

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN
KARAKTER DAN KESETARAAN GENDER PADA ANAK
DI YAYASAN UNTUKMU SI KECIL RUMAH BELAJAR
DAN BERMAIN PINGGIR KALI BEDADUNG
SUMBERSARI JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

LUSI ASLIHATUL JANNAH
NIM. T20154012

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
SEPTEMBER 2019**

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN
KARAKTER DAN KESETARAAN GENDER PADA ANAK
DI YAYASAN UNTUKMU SI KECIL RUMAH BELAJAR
DAN BERMAIN PINGGIR KALI BEDADUNG
SUMBERSARI JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 12 September 2019

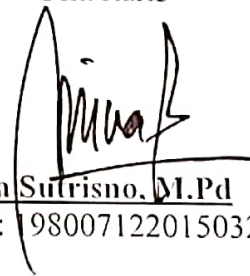
Tim Penguji,

Ketua





Dr. H. Mashudi, M.Pd
NIP: 197209182005011003

Sekretaris



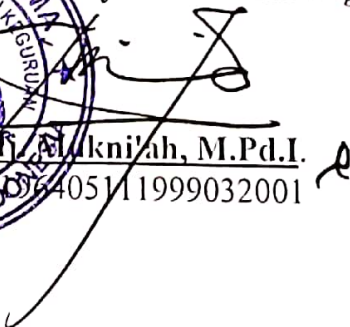
Nina Sutrisno, M.Pd
NIP: 198007122015032001

Anggota :

1. Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag ()
2. Dr. Hj. Umi Fariyah, M.M, M.Pd ()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dekan, Mislikhah, M.Pd.I.
NIP: 196405111999032001

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN
KARAKTER DAN KESETARAAN GENDER PADA ANAK
DI YAYASAN UNTUKMU SI KECIL RUMAH BELAJAR
DAN BERMAIN PINGGIR KALI BEDADUNG
SUMBERSARI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Lusi Aslihatul Jannah

NIM: T20154012

Disetujui Pembimbing



DR. Hj. Umi Faridah, MM, M.Pd

NIP. 19680601 199203 2 001

MOTTO

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَنِ إِلَّا الْإِحْسَانُ

“Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula)”

(Q.S Ar-Rahman: 60) ^{1*}



*Departemen Agama RI, *Al-Jumanatul 'ali; Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: CV Penerbit J-ART, 2010), 238.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

orang tua

adik

saudara dan kolega

para penulis buku, artikel dan jurnal

teman-teman di organisasi dan komunitas sosial, khususnya pers mahasiswa



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang berjudul “Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember ” dengan lancar.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi tauladan yang baik untuk saling menghargai sesama dengan menjalani kehidupan beriringan di atas perbedaan.

Penulis ucapkan terimakasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, yaitu:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Istitusi Agama Islam Negeri Jember.
2. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Rif'an Humaidi selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah menerima judul yang saya ajukan.
4. DR. Hj. Umi Fariyah, MM, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan selama proses penyelesaian skripsi.

5. Dr. Retno Winarni, M.Hum selaku Ketua Yayasan Untukmu Si Kecil yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Relawan, anak serta orang tua di Yayasan Untukmu Si Kecil yang telah membantu dalam perolehan data.
7. Semua pihak terkait dalam proses penggarapan skripsi ini.

Penulis mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kesalahan. Penulis berharap kritik serta saran demi meningkatkan kualitas skripsi ini.

Jember, 17 Agustus 2019

Lusi Aslihatul Jannah
NIM. T20154012

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Lusi Aslihatul Jannah, 2019: Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Karakter, Kesetaraan Gender.

Pendidikan memiliki permasalahan yang beragam seperti permasalahan terkait karakter dan kesetaraan gender pada anak. Selain itu permasalahan terkait permainan tradisional yang mulai jarang dimainkan oleh anak karena kehadiran gadget dengan perkembangan game dan video games di dalamnya. Permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak dapat menjadi media untuk pembentukan karakter dan kesetaraan gender pada anak.

Fokus Penelitian ini adalah : 1) Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember? 2) Bagaimana pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember? 3) Bagaimana implikasi permainan tradisional terhadap kesetaraan gender pada anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember?.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*. Penentuan informan menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipasi pasif, wawancara terbuka dan dokumentasi. Adapun analisis data dalam penelitian ini melalui empat tahap, yaitu: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan serta pemeriksaan sejawat melalui diskusi.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan 1) proses pelaksanaan permainan tradisional *bekelan*, *gobak sodor*, *tak-tak motak* dan *kempyeng* di Yayasan Untukmu Si Kecil yakni melalui tahapan mengumpulkan anak yang akan bermain, menyiapkan peralatan permainan seperti pada permainan *bekelan* yakni bola *bekel* dan biji *bekel* sedangkan pada permainan *kempyeng* yakni tutup botol bekas serta menentukan lahan permainan, kemudian melakukan *hompimpah* atau *pingsuit*, bermain sesuai dengan peraturan permainan dan mendapatkan pemenang permainan. 2) karakter yang terbentuk ketika bermain permainan tradisional yakni, pada permainan *bekelan* dan *gobak sodor* karakter yang muncul yaitu kejujuran, bersahabat atau komunikatif, kerja keras, toleransi, menghargai prestasi, peduli sosial, demokratis dan tanggung jawab. Permainan *tak-tak motak*, karakter yang terbentuk adalah kejujuran, kerja keras, toleransi, bersahabat atau komunikatif, demokratis, peduli sosial dan disiplin. Dan pada permainan *kempyeng* karakter yang terbentuk yakni kejujuran, toleransi, peduli lingkungan, disiplin, tanggung jawab, demokratis, kreatif dan menghargai prestasi. 3) Implikasi permainan tradisional terhadap kesetaraan gender yakni: Keempat jenis permainan yakni *bekelan*, *gobak sodor*, *tak-tak motak* dan *kempyeng* sama-sama dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Persamaan peran gender ketika anak bermain yakni berperan sebagai pemain, berperan sebagai anak yang menjalankan hak serta kewajiban ketika bermain, berperan sebagai pemantau ketika pelaksanaan permainan. Serta sama-sama memiliki kesempatan untuk memenangkan permainan.

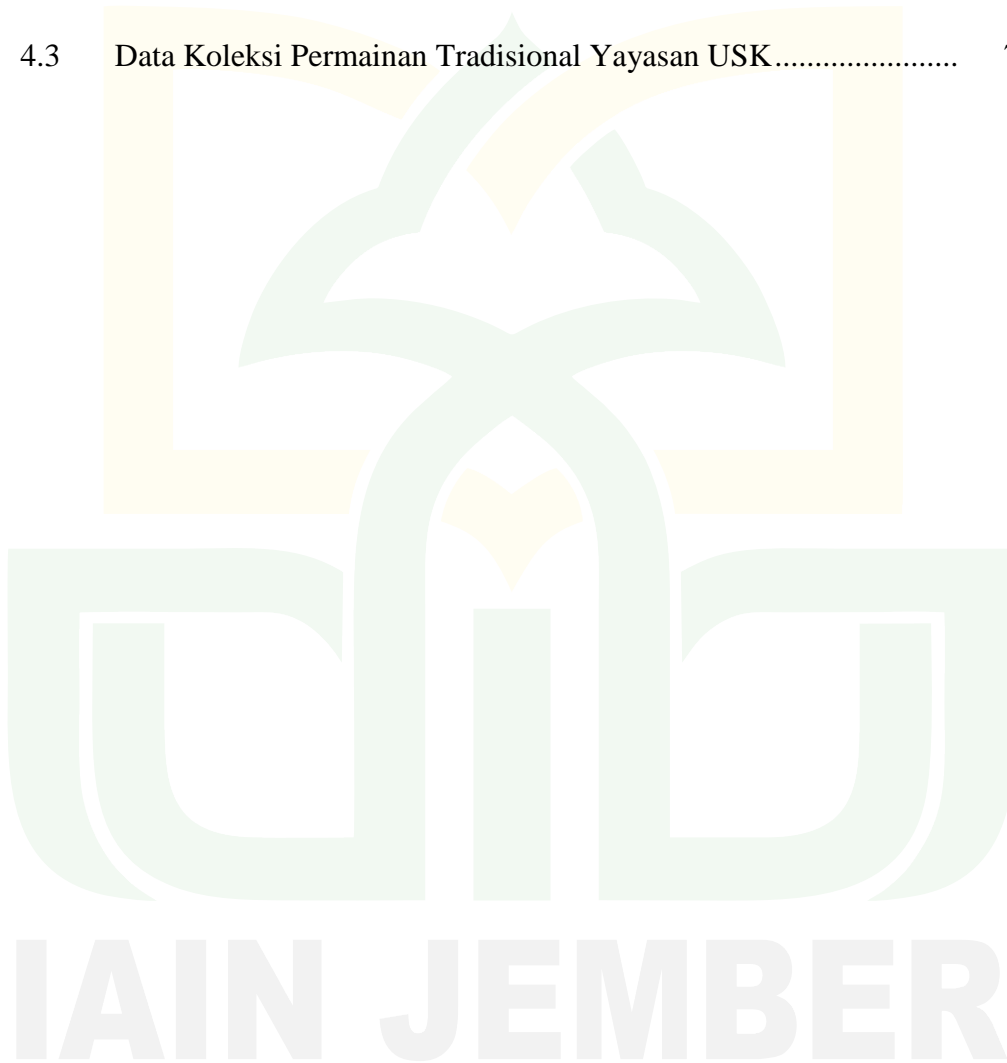
DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Definisi Istilah	13
F. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori.....	21

