
PEMBENTUKAN KARAKTER DAN MOTORIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI RUMAH BELAJAR KALI BEDADUNG JEMBER

Dimas Danar Septiadi

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
septiadi.dimasd@yahoo.com

Umi Farihah

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
u_farihah@yahoo.com

Abstract

This study aims to describe games that have the potential to build children's character, as well as describe the development of fine gross motor skills of children who play at the foundation for your little one USK, on the banks of the Bedadung Jember. This research uses a descriptive qualitative research approach. The subjects in this study were an owner of the Kali Bedadung Summersari Jember learning house, two teachers, six children or students participating in the study and three parents of the children studying in the learning house and three children who took part in the online game. Data collection methods used in this study was documentation, interviews, and observations. Character building in children at the Untukmu Si Kecil Foundation located in Summersari Jember is done by teaching the rules contained in each traditional game such as gobak sodor, engklek, playing top, playing stilts and hula hoop. Some of the characters developed through traditional games at the USK foundation include sportsmanship, hard work, leadership, courage, mutual help, communicative, and creative. Traditional games can train children's motor skills, but they dominate more on gross motor skills. Part of the traditional game at USK that can be used to practice fine motor skills is the activity of winding a rope on a gasing game. Meanwhile, in more detail, fine motor skills can be trained through other activities.

Keywords: *characters building, children's characters, children's motor skills, traditional games*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan yang berpotensi membangun karakter anak, serta mendeskripsikan perkembangan motorik kasar halus anak yang bermain di Yayasan Untukmu Si Kecil, bantaran Kali Bedadung Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif. Subyek dalam penelitian ini adalah seorang pemilik rumah belajar Kali Bedadung Summersari Jember, dua orang pengajar, enam anak atau siswa peserta belajar dan tiga orang tua dari anak peserta belajar

di rumah belajar tersebut serta tiga anak yang mengikuti *game online*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara dan observasi. Pembentukan karakter pada anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Sumpalsari Jember dilakukan dengan mengajarkan aturan-aturan yang terdapat pada masing- masing permainan tradisional seperti *gobak sodor*, *engklek*, bermain gasing, bermain egrang dan *hula hoop*. Beberapa karakter yang dikembangkan melalui permainan tradisional di yayasan Untukmu Si Kecil antara lain sportif, bekerja keras, berjiwa pemimpin, berani, saling membantu, komunikatif dan kreatif. Permainan tradisional dapat melatih kemampuan motorik anak, namun lebih mendominasi pada kemampuan motorik kotor. Bagian dari permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil yang dapat digunakan untuk melatih motorik halus adalah aktivitas melilitkan tali pada permainan gasing. Sedangkan secara lebih detail, kemampuan motorik halus dapat dilatihkan melalui aktivitas yang lain.

Kata Kunci: *pembentukan karakter, karakter, kemampuan motorik anak, permainan tradisional*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sudah tidak bisa dielakkan lagi. Mau tidak mau, setiap orang harus mengikuti perkembangan teknologi karena teknologi sudah mempengaruhi berbagai bidang.¹ Perkembangan ini memberikan dampak baik, namun juga memiliki dampak buruk, terutama di bidang pengembangan permainan anak. Beberapa dampak buruk yang berbahaya bagi anak-anak dan remaja yang kecanduan permainan moderen, misalnya *game online*, menurut Triono (2011) diantaranya: (1) Pemborosan, karena harus membayar sewa online game maupun rental *Play Station* (PS); (2) Anak menjadi malas belajar, karena pikirannya terfokus pada game; (3) Merusak kesehatan mata, karena terlalu lama di depan monitor komputer/televisi; (4) Anak menjadi individualistik; (5) Terjadi perkelahian antar pemain jika bersaing dan akumulasi emosi negatif apabila kalah didalam bermain, bahkan sampai terjadi pembunuhan seperti apa yang terjadi di Perancis pada November 2009 silam.²

Njoku mengatakan bahwa saat ini generasi muda dihadapkan pada sebuah dekadensi moral. Masyarakat kita saat ini sedang menghadapi kerusakan moral, sosial dan nilai-nilai pendidikan khususnya di generasi muda.³ Bahkan Macris et al menyatakan bahwa penurunan moral dan karakter tidak hanya terjadi pada anak dan pemuda, bahkan beberapa pimpinan juga menunjukkan tindakan tidak bermoral dan tidak etik dalam bermasyarakat.⁴ Ia menegaskan saat ini penurunan karakter bahkan tampak di berbagai bidang, seperti pimpinan politik, pemuka agama, dan pemimpin bisnis. Hal ini yang kemudian menjadi penekanan Kementerian Pendidikan Indonesia untuk tetap memprioritaskan pendidikan

¹ Randy Elliot Bennett, "Inexorable and Inevitable: The Continuing Story of Technology and Assessment," *The Journal of Technology, Learning and Assessment* 1, no. 1 (2002).

