



## **PENANAMAN NILAI KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUMBAWA DI TK PGRI ONGKO**

Oleh

**Muammar Qadafi<sup>1</sup>, Nani Husnaini<sup>2</sup>, Leni Sasriani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Mataram

Email: mqadafi31@uinmataram.ac.id<sup>1</sup>

Diterima 7 Januari 2023, direvisi 6 Maret 2023, diterbitkan 30 April 2023

### **Abstrak**

Permainan tradisional di Indonesia belakangan ini sudah mulai digeser oleh permainan berbasis teknologi, padahal permainan tradisional syarat akan nilai-nilai karakter. Riset ini bertujuan untuk mengetahui jenis serta penerapan permainan tradisional Sumbawa dan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Sumbawa di TK PGRI Ongko. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis fenomenologis, sedangkan teknik dalam pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa terdapat dua jenis permainan tradisional Sumbawa yang dimainkan, yaitu kolodood dan tampek ada bulan dan dimainkan secara terjadwal sekali seminggu dan kadang-kadang dimainkan anak-anak di luar jadwal yang ditetapkan oleh sekolah pada saat jam istirahat. Beberapa nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional ini antara lain disiplin, kerja sama, jujur, kreatif, kerja keras, tanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, mandiri, dan toleransi.

**Kata Kunci:** Nilai Karakter; Permainan Tradisional; Anak Usia Dini

### **Abstract**

*Many traditional games in Indonesia have recently been replaced by technology-based game types, whereas traditional games require character values. This study aims to understand the types and application of traditional Sumbawa games and character values contained in traditional Sumbawa games at PGRI Ongko Preschool. The research approach used was qualitative with a phenomenological type, while the techniques of data collection were interviews, observation, and documentation. The results indicates that there were two types of traditional Sumbawa games that were played, namely Kolodood and Tampek Ada Bulan which were played on a scheduled basis once a week and sometimes children played outside the schedule set by the school on rest time. Some of the character values contained in this traditional game include discipline, cooperation,*

*honesty, creativity, hard work, responsibility, social care, love of the motherland, independence, and tolerance.*

**Keywords:** *Character Value; Traditional Play; Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Hasil observasi awal di TK PGRI Ongko Sumbawa menunjukkan bahwa siswa bermain permainan tradisional untuk menambah gairah dan rasa senang serta mengisi waktu bermain di sekolah. Di sisi lain, siswa masih cenderung bermain permainan modern berbasis perangkat digital seperti gadget, tablet, laptop, dan komputer, baik secara online maupun offline. Kebiasaan bermain permainan berbasis perangkat digital ketika di rumah tentu menjadi permasalahan tersendiri mengingat permainan tersebut cenderung dilakukan secara individual, sehingga membuat anak menjadi lebih individualis atau tidak banyak melakukan interaksi dengan lingkungan sosialnya (Pebriana, 2017). Hal ini menyebabkan nilai-nilai karakter yang seharusnya bisa dikembangkan pada saat bersosialisasi tidak bisa terstimulasi dengan maksimal (Ariani et al., 2017). Pada saat yang bersamaan, permainan tradisional yang menjadi kekhasan budaya bangsa Indonesia lambat laun tidak dikenal lagi oleh anak di zaman sekarang.

Nilai karakter merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dan kemajuan sebuah bangsa (Sukardi, 2016). Seorang filsuf Yunani, Heraclitus, menyatakan “a man’s character is his fate” yang berarti bahwa nasib seseorang tergantung dari bagaimana karakternya karena karakter landasan dalam pengambilan keputusan dan peran yang efektif (Seijts et al., 2015). Oleh sebab itu, pendidikan dan penanaman karakter menjadi salah satu fokus program pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan lembaga-lembaga terkait lainnya yang menyelenggarakan pendidikan mulai dari pendidikan anak usia dini (Muchtari & Suryani, 2019; Ismail et al., 2021). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk dalam pendidikan nilai karakter, khususnya di satuan pendidikan anak usia dini adalah dengan kegiatan bermain permainan tradisional sebagai kearifan lokal yang sangat melekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia (Witasari & Wiyani, 2020; Hapidin & Yenina, 2016; Maghfiroh, 2020; Srikandi et al., 2020).

Permainan tradisional merupakan budaya bangsa yang sangat erat dengan kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak (Anggita et al., 2018). Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki jenis permainan tradisional yang menjadi kekhasan daerah masing-masing, termasuk di Provinsi Nusa Tenggara Barat, khususnya Kabupaten Sumbawa. Sayangnya, eksistensi permainan tradisional saat ini sudah mulai hilang seiring perkembangan zaman yang lebih menonjol dari aspek teknologi digital. Bahkan, hasil penelitian menunjukkan semakin menghilangnya permainan tradisional dari generasi ke generasi (Saputra, 2017; Muslihin et al., 2021).