1. Permainan Tradisional	21
2. Media	37
3. Karakter	37
4. Kesetaraan Gender	43
5. Anak	50
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	53
B. Lokasi Penelitian	54
C. Subyek Penelitian.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
E. Analisis Data	57
F. Keabsahan Data.....	62
G. Tahap-tahap Penelitian.....	64
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	67
A. Gambaran Objek Penelitian	67
B. Penyajian Data dan Analisis.....	74
C. Pembahasan Temuan.....	114
BAB V PENUTUP	141
A. Kesimpulan.....	141
B. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang	19
4.1	Data Sarana Prasarana Yayasan USK	69
4.2	Data Anak Yayasan USK Rumah Belajar dan Rumah Bermain	73
4.3	Data Koleksi Permainan Tradisional Yayasan USK.....	77



DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
3.1	Komponen Analisis Data Miles, Huberman	57
4.1	Struktur Organisasi Yayasan USK.....	72
4.2	Alat Permainan Tradisional <i>Bekelan</i>	78
4.3	Pelaksanaan Permainan Tradisional <i>Bekelan</i>	80
4.4	Garis Permainan <i>Gobak Sodor</i>	81
4.5	Pelaksanaan Permainan Tradisional <i>Gobak Sodor</i>	84
4.6	Pelaksanaan Permainan Tradisional <i>Tak-Tak Motak</i>	86
4.7	Alat Permainan <i>Kempyeng</i>	88
4.8	Pelaksanaan Permainan Tradisional <i>Kempyeng</i>	89
4.9	Pemain Permainan Tradisional <i>Bekelan</i>	105
4.10	Pemain Permainan Tradisional <i>Gobak Sodor</i>	107
4.11	Pemain Permainan Tradisional <i>Tak-Tak Motak</i>	110
4.12	Pemain Permainan Tradisional <i>Kempyeng</i>	113

IAIN JEMBER

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 2 : Matrik Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 5 : Jurnal Penelitian
- Lampiran 6 : Pedoman Penelitian
- Lampiran 7 : Identitas Informan
- Lampiran 8 : Transkrip Wawancara
- Lampiran 9 : Hasil Observasi Terbuka
- Lampiran 10 : Dokumentasi Kegiatan Yayasan USK
- Lampiran 11 : Denah Lokasi Yayasan USK
- Lampiran 12 : Biodata Peneliti

IAIN JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini berada pada masa modernisasi dan globalisasi. Globalisasi terjadi melalui sistem jaringan informasi dan komunikasi, tidak ada batas teritorial, negara, bangsa, suku dan sebagainya dengan menggunakan sistem satelit dan internet, maka komunikasi dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.¹ Teknologi berkembang pesat di dalamnya dan membantu keberlangsungan hidup manusia.

Teknologi yang dikemas dalam bentuk *gadget* adalah salah satu produk modernisasi dan globalisasi. *Gadget* berfungsi sebagai media komunikasi serta sebagai media untuk menambah ilmu pengetahuan. *Gadget* secara umum dapat digunakan untuk menyimpan data, gambar, audio dan dokumen. Pada *gadget* ada fitur yang beragam, salah satu bentuk fitur pada *gadget* adalah *video games* dan *game online*. Fitur tersebut menjadi media edukasi dan hiburan untuk anak.

Gadget juga memiliki dampak negatif seperti sebagai media penyebar *hoax*. Dampak lainnya juga membuat anak kecanduan seperti pada penggunaan *game online* dan *video games*. Kecanduan game tersebut menurut

¹ Nyoman Kutha Ratna, *Peranan Karya Sastra, Seni dan Budaya dalam Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 45.

World Healty Organisation (WHO) masuk dalam gangguan mental.² Hal tersebut dilengkapi juga dengan kasus di Jember sebab kecanduan game online, lima anak jalani perawatan kejiwaan.³

Permasalahan-permasalahan kemudian muncul dan membuat orang tua gelisah akan perkembangan anaknya yang candu terhadap *game online*. Hal ini menyebabkan anak yang bermain *game online* atau sibuk dengan dunia *gadget* akan memiliki sikap sosial yang berbeda dengan anak yang lebih sering melakukan aktifitas lain di luar penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Argumen di atas juga dibuktikan dengan hasil penelitian Irman, IAIN Batusangkar, dalam jurnal *Konseli* (Jurnal Bimbingan dan Konseling) berjudul “Nilai-Nilai Karakter pada Anak dalam Permainan Tradisional dan Permainan Modern” menunjukkan bahwa permainan tradisional menonjolkan nilai-nilai karakter sosial, sedangkan permainan modern menonjolkan nilai-nilai karakter individual.⁴

Keberadaan *gadget* juga mempengaruhi perkembangan permainan tradisional yang ada di Indonesia, seperti sebagai media pelestari sebab ketika *gadget* digunakan untuk mencari informasi mengenai beberapa permainan tradisional pada internet maka pengguna akan mendapatkannya dengan

² Gloria Setyvani Putri, “WHO Resmi Tetapkan Kecanduan *Game* Sebagai Gangguan Mental”, <https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental> (13 Februari 2019).

³ David Oliver Purba, “Kecanduan Game online 5 anak di jember jalani perawatan kejiwaan”, <https://regional.kompas.com/read/2019/04/01/15041011/kecanduan-game-online-5-anak-di-jember-jalani-perawatan-kejiwaan> (01 April 2019).

⁴ Irman, “Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Modern”, *Bimbingan dan Konseling*, Vol 04, 2, (2017), 1.

mudah. Namun hal ini juga memiliki pengaruh pada intensitas pelaksanaan permainan tradisional. Seperti anak lebih memilih bermain permainan di *gadget* sebab dapat dimainkan sendirian sedangkan permainan tradisional membutuhkan orang lain untuk menjadi teman bermain. Seperti bermain permainan tradisional *dakon, kempyeng, gobak sodor, jumpritan, betengan* dan sebagainya.

Dilansir Tirto.id pada 12 oktober 2018 dengan judul “Ketika Dunia Mengingat Permainan Tradisional yang Terlupakan”, diperkirakan ada 1000 lebih permainan tradisional dari Sabang sampai Merauke tetapi yang berhasil tercatat lebih sedikit. Dari jumlah itu, hanya 20 persen yang masih eksis dan tetap dimainkan oleh publik terutama di pedesaan.⁵

Permainan tradisional yang memiliki manfaat seperti melatih anak untuk berinteraksi dan bergerak serta kreatif justru mulai ditinggalkan. Hal tersebut kemungkinan bukan sepenuhnya salah anak, melainkan orang tua dan guru yang kurang gencar mengenalkan permainan tradisional yang pernah ada. Lembaga pendidikan harusnya menjadi tempat untuk menyelesaikan problema tersebut.

Pendidikan formal, non formal dan informal menjadi lembaga yang selain sebagai wadah untuk transfer ilmu pengetahuan juga sebagai tempat pelestari budaya bangsa yang sudah seyogyanya dijaga oleh generasi muda agar tidak hilang tergerus zaman. Proses pendidikan formal yang di dalamnya terdapat kegiatan belajar mengajar menjadi tolak ukur bagaimana proses itu

⁵ Suhendra, “Ketika Dunia Mengingat Permainan Yang Terlupakan”, <https://tirto.id/ketika-dunia-mengingat-permainan-yang-terlupakan-bTpU> (13 Februari 2019).

membuahkan hasil. Salah satu tujuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat memahami materi ajar. Selain itu, yang diharapkan juga terdapat perubahan perilaku yang baik ketika anak berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Hasil pendidikan yang berupa perubahan tingkah laku meliputi bentuk kemampuan yang menurut taksonomi Bloom dengan kawan-kawannya diklasifikasikan dalam tiga domain yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.⁶

Indonesia memiliki permasalahan pendidikan yang belum selesai diretas mengenai tingkah laku. Seperti kasus Kepala Sekolah Dasar Negeri 210 Bulukumba Sulawesi Selatan yang melaporkan puluhan muridnya ke kepolisian karena merusak fasilitas sekolah, yang kemudian Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyalahkan perilaku tersebut. Menurut KPAI yang dipertanyakan adalah mengenai keteladanan yang diberikan oleh guru pada anak didiknya, sebab anak pada usia itu merupakan peniru ulung dalam mereplikasi apa yang dicontohkan oleh orang dewasa.⁷ Selain itu juga anak pada usia sekolah ditandai dengan kecenderungan *industry-inferiority*. Pada masa ini anak sangat sering mempelajari apa saja yang ada di lingkungan sekitarnya.⁸

Permasalahan dalam pendidikan mengenai tingkah laku bangsa coba diretas oleh pemerintah dengan program pendidikan karakter yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran di sekolah. Namun hal tersebut tidak

⁶ St. Rodliyah, *Pendidikan & Ilmu Pendidikan* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 87-86.