² Triono Akmad Munib, "Permainan Modern vs Permainan Tradisional (Case : Komunitas Tanoker Ledokombo Kab. Jember – Peluang, Tantangan, Dan Strategi)," <https://tanoker.org/>, 2016.

³ Nkechi C. Njoku, "Teachers' Perception on the Dimensions of Moral Decadence among Secondary School Students in Ebonyi State, Nigeria," *Journal of Education and Practice* 7, no. 26 (2016): 187-91.

⁴ A. C. Macris and Larry Reiter, "Moral And Ethical Bankruptcy," *The Macris Group Update Newsletter*, 2020.

karakter sejak dini, seperti yang tertuang dalam Peraturan Presiden No: 87 tahun 2017.⁵ Pendidikan karakter yang berhasil lebih memberikan dampak besar pada sosial seperti kurangnya ketidakhadiran, meningkatnya kedisiplinan, mengurangi kebiasaan buruk, berkurangnya rasa etidakpercayaan diri, bahkan dapat meningkatkan prestasi akademik (Almerico, 2014).⁶

Robert D. et al (2020) mengatakan bahwa pendidikan karakter dapat dibentuk melalui lingkungan keluarga yang paling utama. Orang tua dapat merancang sendiri apa yang harus dilakukan dan tidak dilakukan untuk mendidik karakter anak, tidak harus melalui sekolah.⁷ Namun, membangun karakter juga bisa dilakukan di lembaga formal seperti sekolah. Mengajarkan pendidikan karakter dapat dilakukan secara monolitik dan integratif dengan mata pelajaran yang tidak langsung terkait. Hadi dalam penelitiannya mencoba membuat strategi untuk mengajarkan disiplin, religius, kejujuran dan berbagai karakter lainnya dalam pembelajaran ekonomi. Bahkan ia berhasil merumuskan sebuah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan karakter pada mata pelajaran tertentu.⁸

Sahuddin et al mendefinisikan permainan merupakan satu jenis aktivitas yang menarik dan memikat. Bukan hanya dapat memberikan kesenangan dan hiburan tetapi juga dapat meninggalkan kesan yang mendalam dalam proses pembelajaran.⁹ Sedangkan, arti *main* menurut Munib adalah kata kerja, sedang *permainan* merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.¹⁰

Suryanti dalam penelitiannya, pernah mengembangkan pendidikan karakter dengan mengembangkan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.¹¹ Namun, permainan tradisional di Indonesia seakan sudah hilang tergerus oleh zaman. Anak-anak saat ini tampaknya lebih mengenal permainan modern dibanding permainan tradisional. Pelestarian permainan tradisional dalam hal ini, dipandang sebagai sebuah upaya *counter* globalisasi permainan modern. Sebuah permainan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembinaan budaya anak-anak dalam masyarakat. Artinya bahwa anak-anak lebih bisa menerima dengan cepat suatu pengetahuan melalui permainan. Sebab dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol.

⁵ Arita Marini, "Implementation of Character Building at Elementary Schools: Cases of Indonesia," in *Proceeding International Conference on University and Intellectual Culture (ICUIC)*, 2018, 60–71.

⁶ Gina M. Almerico, "Building Character through Literacy with Children's Literature," *Research in Higher Education Journal* 26 (2014): 1–13.

⁷ Robert D. and Billie Ray, "A Family's Guide to Teaching Good Character," The Robert D. and Billie Ray Center, n.d.

⁸ Rizali Hadi, "The Integration of Character Values in the Teaching of Economics: A Case of Selected High Schools in Banjarmasin," *International Education Studies* 8, no. 7 (2015): 11–20.

⁹ Sahuddin and Noor Aini, "Kesesuaian Permainan Teng-Teng Terhadap Murid Autis Di Sekolah Menengah Seri Putra Ipoh, Perak, Malaysia" (Kuala Lumpur, 2011).

