



UPAYA PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK GENERASI ALPHA DI LKP SENI PRADAPA LOKA BHAKTI PACITAN

Deasylina da Ary , Deni Setiawan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2023**

Disetujui **Februari**

2023

Dipublikasikan **Maret**

2023

Keywords:

Character education,

traditional games,

Generation Alpha

Abstrak

Keberadaan sebuah sanggar seni bukan hanya sebagai pelestari seni dan budaya tradisional, akan tetapi juga dengan konsep pembelajaran seni yang mengedepankan pembentukan mental kreatif, karakter dan membangun rasa kebersamaan dalam berkesenian. Salah satu sanggar dengan konsep tersebut adalah LKP Seni Pradapa Loka Bhakti yang terletak di Desa Pelem, kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Sebuah lembaga pendidikan non formal dengan jumlah siswa 95 anak berumur 8-15 tahun. Para siswa ini disebut sebagai generasi Alpha, yaitu generasi yang lahir tahun 2010-2024 yang akrab dengan teknologi sejak lahir. Akrabnya mereka dengan perkembangan teknologi ini dapat membawa dampak negatif terhadap pembentukan karakter dan jati diri mereka. Oleh karena itu sangatlah penting untuk memperkenalkan permainan tradisional dalam proses pendidikannya. Selain untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak seperti mematuhi aturan, empati, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kejujuran, menghargai orang lain, dan kesabaran, permainan tradisional terbukti memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan dasar dan menstimulasi kecerdasan majemuk seorang anak baik fisik, kognitif, emosional dan sosial. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode yang meliputi: Ceramah, pelatihan, dan evaluasi. Materinya yaitu: Jelungan, Enthik, Gobag sodor, Jamuran, Cublak-Cublak Suweng, Engklek, Betengan, Lompat Tali, Kasti, Congklak, yang mana dalam setiap pola permainan terdapat lebih dari satu nilai karakter yang diajarkan.

Abstract

The existence of an art studio is not only a preserver of traditional arts and culture, but also an art learning institution that prioritizes the formation of creative mentality, character and builds a sense of togetherness in the arts. One of the studios with this concept is Pradapa Loka Bhakti which is located in Pelem Village, Pringkuku sub-district, Pacitan Regency. A non-formal educational institution with 95 students aged 8-15 years. These students are referred to as the Alpha generation, namely the generation born in 2010-2024 who are familiar with technology since birth. Their familiarity with the development of this technology can have a negative impact on the formation of their character and identity. Therefore, it is very important to introduce traditional games in the educational process. In addition to fostering character values in children such as obeying rules, empathy, friendship, cooperation, mutual cooperation, honesty, respect for others, and patience, traditional games have been shown to have an important role in the development of basic abilities and stimulate multiple intelligences of a child, both physically and mentally, cognitive, emotional and social. This activity is carried out using methods that include: Lectures, training, and evaluation. The traditional games taught are: Jelungan, Enthik, Gobag Sodor, Jamuran, Cublak-Cublak Suweng, Engklek, Betengan, Lompat Tali, Kasti, and Congklak, where in the pattern of each game there is more than one character value taught.

PENDAHULUAN

LKP Seni Pradapa Loka Bhakti adalah salah satu sanggar seni yang terletak di Propinsi Jawa Timur, atau lebih tepatnya di Desa Pelem, kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Sebuah lembaga non formal yang tidak hanya digunakan sebagai sebagai pelestari seni dan budaya tradisional, akan tetapi juga dengan konsep pembelajaran seni yang mengedepankan pembentukan mental kreatif, karakter dan membangun rasa kebersamaan dalam berkesenian.

Seiring berjalannya waktu, kemajuan zaman dan arus globalisasi yang membuat perubahan gaya hidup. Perubahan ini tentunya juga dirasakan oleh para siswa LKP Seni Pradapa Loka Bhakti, khususnya pada generasi Alpha yang lahir tahun 2010-2024 yang akrab dengan teknologi sejak lahir. Akrabnya mereka dengan perkembangan teknologi ini dapat membawa dampak negatif terhadap pembentukan karakter dan jati diri mereka. Oleh karena itu sangatlah penting untuk memperkenalkan permainan tradisional dalam proses pendidikannya.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional juga sering diartikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Pentingnya permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Hal ini diperkuat dengan pendapat para ahli, Piaget (Hurlock, 2007) menegaskan bahwa melalui permainan anak dapat dihantar untuk mampu menangkap konsep-konsep yang abstrak baginya, Vygotsky (Crain, 2007) menegaskan bahwa ketika anak bermain, tidak hanya mengembangkan intelektualnya tetapi juga mengembangkan kematangan emosi dan sosial anak. Montolalu (2008) menjelaskan bahwa bermain dapat melatih kognisi, fisik motorik, emosi dan sosial anak. Disamping itu Permainan tradisional juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak seperti mematuhi aturan, empati, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kejujuran, menghargai orang lain, kesabaran dan masih banyak lagi (Indriasih. A, 2018:197). Menurut Muryaningsih & Mustadi (dalam Mardikarini, 2016:262, nilai karakter merupakan salah satu upaya dalam membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas dan intelektual secara optimal. Dengan

