

## MENGGALI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL

Hadi Rianto<sup>1</sup>, Yuliananingsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Pontianak  
Jalan Ampera Nomor 88, Sungai Jawi, Pontianak, Kalimantan Barat  
<sup>1</sup>email: hdrianto@yahoo.com

*Submitted*  
2021-02-11

*Accepted*  
2021-05-15

*Published*  
2021-05-18



### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan nilai karakter dalam permainan tradisional dan upaya pemerintah menggiatkan permainan tradisional sebagai dasar penanaman nilai karakter. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yaitu kepala desa, tokoh masyarakat, dan 10 orang warga Desa Pasir Panjang, Kecamatan Mempawah Timur, Kabupaten Mempawah, Kalimantan Barat. Alat pengumpulan data menggunakan daftar ceklis dan pedoman wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek adalah permainan tradisional yang masih dilestarikan. Nilai karakter yang terbentuk yaitu: menumbuhkan sikap toleransi dan empati serta mengasah kemampuan emosional dalam berinteraksi; sikap sabar menunggu giliran; mematuhi peraturan bermain; dan semangat kerja keras. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam menggiatkan permainan tradisional yaitu: membangun hubungan kemitraan dengan kaum intelektual dan lembaga terkait (perguruan tinggi); menjaga eksistensi permainan tradisional di masyarakat; serta memperkenalkan dan membiasakan permainan tradisional di lingkungan sekolah.

**Kata Kunci:** nilai karakter; permainan tradisional; upaya pemerintah.

### Abstract

*This research aimed to describe the character values in traditional games and the government's efforts to intensify traditional games as a basis for cultivating character values. This type of research was descriptive qualitative. The research subjects were the village head, community leaders, and 10 residents of Pasir Panjang Village, East Mempawah District, Mempawah Regency, West Kalimantan. The data collection tool used a checklist and interview guidelines. The data analysis technique used descriptive analysis. The results showed that petak umpet, bola bekel, lompat tali karet, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, and engklek are traditional games that are still preserved. The character values that are formed are: fostering tolerance and empathy as well as honing emotional abilities in interaction; patience waiting their turn; obey the rules of play; and hard-working spirit. Efforts made by the government in intensifying traditional games, namely: building partnerships with intellectuals and related institutions (universities); maintain the existence of traditional games in society; and introduce and familiarize traditional games in the school environment.*

**Keywords:** character value; traditional games; government efforts.



## **PENDAHULUAN**

Implementasi nilai karakter dalam kehidupan bermasyarakat sangat menjadi perhatian dari berbagai kalangan masyarakat, terutama dalam setiap kegiatan pendidikan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016, pendidikan karakter menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dilaksanakan. Karakter merupakan keunikan individu yang terwujud dari cara berpendirian, berkepribadian, berperan aktif untuk hidup, dan bekerja sama di sekolah, keluarga, serta masyarakat.

Berkarakter baik akan menjadikan seorang individu sanggup mengambil keputusan dengan baik dan tepat, serta siap menanggung konsekuensi setiap keputusan. Sebagai penyelenggara pendidikan, sekolah berfungsi untuk menumbuhkan karakter yang baik bagi tiap peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan berkomitmen. Sekolah memiliki tujuan agar peserta didik mampu merubah tingkah laku, intelektualitas, moral maupun sosial untuk dapat hidup tidak bergantung dengan orang lain dan menjadi manusia yang memiliki kualifikasi di bidang/keahlian masing-masing.

Proses pendidikan seharusnya dapat mengembangkan individu yang cerdas, peka dalam berpikir, dan menampilkan kepribadian yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Rianto, 2016). Tujuan pendidikan akan tercapai apabila penyelenggaraan pendidikan disesuaikan dengan arah kebijakan pemerintah dan perubahan masyarakat. Upaya jitu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah dengan mengoptimalkan peran sekolah sebagai wadah penggemblengan karakter. Sekolah harus memenuhi perannya sebagai lembaga yang memiliki tugas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran yang dibuat secara sadar, terarah, dan terencana menuju perbaikan perilaku peserta didik.