Melihat semakin jarangya permainan tradisional dimainkan di kalangan anak-anak kampung, TK PGRI Ongko yang berada di Kabupaten Sumbawa menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan utama di dalam kurikulum. Hal ini dimaksudkan untuk melestarikan budaya daerah yang semakin hilang seiring perkembangan zaman. Selain itu, permainan tradisional memiliki lebih banyak manfaat dibandingkan dengan permainan modern dengan perangkat digital, terutama dalam hal pengembangan karakter atau nilai agama dan moral (Burhaein, 2017; Husain & Walangadi, 2020; Kumala et al., 2021), sosial-emosional (Sari et al., 2019; Ulfadhilah, 2022; Ramadhani & Fauziah, 2020;

Pudensia ratnasari et al., 2022), dan fisik-motorik (Hasanah, 2016; Hanief & Sugito, 2015; Gustian, 2020; Fadjarlyanti & Fathiyah, 2022).

Upaya yang dilakukan oleh guru di TK PGRI Ongko menjadi sesuatu yang menarik untuk dikaji di tengah berkurangnya minat anak untuk bermain permainan tradisional. Dalam riset terdahulu, terdapat berbagai jenis permainan tradisional yang dimainkan di Indonesia, antara lain: ponti dan kainje dari Gorontalo (Husain & Walangadi, 2020); bola bekel, lompat tali, yoyo, gatrik, hompimpa, ular naga, Pancasila lima dasar, kelereng, benteng, boy-boyan, petak umpet, congklak, engklek, tikus dan kucing, dan suten (Witasari & Wiyani, 2020) dari Banyumas Jawa Tengah; barapan kebo, rabanga, logok, tampek ada bulan, kolodood, dan karaci, dari Sumbawa NTB (Ma'ruf, 2021; Ashar Pajarungi Anar et al., 2020); luglungse, manuk kurung, dan peresean dari Lombok NTB (Ashar Pajarungi Anar et al., 2020); dan mpa'a sila dan baleba dari Bima NTB (Ashar Pajarungi Anar et al., 2020). Sebagian besar dari permainan ini dimainkan juga di daerah lain dengan istilah yang berbeda-beda sesuai bahasa daerah masing-masing, meskipun kadang-kadang terdapat perbedaan atau modifikasi sesuai kebutuhan.

Dari beberapa penelitian terdahulu, permainan tradisional dapat menstimulasi nilai karakter atau agama dan moral anak. Beberapa nilai karakter atau moral agama dapat distimulasi dalam permainan tradisional, misalnya jenis permainan ponti dan kainje dari Gorontalo yang dapat menstimulasi nilai kejujuran, kedisiplinan, dan kerja sama (Husain & Walangadi, 2020); selain itu, permainan bola bekel, lompat tali, yoyo, dan sebagainya yang biasanya dimainkan di Banyumas (Witasari & Wiyani, 2020) dapat menumbuhkan nilai tanggung jawab, kedisiplinan, peduli sosial, kerja keras, serta cinta damai dan tanah air, kejujuran, sportivitas, religius, kerjasama, peduli, kepatuhan, dan lapang dada; ada juga permainan tradisional hadang dari Bengkulu (Perdima & Kristiawan, 2021) yang dapat menumbuhkan nilai religius, kedisiplinan, kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab. Penelitian lain juga menemukan sembilan nilai karakter dalam permainan tradisional congklak, yaitu: kejujuran, kedisiplinan, hard work, kreativitas, rasa penasaran, kemandirian, tanggung jawab, komunikatif, dan apresiasi terhadap sebuah pencapaian (Agusti et al., 2018).

Nilai-nilai karakter yang tumbuh dari permainan tradisional di atas sejalan dengan 18 nilai karakter yang dirumuskan oleh Kemendikbud (Putry, 2019), yaitu: religius, toleransi, disiplin, menghargai prestasi, kerja keras, mandiri, jujur, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, peduli sosial, kreatif, cinta tanah air, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. Selain itu, nilai-nilai karakter tersebut merupakan bagian dari nilai-nilai universal yang banyak ditanamkan di berbagai belahan dunia seperti hasil penelitian tentang nilai-nilai universal dalam pendekatan living values education (Hsu & Tillman, 2019; Qadafi, 2020; Saripudin & Komalasari, 2015).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai permainan tradisional yang terdapat di masyarakat etnis Samawa di Pulau Sumbawa Nusa Tenggara Barat serta mengetahui beberapa nilai karakter yang terdapat di dalam permainan tersebut. Hal ini penting untuk dilakukan karena permainan tradisional sangat kaya manfaat dalam pengembangan karakter, tetapi kondisi di lapangan menunjukkan kurangnya minat dan atensi yang diberikan oleh stakeholders dalam pengembangan permainan tradisional di sekolah. Penelitian ini secara spesifik meneliti permainan tradisional sumbawa yang dimainkan di TK PGRI Ongko dan diharapkan mampu menjadi rujukan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat besar dan tetap relevan dengan perkembangan

