

Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang

Muhammad Sholikin*, Nur Fajrie, Erik Aditia Ismaya

Universitas Muria Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: muhammadsholikin775@gmail.com

Abstract

Culture is something that is inherent and cannot be separated from the Indonesian nation. Traditional games are one of Indonesian culture that are relevant and suitable for children. Traditional games have an element of fun and are suitable for developing characters at the age of children. This study aims to explain the character values contained in the traditional games of Gobak Sodor and Stilts. This research uses qualitative research with descriptive data exposure. This research was carried out from April to June 2021 in Bae Village, Bae District, Kudus Regency by taking the subject of six children who live in Bae Village. Data obtained through observation, interviews, documentation and recording. The results of this study indicate that there are five main characters contained in the traditional game Gobak Sodor and Stilts. The character values analyzed in the traditional game Gobak Sodor and Stilts in accordance with Law Number 23 of 2003 concerning the National Education System include (1) religious, (2) nationalism, (3) independent, (4) mutual cooperation and (5) integrity.

Keywords: character; gobak sodor; stilts game

Abstrak

Kebudayaan menjadi suatu hal yang melekat dan tidak bisa dipisahkan dari bangsa Indonesia. Permainan tradisional menjadi salah satu kebudayaan Indonesia yang relevan dan cocok untuk anak-anak. Permainan tradisional memiliki unsur kesenangan serta cocok untuk mengembangkan karakter pada usia anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pemaparan data bersifat deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Juni 2021 di Desa Bae Kecamatan Bae Kabupaten Kudus dengan mengambil subjek enam anak yang bertempat tinggal di Desa Bae. Data didapatkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada lima karakter utama yang terkandung dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang. Nilai-nilai karakter yang dianalisis dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang sesuai dengan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional meliputi (1) religius, (2) nasionalisme, (3) mandiri, (4) gotong-royong dan (5) integritas.

Kata Kunci: Karakter; Permainan Gobak Sodor; Egrang

Article History:

Received 2022-07-19

Revised 2022-09-22

Accepted 2022-09-27

DOI:

10.31949/educatio.v8i3.3035

PENDAHULUAN

Bermain pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan keseharian yang dilakukan oleh setiap anak sebagai proses pembelajaran untuk mengenal dirinya sendiri dan lingkungannya. Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh berbagai nilai, kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang sangat penting untuk berlangsung hidup mereka tanpa merasa jemu karena dilakukan dengan tindakan yang menantang, menyenangkan, membutuhkan keterampilan tertentu, mendorong berkompetensi, dilakukan dalam suatu ruang dan waktu tertentu, serta melibatkan hubungan-hubungan antarindividu atau kelompok (Prastowo, 2018). Melalui bermain diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bisa bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Danandjaya (Perdani, 2014) permainan tradisional merupakan salah satu folklore yang beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi, sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut. Permainan tradisional dapat membantu anak dalam keterampilan sosial (Irmasyah, dkk., 2020). Melalui permainan anak dapat mengekspresikan dirinya, sehingga akan melahirkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam kehidupan seperti dapat melatih kepemimpinan, kerjasama, kedisiplinan, kejujuran dan kemandirian (Irman, 2017). Permainan tradisional juga menjadi pendorong kuat untuk menyiapkan generasi muda berkualitas, yakni generasi muda yang sadar akan identitas budaya (Suffah, 2015).

Permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak-anak diantaranya Gobak Sodor, permainan ini membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini dilakukan di area berbentuk bujur sangkar yang terdiri atas dua tim yakni tim penjaga dan tim penyerang. Setiap anggota tim berusaha mencapai garis belakang dari arena pertandingan, sedangkan tim penjaga berusaha mencegahnya (Ariyanti, 2014). Inti permainannya adalah menghadang lawan untuk bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan ini biasanya dilakukan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9×4 m yang dibagi menjadi 6 bagian (Suryawan, 2018).

Permainan Egrang mempunyai ciri khas bambu sebagai alat yang digunakan untuk bermain. Egrang dibuat dari dua batang bambu atau galah yang digunakan oleh seseorang untuk bisa berdiri di atasnya dalam posisi yang seimbang sehingga bisa melangkah (Sukardi, 2020). Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu diatas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang dilengkapi tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk berjalan selama naik diatas ketinggian normal (Agung, 2018).