Sekolah sebagai tempat peserta didik mengembangkan potensi untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Elemen masyarakat dapat memberikan pendidikan dan pengetahuan dengan melaksanakan kegiatan-kegiatan pelestarian nilai kearifan lokal yang berkembang di masyarakat, salah satunya adalah dengan melakukan kegiatan-kegiatan permainan tradisional (Kurniawan, 2018; Haris, 2016). Untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, diperlukan strategi-strategi khusus, yaitu dengan melibatkan masyarakat di daerah untuk turut serta melestarikannya.

Permainan tradisional rakyat merupakan bagian dari kearifan lokal/daerah yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Kearifan lokal merupakan tradisi yang secara turun-temurun dilaksanakan untuk mengatur tatanan peri kehidupan masyarakat (Sibarani, 2012). Untuk meminimalisir dampak negatif dari globalisasi, dapat dilaksanakan dengan membudayakan perbuatan baik kepada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Musafiri et al., 2016). Pembiasaan nilai, norma, serta adat istiadat melalui permainan tradisional rakyat akan membangun masyarakat yang memiliki rasa solidaritas sosial. Masyarakat mempunyai keanekaragaman sifat, sikap, etnis, dan kebudayaan. Oleh karenanya, dalam membuat peraturan tentang pemberdayaan masyarakat, perlu adanya perencanaan dan pelaksanaan langkah-langkah yang tepat berdasarkan nilai dan norma yang sesuai dengan jati diri dan falsafah hidup masyarakat untuk menanamkan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan bentuk nilai karakter dalam permainan tradisional dan upaya pemerintah dalam menggiatkan permainan tradisional sebagai dasar penanaman nilai-nilai karakter di Desa Pasir Panjang, Kecamatan Mempawah Timur, Kabupaten Mempawah, Kalimantan Barat.

## **METODE**

Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif yang berorientasi untuk menguraikan bentuk nilai karakter dalam permainan tradisional dan upaya pemerintah dalam menggiatkan permainan tradisional sebagai dasar penanaman



nilai karakter. Fokus utama penelitian adalah penekanan bentuk-bentuk nilai karakter yang tumbuh dari permainan tradisional. Pengkajian yang dilakukan tidak mengindahkan persamaan dari nilai karakter dan permainan tradisionalnya, melainkan untuk mengungkapkan pandangan tentang kegiatan-kegiatan permainan tradisional yang ada di masyarakat. Gagasan tersebut mengacu pada realitas bahwa batasan setiap orang berbeda-beda. Oleh karenanya, kemungkinan untuk membahas kenyataan secara realistis adalah dengan menjadikan manusia sebagai instrumennya.

Subjek penelitian adalah kelompok masyarakat yang dapat memberikan informasi, kemudian diseleksi sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria penentuan subjek penelitian yaitu kondisi dan tempat pengumpulan data. Subjek penelitian yaitu kepala desa, tokoh masyarakat, dan 10 orang warga Desa Pasir Panjang, Kecamatan Mempawah Timur, Kabupaten Mempawah, Kalimantan Barat. Subjek penelitian dipilih secara *purposive*, yaitu warga yang melakukan secara langsung penanaman nilai karakter melalui permainan tradisional rakyat.

Teknik pengumpul data menggunakan observasi dan wawancara. Alat pengumpul data menggunakan daftar ceklis dan pedoman wawancara. Peneliti juga ikut melakukan aktivitas yang dikerjakan oleh sumber data. Dengan observasi, data yang diperoleh akan lengkap dan mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada narasumber utama, yaitu Kepala Desa Pasir Panjang dan tokoh masyarakat setempat. Proses wawancara terkait dengan argumentasi terhadap fokus kajian penelitian. Tujuan dilakukannya wawancara agar penelitian dapat dikaji secara mendalam. Indikator observasi dan wawancara yaitu terkait dengan jenis permainan tradisional yang masih dilestarikan, nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan-permainan tradisional tersebut, dan upaya pemerintah dalam menggiatkan permainan-permainan tradisional.