⁷ Alfian Putra Abdi, "KPAI Sesalkan Kepala Sekolah yang Laporkan Murid SD Ke Polisi", <https://tirto.id/kpai-sesalkan-kepala-sekolah-yang-laporkan-murid-sd-ke-polisi-deUb> (13 Februari 2019).

⁸ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), 355.

berjalan secara optimal, mengingat tugas guru yang juga harus mengerti penggunaan metode belajar pada siswa agar siswa mampu memahami pembelajaran saat itu. Pembelajaran yang berbasis pada hasil berupa nilai juga menghambat akan terlaksananya pendidikan karakter tersebut. Walaupun ada penilaian sikap, namun kognitif atau pengetahuan lebih diutamakan. Anak akan dinilai pintar dan dibanggakan di keluarga jika ia mendapat nilai ujian yang memuaskan, padahal belum tentu anak akan mendapat pengalaman lebih selain pengetahuan, utamanya dalam pengalaman sosial.

Pendidikan karakter menjadi isu yang kontroversial karena dianggap gagal total dalam membentuk generasi emas yang berkarakter emas. Nilai-nilai pendidikan karakter yang diajarkan kepada anak didik terkesan dipaksakan untuk mengejar target yang mulai diterapkan pada Mei 2010.⁹

Permasalahan pendidikan yang lainnya juga tertulis dalam catatan Komnas Hak Asasi Manusia (HAM) yang dirilis Kompas.com, 2 Mei 2018 dengan judul berita “Komnas HAM Catat 4 Kondisi Darurat Pendidikan Indonesia” yang menyebutkan, pemerintahan Joko Widodo-Jusuf Kalla dianggap belum mampu merealisasikan nawa citanya yakni belum tuntas melakukan revolusi karakter bangsa melalui kebijakan penataan kembali kurikulum pendidikan nasional. Komnas HAM juga mencatat ada empat kondisi darurat pendidikan diantaranya darurat karena banyaknya kasus pelanggaran HAM, darurat karena ranking pendidikan Indonesia buruk sebab dari pencapaian nilai *Programme for International Student Assessment* (PISA)

⁹ Mohammad Takdir Ilahi, *Gagalnya Pendidikan Karakter: Analisis & Solusi Pengendalian Karakter Emas Anak Didik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 63.

pada 2015 berada pada posisi 64 dari 72 negara anggota *Organization for Economic Corporation and Development*, kondisi darurat ketiga yakni banyaknya kasus korupsi yang berkaitan dengan anggaran pendidikan, dan masalah ke empat yakni kurikulum yang membebani murid belum mengakomodasi keragaman budaya yang ada di masyarakat, serta metode-metode yang membosankan.¹⁰

Sejarah yang singkat sejak awal kemerdekaan 1945 hingga 2011 telah membuktikan betapa pendidikan di Indonesia secara filosofis telah menjadi alat kepentingan politik, yang akhirnya hanya menghancurkan kesatuan sendi pembentukan karakter bangsa, dan membingungkan para pendidik dan dunia pendidikan di Indonesia sendiri.¹¹

Problema karakter pada anak ini kemudian akan meluas pada permasalahan-permasalahan lain. Seperti pada permasalahan kesetaraan gender. Anak yang tidak paham pada karakter yang seharusnya mereka terapkan justru akan menimbulkan masalah baru seperti tidak menghargai lawan jenis, lalu menganggap dirinya lebih kuat dari lawan jenisnya dan menganggap beberapa pekerjaan yang tidak semua jenis kelamin dapat menyelesaikannya. Seperti anak laki-laki lebih dominan menjadi ketua kelas.

Bias gender dalam buku tematik Kurikulum 2013 merupakan permasalahan lain terkait gender di lembaga pendidikan formal. Penelitian

Billah Nurlaili Zulmi dalam jurnalnya yang berjudul “Bias Gender dalam

¹⁰ Moh Nadlir, *Komnas HAM Catat 4 Kondisi Darurat Pendidikan Indonesia*, <https://nasional.kompas.com/read/2018/05/02/12581141/komnas-ham-catat-4-kondisi-darurat-pendidikan-indonesia> (13 Februari 2019).

¹¹ H.AR Tilaar, *Pendidikan Nasional: Arah Kemana* (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2012), 302.

Buku Tematik Siswa Kurikulum 2013”, menemukan bahwa dalam buku tematik siswa kurikulum 2013 kelas 1 tema kegiatanku terdapat bias gender dalam tampilan peran kerja laki-laki yang berada pada peran domestik dan perempuan pada peran publik, dalam nilai sifat melalui gaya berpakaian laki-laki dan perempuan melalui sifat maskulin yang hanya ditampilkan pada laki-laki dan feminim pada perempuan, lalu dari status sosial yang menempatkan peran laki-laki dalam cerita sebagai kepala sekolah sedangkan perempuan sama sekali tidak ditampilkan sebagai pemimpin, serta pada kategori kegemaran, sepak bola mengarah pada hobi yang disukai laki-laki sedangkan perempuan mengarah pada tari menari. Serta permainan bola dan kucing-kucingan identik dengan laki-laki sedangkan bermain boneka untuk perempuan. Atribut kepemilikan dalam buku tematik seperti mobil-mobilan dan kelereng untuk laki-laki sedangkan perempuan lebih pada tas sesek untuk ke pasar, boneka, bando dan pita, selendang untuk menari dan sayur juga peralatan makan.¹²

Permainan tradisional memiliki kemungkinan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam bersikap sehingga sesuai dengan nilai di masyarakat. Di dalam permainan tradisional anak dapat belajar sabar, jujur, bertanggung jawab, bekerja sama, kreatif, toleransi, berani dan sebagainya. Dalam permainan tradisional, anak secara tidak sengaja dapat menerapkan sikap-sikap yang dapat menumbuhkan karakter bangsa sesuai dengan nilai.

¹² Billah Nurlaili Zulmi dan Refti Handini Lisytani, “Bias Gender dalam Buku Tematik Siswa Kurikulum 2013”, *Paradigma*, Vol. 05, 3, (2017), 4-6.

Selain sebagai pembentuk karakter, permainan tradisional juga dapat menjadi media kesetaraan gender. Permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak tanpa pandang jenis kelamin, seperti *gobak sodor*, *dakon*, *jumpritan*, *egrang* dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan. Anak akan belajar bagaimana cara bersikap ketika bermain sehingga dapat memenangkan permainan tanpa memperdulikan lawannya laki-laki atau perempuan.

Permasalahan diskriminasi gender akan diretas dengan tuntasnya pembentukan karakter pada anak. Anak yang mampu menghargai teman sebaya juga akan berindikasi baik pada sikap mereka akan kesetaraan gender. Anak kemudian akan memahami bahwa perempuan dan laki-laki memiliki hak yang sama untuk belajar dan bermain. Walaupun pada masa usia sekolah dasar, salah satu tugas perkembangan anak yakni belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya.¹³ Bukan berarti permainan tradisional hanya dapat dimainkan oleh salah satu anak berjenis kelamin tertentu.

Berkaitan dengan gender, Permainan tradisional memiliki beberapa nilai kesetaraan gender diantaranya *equality value*, *cooperation value* pada permainan betengan dan kasti, perempuan dan laki-laki saling bekerja sama. Nilai selanjutnya, *recognition value*, baik laki-laki maupun perempuan dapat bermain semua jenis permainan tradisional. Selanjutnya *tolerance value* pada permainan betengan, laki-laki dan perempuan akan saling melengkapi. Yang

¹³ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), 350.

terakhir *justice value*, pada permainan petak umpet yang menjadi kucing atau penjaga bukan hanya perempuan saja namun laki-laki juga akan berperan.¹⁴

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa permainan tradisional hadir sebagai media alternatif untuk menyelesaikan permasalahan moralitas (karakter) dan kesetaraan gender pada anak dengan membaurkan pendidikan karakter sebagai nilai di dalamnya. Anak dapat membangun karakter yang sesuai dengan nilai melalui belajar dan bermain. Profesor Ayu Sunarto, selaku pendiri Yayasan Untukmu Si Kecil (USK) Rumah Belajar dan Bermain sejak tahun 1998, menjadi salah satu inisiator pelestarian budaya lokal dan Yayasan USK menjadi wadah pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional. Di yayasan USK, anak dapat bermain sesukanya secara gratis tanpa paksa dengan syarat anak tidak diperbolehkan membawa *gadget*, jika membawa *gadget* maka harus dititipkan pada relawan.¹⁵

Penelitian ini berlangsung di Yayasan USK, yakni lembaga pendidikan non formal di Jember. Di Yayasan USK, terdapat beberapa permainan yang masih dijaga dan dimainkan oleh anak setempat. Berdasarkan hasil observasi awal, di Yayasan USK terdapat beberapa peralatan permainan tradisional dan anak yang bergabung di sana sedang memainkan beberapa diantaranya seperti *dakon* dan *gobak sodor*.¹⁶

Penelitian ini dilaksanakan di Yayasan USK dengan sebab Yayasan USK merupakan pendidikan alternatif di Jember yang sudah lama berdiri

¹⁴ Azam Syukur Rahmatulla, "Internalisasi Nilai Gender melalui Dolanan Anak Tradisional", *Pendidikan Islam*, Vol 03, 2, (Desember, 2014), 14-16.

