tradisional seperti congklak, egrang, dan balap karung mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, kebersamaan, ketekunan, keadilan, dan menghargai lawan. Anak-anak belajar untuk berbagi, menghormati pendapat orang lain, dan bekerja dalam tim melalui interaksi dalam permainan tradisional tersebut. Selain itu, permainan tradisional juga mengajarkan anak-anak tentang keberanian, tanggung jawab, dan semangat dalam menghadapi tantangan. Melalui keterlibatan dalam permainan tradisional, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Mereka dapat menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai ini dalam interaksi sosial mereka, serta membentuk karakter yang positif dan berintegritas.

Selain itu, permainan tradisional juga merupakan sarana yang efektif untuk mengenalkan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya Indonesia kepada anak-anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yunita dan Hariani (2018), permainan tradisional tersebut mengandung nilai-nilai budaya seperti gotong royong, rasa saling

menghormati, kejujuran, dan kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, mereka dapat mempelajari tradisi, cerita, dan simbol-simbol budaya yang terkait dengan permainan tersebut. Hal ini membantu anak-anak dalam memahami dan menghargai warisan budaya Indonesia, serta memperkuat identitas budaya mereka sendiri.

Kesimpulan

Permainan yang memiliki hubungan erat dengan suatu budaya tertentu. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah warisan bangsa yang dilakukan secara turun-temurun sebagai sarana hiburan yang memiliki makna yang beragam disetiap permainannya. Anak-anak melalui permainan tradisional, mereka dapat mempelajari tradisi, cerita, dan simbol-simbol budaya yang terkait dengan permainan tersebut. Hal ini membantu anak-anak dalam memahami dan menghargai warisan budaya Indonesia, serta memperkuat identitas budaya mereka sendiri. Permainan tradisional ini dapat merangkum kegiatan belajar sambil bermain anak usia sekolah dasar. Dengan menerapkan kegiatan bermain permainan tradisional ini, siswa dapat melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal serta menerapkan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa.

Referensi

- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114-120.
- Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. (2021). Identifikasi Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Cak Bur. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5 (2). 104-111.
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital*. Semarang, Indonesia: Hal. 173-176.
- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional*. Yogyakarta, Indonesia. Hal: 329-337.
- Durmuş, S., & Akkoyunlu, B. (2019). The Impact of Traditional Children's Games on Social and Emotional Skills. *Journal of Education and Learning*, 8(2), 209-216.
- Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222.
- Helvana. N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (2). 253-260.
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan karakter disiplin dan jujur mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 11-19.

- Lavelle, G. (2015). The Impact of Traditional Games in the Character Formation of Children: A Study in Irish Primary Schools. *Journal of the International Association of Traditional Games*, 19(2), 22-38.
- Mahardika, M. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49-61.
- Müller, H. (2013). Traditional Games and Their Impact on Child Development. *Early Child Development and Care*, 183(6), 795-808.
- Novasari, Rustamaji, P. E., & Setyawan, A. (2022). Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional. *EduCurio Jurnal*, 1 (1). 139-146.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33-41.
- Prayitno, H.J., dkk. 2022. Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*. 1(1). 1-9.
- Priatna, T. (2018). Membangun Karakter Bangsa: Internalisasi Nilai-nilai Pancasila dalam Sistem Pendidikan Nasional.
- Rianto, H., & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Jurnal Edukasi Pendidikan*, 19 (1). 120-134.
- Salahuddin, M. N., & Ong, S. K. (2015). The Influence of Traditional Malay Games on Character Education. *International Journal of Education and Research*, 3(1), 427-436.
- Salim, L., & Nur, L. (2023). Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Siswa di Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional Bakiak Berbasis Metode Sokratik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1). 81-90.
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). Pendidikan karakter di era milenial. Deepublish.
- Susanti, A., Ady, D., Nisa, A. 2022. PERMAINAN TRADISIONAL: UPAYA PEWARISAN BUDAYA DAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Dikoda*. 3(1). 40-51
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurusan Moral Kemasyarakatan*. 2 (2), 117-130.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Suyitno & Setiawan, B. F. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 13 (1). 13-22.
- Wahyuningsih, A. (2020). Penanaman Karakter Gotong Royong Anak Usia Sekolah

Dasar melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Prosiding Kolokium*. Purwokerto, Indonesia: Hal. 100-104.

- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1), 287-295.
- Wiratman, A., Ajiegoena, A. M., & Widiyanti, N. (2023). PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS: BAGAIMANA PENGARUHNYA TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR?. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 463-472.
- Wiyanti, M., Suparman, D., & Irawan, A. P. (2020). Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Anak di SDN 04 Gadingan Kecamatan Ngampel Kabupaten Tuban. *Journal of Primary Education*, 9(3), 189-199.
- Yilmaz, E. (2019). The Effect of Traditional Games on Children's Character Development. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 5(1), 53-64.
- Yunita, Y., & Hariyani, N. (2018). Pembelajaran Nilai-Nilai Budaya Melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(2), 53-62.
- Zafirah, A., Agusti, A. F., Engkizar., Anwar, F., Alvi, V. A., & Ernawati. (2018). Penanaman Nilai-nilai Karakter terhadap Peserta Didik melalui Permainan Congkak sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8 (1). 95-104.

--- Halaman ini sengaja dikosongkan ---