¹⁰ Munib, "Permainan Modern vs Permainan Tradisional (Case : Komunitas Tanoker Ledokombo Kab. Jember – Peluang, Tantangan, Dan Strategi)."

¹¹ Siti Suryanti and Bambang Sumardjoko, "Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Paud Melati Skb Susukan Kabupaten Semarang" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017).

Menurut Purwaningsih, permainan tradisional mengandung unsur-unsur nilai budaya.¹² Unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas.¹³ Hasil penelitian Kurniati menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.¹⁴ Selain itu Misbach mengatakan bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, motorik halus; aspek kognitif: megembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual; aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial: aspek spiritual, aspek ekologis, aspek nilai-nilai moral.¹⁵ Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*).

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Walaupun permainan-permainan ini dibedakan dalam tiga kategori, namun tidak berarti sifat yang ada pada satu macam permainan tidak terdapat dalam jenis permainan lainnya. Ada percampuran-percampuran di antara unsur-unsur permainan tersebut. Yang mendasar, semua jenis permainan ini kental dengan nilai-nilai kerjasama; kebersamaan; kedisiplinan; kejujuran; yang merupakan nilai-nilai pandangan hidup (*world-view*) dari berbagai suku bangsa di Indonesia, yang mendasari filosofi terbentuknya permainan tradisional ini

Seorang budayawan asal Jember, Prof Ayu Sunarto, membangun rumah belajar dan bermain di pinggir kali Bedadung yang diberi nama yayasan Untukmu Si Kecil untuk kembali mengenalkan permainan tradisional. Yayasan tersebut adalah yayasan personal dan sosial yang sejak awal dibuka 21 Maret 1998 lalu hingga sekarang ini banyak didatangi anak-anak dari kalangan miskin. Di tengah-tengah modernisasi global saat ini masih banyak anak yang bermain dan belajar di yayasan tersebut. Anak-anak yang belajar dan bermain diberikan secara gratis, budayawan Jember tersebut sekaligus pemilik rumah bermain ingin membentuk anak-anak Indonesia yang jujur lewat permainan tradisional.¹⁶ Berdasarkan uraian di atas, diperlukan kajian khusus mengenai berbagai jenis permainan

¹² Ernawati Purwaningsih, "Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan," *Jantra : Jurnal Sejarah Dan Budaya* 1, no. 1 (2006): 40–46.

¹³ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005).

¹⁴ Euis Kurniati, "Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional," n.d.

¹⁵ Ifa H. Misbach, "Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa" (Bandung, 2006).

¹⁶ Haerani Nur, "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional," *Jurnal Pendidikan Karakter* 3, no. 1 (2013).

tradisional yang dikembangkan di rumah belajar dan bermain Kali Bedadung Summersari Jember dan bagaimana pembangunan karakter dan motorik anak melalui permainan tradisional di rumah belajar dan bermain tersebut.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif. Sedangkan teknik analisis yang digunakan mengacu pada Saldana, yaitu melalui pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data yakni dengan menggunakan triangulasi sumber dan metode. Subyek dalam penelitian ini adalah seorang pemilik rumah belajar Kali Bedadung Summersari Jember, dua orang pengajar, enam anak atau siswa peserta belajar dan tiga orang tua dari anak peserta belajar di rumah belajar tersebut serta tiga anak yang mengikuti *game online*. Penelitian dilakukan pada akhir pekan, ketika kegiatan di rumah belajar kali bedadung sedang berlangsung.

C. Hasil dan Diskusi

1. Pengembangan Karakter Anak Pada Permainan Tradisional di Yayasan USK (Untukmu Si Kecil)

Pengembangan karakter anak pada yayasan untukmu si kecil dilakukan dengan cara mengkaitkan dengan permainan-permainan yang ada. Pengaitan tersebut dilakukan sesuai dengan karakteristik dan aturan yang terdapat pada masing-masing permainan yang di ajarkan di USK.

Masing-masing permainan tradisional mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini yang menyebabkan penanaman pendidikan karakter anak melalui permainan tradisional juga berbeda-beda. Tabel 1 di bawah ini merupakan hasil identifikasi pendidikan karakter pada masing-masing jenis permainan tradisional yang terdapat pada Yayasan USK saat penelitian dilakukan.