¹⁵ Azizah, Wawancara, Jember, 22 Januari 2019.

¹⁶ Observasi, Jember, 22 Januari 2019.

yakni sejak 1998 dibandingkan dengan pendidikan alternatif lainnya seperti Tanoker (2009), Sokola Kaki Gunung (2016) dan Kampong Batja (2010). Di Yayasan USK anak difasilitasi dengan beragam alat permainan tradisional, seperti *dakon*, *bola bekel*, *gobak sodor*, *gasing*, *kil kilan*, *engklek*, *jumpritan*, *egrang* dan sebagainya. Selain itu, permainan tidak dikategorikan untuk jenis kelamin tertentu melainkan untuk semua anak. Maisya, salah satu anak yang sering bermain di Yayasan USK, mengatakan permainan yang sering ia mainkan dengan teman-temannya yakni *dakon*, petak umpet, *bekel*, *gobak sodor*, paktekong sandal, kasti, *engklek*, *kil-killan*, *egrang*, *kempyeng*, *bola bekel*, lompat tali dan *hula hoop*. Maisya juga menambahkan, di yayasan USK siapapun dapat bermain seperti laki-laki dan perempuan pernah bermain *bola bekel* bersama.¹⁷ Di Yayasan USK, selain sebagai wadah pelestari budaya lokal, pembentukan karakter juga dapat terjadi dengan kegiatan di dalamnya dan kesetaraan gender juga dipraktikkan oleh anak. Berbeda dengan lembaga pendidikan formal yang dinilai kurang berhasil melestarikan permainan tradisional dengan usaha yang masif serta bias gender dalam bentuk buku tematik yang diajarkan.

Peneliti menganggap pentingnya permainan tradisional untuk dilestarikan dan menjadi media alternatif sebagai pembentukan karakter dan kesetaraan gender. Dan juga pentingnya pembentukan karakter serta pemahaman kesetaraan gender pada anak agar terhindar dari degradasi moral dan ketimpangan gender. Kemudian judul penelitian yang digunakan adalah

¹⁷ Maisya, Wawancara, Jember, 2 Februari 2019.

“Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berisi fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian.¹⁸ Dari latar belakang penelitian di atas peneliti mempunyai beberapa fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember?
2. Bagaimana pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember?
3. Bagaimana impilkasi permainan tradisional terhadap kesetaraan gender pada anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember?

C. Tujuan Penelitian

Dari pembahasan fokus penelitian, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember.

¹⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 44.

2. Untuk mendeskripsikan pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember.
3. Untuk mendeskripsikan impilkasi permainan tradisional terhadap kesetaraan gender anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar Dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah dan wawasan ilmu pengetahuan tentang pembentukan karakter dan kesetaraan gender dengan media permainan tradisional serta diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi serta koleksi pustaka di perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Jember dan perpustakaan Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan peneliti mengenai pembentukan karakter dan kesetaraan gender anak melalui permainan tradisional dan dapat memberikan manfaat dalam kompetensi peneliti.

b. Bagi IAIN Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan khususnya kepada mahasiswa IAIN Jember.

c. Bagi Pemerintah Kabupaten Jember

Sebagai bahan solutif untuk menyelesaikan problema pelestarian budaya lokal permainan tradisional serta permasalahan pembentukan karakter dan kesetaraan gender pada anak.

d. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan terkait dalam rangka mengemban usaha-usaha untuk meningkatkan kualitas kegiatan yang diselenggarakan.

E. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang muncul dalam variabel penelitian yang kemungkinan multitafsir dan untuk menghindari kemungkinan-kemungkinan tafsir pembaca yang berbeda dengan peneliti, maka peneliti memberikan beberapa definisi istilah. Tujuannya agar lebih mudah memahami isi dan maksud dari karya ilmiah peneliti. Judul penelitian ini adalah Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember. Adapun kata-kata yang harus ditegaskan dalam judul penelitian ini adalah:

1. Permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang diwariskan oleh nenek moyang dan menjadi kekayaan budaya suatu daerah dengan ciri khas masing-masing. Menggunakan bahan permainan yang bersifat alami dan mudah ditemui merupakan ciri khas dari permainan tradisional.

2. Media

Media (Medius) merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pesan atau informasi yang diharapkan dapat sampai pada penerima pesan dapat dibantu dengan adanya media.

3. Karakter

Karakter merupakan sifat seseorang dalam merespons situasi secara bermoral yang dapat dibentuk sesuai dengan lingkungan sosial serta kebiasaan menjalani kehidupannya. Kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan membuat cara berfikir serta berperilaku menjadi ciri khas bagaimana seseorang merespons situasi.

4. Kesetaraan gender

Gender merupakan seperangkat peran perilaku yang mencakup penampilan, pakaian, sikap, kepribadian, bekerja di dalam dan di luar rumah tangga, seksualitas, tanggung jawab keluarga dan sebagainya. Sedangkan kesetaraan gender merupakan suatu kesetaraan peran laki-laki dan perempuan dalam kehidupan sosial.

5. Anak

Anak adalah tahap perkembangan pada manusia setelah balita. Anak dikategorikan menjadi dua masa yakni anak usia dini atau usia prasekolah dan anak usia sekolah. Masa usia sekolah pada anak yakni usia enam sampai tiga belas tahun dengan pembagian dua klasifikasi usia, usia kelas rendah yakni enam sampai sepuluh tahun dan usia kelas tinggi mulai sepuluh sampai tiga belas tahun.

F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini peneliti membagi menjadi lima bab yakni:

BAB I: pendahuluan, dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang menjelaskan tentang gambaran permasalahan keberadaan permainan tradisional di masa globalisasi dan modernisasi serta permasalahan terkait degradasi moral dan ketimpangan gender. Kemudian memberikan gambaran mengenai alternatif media yang dapat membentuk karakter dan kesetaraan gender pada anak yakni dengan media permainan tradisional. Setelah latar belakang masalah, terdapat fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II: kajian kepustakaan, yang memuat penelitian terdahulu dan kajian teori. Penelitian terdahulu memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan pada saat ini. Sedangkan kajian teori berisi tentang teori yang terkait sehingga berguna sebagai perspektif dalam

penelitian. Adapun teori yang dibahas terkait dengan permainan tradisional, media, karakter, kesetaraan gender dan anak.

BAB III: metode penelitian, yang memuat pendekatan, jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV: penyajian dan analisis data yang berisi tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis data serta pembahasan temuan yemuan yang diperoleh.

BAB V: penutup, yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang bersifat konstruktif. Dan pada bagian akhir peneliti menyajikan daftar pustaka sebagai rujukan dalam pembuatan proposal penelitian ini.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Wardatun Nafisa, tahun 2016 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan”. Rumusan masalah yang diangkat yakni mengenai karakter demokratis dan disiplin pada siswa, peran permainan tradisional petak umpet dan lompat tali dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin siswa serta pengaruh dari permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin pada siswa. Hasil penelitian Wardatun yakni, permainan tradisional petak umpet dan lompat tali memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk karakter demokratis dan disiplin yakni 10,7 % untuk karakter demokratis dan 9,6% untuk karakter disiplin.
2. Nurul Wafiroh, tahun 2008 dalam skripsinya yang berjudul “Pendidikan Berbasis Kesetaraan Gender dalam Perspektif Pendidikan Islam (Studi Kasus Pendidikan Keluarga Aktifis Pusat Studi Wanita (PSW) UIN Sunan

Kalijaga Yogyakarta)”. Fokus penelitiannya yakni bagaimana pendidikan berbasis kesetaraan gender dalam perspektif pendidikan Islam serta bagaimana pandangan pengurus pusat studi wanita tentang konsep pendidikan berbasis kesetaraan gender. Adapun hasil penelitiannya yakni konsep kesetaraan gender dalam Islam didasarkan atas nilai keadilan dari Al-Qur’an serta Hadist. Kesetaraan gender dalam konsep pendidikan Islam di UIN sunan Kalijaga dalam keluarga, atas dasar kesamaan, baik akses, keseimbangan partisipasi, pelibatan dalam pengambilan keputusan dan keterjangkauan mafaat pendidikan untuk laki-laki ataupun perempuan sesuai ajaran Islam. Para aktivis PSW UIN Sunan Kalijaga yang diteliti oleh Nurul yakni dengan cara memberikan kebebasan kepada anak secara demokratis. Orang tua mendidik anak secara adil serta menganggap semua anak memiliki potensi sedangkan orang tua hanya bertugas untuk mengarahkan dan mendorong potensi dan bakat yang dimiliki anak.