demikian permainan tradisional memiliki peran penting dalam perkembangan seorang anak baik fisik, kognitif, emosional dan sosial.

Berdasarkan uraian diatas, maka kegiatan ini terfokus pada “Upaya Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Untuk Generasi Alpha di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan”. Sebuah kegiatan pengabdian masyarakat oleh dosen yang dilaksanakan melalui metode pelatihan dengan materi permainan tradisional kepada para siswa LKP Seni Pradapa Loka Bhakti. Urgensi dari kegiatan ini selain sebagai upaya pendidikan karakter, juga digunakan sebagai upaya pelestarian budaya daerah, serta sebagai upaya pengembangan potensi siswa baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan workshop. Metode kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode yang meliputi : (1) Ceramah; (2) Pelatihan; (3) Penarikan Kesimpulan dan Evaluasi. Metode ceramah dilakukan dengan cara presentasi dan penjelasan secara komprehensif mengenai tema kegiatan, latar belakang dari permainan tradisional yang akan dilakukan, tembang, deskriptif gerak, dan manfaat melakukan permainan tradisional yang dikaji dari aspek kebahasaan, psikologi, pendidikan dan sosial ekonomi. Metode pelatihan dilakukan dengan cara pengenalan dan praktek bentuk-bentuk permainan tradisional daerah jawa seperti Gobak Sodor, Jamuran, Cublak-cublak Suweng dan lain-lain. Tim Pengabdian memilih 10 jenis permainan tradisional, yang kemudian didiskusikan dengan pengelola LKP Seni Pradapa Loka Bhakti tentang kesesuaian dan kedekatan pola permainan terhadap kondisi lingkungan. Metode kesimpulan dan evaluasi dilakukan dengan cara memberikan pemahaman tentang proses yang telah dilakukan, tujuan dan manfaatnya sehingga dapat diterapkan dan dikembangkan di kemudian hari.

Pengabdian ini dilakukan di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti, Propinsi Jawa Timur, atau lebih tepatnya di Desa Pelem, kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Sasaran dari pelaksanaan pengabdian ini adalah anak-anak sanggar yang berumur 8-15 tahun yang lahir tahun 2010-2024 atau biasa disebut dengan generasi Alpha.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Permainan tradisional juga sering diartikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatan ini dilakukan dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur seni seperti seni tari, seni musik dan seni tembang, dimana semuanya berangkat dari sifat kedaerahan atau tradisional.

Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung wisdom (Suseno, 1999), memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2005), merupakan kekayaan budaya bangsa (Sedyawati, 1999), dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999). Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, Simposium Nasional, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Permainan Tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus melalui pendidikan dan pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya, ketika anak-anak Indonesia sedang diserbu oleh permainan modern melalui tayangan televisi, justru permainan tradisional sebagai pembentuk kepribadian bangsa dewasa ini sudah tidak dikenal dan tidak diperkenalkan lagi oleh para guru di sekolah.

Menurut James Danandjaja dalam Achroni (2012:45) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar melalui lisan dalam suatu kelompok tertentu, berbentuk tradisional, diwariskan secara turun-temurun, dan memiliki banyak variasi. Permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu aturan permainan dan merupakan warisan generasi terdahulu, permainan tersebut dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan mendapat kegembiraan (Achroni, 2012:45). Sama halnya yang disampaikan oleh Kurniati (2016:2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu yang didalamnya

penyuguh dengan nilai-nilai budaya dan nilai-nilai kehidupan masyarakat serta diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak yang didalamnya mengandung nilai-nilai budaya tertentu dan mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang penting bagi kehidupan mereka ditengah masyarakat seperti melatih cakap hitung-hitungan, melatih kecakapan berpikir, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Sumintarsih, 2009:27). Ciri-ciri permainan tradisional menurut Achroni (2012:45) adalah : sudah tua usianya; tidak diketahui asal-usulnya; tidak diketahui penciptanya; tidak diketahui dari mana asalnya; biasanya disebarakan melalui lisan, dari mulut ke mulut; dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama.