Tabel 1

Pemetaan pendidikan karakter pada setiap permainan tradisional di USK

| Karakter | Jenis Permainan | | | | |
|-----------------|------------------------|----------------|---------------|---------------|------------------|
| | Gobak sodor | Engklek | Gasing | Egrang | Hula hoop |
| Sportif | √ | √ | √ | √ | - |
| Kerjakeras | | - | √ | √ | √ |
| Berjiwa | √ | - | - | - | - |
| pemimpin | | | | | |
| Berani | √ | - | - | √ | √ |
| Saling | √ | - | - | √ | √ |
| membantu | | | | | |
| Komunikatif | √ | - | √ | - | √ |
| Percaya diri | - | √ | - | √ | - |
| Ulet kreatif | √ | √ | - | √ | √ |

a. Sportif

Karakter anak yang ditanamkan melalui permainan tradisional oleh USK salah satunya adalah sportivitas. Sportivitas muncul pada berbagai jenis permainan yang disediakan oleh USK tapi paling nampak nyata saat permainan gasing. Gasing-gasing yang ada semuanya memiliki karakter yang sama, bahkan bisa dikatakan identik satu sama lain. Namun anak-anak memberi ciri tersendiri pada gasing yang mereka mainkan dengan mengenali penanda yang ada. Saat gasing dimainkan tentu saja semuanya akan tampak sama, namun perbedaan tersebut baru dapat diidentifikasi saat gasing berhenti berputar dimana saat itulah kekalahan seseorang diketahui. Setelah gasing tersebut berhenti berputar, anak-anak dengan tegasnya mengatakan bahwa gasing itu adalah miliknya atau pun bukan. Selaras dengan penelitian Wijaya et al, permainan gasing dapat melatih sportivitas anak.¹⁷

b. Berjiwa Pemimpin (Mengatur Posisi Teman Saat Gobak Sodor)

Kemampuan memimpin anak juga dilatihkan pada permainan tradisional. Di yayasan USK, permainan yang melatih kemampuan kepemimpinan anak adalah permainan gobak sodor. Permainan ini menuntut munculnya/ditunjuknya seorang pemimpin untuk memberi instruksi atau perintah kepada anggota yang lain. Pemimpin tersebut akan memberi arahan kepada anggotanya untuk melakukan suatu hal yang menguntungkan bagi kelompoknya, baik yang berkaitan dengan kecepatan, maupun pembagian tugas untuk mengalihkan perhatian lawan dan lain sebagainya.

Gambar 1

Kepemimpinan dan Musyawarah Anak pada Permainan Gobak Sodor



Anak yang mengikuti permainan tersebut ada 8 orang, sehingga dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 orang. Tampak seperti pada gambar di atas bahwa ada dua pemimpin yang dibentuk pada permainan gobak sodor, pemimpin tersebut kemudian membagi tugas kepada anggotanya. Dalam satu kelompok ada yang bertugas sebagai pengecoh dan ada yang bertugas sebagai penyerang. Tugas tersebut akan berlangsung bergantian setelah semua anggota dapat lolos dalam satu kali penjagaan.

¹⁷ Adi Saputra Wijaya, Albadi Sinulingga, and Nurhayati Simatupang, "Permainan Tradisional Begasing Kalimantan Timur (Studi Terhadap Nilai-Nilai Permainan Begasing)," in *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Medan: Universitas Negeri Medan, 2018).

Selain itu, ia juga mewakili anggotanya untuk memperebutkan posisi apa yang akan diperankan oleh kelompoknya, apakah sebagai penjaga atau pemain. Selarah dengan temuan ini, Wahyuningsih juga menjelaskan bahwa kepemimpinan dapat dilatihkan melalui permainan gobak sodor.

c. Saling Membantu Anak yang Tidak Bisa Memainkan Permainan

Karakter yang tampak pada beberapa permainan tradisional di USK berikutnya adalah suka membantu. Karakter ini muncul saat terdapat anak yang tidak bisa memainkan suatu permainan. Seperti terjadi pada anak S₁ dan S₂ yang masih berada pada kelas 1 sekolah dasar.

Gambar 2

S₁ yang berusaha keras memainkan hula hoop



Pada gambar 2 di atas tampak bahwa S₁ dan S₂ menunjukkan antusiasme dalam menggunakan hulahop. Sebelumnya S₁ dan S₂ tidak mau bermain hulahop dikarenakan mereka masih kecil dan belum bisa bermain. Setelah itu, pengelola berusaha untuk meyakinkan S₁ dan S₂ untuk mencoba, dan kedua anak tersebut mengaku kalau belum pernah memainkan permainan tersebut. Dengan tegasnya, kedua anak tersebut mengatakan bahwa mereka mau mencoba asal diajari oleh yang lain.