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan instan juga mempengaruhi perkembangan perilaku dan karakter anak-anak sekarang. Dengan perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh pada karakter anak tersebut perlunya variasi pendidikan karakter yang perlu dilakukan di era sekarang. Permainan tradisional bisa menjadi salah satu alternatif dalam proses pendidikan karakter di era sekarang. Hal tersebut sejalan dengan Syamsurrijal (2020) yang menjelaskan bahwa melalui permainan tradisional bisa digunakan sebagai salah satu cara dalam proses pendidikan karakter. Permainan tradisional memiliki ciri khas yang memang sangat membantu proses perkembangan karakter anak, diantaranya permainan tradisional merupakan warisan budaya asli bangsa Indonesia, permainan tradisional banyak mengandung nilai moral, dan ketika memainkan permainan tradisional juga ikut melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai nilai karakter yang ada dalam permainan tradisional diantaranya penelitian Rukiyah (2019) hasil penelitiannya menjelaskan fungsi permainan tradisional diantaranya sebagai hiburan, media belajar, kecekatan gerak otot anak-anak, mengembangkan daya berfikir dan penanaman karakter. Nilai karakter dalam permainan tradisional Cublek-Cublek Suweng dan Sluku-Sluku Bathok ialah pemberani, aktif mengambil strategi, mudah bergaul, rasa kebersamaan, religious, jujur, sabar, taat dan patuh aturan, menciptakan strategi, keterampilan, ketangkasan dan persahabatan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Rianto dan Yuliananingsih (2021) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional yang masih terus ada dan dilestarikan adalah petak umpet, bola bekel, lompat tali, congklak, gobak sodor, ular naga panjang dan engklek. Nilai karakter pada permainan tersebut diantaranya toleransi, empati, kesabaran, taat aturan, kerja keras, serta melatih keterampilan, ketepatan dan sportivitas. Perbedaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini pada jenis permainan tradisional yang mana penelitian yang dilakukan oleh Rukiyah (2019) menganalisis permainan tradisional Cublek-Cublek Suweng dan Sluku-Sluku Bathok dan penelitian yang dilakukan oleh Rianto dan Yulianingsih (2021) menganalisis permainan tradisional petak umpet, bola bekel, lompat tali, congklak, gobak sodor, ular naga panjang dan engklek, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menganalisis permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang.

Penelitian yang hampir serupa juga dilakukan oleh Kirom (2017) yang menjelaskan dalam penelitiannya bahwa permainan tradisional Gobak Sodor merupakan jenis permainan yang beregu, selain itu dalam permainan ini juga membutuhkan kerjasama antar anggota yang baik untuk bisa memenangkannya. Nilai-nilai karakter permainan tradisional Gobak Sodor juga bisa diterapkan di dunia nyata, diantaranya jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, tanggung jawab dan bersahabat / komunikatif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Ananda dan Anis (2021) yang menjelaskan bahwa Egrang memiliki makna kayu atau bambu yang dijadikan pijakan kaki. Permainan ini terbuat dari dua batang bambu karena bambu memiliki struktur batang yang lebih kokoh daripada kayu. Dari permainan Egrang tersebut dinilai dapat meningkatkan karakter menghargai prestasi dan menghargai budaya serta tradisi. Selain itu permainan Egrang sebagai sarana dalam meningkatkan ketekunan dalam berolahraga karena Egrang mampu melatih otot kaki dan tangan dalam meningkatkan keseimbangan tubuh. Perbedaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini pada jenis permainan tradisional yang mana penelitian yang dilakukan oleh Kirom (2017) hanya menganalisis permainan tradisional Gobak Sodor saja dan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Anis (2020) hanya menganalisis permainan tradisional Egrang saja, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menganalisis dua permainan tradisional yakni permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang.

Bedasarkan kondisi masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang yang dilakukan oleh anak-anak Desa Bae.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan analisis data bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2021 di Desa Bae. Dalam penelitian ini menganalisis peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. Tahapan pelaksanaan penelitian ini tahap perencanaan, tahap pengumpulan data dan tahap pelaporan. Tahap perencanaan meliputi menentukan fokus penelitian, observasi pendahuluan, penyusunan instrumen penelitian, penentuan informan. Tahapan pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam dan data sekunder. Tahap pelaporan meliputi pengolahan data, analisis data dan pelaporan. Subjek penelitian ini yaitu satu orang tenaga pendidik atau guru, enam anak Desa Bae, enam orang tua dari anak-anak dan satu tokoh masyarakat di Desa Bae.