dan kebutuhan pada setiap zaman meskipun berbagai permainan modern berbasis perangkat digital tetap berkembang dan disukai oleh anak-anak.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis fenomenologis. Fenomenologi merupakan pendekatan penelitian yang fokus pada pengalaman-pengalaman subjektif dan interpretasi terhadap subyek atau obyek yang diteliti (Moleong, 2018). Peneliti yang berpandangan fenomenologis berusaha memahami dan menelaah setiap makna dari suatu peristiwa dan hubungannya dengan situasi tertentu. Peneliti juga dapat memberikan makna-makna logis terhadap social phenomenon secara sistematis dan bertahap, kemudian menguatkannya dengan berbagai teori ilmiah agar pemaknaannya bertahan, kuat, dan argumentasi yang otoritatif.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 35 orang, kepala sekolah, dan guru-guru yang ada di TK PGRI, Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat yang berjumlah 4 orang, sedangkan sumber data sekunder berupa dokumen kurikulum dan beberapa dokumentasi kegiatan bermain anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai kepala sekolah, guru, dan siswa serta melakukan observasi terhadap kegiatan bermain permainan tradisional dan dokumentasi terhadap kegiatan dan dokumen kurikulum yang terdapat di sekolah tersebut.

Selanjutnya, tahapan teknik analisis data yaitu dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan terdapat data-data yang sudah dikumpulkan tersebut. Pada tahapan reduksi data, peneliti memilih dan memilah data-data yang sudah terkumpul dengan cara menyesuaikan dengan kebutuhan atau pertanyaan penelitian yang harus dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Sedangkan penyajian data adalah data yang diambil dari hasil reduksi data dan merupakan data yang menjawab pertanyaan penelitian. Terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menyimpulkan apakah data-data yang didapatkan menjawab rumusan masalah atau terdapat fakta-fakta baru yang didapatkan dari berbagai informasi yang sudah dikumpulkan.

## **PEMBAHASAN**

Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa terdapat dua permainan tradisional yang rutin dimainkan dan sudah dimasukkan ke dalam kurikulum, yaitu permainan tradisional kolodood dan tampek ada bulan. Dua jenis permainan ini termasuk kategori permainan yang sangat lazim dimainkan oleh anak-anak di Kabupaten Sumbawa, sehingga anak-anak di TK PGRI Ongko sangat antusias bermain bersama teman-teman yang lain.

Yang menarik dari dua permainan ini adalah: 1) permainan yang dapat dilakukan dengan sangat sederhana dan mudah dipahami oleh anak meskipun baru pertama kali bermain; 2) permainan dilakukan di luar ruangan atau halaman sekolah (outdoor activity) yang menurut beberapa referensi sangat disukai oleh anak-anak dan memberikan banyak sekali manfaat terhadap perkembangan serta kesehatan mereka (Yıldırım & Akamca, 2017; Rose et al., 2008; Qadafi, 2021); 3) alat serta bahan yang digunakan sangat mudah didapatkan, murah, dan kadang-kadang dapat memanfaatkan barang bekas yang ada di sekitar lingkungan sekolah; dan 4) permainan ini dimainkan secara berkelompok yang melibatkan cukup banyak siswa, sehingga memungkinkan kepada semua siswa untuk terlibat dalam permainan ini bahkan dalam praktiknya semua siswa dan guru juga ikut serta dan berkumpul di halaman sekolah.

Empat unsur di atas menjadikan dua permainan ini sangat menarik bagi siswa dan memerlukan waktu yang singkat untuk persiapan karena semuanya dapat dilakukan dalam waktu beberapa menit saja. Misalnya, dalam mempersiapkan permainan *kolodood* siswa hanya butuh mengumpulkan pecahan genteng atau piring kaca yang berbentuk lingkaran atau persegi. Biasanya benda-benda ini sangat mudah didapatkan di sekitar lingkungan sekolah, apalagi jika melibatkan banyak siswa maka proses pengumpulannya menjadi jauh lebih cepat. Selain itu, bekas pecahan genteng atau piring kaca yang digunakan pada hari-hari sebelumnya disimpan di tempat yang aman dan dapat diambil lagi setiap melakukan permainan ini. Dalam menentukan kelompok, anak-anak biasanya tinggal menggunakan hom pim pa yang merupakan cara tradisional dalam menentukan kelompok.