Meskipun mereka belum menguasai gerakan dasar pada hulahop, kedua anak tersebut dapat memainkan hulahop dengan cara yang sederhana dengan menggunakan tangan. Tidak hanya pada permainan tradisional jenis ini yang menunjukkan karakter saling membantu, Wahyuningsih juga menemukan bahwa karakter suka membantu dan gotong royong bisa ditemukan pada permainan gobak sodor.¹⁸ Begitu pula Wijaya, menyatakan bahwa permainan begasing juga dapat melatih kemampuan kerjasama.¹⁹

d. Disiplin waktu

Karakter disiplin waktu memang ditanamkan sejak dini oleh pengelola yayasan USK. Setiap diadakan kegiatan bermain dan belajar, anak selalu datang tepat waktu. Yang menentukan kebijakan kapan waktu yang tepat untuk dimulai bukan ditentukan oleh pengelola, melainkan oleh anak-anak sendiri berdasarkan kesepakatan yang dibentuk pada hari sebelumnya

¹⁸ Wahyuningsih Ana, "Penanaman Karakter Gotong Royong Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor," in *Prosiding Seminar Internasional Kolokium* (Purwokerto: Universiats Muhammadiyah Purwokerto, 2020).

¹⁹ Wijaya, Sinulingga, and Simatupang, "Permainan Tradisional Begasing Kalimantan Timur (Studi Terhadap Nilai-Nilai Permainan Begasing)."

e. Memiliki jiwa kerjakeras untuk mempelajari permainan

Jiwa kerja keras anak sudah ditanamkan sejak dini oleh yayasan USK ini. Anak yang tidak bisa atau belum mahir mengikuti suatu permainan akan diajari sampai bisa. Begitu juga yang bersangkutan, anak tersebut mempunyai tekad yang kuat untuk belajar permainan yang belum mereka kuasai. Hal ini tampak pada poin 3 yang berkaitan dengan karakter anak yang saling membantu satu sama lain. Karakter tersebut tersebut muncul juga dikarenakan dukungan dari pengelola yang meyakinkan anak agar tidak mudah menyerah.

f. Komunikatif

Karakter komunikatif muncul pada beberapa kegiatan. Poin pertama adalah saat mereka memiliki suatu ide. Hal ini tampak saat peneliti bertanya kepada anak-anak adakah permainan yang melatih keseimbangan. Beberapa dari mereka menjawab sekelompok permainan yang dimiliki oleh yayasan. Namun, ada 2-3 anak yang memberikan alternatif atas kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Mereka mengutarakan bahwa ada 2 permainan yang mereka ketahui, egrang yang menuntut anak agar dapat berdiri seimbang pada sebuah kayu (egrang) dan engklek yang mewajibkan anak untuk melakukan gerakan (lari) dengan menggunakan satu kaki

Selain itu, kemampuan komunikatif muncul saat anak mengajari anak lain yang tidak bisa memainkan suatu permainan. Karakter ini muncul pada anak yang sudah lama mengikuti permainan yang ada di Yayasan USK. Yang dilakukan anak tersebut saat mengajari adalah memberi instruksi dengan menggunakan bahasa indonesia. Saat penggunaan bahasa formal tidak bisa, mereka mengubah bahasa yang digunakan dengan menggunakan bahasa daerah (jawa dan madura) serta smbari memberi contoh dan memperagakannya secara langsung.

g. Memiliki kepercayaan diri

Karakter percaya diri muncul saat peneliti memberikan perlakuan untuk menyobek kertas. Anak N, menyobek kertas dengan caranya sendiri hanya dengan memperhatikan perintah dari peneliti seperti yang tampak pada gambar 3.

Gambar 3
Subjek N yang Menyelesaikan Tugas Sendiri



Subjek N, membagi kertas yang disediakan dengan caranya sendiri. Setelah mencoba membagi dengan memberi penekanan pada garis bagi

dirasa gagal, subjek N membagi kertas tersebut dengan menggulung satu sisi kertas. Hal ini menyebabkan ukuran kertas tidak sama dan kertas menjadi kusut. Dengan santai dan biasa saja ia tidak merasa bahwa pekerjaan berbeda dengan yang lain namun ia mengatakan bahwa kertas tersebut sesuai dengan apa yang diperintahkan.