Sumber data yang diambil yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari observasi dan wawancara pada saat penelitian. Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai narasumber, diantaranya dengan perwakilan tokoh masyarakat yakni ketua RW 02 Dukuh Bendo Desa Bae, Anak-anak Desa Bae dengan usia sekolah dasar sejumlah enam anak dan orang tua dari enam anak tersebut, sedangkan observasi dilakukan peneliti ketika anak-anak sedang bermain permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang. Sumber data sekunder diperoleh dokumentasi penelitian, catatan penelitian, buku, jurnal dan data pendukung lainnya. Sedangkan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara terstruktur, dokumentasi dan pencatatan. Proses perolehan data pada penelitian ini dijabarkan ke dalam langkah-langkah sesuai dengan tahapan pelaksanaannya, yaitu (1) koleksi data, (2) penyajian data, (3) reduksi data, dan (4) penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi memang sangat berpengaruh pada kebudayaan yang ada di Indonesia tanpa terkecuali. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada sekarang anak-anak cenderung lebih suka dengan permainan modern yang bisa mereka mainkan lewat gadget. masuknya budaya luar, disadari bahwa hal itu menggeser minat masyarakat akan budaya daerahnya, bahkan berpengaruh pada pelestarian kesenian tradisional masing-masing daerah (Afrinal & Siska, 2019). Salah satu warisan kebudayaan yang sangat relevan untuk perkembangan karakter anak-anak yakni permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan aset dan warisan budaya bangsa yang penting untuk tetap dijaga eksistensinya. Permainan tradisional juga membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun secara karakter dari anak

itu sendiri. Selain itu permainan tradisional juga memberikan nalar pemikiran kritis dan kreatif yang sangat berguna bagi anak-anak sekarang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Desa Bae, anak-anak cenderung sering memainkan permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang karena permainan tersebut menyenangkan untuk dimainkan oleh anak-anak secara kelompok.

1. Permainan Gobak Sodor

Permainan Gobak Sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah familiar di kalangan anak-anak serta menyenangkan untuk dimainkan bersama-sama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan permainan Gobak Sodor yang dilakukan oleh anak-anak di Desa Bae, anak-anak membagi menjadi dua tim yang terdiri dari 3 orang anak sebagai tim penyerang dan 3 orang anak menjadi tim penjaga. Permainan tradisional Gobak Sodor adalah sebuah permainan yang terdiri dari dua grub, dimana masing-masing tim terdiri 3-5 orang. Permainan Gobak Sodor ini merupakan permainan yang beregu dengan cara menghadang lawan agar tidak bisa melewati setiap garis (Listyaningrum, 2018).

Permainan Gobak Sodor membutuhkan lahan cukup luas untuk bisa membuat area permainan yang berbentuk bujur sangkar. Anak-anak membuat area permainan tersebut kurang lebih seperti lapangan bulutangkis yang dibagi menjadi dua bagian. Hal serupa juga disampaikan oleh Suryawan (2018) dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa permainan Gobak Sodor biasanya dimainkan dilapangan bulutangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9×4 meter dibagi menjadi 6 bagian.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti, langkah-langkah yang anak-anak lakukan dalam permainan Gobak yakni (1) Anak-anak mempersiapkan arena dengan ukuran perkiraan panjang 9 meter \times 4 meter, (2) Anak-anak dibagi menjadi dua tim dengan anggota setiap kelompok sejumlah tiga orang, (3) Ketua tim bersuten, siapa yang kalah harus berjaga terlebih dahulu dan tim yang menang dalam suten berusaha melewati penjagaan dari tim penjaga, (4) Bagi tim penjaga benteng, bertugas menjaga supaya tim lawan tidak dapat melewati atau menuju garis akhir, (5) Untuk tim penjaga benteng harus menjaga lapangan dengan berjalan menurut garis vertikal dan horizontal lapangan permainan, (6) Tim lawan dikatakan menang apabila seluruh anggota tim berhasil melewati seluruh anggota tim penjaga dan mencapai garis akhir.

Dalam permainan Gobak Sodor yang anak-anak mainkan, mereka belajar bagaimana bekerjasama dengan satu timnya, mengatur strategi agar bisa menjadi pemenang dalam permainan Gobak Sodor, melatih anak untuk bisa taat dengan aturan yang telah disepakati bersama, melatih anak untuk bisa sportif dalam bermain, melatih anak untuk tetap melestarikan budaya bangsanya serta melatih anak untuk mencintai lingkungan sekitar. Hal tersebut juga selaras dengan penelitian dari Riri dan Shopia (2021) yang menjelaskan bahwa Permainan Gobak Sodor selain memberi kegembiraan pada anak juga melatih kerjasama anak dalam tim, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat, dan meningkatkan kekuatan serta ketangkasan.