Suasana yang ramai yang melibatkan semua siswa serta guru menjadi kebahagiaan tersendiri bagi anak. Apalagi ketika berkelompok siswa biasanya mendapatkan dukungan dari teman-teman sesama kelompok dengan bersorak-sorak atau berteriak tanda memberikan dukungan. Hal ini menjadi motivasi tersendiri yang membuat anak-anak berusaha melakukan yang terbaik sembari berinteraksi dengan riang gembira dengan teman-teman sebaya dan guru. Suasana ini menumbuhkan kehangatan dan keakraban antara sesama teman dan para guru yang tentu saja berpengaruh terhadap interaksi sosial, baik di dalam kelas maupun ketika berada di lingkungan masyarakat. Berikut ini deskripsi lebih detail tentang dua permainan tersebut.

#### **Permainan Tradisional *Kolodood***

Permainan ini dimainkan pada hari Sabtu Ceria di setiap pekan dan kadang-kadang permainan ini juga dimainkan ketika anak ingin bermain secara mandiri bersama teman-teman pada jam istirahat. Pada hari Sabtu Ceria, anak bermain bersama guru dan teman kelasnya karena permainan ini merupakan bagian dari kurikulum sekolah. Guru mengawasi dan memberikan arahan saat anak bermain, sedangkan anak mengekspresikan diri sesuai dengan aturan dan ketentuan yang sudah disepakati. Dalam bermain permainan ini anak menyiapkan alat dan bahan yang digunakan seperti bola plastik, pecahan genteng, garis lingkaran, halaman yang cukup luas dan aman bagi pemain. Anak bermain permainan ini dengan aturan yang dibuat oleh mereka sendiri sehingga mereka dapat memainkannya dengan sangat menyenangkan dan mampu menyelesaikan permasalahan mereka sendiri. Selain itu Main *Kolodod* sangat kaya akan nilai-nilai karakter yang dapat membantu mengoptimalkan potensi anak dan menjadi bekal kehidupan di masa mendatang.

Adapun langkah-langkah dalam bermain permainan ini yaitu: 1) Semua pemain melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga dan siapa yang akan menjadi penyusun pertahanan. 2) Pemain menyiapkan peralatan main yang dibutuhkan seperti membuat garis pembatas lemparan, menyusun pecahan genteng, menyiapkan bola, dan membuat lingkaran tempat susunan pecahan genteng. Jika tidak ada pecahan genteng dapat diganti dengan benda lainnya. 3) Pemain yang bertugas menjaga harus sigap mengambil bola yang dilemparkan pemain lain agar ia mudah untuk melemparkan bola tersebut sampai mengenai salah satu pemain lainnya sebelum pemain lain menyusun pecahan genteng. 3) Jika salah satu pemain berhasil menyusun pecahan genteng maka pemain yang bertugas menjadi penjaga akan tetap menjadi penjaga sampai ia berhasil melemparkan bola ke salah satu pemain lain sebelum ada pemain yang berhasil menyusun pecahan genteng. 4) Pemain yang kena lemparan bola akan menjadi penjaga begitu seterusnya. Berikut ini dokumentasi salah satu tahapan dari permainan *kolodood*.



Gambar 1: Salah satu tahapan dalam permainan tradisional *kolodood*

Pada gambar di atas salah seorang anak terlihat melempar bola ke arah pecahan genteng yang sudah disusun sebelumnya. Tujuan dari lemparan bola itu adalah untuk mengenai dan merusak susunan pecahan genteng yang kemudian akan disusun lagi oleh kelompok yang bertugas untuk menjaga atau menjadi lawan. Dalam proses permainan tersebut, banyak manfaat yang didapatkan untuk pengembangan karakter anak. Setidaknya terdapat delapan nilai karakter yang terstimulus melalui setiap tahapan yang dilakukan oleh anak. Berikut ini tabel nilai-nilai karakter dan tahapan stimulus yang dilakukan dalam pengembangan nilai tersebut:

Tabel 1: Nilai karakter pada permainan tradisional *kolodood*

Nilai Karakter	Tahapan Stimulus
Kedisiplinan	Sikap disiplin terlihat ketika anak tidak melewati garis pembatas saat melempar bola.
Kerja sama	Sikap ini muncul ketika anak saling membagi tugas masing-masing, baik sebagai pelempar bola dan bertugas mengalihkan perhatian penjaga saat bermain, serta siapa yang akan menyusun pecahan genteng yang dijaga oleh penjaga agar tidak terlihat oleh penjaga dan dapat memenangkan permainan dengan sportif.
Kejujuran	Sikap ini terlihat ketika anak melempar bola dengan cara berdiri di garis pembatas tanpa melewati garis pembatas sampai anak dapat meruntuhkan pecahan genteng yang disusun.
Kreatif	Hal ini terlihat ketika anak melakukan kerja sama dalam bermain dan menyusun kembali pecahan genteng sehingga dapat memenangkan permainan.
Kerja keras	Hal ini terlihat ketika anak bahu-membahu dalam bekerja sama untuk menyusun pecahan genteng dan mengalihkan perhatian pemain penjaga serta berusaha memenangkan permainan.
Tanggung jawab	Hal ini terlihat ketika setiap anak melakukan apa yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya ketika