Dari beberapa penelitian, seperti Wahyuningsih, Wijaya et al, Lusiana, menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diterapkan untuk melatih pendidikan karakter.²⁰ Namun penelitian tersebut berlaku pada jenjang institusi formal sebagai bentuk permainan dalam pembelajaran. Guru di sekolah juga hendaknya mempunyai kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Hal ini berbeda dengan apa yang dilakukan Prof Ayu di USK, permainan tradisional digunakan untuk menanamkan karakter anak pada institusi non formal. Sejalan dengan Prof Ayu, Fauzi percaya bahwa permainan tradisional secara tidak langsung, meski tidak di sekolah, tetap bisa digunakan untuk membentuk pendidikan karakter anak, sama seperti apa yang terjadi di USK Jember.²¹

2. Pengembangan Kemampuan Motorik Anak Pada Permainan Tradisional di USK

Pengamatan kemampuan motorik anak dilakukan pada 6 anak, 2 anak berasal dari kelas bawah (kelas II SD), 2 dari kelas tengah (kelas IV SD), dan 2 dari kelas atas (kelas VI SD) sekolah dasar.

a. Motorik kasar anak

Kemampuan motorik kasar anak tampak pada beberapa permainan tradisional yang dimainkan di yayasan USK (Untukmu Si Kecil). Kemampuan motorik kasar anak rata-rata tampak dilaksanakan dengan baik pada anak yang berada pada level atas, kelas IV dan VI sekolah dasar. Deskripsi kemampuan motorik kasar yang terdapat pada setiap jenis permainan antara lain:

1) Engklek

Permainan engklek memiliki beberapa aktivitas yang dapat dikategorikan dalam kemampuan motorik kasar, antara lain melempar *gaco* (kerikil) sesuai pada tempat yang diinginkan (A₁), berdiri dengan menggunakan satu kaki (A₂), berlari dengan menggunakan satu kaki (A₃), dan mengambil *gaco* dengan berdiri menggunakan satu kaki (A₄). Kemampuan masing-masing anak dalam motorik kasar otomatis juga berbeda-beda berdasarkan tingkat kategori kelasnya. Tabel 2. menunjukkan kemampuan motorik kasar anak pada permainan engklek didasarkan pada tingkat kelasnya.

²⁰ Ana, "Penanaman Karakter Gotong Royong Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor"; Wijaya, Sinulingga, and Simatupang, "Permainan Tradisional Begasing Kalimantan Timur (Studi Terhadap Nilai-Nilai Permainan Begasing)"; Ernita Lusiana, "Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati" (Universitas Negeri Semarang, 2012).

²¹ Fauzi, "Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Cim-Ciman," *Jurnal Ilmiah Visi PPTK* 11, no. 2 (2016): 99-109.

Tabel 2
Kemampuan Motorik Anak Didasarkan pada Tingkat Kelas

| Kemampuan | Tingkat kelas | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | II | | IV | | VI | |
| | S ₁ | S ₂ | S ₃ | S ₄ | S ₅ | S ₆ |
| A ₁ | B | B | SB | SB | SB | SB |
| A ₂ | C | C | SB | SB | SB | SB |
| A ₃ | C | C | B | B | SB | SB |
| A ₄ | B | B | B | B | B | B |

Tampak pada tabel 2 bahwa anak dengan tingkat kelas yang rendah mempunyai kemampuan motorik kasar yang terbatas. Begitu pula sebaliknya, anak yang berada pada tingkat kelas yang tinggi mempunyai kemampuan motorik yang berkembang sangat baik. Keterbatasan anak pada tingkat kelas rendah terjadi karena anak pada usia tersebut belum terlatih dan terbiasa melakukan aktivitas motorik kasar seperti yang terdapat pada permainan engklek, sehingga kemampuan anak hanya pada batasan cukup.