2. Permainan Egrang

Permainan Egrang merupakan permainan tradisional yang menggunakan bambu sebagai alat utama untuk bisa memainkannya. Permainan tradisional Egrang menjadi salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak Desa Bae karena memang permainan tersebut menyenangkan dan menantang untuk dimainkan bersama ataupun individu. Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu diatas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang dilengkapi tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk berjalan selama naik diatas ketinggian normal (Agung, 2018).

Permainan tradisional Egrang menjadi permainan yang tidak mudah dimainkan, akan tetapi hal itu menjadi daya tarik sendiri dalam permainan Egrang karena anak-anak sendiri menyukai suatu hal yang menantang. Hal itu selaras dengan penelitian dari Mustafiatun (2018) yang menjelaskan bawah permainan Egrang ini membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh. Sepintas saat ini melihat orang bermain Egrang sepertinya mudah. Namun jika praktek sendiri tidak mudah yang dibayangkan karena butuh banyak latihan sehingga bisa terjadi keseimbangan.

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, langkah-langkah yang dilakukan anak-anak dalam bermain permainan Egrang yakni (1) Anak-anak menyiapkan Egrang yang terbuat dari bambu dengan panjang kurang lebih 2 meter dengan pijakan pada setiap bambunya setinggi 50 cm dari tanah, (2) Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok, (3) Menentukan garis start dan garis finish, (4) Setiap pemain harus bisa berdiri dengan Egrang dan berlari menggunakan Egrang tersebut dari garis start sampai garis finish lalu kembali ke garis start, (4) Setelah kembali ke garis start maka dilanjutkan dengan anggota tim yang lain untuk berlari menggunakan Egrang dari garis start sampai ke garis finish dan kembali lagi ke garis start, (5) Tim yang seluruh anggotanya terlebih dahulu berhasil berlari menggunakan Egrang dari garis start menuju garis finish dan kembali ke garis start lagi akan menjadi tim pemenang dalam permainan Egrang.

Dalam permainan Egrang yang anak-anak mainkan mereka belajar bagaimana tentang kerja keras karena memang permainan tradisional Egrang ini tidak mudah untuk dimainkan, anak-anak belajar kemandirian dengan tidak mudah bergantung kepada orang lain dan anak-anak juga belajar tentang nilai sportivitas. Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Egrang adalah kerja keras, keuletan dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dalam proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan. Dan nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada (Afrinel dan Siska, 2019).

Permainan tradisional sebagai warisan kebudayaan bangsa Indonesia mempunyai banyak manfaat dalam proses pembentukan karakter anak-anak. Permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang di telaah dan di analisis nilai karakter yang ada didalamnya. Acuan nilai karakter yang digunakan sesuai dengan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan nilai-nilai utama karakter yang menjadi fokus terdiri atas religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong dan integritas.

1. Religius

Nilai karakter religius merupakan sikap dan perilaku yang tunduk dalam melakukan ajaran agama yang diyakininya, toleran terhadap tata cara ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian diketahui bahwa anak-anak sudah terbiasa menjalankan kewajibannya dalam beribadah secara tepat waktu. Dalam hal ini anak-anak sudah mengetahui kewajibannya tanpa harus diingatkan oleh orang tua mereka. Hal tersebut selaras dengan apa yang disampaikan oleh Amalia (2019) yang mengatakan bahwa religius berasal dari kata religi, dalam Bahasa Inggris yakni *religion* berarti agama atau keyakinan. Jadi dapat diartikan religius itu nilai yang bersumber dari ajaran agama seseorang yang dijadikan sebagai pedoman atau petunjuk hidup sebagai bentuk perwujudan insan tersebut kepada sang *Khaliq*.