3. Syafira Aulia Mardiyah, tahun 2016 dalam skripsinya yang berjudul “Kesetaraan Gender dan Dampaknya bagi Perilaku Sosial Anak di Pusat Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini Warna-Warni Yogyakarta” dengan fokus penelitian proses kesetaraan gender dan dampak perilaku sosial yang terjadi pada anak. Adapun hasil penelitian dari Syarifah adalah peran PPPAUD Warna-warni dalam membentuk perilaku sosial yang adil gender menggunakan materi yang diterapkan dalam kesetaraan gender, berupa: bahasa dan buku-buku cerita. Kegiatan yang diterapkan dalam kesetaraan gender yaitu dengan cara menonton film bersama, kelas

memasak dan kegiatan di hari peringatan. Bentuk perilaku sosial anak dalam kesetaraan gender antara lain kerja sama, kemurahan hati, tenggang rasa, simpati, meniru dan perilaku kelekatan.

4. Tsalis Nurul 'Azizah, tahun 2017 dalam skripsinya yang berjudul "Pembentukan Karakter Religius Berbasis Pembiasaan dan Keteladanan di SMA Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta". Rumusan masalah yang diangkat oleh Tsalis yakni mengenai macam-macam karakter religius, pembentukan karakter religius berbasis pembiasaan, pembentukan karakter religius berbasis keteladanan, serta keberhasilan pembentukan karakter religius berbasis pembiasaan dan keteladanan. Adapun hasil penelitian Tsalis yakni ada 14 macam karakter religius yang terbentuk di SMA Sains Al-Qur'an. Keberhasilan pembentukan karakter religius berbasis pembiasaan dan keteladanan di SMA Sain Al-Qur'an, membentuk karakter peserta didik yang religius yakni kedisiplinan, rajin mengaji, menghormati orang lain, meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekolah dan menaati peraturan sekolah.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Wardatun Nafisa, 2016: Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak	Persamaan dengan penelitian ini adalah meneliti tentang permainan tradisional	Perbedaan dengan penelitian ini yakni lokasi penelitian, pada fokus penelitian Wardatun hanya meneliti dua jenis permainan terhadap dua karakter, jenis penelitian wardatun menggunakan penelitian kuantitatif

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.	dalam membentuk karakter pada anak usia sekolah dasar.	korelasioanl sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif <i>field research</i> .
2.	Nurul Wafiroh, 2008: Pendidikan Berbasis Kesetaraan Gender dalam Perspektif Pendidikan Islam (Studi Kasus Pendidikan Keluarga Aktivistis Pusat Studi Wanita (PSW) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).	Persamaan dari penelitian ini menggunakan penelitian jenis kualitatif <i>field research</i> .	Perbedaan dari segi lokasi penelitian, fokus penelitian Nurul yakni kesetaraan gender dalam perspektif pengurus lembaga pendidikan berbasis Islam sedangkan penelitian ini mendeskripsikan kesetaraan gender pada anak ketika mereka bermain permainan tradisional.
3.	Syafira Aulia Mardiyah, 2016: Kesetaraan Gender dan Dampaknya bagi Perilaku Sosial Anak di Pusat Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini Warna-Warni Yogyakarta.	Persamaannya yakni meneliti tentang kesetaraan gender pada anak dan menggunakan penelitian kualitatif.	Perbedaannya dari segi lokasi penelitian, fokus penelitian Syafira seputar kesetaraan gender dan dampaknya terhadap perilaku sosial anak, sedangkan penelitian ini yakni mendeskripsikan permainan tradisional dapat membentuk karakter dan kesetaraan gender pada anak. Perbedaan lain terletak dari jenis penelitian kualitatif Yassirli yakni <i>fenomenologi</i> sedangkan penelitian ini menggunakan <i>field research</i> .
4.	Tsalis Nurul Azizah, 2017: Pembentukan Karakter Religius Berbasis Pembiasaan Dan Keteladanan Di Sma Sains Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta.	Persamaannya menggunakan penelitian kualitatif dan sama-sama meneliti tentang pembentukan karakter.	Berbeda dari segi lokasi penelitian, fokus masalah penelitian Tsalis membahas mengenai pembentukan karakter religius peserta didik berbasis pembiasaan dan keteladanan, sedangkan penelitian ini tentang pembentukan karakter dan kesetaraan gender melalui permainan tradisional.

B. Kajian Teori

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian

Bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan. Bermain bukan paksaan dari orang lain, tetapi karena pilihan anak itu sendiri. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami, dan membuat lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan. Anak akan menemukan kekuatan dan kelemahan, keterampilan, minat, pemikiran dan perasaannya ketika bermain. Dalam bermain, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatif. Fungsi permainan tidak hanya sebagai sarana hiburan, melainkan juga sarana sosialisasi. Mengingat pentingnya fungsi permainan dalam masyarakat, maka dalam masyarakat di berbagai daerah memiliki permainan tradisional, yaitu permainan yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹⁹ Alat-alat bermain dalam permainan tradisional, biasanya berasal dari alam. Seperti kayu, bambu, biji buah sawo, pecahan genteng dan sebagainya. Namun ada juga yang buatan seperti kelereng dan alat untuk bermain *dakon*.

¹⁹ Sujarno, Sindu Galba, Dkk, *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak* (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013), 2.

Permainan tradisional menjadi salah satu dari warisan budaya di Indonesia, atau bisa juga disebut dengan kearifan lokal. Terdapat dua jenis warisan budaya yakni warisan budaya benda dan tak benda. Budaya benda adalah warisan dengan wujud tetap dengan nilai historis, arkeologis, dan artefak, seperti contoh monumen di suatu daerah. Sedangkan budaya tak benda adalah warisan dengan wujud tak tetap, berubah-ubah sesuai dengan kreativitas, representasi, ekspresi, signifikansi komunitasnya masing-masing, diwariskan dan diciptakan kembali dari generasi ke generasi, seperti bahasa, sastra lisan, seni batik dan sebagainya.²⁰

Permainan tradisional dalam hal ini termasuk dalam kategori keduanya, dikatakan warisan budaya benda sebab terdapat alat permainan berupa benda, serta warisan budaya tak benda sebab terdapat bahasa dan perilaku yang ada pada proses permainan.

b. Nilai-Nilai dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki manfaat seperti menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis dan aspek nilai-nilai/moral.²¹ Adapun nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut.

²⁰ Nyoman Kutha Ratna, *Peranan Karya Sastra, Seni, dan Budaya dalam Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 285.

²¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 53-54.

- 1) Nilai Demokrasi; dibuktikan dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan tradisional dan mengikuti tata tertib yang disepakati.
- 2) Nilai Pendidikan; hal ini terlihat dari terbentuknya sifat sosial anak, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.
- 3) Nilai Kepribadian; melatih anak dalam mengembangkan kepribadiannya untuk mengolah cipta, rasa dan karsa.
- 4) Nilai Keberanian; berani dalam mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu untuk memenangkan permainan.
- 5) Nilai Kesehatan; terdapat unsur-unsur berlari, melompat, kejar-kejaran sehingga otot tubuh dapat bergerak.
- 6) Nilai Persatuan; permainan kelompok dapat menumbuhkan rasa solidaritas seperti saling menjaga, saling menolong dan saling membantu.
- 7) Nilai Moral; pemahaman kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral terkandung dalam permainan tradisional.²²

Permainan tradisional juga memiliki beberapa nilai kesetaraan gender diantaranya:

- a) *Equality value*, yakni adanya kesadaran pada semua pemain baik itu anak laki-laki maupun anak perempuan bahwa mereka memiliki

²² Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 55-57.

kedudukan yang sama (adanya persamaan peran), adanya hak dan kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensi permainan.