Manfaat dari permainan tradisional yaitu berkaitan dengan pewarisan nilai-nilai budaya yang ada dalam suatu masyarakat. Tashadi dalam Dharmamulya, dkk (2008:27) menyebutkan dua manfaat permainan tradisional antara lain.

- a) Mengandung nilai-nilai budaya tertentu.
- b) Mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti melatih cakap hitung-menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya.

Nilai-Nilai Karakter

Nilai adalah hal yang terkandung dalam diri dan terletak di dalam hati nurani manusia yang lebih memberikan dasar pada prinsip akhlak sebagai dasar dari suatu keindahan dan efisiensi atau keutuhan kata hati (Sumantri dalam Febrianshari dkk, 2018:91). Selanjutnya (Richard Eyre dan Linda dalam Febrianshari dkk, 2018:91) menyebutkan bahwa nilai yang benar dan diterima secara universal adalah nilai yang menghasilkan suatu perilaku dan perilaku itu berdampak positif, baik bagi yang menjalankan maupun bagi orang lain. Jadi nilai adalah hal yang berada dalam diri manusia dan dapat menimbulkan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter menurut Mulyasa (dalam Hidayah 2015:194) merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral yang

diwujudkan dalam tindakan nyata melalui perilaku baik, jujur, bertanggung jawab, hormat terhadap orang lain, dan nilai-nilai karakter mulia lainnya. Lebih lanjut ia menyatakan, istilah karakter berkaitan erat dengan personality (kepribadian) seseorang sehingga ia disebut orang yang berkarakter (a person of character). Ditinjau dalam pemikiran Islam, karakter berkaitan dengan iman dan ihsan. Jadi, karakter merupakan sifat dari suatu individu yang dapat menjadi ciri khas yang melekat pada dirinya.

Nilai karakter merupakan salah satu upaya dalam membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas dan intelektual secara optimal Muryaningsih & Mustadi (dalam Mardikarini, 2016:262). Jadi nilai karakter adalah hal yang melekat pada diri manusia dan menimbulkan perilaku sehingga dapat membentuk pribadi yang sesuai dengan ciri khas yang ada pada dirinya.

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut.

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang berdasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai peraturan.
5	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.
8	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan kelompoknya.
11	Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan, fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

	Komunikatif	
14	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan kepada dirinya.
16	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung Jawab	Sikap dan tindakan seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya) negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Permainan Tradisional yang dimainkan Beserta Nilai-Nilai Karakternya

Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dihasilkan sangat memuaskan. Dengan indikator kehadiran siswa dalam mengikuti pelatihan sangat antusias dan termotivasi dalam mengikuti permainan tradisional. Selain itu, pengajar dan pihak pengelola LKP Seni Pradapa Loka Bhakti mendukung kegiatan ini karena dapat menampung dan mengembangkan potensi siswa serta dapat melestarikan budaya daerah.



Gambar 1. Siswa mengikuti kegiatan dengan antusias

Kegiatan pelaksanaan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal berisi pengondisian siswa baik secara psikis maupun fisik. Selanjutnya dosen memberikan gambaran umum tentang permainan tradisional serta pentingnya mempelajari permainan tradisional disertai dengan cara dan aturan bermain.

Materi pelatihan yang disampaikan adalah permainan tradisional dari daerah Jawa, dimana di dalam pola permainannya banyak menggunakan tetembangan dan tarian. Selain itu, juga mengandung nilai-nilai karakter yang dipraktekkan dalam tindakan nyata. Adapun permainan yang dilatihkan beserta nilai karakter yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Petak umpet/ delikan/ jelungan

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 5-7 orang atau lebih. Pemain yang jaga menutup matanya lalu menghitung dari 1 sampai 10. pemain yang lain bersembunyi ditempat yang kira-kira dianggapnya aman dan tidak diketahui oleh yang jaga. Pemain yang bisa ditemukan oleh pemain yang jaga berkumpul lalu pinsut dan yang kalah pinsut menjadi yang jaga. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) jujur, (2) mandiri, (3) kreatif, dan (4) kerja keras.

2. Patil lele/ Benthik/ Enthik

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 5 orang atau lebih. Permainan ini dibagi menjadi dua kelompok. Permainan ini menggunakan bambu/bilah. Yang satu panjang dan yang satu pendek. Memainkanya, bambu yang pendek ditempatkan ditanah yang sudah dilubangi dengan arah melintang menyerupai jembatan. Lalu bambu yang panjang dimasukan dalam lubang dan mengangkat bamboo yang kecil sehingga melambung. Pemain yang jaga menangkap bambu tersebut. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) kerja keras; (2) disiplin; (3) menghargai prestasi.