Tabel 1. Ringkasan Analisis Karakter Religius

Karakter	Indikator	Bukti
Religius	Ketaatan dalam beribadah	Anak-anak menunaikan ibadah salat zuhur sebelum bermain dan sholat Asar sesudah bermain
	Cinta damai	Anak-anak berhenti bermain sejenak ketika ada Azan
	Persahabatan	Anak-anak tidak pernah bertengkar disaat bermain dengan sesama temannya
	Percaya diri	Anak-anak tidak pernah pilih-pilih teman saat bermain, karena semua sama saja
	Mencintai lingkungan	Anak-anak mampu memainkan permainan dengan sendiri Anak-anak tidak meninggalkan sampah ketika setelah bermain bersama

Karakter religius tidak hanya sekedar hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa saja, melainkan bagaimana hubungan antar sesama manusia dalam berinteraksi yang mencerminkan nilai-nilai religiusitas. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa karakter religius juga tercerminkan dalam tindakan anak-anak yang berlandaskan dengan aturan-aturan agama yang dianutnya, selain itu karakter

religius anak-anak juga tercerminkan dari mereka yang bermain tidak pernah bertengkar dengan temannya sendiri dan tidak pilih-pilih teman saat mereka bermain. Religius dikembangkan melalui percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman dan mencintai lingkungan (Nofrans dan Yun, 2017). Melalui permainan Gobak Sodor dan Egrang anak-anak mampu untuk mengembangkan nilai-nilai karakter religius yang sesuai.

2. Nasionalisme

Nilai karakter nasionalisme merupakan sikap mencintai bangsa dan negaranya sendiri, mempertahankan identitas bangsa, integritas, kemakmuran dan kekuatan bangsa secara bersama-sama. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa anak-anak sangat antusias dalam bermain permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang karena memang dalam permainan tersebut menyenangkan. Anak-anak ketika bermain permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang secara tidak langsung meningkatkan kembali jiwa nasionalismenya karena ia kembali mengenal budayanya karena mulai luntur tergerus zaman (Lusi'ani dan Ari, 2020).

Karakter nasionalisme juga tercermin dalam perilaku anak-anak yang mencerminkan apresiasinya kepada budaya asli bangsa, rela berkorban demi bangsa, cinta tanah air, mentaati hukum yang berlaku dan menghormati keberagaman budaya bangsa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa anak-anak dalam bermain tidak membedakan teman mereka serta anak-anak sering memainkan permainan Gobak Sodor dan Egrang akan menambah cinta kepada budaya asli bangsa Indonesia. Hal tersebut selaras dengan apa yang dijelaskan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhakim (2019) yang menjelaskan bahwa nasionalisme merupakan paham atas ajaran untuk mencintai bangsa dan negara sendiri atau kesadaran suatu anggota masyarakat yang secara potensial mempertahankan identitas, integritas, kemakmuran dan kekuatan bangsa secara bersama-sama.

Tabel 2. Ringkasan Analisis Karakter Nasionalisme

Karakter	Indikator	Data Yang Diperoleh
Nasionalisme	Mencintai budaya bangsa Indonesia	Anak-anak bermain permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang yang menjadi warisan kebudayaan asli bangsa Indonesia Anak-anak merasa senang ketika bermain permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang
	Menghargai keanekaragaman bangsa Indonesia	Anak-anak bermain beberapa macam permainan tradisional Anak-anak tidak membedakan-bedakan ketika berteman dan bermain bersama teman-temanya
	Bangga pada budaya yang beragam	Anak-anak sering memainkan beberapa permainan tradisional, tetapi yang paling sering Gobak Sodor dan Egrang

3. Mandiri

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain, melainkan percaya pada kemampuannya sendiri dalam melakukan berbagai hal secara sendiri maupun secara kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa anak-anak mampu mempersiapkan permainan Gobak Sodor dan Egrang tanpa melibatkan orang tua mereka. Hal tersebut selaras dengan pengertian mandiri yang disampaikan oleh Tri (2017) yang menjelaskan bahwa mandiri adalah sikap yang dimiliki seseorang yang memperlihatkan perilaku yang dewasa, mampu mengambil keputusan secara mandiri, mampu memenuhi kebutuhan pribadi individu sendiri serta mampu melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan kepentingannya secara mandiri oleh individu.

Karakter mandiri juga tercerminkan dari perilaku yang dilakukan anak-anak dalam kesehariannya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua dari anak-anak diketahui bahwa anak-anak mampu bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan kepadanya, tidak mudah bergantung pada orang lain, mempunyai daya juag ketika bermain, kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi serta percaya atas kemampuannya sendiri. Kemandirian bisa dilihat dari seberapa besar anak-anak bergantung pada orang lain. Hal itu selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Meyleni (2018) yang menjelaskan bahwa

kemandirian merupakan suatu tindakan yang dipilih dan dilakukan anak berdasarkan pikiran mereka dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah, tanpa melibatakan orang lain dan mengambil tanggung jawab terhadap apa yang menjadi pilihannya tersebut.