2) Egrang

Permainan egrang memiliki dua aktivitas penting yang dikategorikan dalam kemampuan motorik kasar, yaitu berdiri/tidak melakukan perpindahan dengan menggunakan egrang (E₁), dan berjalan dengan menggunakan egrang (E₂). Kemampuan subjek pada masing-masing aktivitas dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3.
Kemampuan Motorik Anak Didasarkan pada Tingkat Kelas

| Kemampuan | Tingkat kelas | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | II | | IV | | VI | |
| | S ₁ | S ₂ | S ₃ | S ₄ | S ₅ | S ₆ |
| E ₁ | - | - | K | K | C | B |
| E ₂ | - | - | - | - | B | B |

Tampak pada tabel 3 bahwa ada beberapa subjek yang tidak memiliki kemampuan E₁, E₂ atau keduanya. Hal tersebut disebabkan karena subjek yang bersangkutan ataupun anak yang setara dengan subjek tidak ada yang dapat memainkan permainan egrang. Permainan egrang hanya dapat dimainkan anak pada kelas menengah ke atas (kelas IV sampai kelas VI). Tampak pada tabel pula bahwa anak pada kelas menengah (kelas IV) memiliki kemampuan motorik yang kurang pada permainan egrang.

3) Gobak Sodor

Permainan gobak sodor didominasi dengan kemampuan berlari sebagai bentuk dari kemampuan motorik kasar. Yang mengikuti permainan gobak sodor hanya subjek yang berasal dari kelas IV (S₃, S₄, dkk) dan kelas VI (S₅, S₆ dkk). Tidak semua anak mau mengikuti permainan ini, karena permainan ini melibatkan kemampuan berpikir

kreatif dan strategis untuk memenangkan permainan. Selain itu, permainan ini juga menuntut anak yang terlibat untuk koordinasi secara team. Kemampuan motorik anak pada permainan ini baik kelas menengah maupun atas cukup bagus. Hal ini disebabkan karena dalam bermain, subjek penelitian selalu menuruti apa yang dikatakan oleh *leader* (pemimpin) untuk memenangkan permainan

b. Motorik halus anak

Selain kemampuan motorik kasar anak, peneliti juga mengumpulkan data terkait dengan kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus yang menjadi fokus pada penelitian ini, antara lain menggambar (H₁), menggunting (H₂), menempel (H₃) dan memasukkan benang pada jarum (H₄). Kemampuan setiap subjek dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4
Kemampuan Motorik Halus Anak Didasarkan pada Tingkat Kelas

| Kemampuan | Tingkat kelas | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | II | | IV | | VI | |
| | S ₁ | S ₂ | S ₃ | S ₄ | S ₅ | S ₆ |
| H ₁ | B | B | SB | SB | SB | SB |
| H ₂ | B | B | SB | SB | SB | SB |
| H ₃ | SB | SB | SB | SB | SB | SB |
| H ₄ | C | C | B | B | B | B |

Tampak pada tabel 4 bahwa subjek penelitian memiliki kemampuan motorik halus yang baik pada semua aktivitas. Namun ada 2 subjek (S₁ dan S₂) memiliki kemampuan motorik halus yang cukup (H₄). Aktivitas H₄ (memasukkan benang pada jarum) melibatkan ketelitian dan kesabaran untuk menyelesaikan aktivitas tersebut. Kemampuan kedua subjek cukup karena ini merupakan pertama kali bagi mereka dalam memasukkan benang pada jarum. Selain itu subjek berasal dari kelas rendah (kelas II SD) sehingga hampir tidak pernah mendapatkan tugas yang serupa.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik pada anak, baik halus maupun kasar. Penelitian ini sejalan dengan Yosinta et al tentang motorik kasar. Ia menyatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter anak dengan peningkatan sebesar 18,6%. Meskipun metode yang digunakan berbeda, namun memberikan hasil yang sama.²² Sedangkan Rahmawati mengatakan bahwa permainan tradisional kebanyakan digunakan untuk melatih kemampuan motorik kasar, bukan motorik halus. Penelitian ini sedikit bertentangan dengan temuan Rahmawati, yakni bahwa ada bagian dari permainan tradisional yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus, yaitu pada permainan

²² Septi Islinia Yosinta, M. Nasirun, and Norman Syam, "Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok," *Jurnal Ilmiah Potensia* 1, no. 1 (2016): 56–60.

gasing. Mengikat/melilitkan tali pada gasing merupakan aktivitas yang dapat melatih motorik halus anak.²³