Proses analisis data yang telah terkumpul dari narasumber dan catatan yang dibuat peneliti selama berada di lokasi penelitian diklasifikasikan berdasarkan kelompok data sesuai dengan fokus penelitian. Data yang terkumpul selanjutnya direduksi berdasarkan klasifikasinya, sehingga memudahkan peneliti menyajikan

data, baik dalam bentuk matrik ataupun deskripsi yang berurutan dan sistematis. Pengklasifikasian data juga memudahkan peneliti dalam melakukan verifikasi terhadap data temuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kemajuan teknologi di era globalisasi berdampak pada perubahan berbagai dimensi kehidupan masyarakat Indonesia. Terjadinya globalisasi di masyarakat tersebut diikuti pula dengan pertumbuhan teknologi informasi yang semakin pesat. Pesatnya pertumbuhan teknologi informasi menjadikan masyarakat semakin mudah dalam memperoleh berbagai macam pengetahuan yang akan berpengaruh langsung pada generasi muda, sehingga perlu dilakukan penanaman nilai karakter untuk mencegah dampak negatif dari globalisasi.

Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi mengharuskan masyarakat bergerak bersama-sama mengawal nilai-nilai lokal dalam kehidupan masyarakat yang perlu dilestarikan. Dalam menghadapi perkembangan teknologi tersebut, diperlukan persiapan sarana dan prasarana yang mendukung (Kemendikbud, 2020). Peran pemerintah daerah juga diperlukan dalam menyiapkan wadah untuk pelestarian budaya lokal dengan kategori: (1) Memelihara. Pemerintah daerah menjadi fasilitator, berarti pemerintah telah membantu pelestarian budaya; (2) Menjaga. Pemerintah daerah menjaga eksistensi budaya lokal; dan (3) Memajukan. Pemerintah daerah memperkenalkan budaya lokal tersebut kepada khalayak umum dengan menggunakan berbagai media promosi.

### **Bentuk Permainan Tradisional Rakyat Desa Pasir Panjang, Kecamatan Mempawah Timur, Kabupaten Mempawah, Kalimantan Barat**

Permainan tradisional adalah aset budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan pada generasi muda. Permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang mengandung nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat untuk membantu tahap perkembangan anak. Permainan tradisional dapat dianggap sebagai refleksi dari budaya tradisional masyarakat (Iswinarti, 2016). Permainan



tradisional adalah bentuk aktivitas bermain dan olah tubuh yang berkembang dari aktivitas turun-temurun dalam masyarakat tertentu (Dewi & Yaniasti, 2016). Permainan tradisional menjadi jenis aktivitas bermain yang memiliki ciri khas kedaerahan yang biasa dilakukan untuk mencari hiburan dan memanfaatkan waktu luang. Permainan yang masih dilestarikan di Desa Pasir Panjang, Kecamatan Mempawah Timur, Kabupaten Mempawah, Kalimantan Barat yaitu petak umpet, bola bekel, lompat tali, congklak, gobak sodor, ular naga panjang, dan engklek.

**Petak umpet** atau *tapok pipit* dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Semakin banyak pemain, maka permainan petak umpet akan menjadi semakin seru. Permainan dimulai dengan melakukan *hompimpa* untuk menentukan peran pencari (kucing) dan pemain yang bersembunyi. Pemain yang bertugas sebagai pencari (kucing) memberikan kesempatan pada pemain yang bersembunyi sambil berhitung sampai 10 dengan menghadap ke tembok. Setelah hitungan selesai, mulailah si “kucing” beraksi mencari teman-temannya. **Bola bekel** atau *buah lima* adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok, berpasangan, atau sendiri-sendiri dengan komposisi 3 sampai 5 orang. Dalam permainan bola bekel, pemain menggunakan bola karet kecil atau bola pingpong dan satu set biji atau batu kerikil, kemudian dimainkan di lantai yang dapat memantulkan bola karet atau bola pingpong.

**Lompat tali** adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan memutar-mutar tali penghalang dari bagian bawah (kaki) melewati atas (kepala). Pemain yang melompat tidak boleh menyentuh tali yang diputar-putar. Jika pemain menyentuh tali, maka permainan akan selesai dan permainan akan dilanjutkan kembali dengan pemain selanjutnya atau digantikan dengan pemain-pemain yang bertugas memutar tali pada kesempatan pertama. Ada berbagai jenis permainan lompat tali, yaitu gaya bebas tunggal, kecepatan tunggal, lompat tali berpasangan, lompat tali kecepatan tiga orang, dan gaya bebas tiga orang. **Congklak** adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan congklak digunakan sejenis cangkang kerang sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan yang telah dikeringkan.