Tabel 3. Ringkasan Analisis Karakter Mandiri

Karakter	Indikator	Data Yang Diperoleh
Mandiri	Percaya diri	Anak-anak sudah mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya di depan kelas
	Bertanggung jawab	Anak-anak sudah berani mengambil peranan penting dalam permainan yang mereka mainkan
		Anak-anak mampu menjalankan tugas yang telah disepakati dalam permainan
	Mampu mengambil keputusan Kreatif	Anak-anak mampu menjalankan tugas yang telah diberikan gurunya ketika di sekolah dan orangtuanya ketika di rumah
		Anak-anak sudah mampu mengambil keputusannya sendiri saat merek bermain bersama teman-temannya
	Daya Juang	Anak-anak mampu mempersiapkan peralatan permainan yang digunakan dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang dengan sedikit bantuan dari orang lain
Tidak mudah bergantung pada orang lain	Anak-anak bersemangat memenangkan permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang Anak-anak mampu menjalankan tugas-tugasnya dengan sedikit bimbingan dari orang lain	

4. Gotong-royong

Nilai karakter gotong-royong merupakan sikap saling membantu dan tolong-menolong antar sesama dengan menjunjung sikap kebersamaan. Bedasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti karakter gotong-royong anak-anak sudah terlihat dari keterlibatan aktif secara kebersamaan dalam menyelesaikan persoalan bersama tanpa memberatkan salah satu individu saja dan anak-anak juga sudah mampu membantu temannya yang kesusahan dengan sukarela.

Tabel 4. Ringkasan Analisis Karakter Gotong-royong

Karakter	Indikator	Data Yang Diperoleh
Gotong-royong	Komunikatif	Anak-anak mampu memahami pembicaraan dari orang lain
		Anak-anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya ataupun orang yang lebih tua
	Kerjasama	Anak-anak mampu bekerja sama dalam berbagai hal, seperti dalam mempersiapkan peralatan yang digunakan untuk bermain Gobak Sodor dan Egrang
		Anak-anak juga mampu bekerjasama dalam kegiatan kerja bakti di lingkungan sekolah
	Empati	Anak-anak sudah mampu merasakan kondisi temannya ketika sedang mengalami kesusahan seperti saat uang temannya hilang dan saat rantai sepeda temannya lepas
	Tolong-menolong	Anak-anak sudah mampu memproyeksikan perasaan empatinya berupa tindakan untuk membantu temannya dalam kesusahan, seperti membantu membenarkan rantai sepeda temannya yang lepas dan membantu mencari uang temannya yang hilang
Anti diskriminasi Solidaritas	Anak-anak dalam bermain tidak membeda-bedakan teman untuk bermain bersama Anak-anak secara kolektif mampu membantu mencari uang salah satu teman mereka yang hilang	

Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Unayah (2017) yang menjelaskan bahwa gotong royong membutuhkan partisipasi dan keterlibatan aktif setiap anggota untuk bekerja sama memberi dampak positif terhadap suatu permasalahan atau kebutuhan yang dihadapi.

Karakter gotong-royong dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang terlihat ketika anak-anak menyelesaikan masalah yang terjadi. baik ketika sebelum permainan dimulai, saat bermain ataupun ketika selesai bermain bersama teman-teman. Selain itu, anak-anak juga sudah mampu berempati dengan temannya dalam kesulitan seperti halnya ketika ada salah satu temannya ada yang kehilangan uang, anak-anak secara kebersamaan membantu mencarinya yang hilang. Atnuri (2018) yang menjelaskan bahwa karakter gotong-royong merupakan sikap saling membantu dan menolong antar sesama dengan menjunjung sikap kebersamaan, sikap gotong-royong ini termasuk bentuk rasa solidaritas sosial antar sesama makhluk hidup.

5. Integritas

Nilai karakter integritas merupakan konsistensi antara tindakan dengan nilai dan prinsip. Dalam etika integritas diartikan sebagai kejujuran dan kebenaran dari tindakan seseorang. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan anak-anak sudah mampu untuk menghormati atau tidak melanggar komitmen dan janji yang dibuatnya sendiri, karena melanggar komitmen dan janji akan mendatangkan rasa malu terhadap diri sendiri. hal tersebut juga selaras dengan pendapat dari Cristina (2017) yang menjelaskan bahwa integritas adalah suatu konsep yang menunjukkan konsistensi antara tindakan dengan nilai dan prinsip. Dalam etika, integritas diartikan sebagai kejujuran dan kebenaran dari tindakan seseorang.