---

Peduli sosial	<p>bermain agar memenangkan permainan. Selain itu sikap ini terlihat ketika anak menjadi penjaga maka ia harus menjaga pertahanan, anak yang bermain dan bertugas melempar bola pada susunan pecahan genteng maka ia harus mampu melempar sesuai sasaran sedangkan yang lainnya berusaha mengalihkan perhatian penjaga selain itu, anak yang memiliki kesempatan untuk kembali menyusun pecahan genteng untuk segera melakukan tugasnya dengan baik.</p> <p>Hal ini terlihat ketika pemain saling membantu satu dengan yang lainnya dalam mengalihkan perhatian pemain penjaga sehingga pemain lainnya dapat menyusun kembali pecahan genteng tanpa terkena lemparan bola sehingga dapat memenangkan permainan <i>kolodood</i>.</p>
Cinta tanah air	<p>Hal ini ditunjukkan ketika anak bermain permainan tradisional daerah tanpa unsur paksaan bahkan meminta untuk bermain permainan tradisional daerah bersama-sama.</p>
Menghargai prestasi	<p>Nilai karakter ini terlihat pada saat siswa saling menghargai kelompok yang menang dalam permainan.</p>
Cinta damai	<p>Cinta damai ditunjukkan dengan terjalinnya komunikasi yang baik dan harmonis selama permainan berlangsung meskipun saat bermain terdiri dari dua kelompok yang saling berkompetisi menjadi pemenang atau yang terbaik.</p>
Bersahabat/Komunikatif	<p>Kompetisi yang terjadi dalam permainan ini tidak menghalau persahabatan dan komunikasi yang positif antara pemain. Setelah permainan, suasana kembali seperti biasa, bermain dan tertawa bersama, serta saling mengajak untuk bermain di hari-hari berikutnya.</p>
Mandiri	<p>Mandiri terlihat dari setiap kegiatan atau tahapan yang dilakukan tanpa intervensi guru. Siswa membagi kelompok, membuat aturan, melaksanakan tahapan bermain, menentukan pemenang, dan merapikan kembali lokasi bermain tanpa keterlibatan guru.</p>

---

### **Permainan Tradisional Tampek Ada Bulan**

Permainan ini dimainkan oleh anak setiap hari ketika jam istirahat serta Hari Sabtu yang memang dikhususkan untuk kegiatan bermain bersama-sama. Hari Sabtu merupakan “hari Sabtu Ceria” di TK PGRI Ongko, sehingga digunakan untuk memainkan permainan tradisional Sumbawa khususnya Main Tampek Ada Bulan dan permainan tradisional lainnya yang memang menjadi program sekolah yang terdapat dalam kurikulum lokal sekolah. Alat dan bahan yang dibutuhkan saat bermain permainan ini

berupa bola plastik, lapangan atau halaman yang cukup luas, pemain dan garis pembatas. Selain itu, tampek ada bulan juga sangat kaya akan nilai-nilai karakter yang dapat membantu mengoptimalkan potensi anak.

Adapun langkah-langkah dalam bermain permainan ini antara lain: 1) Pemain dalam permainan ini dibagi menjadi 2 kelompok dengan cara melakukan hompimpa terlebih dahulu. Setiap kelompok berisi 5-6 pemain sesuai dengan jumlah anak, karena semakin banyak pemain maka permainan akan semakin seru. 2) Setelah pembagian kelompok, salah satu dari anggota kelompok melakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang akan main duluan dan kelompok mana yang bertugas menjaga lapangan. 3) Setiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing untuk menjaga di lapangan. Sedangkan pemain yang mendapat giliran main duluan harus mampu mengatur strategi dan kerja sama dengan baik sehingga dapat memenangkan permainan. 4) Anggota pemain yang bertugas menjaga lapangan ada yang berada di posisi sebagai pelempar bola dan ada yang bertugas menjadi penjaga bola yang dipukul dengan kencang oleh kelompok lainnya. 5) Setelah anggota kelompok pemain pertama memukul bola dengan kencang, maka ia harus masuk ke dalam lingkaran yang ada di lapangan dan berlari ke garis finis sambil menunggu semua pemain lainnya selesai memukul bola dan jangan sampai tertangkap atau kena lemparan bola dari kelompok penjaga lapangan. 6) Jika bola dapat ditangkap oleh kelompok penjaga selama 3 tangkapan atau kelompok penjaga melempar bola dan mengenai salah satu dari kelompok pemain pertama selama berlari dari garis *start* menuju bulan atau dari bulan menuju garis finis atau ketika kembali lagi ke garis awal selama permainan maka pemain yang bertugas menjaga lapangan menjadi pemenang dan menggantikan pemain dari kelompok yang kalah yakni kelompok yang main pertama dan begitu seterusnya. Berikut ini dokumentasi dari permainan *tampek ada bulan*.