**Gobak sodor** atau *galang hadang* adalah sebuah permainan yang dilakukan secara berkelompok, terdiri dari dua tim dan masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti permainan gobak sodor adalah menghadang lawan agar tidak lolos melewati garis akhir secara bolak-balik. Untuk memperoleh kemenangan, seluruh anggota tim harus secara lengkap bolak-balik dalam area lapangan yang ditentukan. Permainan gobak sodor lazimnya dimainkan di lapangan terbuka yang berbentuk segi empat dengan ukuran 9 x 4 meter persegi. Segi empat tersebut terbagi menjadi 6 kotak dan garis pembatas langsung dengan menggores tanah. Pembagian tugas tim penjaga dibagi dua, yaitu anggota penjaga garis horizontal dan penjaga garis vertikal. Permainan gobak sodor sangat menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu waspada dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan.

**Ular naga panjang** merupakan permainan berkelompok yang dilakukan anak di luar rumah saat menjelang petang. Tempat bermain bisa dilakukan di mana saja, namun biasanya di halaman rumah yang luas. Permainan ular naga panjang akan menjadi lebih menarik jika dimainkan di malam hari saat bulan bercahaya terang. Pemain biasanya antara 5 sampai dengan 10 orang, bisa juga lebih. Barisan akan bergerak melingkar seperti ular naga yang berjalan-jalan mengelilingi gerbang (2 orang berpegangan tangan membentuk gerbang) sambil bernyanyi. Pada akhir kata lagu yang selesai dinyanyikan, pemain yang berjalan paling belakang akan terperangkap di gerbang buatan tadi. Komandan barisan paling depan serta sisa anggota barisan berjejer di belakang dan akan berdialog dengan gerbang untuk menyelamatkan pemain yang tertangkap. Permainan ular naga panjang akan berlanjut lagi saat nyanyian terdengar, ular naga kembali bergerak, dan menerobos gerbang, lalu ada lagi pemain yang terperangkap. Hal tersebut akan berulang hingga komandan barisan akan kehabisan anggotanya dan permainan selesai.

**Engklek** atau *tabak* adalah permainan yang dilakukan dengan meloncat-loncat pada kotak-kotak yang digambar di tanah. Setiap pemain membawa *gacok* (pecahan keramik/genteng atau potongan papan) sebagai perlengkapan bermain. *Gacok* dilempar ke salah satu kotak. Kotak yang ada *gacok* tidak boleh diinjak



atau ditempati pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke kotak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi kotak-kotak yang ada. Pemain yang telah selesai satu putaran terlebih dahulu, berhak memilih kotak untuk dijadikan “sawah” (kepemilikan kotak), yang artinya di kotak “sawah”, pemilik kotak dapat menginjak kotak tersebut dengan kedua kakinya, sedangkan pemain yang lain tidak boleh menginjak kotak “sawah” selama permainan. Pemilik yang memiliki kotak terbanyak adalah pemenang dari permainan engklek.

### **Bentuk Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional**

Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan tradisional akan mendorong tumbuhnya sikap toleransi dan empati pemain, serta dapat mengasah kemampuan emosional untuk dapat bersama dan berinteraksi dengan teman sepermainan, menunggu giliran, dan terbiasa antre merupakan cerminan dari sikap sabar, mematuhi aturan bermain, jeli atau teiliti, serta memiliki ketangkasan tangan/kaki, semangat kerja keras, melatih keterampilan tubuh, cermat, dan sportif. Permainan tradisional dapat dijadikan sarana membentuk moral, kepedulian, jujur, dan tulus. Dalam berinteraksi di lingkungan sosial, permainan tradisional dapat membentuk kemampuan interaksi dan komunikasi, sehingga mampu untuk bersaing, berkolaborasi, disiplin, dan bersahabat (Hasanah, 2016).

Nilai kerja keras dalam permainan tradisional terwujud dari usaha yang ditunjukkan pemain untuk melompat, berlari, menghindar dalam permainan lompat tali, engklek, dan *galang hadang*. Ketangkasan dan kecermatan dalam setiap permainan hanya akan dimiliki jika sering bermain dan berlatih. Sedangkan nilai sportivitas tergambar dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia mengambil alih pemegang tali jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan. Permainan tradisional mengajarkan dan melatih kecermatan dalam berhitung, ketelitian, dan kejujuran (Kurniati, 2016).