- b) *Cooperation value*, yakni dari sikap anak yang saling kerjasama, bahu membahu tanpa melihat aspek gender antara anak laki-laki dan perempuan.
- c) *Recognition value*, di dalam dolanan anak tradisional terlihat adanya pengakuan yang baik dari mereka yang bermain, pengakuan tersebut dapat berupa tim anak laki-laki mengakui kemenangan atas tim anak perempuan dalam permainan dengan anggota tim keseluruhan anak laki-laki melawan keseluruhan anak perempuan.
- d) *Tolerance value*, toleransi antara anak laki-laki dan anak perempuan. Hal ini dapat dilihat manakala anak perempuan sedang mengalami keletihan dan membutuhkan waktu perbaikan diri, pihak anak laki-laki yang berupaya maju ke depan.
- e) *Justice value*, nilai keadilan pada permainan tradisional anak dapat terlihat tatkala melihat permainan ular naga atau petak umpet. Pada permainan ular naga siapapun yang ditangkap oleh gerbang meski dia adalah anak laki-laki tetap harus mendapatkan “hukuman atau pertanyaan”, dalam permainan ini sama sekali tidak mendiskreditkan kaum perempuan yang hanya mereka saja yang ditangkap oleh gerbang, tetapi anak laki-laki pun akan mendapatkan

perlakuan yang sama. Demikian pula pada permainan petak umpet.²³

c. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Terdapat jenis permainan tradisional yang berbeda di setiap daerah di Indonesia, adapun jenis permainan tradisional tersebut antara lain:

1) *Bekelan*

Bekelan atau '*Bebekelan*' adalah permainan tradisional khas Jawa. Permainan ini kebanyakan disukai oleh anak perempuan. Permainan ini disebut *bekelan* disesuaikan dengan nama alat yang digunakan yakni terdiri dari sebuah bola sebesar bola pingpong yang terbuat dari karet, dan beberapa biji *bekel* yang terbuat dari timah, tembaga atau kuningan yang berbentuk hampir mirip dengan huruf 'S' sebanyak lima biji. Di daerah lain biji ini biasa diganti dengan biji buah sawo (*kecik*) atau dengan tutup botol. *Bekelan* bisa dimainkan di dalam ataupun di teras rumah (disarankan ditempat yang datar), dengan pemain sejumlah dua sampai empat anak atau lebih secara bergantian.²⁴

Cara bermain *bekelan* yakni dengan duduk di lantai saling berhadapan dan bergantian. Itu dilakukan jika pemainnya hanya dua orang. Jika lebih dari dua orang, maka dilakukan undian

²³ Azam Syukur Rahmatulla, "Internalisasi Nilai Gender melalui Dolanan Anak Tradisional", *Pendidikan Islam*, Vol 03, 2, (Desember, 2014), 378-380.

²⁴ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 19-20.

dengan cara “*hompimpah*” dan ‘*pingsuit*’ untuk menentukan urutan anak yang bermain. Tangan kanan anak yang mendapat giliran bermain menggenggam bola dan semua biji *bekel*, lalu menggenggam bola dan semua biji *bekel*, kemudian bola di lempar ke atas setinggi kurang lebih 30 cm sambil menyebar semua biji *bekel* ke lantai. Begitu bola jatuh dan memantul keatas, bola ditangkap dan kembali bola dilempar ke atas. Tiap kali pemain melempar bola ke atas hingga memantul di lantai, sebelum bola kembali ditangkap, ia harus mengambil biji *bekel* satu persatu hingga semuanya digenggam.²⁵

Pemain memantulkan bola ke lantai diikuti biji *bekel* dalam lima level pada permainan bola *bekel*. Level pertama mengambil satu persatu, kemudian dua-dua, tiga-tiga dan seterusnya hingga waktu yang kesepuluh diambil kesepuluh secara bersamaan. Level dua posisi miring kiri, level ketiga posisi miring kanan, level ke empat posisi telungkup dan ke lima posisi tengadah. Adapun nilai nilai yang terkandung dalam permainan bola *bekel* adalah ketangkasan, kepemimpinan, kreatifitas, kerjasama, startegi dan wawasan.²⁶ Selain itu manfaat dari permainan ini yakni melatih

²⁵ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 21.

²⁶ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group), 2014), 23.

motorik halus anak, melatih kesabaran anak dan melatih anak untuk bersosialisasi.²⁷

2) *Dakon*

Permainan *dakon* adalah permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung. Lumbung sebelah kanan milik pemain 'A' dan yang sebelah kiri milik pemain 'B'.²⁸

Alat selanjutnya yakni biji *dakon* atau congklak yang terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, tumbuhan atau kerikil kecil dan ada juga yang menyebut biji *dakon* 'kecik' atau biji buah sawo.

Jumlah biji-bijian congklak beragam. Jika satu lubang berisi enam maka biji keseluruhan yang dibutuhkan yakni 84 biji, hal ini karena satu baris ada tujuh lubang dan dalam *dakon* terdapat dua baris lubang jadi jumlah lubang sebanyak 14. Masing-masing pemain memiliki tujuh lubang tersebut dan memiliki masing-masing satu lubang besar yang diperuntukkan sebagai 'rumah' atau tempat biji *dakon* yang didapatkan selama permainan.²⁹

²⁷ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 157-158.

²⁸ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group), 2014), 24.

²⁹ Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017), 24.

Cara bermain *dakon* yakni dengan menyediakan sarana permainan yang dibutuhkan, kemudian pemain mengadakan kesepakatan bersama tentang isi tiap lubang *dakon*. Misalkan setiap lubang diisi enam butir *kecik*, kalau ada tujuh lubang untuk A dan tujuh lubang untuk B, maka *kecik* yang dibutuhkan 7x6 yaitu 42 biji *kecik* untuk satu anak, jadi untuk dua anak butuh 84 biji *kecik*. Sebelum bermain terlebih dahulu para pemain menentukan pemain yang akan bermain terlebih dahulu dengan cara “*pingsuit*”. Permainan dimulai dengan cara, misalkan pemain A berada di lubang nomor empat, kemudian biji *kecik* yang berjumlah enam diedarkan ke arah kanan, termasuk dimasukkan lumbung sebagai tabungan dan akan habis pada lubang ke dua milik lawan. *Kecik* dalam lubang diambil seluruhnya untuk diedarkan ke arah kanan dan kemudian dimasukan satu persatu ke dalam lubang, kecuali lumbung lawan. Di lubang *kecik* terakhir dimasukkan, isinya diambil semua untuk diedarkan. Permainan dianggap mati jika *kecik* terakhir jatuh di lubang kosong atau di lumbung. Akhir dari permainan *dakon* yaitu ketika semua lubang sudah kosong dan *kecik* sudah berada di dalam lumbung masing-masing. Hasil tabungan dalam lumbung kemudian dihitung untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah.³⁰

³⁰ Sujarno, Sindu Galba, Dkk, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak* (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013), 121-123.

Manfaat permainan ini adalah dapat melatih motorik halus anak, melatih suportifitas, melatih emosional anak, dan bersosialisasi. Dalam permainan ini anak juga memerlukan kemampuan untuk menerima kekalahan karena permainan hanya dilakukan oleh dua orang.³¹

3) *Egrang*

Egrang terbuat dari dua batang bambu yang tingginya antara dua hingga tiga meter dan terdapat tempat untuk pijakan kaki yang juga terbuat dari bambu. Cara membuatnya yaitu memotong dua batang bambu yang masing-masing panjangnya antara dua sampai tiga meter. Selanjutnya yakni memotong dua batang bambu lagi untuk pijakan kaki yang masing-masing panjangnya hanya 20-30 cm. Kedua bambu yang panjangnya dua hingga tiga centimeter tersebut diberi lubang sekitar 30 cm dari bawah. Lubang tersebut berfungsi untuk memasukkan bambu berukuran pendek yang nantinya untuk pijakan kaki. Permainan *egrang* membutuhkan keterampilan dan keseimbangan dalam menaikinya. Maka bentuk *egrang* disesuaikan dengan pemakainya. Permainan *egrang* ini biasanya dimainkan oleh laki-laki usia tujuh hingga tiga belas tahun. Jumlah pemainnya dua hingga enam orang.³²

³¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 70-71.

³² Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 42-43.

Permainan *egrang* ini melatih anak untuk belajar ulet dan pantang menyerah. Anak juga berlatih memiliki sikap suportif, berinteraksi dan berkomunikasi dengan lawan bermain.³³

4) *Engklek/Sunda manda*

Engklek pada tahun 1970-an juga menjadi permainan yang disukai oleh anak-anak dan remaja. Dinamakan *engklek* karena cara bermainnya cukup dengan satu kaki yang dalam bahasa Jawa berarti ‘*engklek*’. Jumlah pemain *engklek* bisa dua hingga lima anak bahkan lebih. Tempat bermain tidak membutuhkan lahan yang luas tetapi harus datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah. Sebelum bermain terlebih dahulu pemain membuat gambar di tanah dengan cara membuat garis menggunakan pecahan genteng atau batu. Jika bermain dilantai maka bisa menggunakan kapur. Garis yang dibuat seperti tanda + dengan jumlah kotak sebanyak tujuh kotak. Masing-masing anak mempunyai ‘*gacuk*’ dari pecahan genteng atau keramik, yang bentuknya pipih supaya tidak menggelinding.