Gambar 2. Pelaksanaan permainan Patil lele/ Benthik/ Enthik

3. Gobag sodor

Gobak sodor merupakan permainan beregu yang terdiri atas dua regu. Masing- masing regu biasanya terjadi dari 4-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis kebaris terakhir secara bolak-balik dan untuk meraih kemenangan keseluruhan anggota regu harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) jujur; (2) tanggung jawab; (3) disiplin; (4) kerja keras; (5) toleransi; (6) kreatif; (7) demokrasi.



Gambar 3. Pelaksanaan permainan grobag sodor

4. Jamuran

Permainan ini dilakukan oleh sekelompok orang minimal 4 orang. Pemainnya berdiri melingkar dan bergandengan tangan. Ada salah satu pemain yang berdiri di tengah-tengah. Para pemain berputar sambil menyanyikan lagu jamuran. Kemudian yang berada ditengah/ yang jadi meminta. Misalnya meminta jamur kethek menek. Semua pemain harus memanjat. Berarti dia yang jadi (masang). Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) Bersahabat/komunikatif; (2) kreatif.

5. Cublak-Cublak Suweng

Dimainkan oleh beberapa orang. Ada satu yang tengkurap. Sedangkan yang lain meletakkan tangannya diatas punggung orang yang tengkurap tadi. Sambil menyanyikan lagu cublak-cublak suweng ada seorang anak yang membawa kerikil kemudian diletakkan secara berurutan sampai lagu selesai. Setelah selesai kerikil itu ada digenggaman salah seorang anak dan yang tengkurap menjawab siapa yang membawa kerikil itu. Bila benar, si pembawa kerikil akan jaga. Jika salah, dia tetap jaga. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) jujur; (2) rasa ingin tahu.



Gambar 4. Pelaksanaan permainan cublak-cublak suweng

6. Engklek

Permainan ini biasanya dilakukan oleh 3-5 orang. Permainan ini menggunakan gancu

(pecahan genting). Pemain melempar gancu kedalam kotakan bidang. Lalu pemain berjalan menggunakan satu kaki atau engklek. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) kerja keras; (2) jujur; (3) Bersahabat/komunikatif.

7. Betengan

Dimainkan oleh beberapa orang. Cara bermainnya yaitu ada dua buah pohon yang letaknya berseberangan. Tiap pohon dihuni oleh beberapa orang. Caranya yaitu berkelompok berusaha untuk memegang kelompok lawan. Namun dalam usahanya itu dihalang-halangi oleh pemilik pohon. Bila lawan ada yang dipegang pemilik maka lawan itu menjadi milik pemilik. Dan jika bisa memegang pohon lawan maka ia menjadi pemenang. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) disiplin; (2) toleransi; (3) demokrasi; (4) peduli sosial; (5) bersahabat; (6) tanggung jawab.



Gambar 5. Pelaksanaan permainan betengan

8. Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok. Tali direntangkan dengan ketinggian bergradasi, dari paling rendah hingga paling tinggi. Yang pandai melompat tinggi, dialah yang keluar sebagai pemenang. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) kerja keras; (2) jujur.

9. Kasti/Gebokan

Pemain dibagi dua regu, salah satu mendapat giliran jaga dan satu regu lagi mendapat giliran untuk memukul. Pemain jaga berjaga dilapangan untuk mencoba menangkap pukulan pemain serang. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) kerja keras; (2) jujur; (3) disiplin; (4) menghargai prestasi/sportif; (5) bersahabat.



Gambar 6. Pelaksanaan permainan kasti/gebogan

10. Congklak/Dhakon

Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak. Nilai karakter yang dikembangkan dalam permainan ini adalah: (1) jujur; (2) kreatif; (3) menghargai prestasi/sportif.



Gambar 7. Pelaksanaan permainan congklak/dhakon

Pada tahap penarikan kesimpulan dan evaluasi, didapatkan bahwa nilai-nilai karakter yang didapatkan dari pelaksanaan permainan tradisional adalah : (1) jujur; (2) kerja keras; (3) disiplin; (4) menghargai prestasi/sportif; (5) tanggung jawab; (6) toleransi; (7) kreatif; (8) rasa ingin tahu; (9) demokrasi; (10) peduli sosial; (11) dan bersahabat.