Setiap pemain dituntut untuk bisa memprediksikan kesempatan kemenangan dari setiap pertandingan yang dilakukan. Para pemain harus memiliki kepandaian dalam menguasai aturan main; mampu berkolaborasi dengan sesama pemain;

menyadari peran dalam setiap permainan; menghargai teman sebaya; konsisten dengan peraturan yang telah disepakati bersama; tidak memaksakan kehendak; menolong teman; mengatasi masalah; membedakan besar-kecil dan panjang-pendek; sabar menunggu giliran; terbiasa antre; patuh pada peraturan main; serta keseimbangan tubuh dan badan.

Temuan penelitian mendukung penelitian terdahulu yang hasilnya menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang aspek pertumbuhan dan kemajuan anak, mencakup aspek motorik yang dapat melatih kecakapan tubuh, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus (Khasanah et al., 2011). Strategi bermain yang diterapkan oleh para pemain dapat melatih aspek kognitif dengan mengelaborasi daya khayal (imajinasi), kreativitas, kemampuan menyelesaikan masalah, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual. Sportivitas bermain setiap pemain dalam permainan tradisional dapat mengontrol emosi, mengasah empati, dan kemampuan mengendalikan diri.

Kelanjutan dari setiap aktivitas bermain membutuhkan kemampuan berkomunikasi dan memahami makna/nilai yang akan mengembangkan kemampuan sosial dengan mengkondisikan anak untuk menjalin hubungan pertemanan, berkolaborasi, melatih kedewasaan hubungan dengan teman sebaya, dan memberikan dasar dalam membiasakan anak bersosialisasi dengan orang yang lebih dewasa (Perdani, 2014). Pengaruh permainan tradisional pada aspek spiritual yaitu membawa anak untuk mengerti keterkaitannya dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*). Pengaruh permainan tradisional pada aspek ekologis yaitu membantu anak untuk mengerti penggunaan bahan dan alat yang ada di sekitar dengan baik. Pengaruh permainan tradisional pada aspek moral menjadi pewarisan nilai kebaikan dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya.

Pengamatan untuk memperdalam konsep dari setiap permainan tradisional yang dilakukan pada akhirnya berujung pada pembentukan karakter. Melakukan sebuah aktivitas yang akan mengarahkan pada fenomena-fenomena pergeseran kebiasaan masyarakat agar segala aktivitas yang dilakukan dapat membentuk karakter generasi muda, salah satunya melalui budaya atau kearifan lokal (Nur,



2013). Kearifan lokal dapat diartikan sebagai upaya pemanfaatan akal-budi manusia untuk berbuat dan bersikap terhadap peristiwa yang terjadi. Secara etimologis kearifan lokal (*local wisdom*) atau kebijaksanaan dimaknai sebagai kecakapan seseorang menggunakan akal pikirannya dalam bertindak atau bersikap terhadap objek atau peristiwa yang terjadi, sebagai hubungan yang sudah dirancang sedemikian rupa dan melibatkan pola hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya (Fajarini, 2014). Pola interaksi yang sudah dirancang tersebut adalah sebuah tempat seseorang dapat melakukan interaksi *face to face* dalam lingkungannya dan sebuah proses kehidupan yang sudah langsung menghasilkan nilai-nilai yang akan menjadi landasan interaksi manusia untuk dijadikan teladan dalam berperilaku (Putro et al., 2020).

Penjelasan tersebut memberikan penegasan bahwa setiap kegiatan permainan tradisional yang dilakukan dengan baik akan memberikan manfaat positif pada setiap pemain. Hasil akhir dari permainan tersebut tidak hanya pada ketentuan pemenang saja, akan tetapi dapat membentuk karakter seseorang. Pembentukan karakter seseorang yang secara tidak langsung dilatihkan dalam permainan tradisional akan menjadikan seseorang tersebut memiliki karakter yang menjadi impian setiap masyarakat, seperti kerja keras, kerja sama, tanggung jawab, taat aturan, saling menghormati, dan disiplin (Adri et al., 2020; Hemafitria, 2019; Octavia & Rube'i, 2017; Sulastri & Alimin, 2017; Lizawati, 2016; Herlina, 2014; Yuniarti, 2013).