Cara bermain permainan ini yakni dengan melakukan *hompimpah* terlebih dahulu oleh semua pemain untuk menentukan pemain yang akan bermain terlebih dahulu. Kemudian pemain melemparkan *gacuknya* pada petak nomor satu. *Gacuk* yang dilempar harus berada di dalam kotak, kalau

³³ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 95.

meleset ke kotak lain maka dinyatakan gugur dan diganti pemain kedua. Pemain pertama kemudian mulai melompat menggunakan satu kaki (kaki yang satunya diangkat), atau ditekuk ke belakang) dari kotak satu hingga kotak enam kemudian sejenak berhenti di kotak A, lalu kembali lagi dengan mengambil *gacuk* yang berada di kotak satu dengan kaki satu tetap diangkat. Setelah itu pemain melemparkan *gacuk* tersebut sampai ke kotak dua jika keluar dari kotak dua maka pemain dinyatakan gugur dan digantikan oleh pemain selanjutnya. Kemudian jika semua pemain telah melakukan hingga kotak ke enam maka pemain melemparkan *gacuk* dengan membelakangi *engklek* jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya maka boleh berhenti di kotak tersebut seperti pada kotak A tapi hanya berlaku pada pemain yang menang pada permainan tersebut. Sampai kotak satu hingga kotak enam menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh sang pemain maka permainan dinyatakan telah selesai. Pemenangnya adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak *engklek*.³⁴

5) *Gobak Sodor*

Gobak sodor merupakan permainan yang bersifat kelompok. Keberadaan permainan *gobak sodor* dalam masyarakat sudah cukup lama, namun kini rupanya sedang mengalami

³⁴ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 46-49.

penurunan. Ada dua pendapat mengenai asal usul *gobak sodor*. Pertama mengatakan bahwa permainan *gobak sodor* dari luar negeri yaitu berasal dari bahasa asing *go back door*. Oleh karena orang Jawa sulit mengucapkan maka agar lebih dingat dan diucapkan akhirnya menjadi *gobak sodor*. Kedua bahwa permainan tersebut berasal dari dalam negeri, yang terdiri dari dua kata yaitu *gobak* dan *sodor*. *Gobak* berarti bergerak bebas kemudian menjadi *nggobak* berarti berjalan memutar sedang *sodor* berarti watang yaitu semacam tombak yang memiliki mata tombak yang tajam. Namun dalam permainan ini *sodor* adalah penjaga garis sumbu atau garis *sodor* yang berada di tengah membelah arena permainan. Garis tersebut digunakan lalu lintas si odor untuk mempersempit ruang gerak lawan sehingga mudah dimatikan.³⁵

Permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang terdiri dari dua regu masing-masing terdiri dari tiga hingga lima orang. Permainan ini membutuhkan tempat yang luas karena dipergunakan untuk berkejaran antar regu. Cara bermainnya yakni dengan membuat garis-garis penjagaan menggunakan kapur seperti lapangan bulu tangkis. Bedanya tidak ada garis rangkap. Ketua regu melakukan ‘pingsut’ yang akan menentukan mana regu yang menang dan yang kalah. Regu yang kalah akan

³⁵ Ariani dalam Sujarno, Sindu Galba, Dkk, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak* (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013), 127-128.

bertugas sebagai penjaga garis dan menghalangi regu yang menang tidak lolos sampai garis terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota regu yang jaga akan menjaga lapangan. Yang dijaga garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Penjaga garis horizontal bertugas menghalangi lawan mereka yang jaga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Penjaga garis vertikal menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini mengajarkan pemain untuk kerjasama dan kompak serta tidak mudah putus asa.³⁶

6) *Hula hoop*

Permainan ini dahulunya yang terbuat dari rotan kini mulai berubah inovasi yakni bahannya berupa plastik.³⁷ Bentuk dari alat permainan *hula hoop* ini yakni bulat dengan beberapa ukuran sesuai dengan penggunaannya. Permainan *hula hoop* ini dapat dilakukan sendiri ataupun beramai-ramai.

Permainan *hula hoop* dapat dilakukan sendiri dan bisa juga bersama dengan teman. *Hula hoop* diletakkan di pinggang,

³⁶ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 58-59.

³⁷ Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017), 27.

kemudian pemain bergoyang sambil memainkannya. *Hula hoop* berbentuk bulat dan terdiri dari beberapa ukuran. Ukuran kecil untuk anak-anak dan ukuran besar untuk orang dewasa. Pemenang dalam permainan ini yakni anak yang paling laa memutarakan *hula hoop* dan tidak menjatuhkannya ke tanah atau lantai. Permainan *hula hoop* ini memiliki manfaat melatih kesabaran, kreatifitas, tidak mudah putus asa dan bermanfaat untuk kesehatan yakni untuk peregangan otot-otot.³⁸

7) Petak umpet/ *Jethungan*

Petak umpet/ *jethungan* merupakan permainan tradisional yang memerlukan lahan yang luas untuk bermain. *Jethungan* biasanya dapat dimainkan ketika sore dan malam hari. Cara bermain dari permainan ini yakni setidaknya dibutuhkan paing sedikit tiga anak untuk bermain kemudian melakukan ‘*hompimpah*’ dan ‘*suit*’ hingga diperoleh satu anak untuk menjaga. Kemudian penjaga memejamkan mata dan menghadap ke arah tiang atau pohon sambil menghitung angka datu hingga sepuluh. Saat itu juga pemain lain segera berlari untuk mencari tempat persembunyian dan penjaga kemudian mencari pemain lain. Ketika sudah menemukan pemain lain, maka penjaga harus segera menyebut namanya dan berlari ke arah tiang atau pohon tadi. Bila tiang atau pohon lebih dulu disentuh oleh teman yang

³⁸ Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017), 27-28.

ditemukan tadi lalu mengatakan 'jipung' maka permainan dimulai lagi dan ia tetap menjadi penjaga. Namun jika sebaliknya, maka pemain lain yang pertama ditemukan oleh penjaga itu akan ganti menjadi penjaga. Namun apabila penjaga sedang mencari pemain lain hingga semua ditemukan dan ada salah satu pemain yang kemudian keluar dan menyentuh pohon dan berkata 'jipung' maka permainan diulang dan penjaga tadi tetap menjadi penjaga.³⁹

8) Kejar-kejaran

Permainan tradisional kejar-kejaran ini ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini tidak membutuhkan alat atau media. Tempat permainan ini adalah di luar rumah dengan halaman yang luas karena anak akan berlarian. Cara bermain permainan ini yakni dengan melakukan *hompimpah* maka seseorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya berlarian. Dalam permainan ini orang yang dikejar berhak untuk menjadi patung. Ia tidak boleh bergerak sebelum terbebas kembali. Pemain memiliki hak untuk menjadi patung agar pengejar tidak menangkapnya. Pemain yang ingin terbebas yakni dengan cara disentuh oleh teman lainnya yang tidak menjadi patung. Apabila pengejar dapat menangkap pemain

³⁹ Sri Mulyani, *Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 67-69.

sebelum lawan menjadi patung maka giliran pemain tersebut yang akan menjadi pengejar.⁴⁰

Manfaat dari permainan ini yakni melatih anak-anak untuk berani mengambil keputusan, mengajarkan cara-cara berpikir keluar dari kondisi dan situasi terjepit. Dan belajar menjadi makhluk sosial.⁴¹

9) *Kempyeng*

Kempyeng merupakan tutup botol kaca yang berbahan dasar *seng*. Cara bermain permainan ini yakni pemain menyentakkan *kempyeng* ke lantai kemudian memilih salah satu untuk dijentikkan ke satu *kempyeng* yang lain. Jika mengenai *kempyeng* tersebut maka harus menjentikkan lagi ke yang lain setelah itu masuk pada level kedua yakni lima *kempyeng* ditumpuk sekaligus di telapak tangan pemain, kemudian dengan satu hentakan telapak tangan diangkat, *kempyeng* mengudara dan pemain harus menangkapnya. Banyaknya *kempyeng* yang berhasil ditangkap, itulah skor yang didapat. *Skill* yang dimiliki anak pada permainan ini yakni ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi dan wawasan anak.⁴²

⁴⁰ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 150-152.

⁴¹ *Ibid.*, 153.

⁴² Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Cerdas Interaktif (Penerbar Swadaya Grup), 46-47.

2. Media

Media (Medius) merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dapat berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa atau seseorang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media yang baik dapat membuat audience lebih aktif dan mudah memahami juga memberikan tanggapan dan umpan balik. Media dalam dunia pendidikan memiliki manfaat diantaranya adalah penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa, memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media juga dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar serta bisa membuat guru lebih positif produktif.⁴³

Permainan tradisional termasuk dalam kategori media pendidikan yang berarti suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan-pesan pendidikan.⁴⁴ Ada yang beberapa jenis permainan yang masuk dalam jenis media tiga dimensi seperti alat permainan *dakon* serta gasing dan *egrang*.

3. Karakter

Karakter merupakan nilai-nilai yang khas baik, (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatrit dalam diri dan terwujud dalam perilaku.

⁴³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011), 73.

⁴⁴ *Ibid.*, 259-260.