D. Kesimpulan

Permainan yang sering dimainkan di Yayasan Untukmu Si Kecil (USK) di bantaran sungai bedadung sumbersari jember antara lain adalah gobak sodor, engklek, egrang, *hula hoop* dan gasing. Permainan tersebut memiliki aturan yang berbeda yang digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak. Aturan tersebut mengarahkan anak untuk memiliki karakter yang baik. Permainan tradisional tersebut melatih karakter untuk sportif, bekerja keras, berjiwa pemimpin, berani, saling membantu, komunikatif dan kreatif, dan percaya diri. Permainan tradisional dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan dan aktivitasnya. Sedangkan permainan tradisional kurang efektif untuk melatih kemampuan motorik halus, karena motorik kasar lebih mendominasi pada permainan tradisional. Meskipun demikian, aktivitas melilitkan tali pada gasing, saat anak melakukan permainan gasing, dapat dikatakan sebagai melatih kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik anak di USK lebih ditekankan pada aktivitas yang lain, misal permainan memasukkan benang ke jarum, menggunting kertas, melipat dan menempel kertas.

Referensi

- Almerico, Gina M. "Building Character through Literacy with Children's Literature." *Research in Higher Education Journal* 26 (2014): 1-13.
- Ana, Wahyuningsih. "Penanaman Karakter Gotong Royong Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor." In *Prosiding Seminar Internasional Kolokium*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2020.
- Bennett, Randy Elliot. "Inexorable and Inevitable: The Continuing Story of Technology and Assessment." *The Journal of Technology, Learning and Assessment* 1, no. 1 (2002).
- D., Robert, and Billie Ray. "A Family's Guide to Teaching Good Character." The Robert D. and Billie Ray Center, n.d.
- Dharmamulya, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press, 2005.
- Fauzi. "Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Cim-Ciman." *Jurnal Ilmiah Visi PPTK* 11, no. 2 (2016): 99-109.
- Hadi, Rizali. "The Integration of Character Values in the Teaching of Economics: A Case of Selected High Schools in Banjarmasin." *International Education Studies* 8, no. 7 (2015): 11-20.
- Kurniati, Euis. "Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional," n.d.
- Lusiana, Ernita. "Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati." Universitas Negeri Semarang, 2012.

²³ Nur Wulan Rahmawati, Chumdari, and Lies Lestari, "Melalui Bermain Konstruktif Menggunakan Kertas Kokoru Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016," *Kumara Cendekia: Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2018).

- Macris, A. C., and Larry Reiter. "Moral And Ethical Bankruptcy." *The Macris Group Update Newsletter*, 2020.
- Marini, Arita. "Implementation of Character Building at Elementary Schools: Cases of Indonesia." In *Proceeding International Conference on University and Intellectual Culture (ICUIC)*, 60–71, 2018.
- Misbach, Ifa H. "Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa." Bandung, 2006.
- Munib, Triono Akmad. "Permainan Modern vs Permainan Tradisional (Case : Komunitas Tanoker Ledokombo Kab. Jember – Peluang, Tantangan, Dan Strategi)." <https://tanoker.org/>, 2016.
- Njoku, Nkechi C. "Teachers' Perception on the Dimensions of Moral Decadence among Secondary School Students in Ebonyi State, Nigeria." *Journal of Education and Practice* 7, no. 26 (2016): 187–91.
- Nur, Haerani. "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional." *Jurnal Pendidikan Karakter* 3, no. 1 (2013).
- Purwaningsih, Ernawati. "Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Dilestarikan." *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya* 1, no. 1 (2006): 40–46.
- Rahmawati, Nur Wulan, Chumdari, and Lies Lestari. "Melalui Bermain Konstruktif Menggunakan Kertas Kokoru Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016." *Kumara Cendekia: Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2018).
- Sahuddin, and Noor Aini. "Kesesuaian Permainan Teng-Teng Terhadap Murid Autis Di Sekolah Menengah Seri Putra Ipoh, Perak, Malaysia." Kuala Lumpur, 2011.
- Suryanti, Siti, and Bambang Sumardjoko. "Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Paud Melati Skb Susukan Kabupaten Semarang." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- Wijaya, Adi Saputra, Albadi Sinulingga, and Nurhayati Simatupang. "Permainan Tradisional Begasing Kalimantan Timur (Studi Terhadap Nilai-Nilai Permainan Begasing)." In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*. Medan: Universitas Negeri Medan, 2018.
- Yosinta, Septi Islinia, M. Nasirun, and Norman Syam. "Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok." *Jurnal Ilmiah Potensia* 1, no. 1 (2016): 56–60.