### **Upaya Pemerintah Desa Menggiatkan Permainan Tradisional sebagai Upaya Penanaman Nilai-Nilai Karakter**

Permainan tradisional merupakan 1 dari 10 target pertumbuhan kebudayaan pemerintah Indonesia (Marina, 2019). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, maka pemerintah melakukan berbagai persiapan untuk menjaga permainan tradisional agar tidak musnah. Bersama dengan pertumbuhan masyarakat, permainan tradisional secara perlahan mulai ditinggalkan generasi muda. Sejumlah pihak berupaya mempromosikan permainan-permainan tradisional kepada masyarakat dalam

berbagai jenis kegiatan. Untuk menjaga permainan tradisional, banyak pihak yang mulai bergerak melestarikan dan membumikan berbagai jenis permainan tradisional agar tetap terjaga dan tidak hilang/musnah.

Upaya pemerintah desa dalam menggiatkan permainan tradisional sebagai upaya penanaman karakter kebersamaan adalah dengan membangun hubungan kemitraan dengan komunitas penggiat permainan tradisional, baik di kalangan remaja pada tingkatan pendidikan sekolah, sampai dengan komunitas penggiat permainan tradisional dan olahraga tradisional di daerah. Semaraknya kegiatan-kegiatan penyelenggaraan permainan tradisional di daerah juga tidak luput dari peran serta perguruan tinggi yang ada di Kalimantan Barat. Dengan menjalin hubungan kolaboratif dengan lembaga-lembaga terkait dan perguruan tinggi, diharapkan dapat menjaga eksistensi permainan tradisional di masyarakat.

Tidak kurang dari 6 jam anak-anak usia sekolah berada di lingkungan sekolah. Sekolah sebagai salah satu tripusat pendidikan harus mampu menunjukkan eksistensinya dalam memberikan pengajaran kepada setiap peserta didik dalam mengembangkan kapasitas manusia sebagai makhluk sosial yang senantiasa membaur dengan sesama. Sekolah merupakan sarana yang tepat untuk membentuk karakter (Wahyudi et al., 2020; Martin et al., 2019; Moad & Zulfadrial, 2019). Pembentukan karakter siswa dapat dilakukan dengan saksama saat anak berada di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan masyarakat (Kurniawan, 2015). Memperkenalkan permainan-permainan tradisional di sekolah dapat dilakukan sebagai salah satu upaya pemerintah daerah dalam memberdayakan lingkungan pendidikan formal dalam memberikan dorongan pada masyarakat untuk melestarikan permainan-permainan tradisional.

## **SIMPULAN**

Permainan tradisional rakyat Desa Pasir Panjang Kecamatan Mempawah Timur Kabupaten Mempawah yang masih terus ada dan dilestarikan adalah petak umpet/*tapok pipit*, bola bekel/*buah lima*, lompat tali, congklak, gobak sodor/*galang hadang*, ular naga panjang, dan engklek/*tabak*. Nilai karakter yang terbentuk dari permainan-permainan tradisional tersebut yaitu: menumbuhkan



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. Upaya pemerintah desa dalam menggiatkan permainan tradisional sebagai dasar penanaman karakter kebersamaan yaitu: membangun hubungan kolegal dengan kaum intelek dan lembaga-lembaga terkait (perguruan tinggi); menjaga eksistensi permainan tradisional di masyarakat; serta memperkenalkan dan membiasakan permainan tradisional di lingkungan sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adri, J., Ambiyar, Refdinal, Giatman, M., & Azman, A. (2020). Perspektif pendidikan karakter akhlak mulia pada perubahan tingkah laku siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan, 18*(2), 170-181. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1845>.
- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2016). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional anak. *Daiwi Widya, 3*(3), 1-9.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal, 1*(2), 123-130. <http://dx.doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>.
- Haris, I. (2016). Kearifan lokal permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai media untuk mengembangkan kemampuan sosial dan moral anak usia dini. *Jurnal AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD, 1*(1), 15-20. <http://dx.doi.org/10.33061/ad.v1i1.1204>.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 5*(1), 717-733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.
- Hemafitria. (2019). Nilai karakter berbasis kearifan lokal tradisi tepung tawar pada etnis Melayu Sambas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 3*(2), 121-132. <http://dx.doi.org/10.31571/pkn.v3i2.1435>.