Karakter integritas dalam permainan tradisional Gotong royong dan Egrang terlihat ketika anak-anak mampu berkata jujur kepada temannya dan mau mengakui kesalahannya ketika melakukan sebuah kesalahan ketika bermain. Karakter integritas dari anak-anak juga terlihat ketika anak-anak mampu bertanggung jawab atas tugas yang telah disepakati bersama. Nilai karakter integritas terdapat sub nilai, diantaranya jujur, tanggungjawab, setia, keadilan, anti korupsi, komitmen moral, cinta pada kebenaran keteladanan dan menghargai martabat orang lain (Sriwilujeng, 2017).

Tabel 5. Ringkasan Analisis Karakter Integritas

Karakter	Indikator	Data Yang Diperoleh
Integritas	Jujur	Anak-anak sudah mampu berkata apa adanya dan menjawab sesuai kenyataannya pada orang tuanya ataupun temannya saat bermain Anak-anak sudah mampu mengakui semisal melakukan kesalahan
	Tanggungjawab	Anak-anak mampu menjalankan tugas yang telah disepakati dalam permainan Anak-anak mampu menjalankan tugas yang telah diberikan gurunya ketika disekolah dan orangtuanya ketika dirumah
	Setia	Anak-anak tidak meninggalkan temannya ketika temannya dalam kesulitan Anak-anak kalau pulang bermain secara bersama-sama, tidak ada yang pulang duluan sebelum tempat bermain selesai dibersihkan
	Keteladanan	Anak mampu memberikan contoh yang baik kepada temannya ataupun adiknya Anak-anak mampu memulai hal positif dan diikuti oleh temannya

Dari pemaparan data diatas, maka manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, dengan bermain permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang anak-anak akan ikut melestarikan kebudayaan asli bangsa Indonesia. Permainan tradisional yang anak-anak mainkan secara tidak langsung mengajarkan anak-anak tentang banyaknya budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Permainan tradisional sangat cocok untuk dimainkan oleh anak-anak karena selain menyenangkan untuk dimainkan, permainan tersebut berdasarkan kebudayaan lokal mencerminkan karakter asli bangsa Indonesia. Hasil temuan tersebut juga selaras dengan apa yang disampaikan oleh Afrinel dan Siska (2019) yang pada penelitiannya menjelaskan bahwa permainan tradisional juga memiliki hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam berfantasi, berkreasi, berolahraga, dan sekaligus sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan,

kesopanan, serta ketangkasan. Selain itu permainan tradisional merupakan sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan normal sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat.

Kedua, dengan bermain permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang secara tidak langsung akan membentuk karakter anak-anak yang sangat berguna ketika dewasa nantinya. Seperti karakter religius yang membuat anak-anak dalam berfikir, berbicara dan bertindak selalu berdasarkan nilai-nilai ajaran agama yang mereka anut. Karakter nasionalisme yang menjadikan anak-anak selalu mencintai bangsanya sendiri dan tidak hilang karakteristik sebagai bangsa Indonesia. Karakter mandiri yang menjadikan anak-anak tidak mudah bergantung pada orang lain dan lebih mengedepankan usahanya sendiri. Karakter gotong-royong yang menjadikan anak-anak untuk ringan tangan kepada siapapun tanpa memandang siapa yang dibantunya. Karakter integritas menjadikan anak-anak bisa bertanggung jawab atas apa yang mereka katakan dan lakukan dalam kehidupan kesehariannya di lingkungannya sendiri. Hal tersebut selaras dengan apa yang disampaikan oleh Atik (2018) yang menjelaskan bahwa ada 5 nilai karakter utama dalam program PPK yaitu religius, integritas, gotong-royong, mandiri dan nasionalisme. Nilai tersebut diimplementasikan berpatokan dengan beberapa komponen nilai didalamnya. Karakter religius meliputi nilai menghargai perbedaan, tertib, teguh pendirian, percaya diri, persahabatan dan cinta lingkungan sekitar. Karakter integritas meliputi nilai dapat dipercaya, keteladanan, memenuhi tugas dan keadilan. Karakter gotong-royong meliputi nilai Kerjasama, tolong menolong, sikap kerelawanan, anti diskriminasi dan solidaritas. Karakter mandiri meliputi nilai Kerjasama, kreatif dan berani. Karakter nasionalisme meliputi nilai rela berkorban, unggul dan berprestasi, rasa nasionalisme, taat hukum, taat aturan dan menghormati keragaman suku, budaya dan agama (Nuraisyah, 2018).