Gambar 2: Salah satu tahapan dalam permainan tradisional *tampek ada bulan*

Gambar di atas menunjukkan salah seorang anak terlihat memukul bola yang dilemparkan oleh guru, kemudian anak tersebut harus berlari ke arah lingkaran yang sudah dibuat pada bagian depan. Selama berlari, kelompok lawan melemparkan bola ke arah anak yang berlari. Dalam proses permainan tersebut, banyak manfaat yang didapatkan untuk pengembangan karakter anak. Setidaknya terdapat dua belas nilai karakter yang terstimulus melalui setiap tahapan yang dilakukan oleh anak. Berikut ini

tabel nilai-nilai karakter dan tahapan stimulus yang dilakukan dalam pengembangan nilai tersebut:

Tabel 2: Nilai karakter pada permainan tradisional *tampek ada bulan*

<b>Nilai Karakter</b>	<b>Tahapan Stimulus</b>
Kejujuran	Nilai kejujuran terlihat ketika anak berdiri tanpa melewati garis pembatas yang sudah dibuat, anak yang bertugas melempar bola melakukan lemparan bola sesuai dengan yang diminta oleh anak yang memukul bola dan bermain secara sportif.
Kedisiplinan	Hal ini terlihat ketika anak mengikuti peraturan permainan yang sudah disepakati bersama. Anak berdiri tanpa melewati garis pembatas yang sudah dibuat.
Kerja sama	Nilai kerja sama ini terlihat ketika anak mempersiapkan peralatan main dan lapangan permainan serta berusaha memenangkan permainan dengan anggota kelompoknya.
Kemandirian	Sikap kemandirian ditunjukkan ketika anak mempersiapkan keperluan untuk permainan ini dan bermain permainan ini dengan kemampuan yang dimilikinya serta mengambil bola untuk dilemparkan pada pemain lawan tanpa harus diminta oleh anggota lainnya agar mereka dapat memenangkan permainan.
Kreatif	Hal ini terlihat ketika anak memukul bola dengan tepat, berlari menuju bulan dan garis finis ketika ada kesempatan atau celah. Proses inilah yang dapat menumbuhkan kreativitas anak agar dapat memenangkan permainan dan terhindar dari kesalahan.
Kerja keras	Hal ini terlihat ketika anak berusaha melakukan kerjasama team dengan baik, melaksanakan tanggung jawabnya masing-masing saat bermain, serta berusaha memenangkan permainan secara sportif saat bermain.
Cinta tanah air	Hal ini ditunjukkan ketika anak bermain tanpa paksaan bahkan meminta untuk bermain serta melestarikan permainan tradisional daerah dengan penuh semangat dan kegembiraan.
Peduli sosial	Hal ini terlihat ketika anak melakukan interaksi, kerja sama, dan saling membantu dengan teman kelompok dalam memenangkan permainan.
Menghargai prestasi	Nilai karakter ini terlihat pada saat siswa saling menghargai kelompok yang menang dalam permainan.

Cinta damai	Cinta damai ditunjukkan dengan terjalannya komunikasi yang baik dan harmonis selama permainan berlangsung meskipun saat bermain terdiri dari dua kelompok yang saling berkompetisi menjadi pemenang atau yang terbaik.
Bersahabat/Komunikatif	Kompetisi yang terjadi dalam permainan ini tidak menghalau persahabatan dan komunikasi yang positif antara pemain. Setelah permainan, suasana kembali seperti biasa, bermain dan tertawa bersama, serta saling mengajak untuk bermain di hari-hari berikutnya.
Mandiri	Mandiri terlihat dari setiap kegiatan atau tahapan yang dilakukan tanpa intervensi guru. Siswa membagi kelompok, membuat aturan, melaksanakan tahapan bermain, menentukan pemenang, dan merapikan kembali lokasi bermain tanpa keterlibatan guru.

### Peran Guru dalam Penanaman Nilai Karakter Anak

Penanaman nilai-nilai karakter pada anak melalui permainan tradisional Sumbawa di TK PGRI Ongko tentu tidak lepas dari peranan seorang guru yang menjadi role model bagi semua anak di sana. Data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah menunjukkan beberapa peran penting guru dalam penanaman nilai karakter anak antara lain: guru sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator.