- Herlina. (2014). Nilai kearifan lokal dalam novel Negeri Sapati karya Laode. M. Insan sebagai pendukung pelaksanaan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 3(2), 201-210. <http://dx.doi.org/10.31571/bahasa.v3i2.166>.
- Iswinarti, M. S. (2016). Nilai-nilai problem solving permainan tradisional engklek. *Prosiding Seminar Nasional dan Gelar Produk Universitas Muhammadiyah Malang Tahun 2016*.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 91-105. <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2020). *Rencana Strategis (Renstra) Tahun 2020-2024, tentang Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* dalam <https://www.kemdikbud.go.id/main/tentang-kemdikbud/visi-dan-misi>. Diakses 27 April 2021.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, M. G. (2018). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2), 98-111. <http://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- Lizawati. (2016). Pendidikan karakter tokoh wanita dalam novel Layar Terkembang karya Sultan Takdir Alisjahbana. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(1), 116-127. <http://dx.doi.org/10.31571/bahasa.v5i1.304>.
- Marina, L. (2019). Kepastian perlindungan hukum kesenian tradisional sebagai ekspresi budaya tradisional dalam menunjang kepariwisataan Indonesia. *Jurnal Industri Pariwisata*, 2(1), 27-35. <https://doi.org/10.36441/pariwisata.v2i1.28>.



- Martin, Elmansyah, T., & Novianty, F. (2019). Penguatan nilai karakter dalam layanan penguasaan konten untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 165-178. <http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1552>.
- Moad & Zuldafrial. (2019). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Bumi Khatulistiwa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2), 153-166. <http://dx.doi.org/10.31571/pkn.v3i2.1438>.
- Musafiri, M. R., Utaya, S., & Astina, I. K. (2016). Potensi kearifan lokal suku using sebagai sumber belajar Geografi SMA di Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(10), 2040-2046. <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i10.7955>.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87-94. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>.
- Octavia, E., & Rube'i, M. A. (2017). Penguatan pendidikan karakter berbasis Pancasila untuk membentuk mahasiswa Prodi PPKn menjadi warga negara yang baik dan cerdas. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 111-124. <http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v4i1.427>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah* dalam <http://bsnpindonesia.org/2016/08/peraturan-menteri-pendidikan-dan-kebudayaan-nomor-24-tahun-2016>. Diakses pada 28 April 2021.
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129-136.
- Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., & Kurniawan, D. (2020). Pola interaksi anak dan orangtua selama kebijakan pembelajaran di rumah. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 124-140.

- Rianto, H. (2016). Peran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan membangun generasi cerdas dan berkarakter. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 14-21. <http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v2i1.48>.
- Sibarani, R. (2012). *Kearifan lokal: hakikat, peran dan metode tradisi lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan.
- Sulastri, S., & Alimin, A. A. (2017). Nilai pendidikan karakter kerja keras dalam novel 2 karya Donny Dhiringantoro. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 156-168. <http://dx.doi.org/10.31571/bahasa.v6i2.619>.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Indonesia* dalam <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>. Diakses 25 Februari 2021
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2007 tentang *Pemajuan Kebudayaan* dalam <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2017/11/UU-No-5-Tahun-2017-tentang-Pemajuan-Kebudayaan.pdf>. Diakses 25 Februari 2021.
- Wahyudi, S., Rosyid, R., & Atmaja, T. S. (2020). Implementasi penguatan pendidikan karakter untuk membentuk budaya sekolah di SMA Negeri 2 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(2), 128-141. <http://dx.doi.org/10.31571/pkn.v4i2.1821>.
- Yuniarti, N. (2013). Analisis aspek kejiwaan tokoh dan nilai pendidikan karakter novel Surat Dahlan karya Khrtisna Pabichara (Kajian psikologi sastra). *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 2(2), 219-235. <http://dx.doi.org/10.31571/bahasa.v2i2.245>.