Hasil dari penelitian ini juga mendukung hasil penelitian dari Nur dan Arinah (2021) yang menunjukan bahwa permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang memberikan kegembiraan pada anak yang memainkannya serta mampu membantu pembentukan karakter anak-anak diantaranya religius, nasionalisme, mandiri, gotong-royong dan integritas.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis menunjukkan hasil terdapat lima karakter yang ada dalam permainan tradisional Gobak Sodor dan Egrang. Karakter tersebut adalah religius yang tercerminkan dari ketaatan dalam beribadah, cinta damai, persahabatan, percaya diri dan mencintai lingkungan. Karakter nasionalisme yang tercerminkan dari sikap mencintai budaya bangsa Indonesia, menghargai keanekaragaman bangsa, bangga atas kebudayaan yang beragama. Karakter mandiri yang tercerminkan dari sikap percaya diri, bertanggung jawab, mampu mengambil keputusan, kreatif, daya juang dan tidak mudah bergantung pada orang lain. Karakter gotong-royong yang tercerminkan dari sikap komunikatif, kerjasama, empati, tolong-menolong, anti deskriminasi dan solidaritas. Karakter integritas yang tercerminkan dari sikap jujur, tanggungjawab, setia dan keteladanan.

Nilai karakter tersebut ditunjukkan dalam beberapa bentuk. Ada yang ditunjukkan dalam perbuatan dan tindakan anak-anak dalam kesehariannya. Beberapa karakter juga ditunjukkan dalam bentuk perkataan dan komunikasi anak-anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun yang lebih tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Aqobah, Q. J. (2020). Improving The Balance Movement Of Lower-Grade Students Through The Modification Of Engklek Traditional Games. *JPsda (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 68-79.
- Ariyanti. (2014). Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional melalui Permainan Gobak Sodor pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2(2).
- Atnuri. (2018). Penguatan Karakter Gotong Royong melalui Pembelajaran Diskursus Multy Representancy di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 65.

- Irman, I. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisional dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89-96.
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39-53.
- Kirom, S. (2017). Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2).
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Jurnal Studi Sosial*, 3(2).
- Lusi'ani dan Ari, K. (2020). Pengembangan Media Permainan Tradisional Boi-Boian untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal BK Unesa*, 11(3).
- Meyleni. (2018). Penanaman Karakter Kemandirian Anak dalam Keluarga Menikah Usia Muda di Semin Gunungkidul, Skripsi, Program Sarjana UNY.
- Mustafiatun. (2018). *Kumpulan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: C-Klik Media.
- Nuraisyah, Eny, dkk. (2018). Pelatihan Penyusunan Program Penguatan Pendidikan Karakter Guru Paud Malang. *Jurnal Karinov*, 1(3).
- Nurhakim, A. (2019). Peran Guru PAI dalam Menanamkan Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dan Nasionalisme pada Siswa di SMAN 6 dan 18 Kabupaten Tangerang, UIN SMH BANTEN.
- Perdani, P.A. (2014). Peningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1).
- Pratiwi, A.B., & Anis, F.Z. (2020). Permainan Tradisional Egrang dari Provinsi Banten dan Pembentukan Karakter Menghargai Prestasi Peserta Didik MI/SD di Indonesia. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).
- Prastowo, Andi. (2018). Permainan Tradisional Jawa sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Menumbuhkan Keterampilan Global di MI/SD. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(1).
- Rianto, H., & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi Jurnal Pendidikan*, 19(1).
- Riri, R., & Shopia. (2021). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Anak Kelompok B TK Intan Sari Palangkaraya Tahun 2019/2020. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, 17(1).
- Rukiyah. (2019). Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal UNDIP Semarang*, 3(1).
- Sriwilujeng, D. (2017). *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Erlangga
- Sudrajat, S., Wulandari, T., & Wijayanti, A. T. (2015). Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul. *Jipsindo*, 2(1), 44-65.
- Suffah, F. 2015. Strategi Komunitas Bermain Tanoker Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Melalui Permainan Tradisional Egrang Di Kecamatan Ledokombo Jember Jawa Timur. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 3. 1324-1338.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan; pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryawan, IG.A.J. (2018). Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2).

-
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 1(2).
- Unayah, N. (2017). Gotong Royong sebagai Modal Sosial dalam Penanganan Kemiskinan. *Sosio Informa*, 3(1).