Dari beberapa nilai karakter yang ada, akan memberikan nilai positif terhadap proses tumbuh kembang anak dan juga terhadap proses pendidikan di Indonesia secara umum. Melalui permainan tradisional, siswa LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan dapat mengembangkan dan melestarikan tradisi budaya setempat. Dengan demikian tingkat solidaritas dan rasa percaya diri siswa meningkat setelah mengikuti kegiatan.

SIMPULAN

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain anak. Permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Selain itu dengan permainan tradisional terdapat peran penting dalam perkembangan seorang anak baik fisik,

kognitif, emosional dan sosial. Cara memperkenalkan permainan tradisional di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan adalah dengan memperkenalkan materi dengan ceramah dan melatih permainan dengan pola tetembangan dan tarian. Permainan yang dikenalkan dapat berupa : (1) petak umpet/delikan/jelungan; (2) Patil lele/enthik; (3) Gobag Sodor; (4) Jamuran; (5) Cublak-Cublak Suweng; (6) Engklek; (7) Betengan; (8) Lompat Tali; (9) Kasti; (10) Congklak. Setelah permainan dilatihkan ke anak, kemudian tahap terakhir adalah evaluasi.

Nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional yang diperkenalkan di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan meliputi: jujur, kerja keras, disiplin, menghargai prestasi/sportif, tanggung jawab, toleransi, kreatif, rasa ingin tahu, demokrasi, peduli sosial, dan bersahabat. Melalui workshop pelatihan permainan tradisional di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan siswa dapat mengembangkan dan melestarikan tradisi budaya setempat. Dengan demikian tingkat solidaritas dan rasa percaya diri siswa meningkat setelah mengikuti kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Javalitera
- Awwliyah, I & Muhamad, S. 2011. Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Laporan Program Kegiatan Kreatifitas Mahasiswa. Bogor: IPB
- Astuti, Fitri. 2009. Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreatifitas Verbal pada Masa Anak Sekolah. Skripsi. Surakarta: UMS
- Crain, William. 2007. Teori Perkembangan. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Departemen Pendidikan Nasional. Kurikulum Berbasis Kompetensi, Pendidikan Prasekolah, Dasar, Menengah: Ketentuan Umum. Jakarta:, 2003.
- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2016). Pendidikan karakter melalui permainan tradisional anak. *Daiwi Widya*, 3(3).
- Dharmamulya, Sukirman , dkk. 2008. Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita A-6
- Febrianshari, Dedy dkk. (2018). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan karakter dalam Pembuatan Dompot Punch Zaman Now. *Jurnal Pemikiran dan pengembangan Sekolah Dasar*, 6, (1), 88-95.
- Hawkins, alma M. 1990. Mencipta Lewat Tari (Creating Through Dance). Terjemahan Y, Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Hawkins, alma M. 2003. Bergerak Menurut Kata Hati (Moving From Within: A New method for Dance Making). Terjemahan I Wayan Dibia. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Humphry, Doris. 1977. Seni Menata Tari. Terjemahan sal Murgiyanto. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth H. 2007. Perkembangan Anak Jilid II. Jakarta: Erlangga
- Indriasih, A. 2018. Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini. *Media Prestasi*. 18 (1)
- Iswinarti M.Si, Drs. 2008. Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*. Malang: UMM
- Kurniati, E. 2018. Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenamedia Group
- Mardikarini, S., & Suwarjo, S. (2016). Analisis Muatan Nilai-Nilai Karakter Pada Buku Teks Kurikulum 2013 Pegangan Guru Dan Pegangan Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
- Meri, La. 1975. Komposisi Tari, Elemen-elemen Dasar. Terjemahan Soedarsono. Yogyakarta: ASTI.
- Montulalu. 2008. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Murgiyanto, Sal. 2004. Tradisi dan Inovasi Beberapa Masalah Tari di Indonesia. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Rusliana, Iyus. 1990. Pendidikan Seni Tari. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saputra. N & Ekawati.L. 2017. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*. 2 (2)
- Setyowati, Sri S. Pd., M. Pd. 2007. Pendidikan Seni Tari dan Koreografi untuk anak TK. Surabaya: Unesa University Press.
- Smith, Jacqueline. 1985. Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru. Terjemahan Ben Suharto, S. St. Yogyakarta: Ikalasti.
- Sumantri, Mulayani. 2001. Strategi Belajar mengajar. Bandung: CV Maulana
- Sumintarsih. 2008. Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: Kapel Press
- Suseno, F. M. (1999). *Javanese Ethics: A Philosophical Analysis of Javanese Life Wisdom*.