Peran guru sebagai pembimbing ditunjukkan dengan cara membantu murid yang mengalami kesulitan belajar dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa melalui kegiatan-kegiatan kreatif untuk stimulasi seluruh aspek perkembangan. Dalam melakukan bimbingan, beberapa nilai karakter terlihat dari sikap dan cara guru berinteraksi dengan anak yang tentu saja akan dicontoh dan ditiru oleh anak, seperti nilai kasih sayang, kerja keras, dan peduli sosial.

Hasil analisis berdasarkan observasi dan wawancara bahwa sebagai pembimbing, guru di TK PGRI Ongko berperan memberikan bimbingan pada anak dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Sumbawa yakni Main Tampek Ada Bulan dan Main Kolodod. Guru melakukan bimbingan dengan cara menasehati anak untuk tetap menerapkan nilai-nilai karakter yang sudah didapatkan di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu guru juga membimbing anak dalam melakukan aktivitas penanaman nilai-nilai karakter sebelum dan setelah bermain permainan tradisional Sumbawa.

Selanjutnya, sebagai motivator adalah orang yang memberikan motivasi kepada orang lain yang menyebabkan orang lain termotivasi untuk melaksanakan sesuatu. Guru sebagai motivator artinya guru sebagai pendorong yang meningkatkan rasa senang dan gairah dalam diri anak karena tidak semua anak lahir dan besar di lingkungan keluarga yang selalu memberikan motivasi bagi anak. Justru sebaliknya, keluarga banyak yang mematahkan semangat dan motivasi anak dengan berbagai macam alasan dan cara yang kadang-kadang tidak disadari, misalnya dengan melarang anak melakukan sesuatu yang sukainya karena dianggap mengotori lantai, dan sebagainya.

Berdasarkan temuan di lapangan, peran guru sebagai motivator ditunjukkan

melalui pemberian motivasi pada anak untuk tetap menanamkan nilai-nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional Sumbawa yang dimainkan yakni permainan Main Tampek Ada Bulan dan Main Kolodod, sebagai bekal kehidupan di masa mendatang. Dengan cara memotivasi anak melalui stimulus baik sebelum maupun setelah bermain dan terlibat langsung dalam bermain bersama anak. Selain itu, Guru juga memotivasi anak dengan cara menasehati anak agar tetap menanamkan nilai-nilai karakter yang ada di sekolah dan menghormati guru serta orang yang lebih dewasa.

Terakhir adalah guru sebagai fasilitator yang harus mampu memberikan kemudahan pada anak dalam memenuhi kebutuhan yang dimanfaatkan dari berbagai sumber belajar sehingga anak dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Selain itu guru juga dituntut untuk menunjukkan kecintaan dan kepekaan sosial kepada anak. Hal ini akan memberikan rasa aman dan nyaman kepada anak dalam mengikuti kegiatan di sekolah.

Hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan maka peneliti menemukan bahwa sebagai fasilitator, guru di TK PGRI Ongko berperan dalam memberikan layanan serta memudahkan anak dalam bermain permainan Tradisional Sumbawa dimana fasilitas dan segala keperluan permainan disediakan oleh guru dan sekolah. Selain itu guru juga memfasilitasi anak dengan cara menerima dan merespon berbagai pertanyaan anak terkait dengan permainan yang dimainkan maupun pertanyaan lainnya terkait dengan dunia edukasi. Rasa senang dan nyaman serta aman akan menumbuhkan rasa antusias dalam diri anak ketika bermain permainan tradisional Sumbawa yakni Main Tampek Ada Bulan dan Main Kolodod, hal ini dapat menumbuhkan karakter positif dalam diri anak.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis peneliti tentang penanaman nilai-nilai karakter pada anak melalui permainan tradisional Sumbawa yang peneliti dapatkan di TK PGRI Ongko, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat dua jenis permainan yang umumnya dimainkan secara terjadwal maupun mandiri oleh siswa di TK PGRI Ongko Kabupaten Sumbawa, yaitu permainan Kododood dan Tampek Ada Bulan. Dua jenis permainan ini memberikan dampak yang sangat baik terhadap perkembangan nilai karakter siswa. Setidaknya terdapat dua belas nilai karakter yang terstimulus selama anak bermain bersama teman-temannya dan semua nilai karakter tersebut merupakan nilai karakter bangsa yang diakui secara universal.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah tumbuhnya kesadaran dan keinginan siswa untuk melestarikan kearifan lokal di tengah perkembangan teknologi dengan berbagai pilihan permainan berbasis digital. Selain itu, permainan tradisional yang selama ini berkembang di Kabupaten Sumbawa sangat bermanfaat untuk menanamkan nilai karakter anak yang merupakan ciri khas dari bangsa Indonesia. Dengan melihat hasil penelitian ini, peneliti berharap guru PAUD di Kabupaten Sumbawa Provinsi Nusa Tenggara Barat dan daerah-daerah lain dapat memberikan perhatian terhadap kelestarian permainan tradisional dan mengembangkan serta memodifikasi jenis-jenis permainan yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, sehingga selalu relevan dengan kebutuhan siswa yang hidup di zaman yang terus berkembang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., & Syafril, S. (2018). The Implantation of Character Values toward Students through Congklak Game. *Jurnal Penelitian*

- Pendidikan*, 35(2), 133–141.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpp.v35i2.13947>
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 3(2), 55–59.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Ariani, HM, N. L. P., Aditya, R., Endriyani, N., & Niati, R. (2017). Effects of Playing with Gadgets on Elementary School Children in Urban and Rural Environment. *Proceedings of the Health Science International Conference (HSIC 2017)*, 2(Hsic), 22–27. <https://doi.org/10.2991/hsic-17.2017.5>
- Ashar Pajarungi Anar, Dewi, N. K., Mauliyda, M. A., & Nursaptini, N. (2020). Deskripsi Varian Permainan Tradisional Daerah Nusa Tenggara Barat. *Progres Pendidikan*, 1(3), 273–281. <https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.49>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Permainan Tradisional Berbasis Neurosainslearning Sebagai Pendidikan Karakter Bagi Anak Tunalaras. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 55–68.  
[https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v3i1.580](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i1.580)
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594–6601.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440>
- Gustian, U. (2020). Permainan Tradisional: Suatu Pendekatan dalam Mengembangkan Physical Literacy Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 199–215.  
[https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v6i1.14252](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14252)
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v1i1.575](https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575)
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/10.21009/jpud.102.01>
- 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>
- Hsu, D., & Tillman, D. G. (2019). *Living Values Activities for Children Ages 3-7* (1st ed.). Independently Published.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan Tradisional Gorontalo dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>
- Ismail, S., Suhana, S., & Yuliati Zakiah, Q. (2021). Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila di Sekolah. *Jurnal*

- Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 76–84.  
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.388>
- Kumala, I. A. M. W., Sueca, I. N., & Parsua, G. R. (2021). Pembentukan karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Goak Maling Taluh Di Tk Werdhi Kumara Punggul Badung. *PRATAMA WIDYA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *Spesial*(Desember), 32–37.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.25078/pw.vi.371>
- Ma'ruf, A. (2021). Kandungan Teologis dalam Barapan Kebo Permainan Tradisional Tau Samawa di Pulau Sumbawa. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial, Dan Budaya*, 6(2), 183–202.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.25217/jf.v6i2.1898>
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 01–09.  
<https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.20861>
- Moleong, L. J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Muchtar, A. D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud). *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36–43. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Pudensia ratnasari, Prima, E., & Poerwati, C. E. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Bakiak Untuk Anak Kelompok B1 Paud Pelita Kasih. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 106–115. <https://doi.org/10.25078/pw.v7i2.1864>
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>
- Qadafi, M. (2020). Pendekatan Living Values Education dalam Menanamkan Nilai Karakter Anak di RA Tiara Chandra Yogyakarta. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 125–136. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6617>
- Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (N. Agustiningsih (ed.); 1st ed.). Sanabil.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal*

- Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011–1020.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Rose, K. A., Morgan, I. G., Ip, J., Kifley, A., Huynh, S., Smith, W., & Mitchell, P. (2008). Outdoor Activity Reduces the Prevalence of Myopia in Children. *Ophthalmology*, 115(8), 1279–1285.  
<https://doi.org/10.1016/j.ophtha.2007.12.019>
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 85–94. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i1.873>
- Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416–424.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Saripudin, D., & Komalasari, K. (2015). Living values education in school habituation program and its effect on student character development. *The New Educational Review*, 39(1), 51–62. <https://doi.org/10.15804/tner.2015.39.1.04>
- Seijts, G., Gandz, J., Crossan, M., & Reno, M. (2015). Character matters: Character dimensions' impact on leader performance and outcomes. *Organizational Dynamics*, 44(1), 65–74. <https://doi.org/10.1016/j.orgdyn.2014.11.008>
- Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni. (2020). Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1854–1859.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364>
- Sukardi, I. (2016). Character Education Based on Religious Values: an Islamic Perspective. *Ta'dib: Journal of Islamic Education*, 21(1), 41–58.  
<https://doi.org/10.19109/td.v21i1.744>
- Ulfadhilah, K. (2022). Mengatasi Kejenuhan Anak dalam Masa Pandemi Melalui Bermain Tradisional Bersama Orang Tua. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 27–37.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20414/iek.v4i1.4761>
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yıldırım, G., & Akamca, G. Ö. (2017). The effect of outdoor learning activities on the development of preschool children. *South African Journal of Education*, 37(2), 1–10. <https://doi.org/10.15700/saje.v37n2a1378>