Rumusan dari Kementrian dan Pendidikan Nasional, khususnya Direktorat Pendidikan Tinggi menjelaskan bahwa secara umum karakter adalah karakter mendemonstrasikan etika atau sistem nilai personal yang ideal (baik dan penting) untuk eksistensi diri dan berhubungan dengan orang lain. Dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.⁴⁵

Karakter juga merupakan konsekuensi tidaknya dalam mematuhi etika perilaku, konsisten tidaknya dalam memegang pendirian atau pendapat.⁴⁶ Bagaimana suatu respon seseorang dalam suatu situasi secara bermoral serta cara berfikir dan berperilaku yang khas untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.⁴⁷

Secara psikologis, karakter individu dimaknai dengan keterpaduan empat bagian, yakni olah hati, olah pikir, olah raga, rasa dan karsa. Olah hati berkenaan dengan sikap dan keyakinan. Olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari pengetahuan secara kritis yang kemudian dipraktikkan. Olah raga berarti proses persepsi, kesiapan, peniruan,

⁴⁵ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 42.

⁴⁶ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), 366.

⁴⁷ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), 14.

manipulasi dan penciptaan aktivitas baru disertai sportifitas. Sedangkan olah rasa dan karsa berkenaan dengan kemauan dan kreativitas yang tercermin dalam kepedulian, pencitraan dan penciptaan kebaruan.⁴⁸

Hasil dari empat bagian di atas didapatkan perilaku karakter yakni: olah pikir (cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta reflektif), olahhati (jujur, beriman dan bertakwa, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban dan berjiwa patriotik), olahraga (tangguh, bersih dan sehat, disiplin, suportif, andal, berdaya tahan, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria dan gigih), olahrasa/karsa (peduli, ramah, rapi, nyaman, saling menghargai, toleran, suka menolong, gotong royong, nasionalis, kosmopolit, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk indonesia, dinamis, kerja keras dan beretos kerja).⁴⁹

Secara psikologis karakter memiliki konsep individual. Adapun bila membicarakan karakter atau watak bangsa merupakan kumpulan dari karakter individual, dan pola-pola perilaku tertentu dalam masyarakat dimana mereka tinggal.⁵⁰ Adapun macam-macam nilai karakter diantaranya adalah:

⁴⁸ Pemerintah Republik Indonesia 2010, Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa tahun 2010-2025, 21.

⁴⁹ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 50-51.

⁵⁰ Sujarno, Sindu Galba, Dkk, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak* (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013), 162-163.

a. Nilai luhur universal pendidikan budaya dan karakter bangsa terdiri dari:

- 1) Cinta tuhan dan ciptaan-Nya
- 2) Kemandirian dan tanggung jawab
- 3) Kejujuran/amanah dan diplomatis
- 4) Hormat dan santun
- 5) Dermawan, suka tolong menolong, gotong royong, dan kerja sama
- 6) Percaya diri dan kerja keras
- 7) Kepemimpinan dan keadilan
- 8) Baik dan rendah hati
- 9) Toleransi, kedamaian dan kesatuan⁵¹

b. Nilai karakter bangsa menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010) terdiri atas sebagai berikut:

- 1) Religius, yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
- 2) Jujur, yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan

⁵¹ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 5.

- 3) Toleransi, yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
- 5) Kerja keras, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
- 6) Kreatif, yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
- 7) Mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
- 8) Demokratis, yaitu cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
- 9) Rasa ingin tahu, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
- 10) Semangat kebangsaan, yaitu cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
- 11) Cinta tanah air, yaitu 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, yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain

13) Bersahabat/komunikatif, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain

14) Cinta damai, yaitu sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya

15) Gemar membaca, yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan manfaat bagi dirinya

16) Peduli lingkungan, yaitu sikap dan tindakan yang berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Peduli sosial, yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan

18) Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam,

karakter dimulai dalam sosial dan budaya), negara dan tuhan yang maha esa.⁵²

4. Kesetaraan Gender

a. Konsep Gender

Gender menjadi istilah yang digunakan sejak awal tahun 1970-an untuk menunjukkan feminitas dan maskulinitas yang dibentuk oleh budaya sebagai sesuatu yang berlawanan dengan perbedaan jenis kelamin secara biologis.⁵³

Pria dan wanita dipolarisasikan dalam budaya sebagai suatu yang berlawanan dan tidak sama, dan semua berperang terus menerus seperti telah digemakan dalam contoh-contoh klasik simbolik bersisi-dua ini. Teori gender kelima dan terakhir bersifat biologis masing-masing sel tubuh manusia terdiri atas 46 kromosom dalam 23 pasangan. Satu kromosom dari masing-masing pasangan berasal dari ibu dan yang lain dari ayah. Wanita memiliki sepasang kromosom XX, pria XY. Ibu menyumbangkan kromosom X, ayah menyumbangkan kromosom X atau Y. Maka dari itu hanya satu kromosom dari presentasi kromosom pembeda maksimal hanya 2,17 persen saja. Dengan kata lain secara biologis 98 persen kromosom wanita dan pria identik. Dengan kata lain disini dapat dilihat bahwa pria dan wanita sesungguhnya berasal

⁵²Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), 15-17.

⁵³Stevi Jackson dan Jackie Jones, *Pengantar Teori-Teori Feminis Kontemporer*, terj. Tim Penerjemah Jalasutra (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), 225.

hanya dari satu kromosom, dan sama sekali bukan kelamin berlawanan.⁵⁴

Secara mendasar gender berbeda dengan jenis kelamin biologis. Jenis kelamin merupakan pemberian dari tuhan. Laki-laki ataupun perempuan. Tetapi jalan yang menjadikan laki-laki bersifat maskulin atau feminim adalah gabungan blok-blok bangunan biologis dasar dan interpretasi biologis oleh kultur kita. Gender adalah seperangkat peran yang seperti hanya kostum dan topeng di teater, menyampaikan kepada orang lain bahwa kita adalah feminim atau maskulin. Perangkat perilaku mengenai feminim atau maskulin ini mencakup penampilan, pakaian, sikap, kepribadian, bekerja di dalam dan di luar rumah tangga, seksualitas, tanggung jawab keluarga dan sebagainya, secara bersama-sama memoles “peran gender” kita sebagai manusia.⁵⁵

Kaum laki-laki dan perempuan memiliki peran gender yang berbeda dalam sistem masyarakat. Gender dapat menentukan akses kita terhadap pendidikan, kerja, alat-alat dan sumber daya yang diperlukan untuk industri dan keterampilan. Gender bisa menentukan kesehatan, harapan hidup dan kebebasan gerak. Gender akan menentukan seksualitas, hubungan dan kemampuan manusia untuk bertindak dan membuat keputusan secara otonom. Faktor dari perbedaan jalan perkembangan peran gender dalam masyarakat

⁵⁴Anthony Synnott, *Tubuh Sosial, Simbolisme, Diri dan Masyarakat*, terj. Yudi Santoso (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), 76-77

⁵⁵Julia Cleves Mose, *Gender dan Pembangunan*, terj. Hartian Silawati (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), 2-3.

diantaranya yakni karena lingkungan alam hingga cerita dan mitos-mitos yang digunakan untuk memecahkan teka-teki perbedaan jenis kelamin.⁵⁶

Konsep gender menurut Warni berdasarkan jurnalnya, mengacu pada seperangkat sifat, peran, tanggung jawab, fungsi, hak dan perilaku yang melekat pada laki-laki dan perempuan akibat bentukan budaya dan lingkungan masyarakat dimana tempat individu tumbuh dan dibesarkan. Pengertian gender seperti itu dapat berimplikasi terhadap munculnya pandangan bahwa perempuan memiliki sifat feminim. Feminim diartikan dengan memiliki sifat diantaranya lembut, cantik, emosional dan keibuan. Sedangkan laki-laki memiliki sifat maskulin. Yakni sifat sebagai pribadi yang memiliki karakteristik kuat, rasional dan perkasa. Perbedaan sifat laki-laki dan perempuan merupakan suatu kodrat pemberian tuhan yang tidak perlu dipertanyakan lagi.⁵⁷

b. Gender dan Konstruksi Sosial

Gender dengan konstruksi sosial yang kemudian mengaitkan antara kodrat tuhan dengan jenis kelamin menjadi salah satu penyebab ketidakadilan gender. Perjuangan melawan ketidakadilan dan

⁵⁶ Julia Cleves Mose, *Gender dan Pembangunan*, terj. Hartian Silawati (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), 4-5.

⁵⁷ Warni Tune Sumar, "Implementasi Kesetaraan Gender dalam Bidang Pendidikan", *MUSAWA*, Vol 07, 1, (Juni, 2015). 167.

ketidaksetaraan adalah keharusan sejarah.⁵⁸ Sebab ada beberapa konstruksi sosial yang mengarah pada ketimpangan gender.

Beberapa bentuk ketiakadilan gender yakni; stereotipe yang berarti pelabelan negatif; marginalisasi; subordinasi seperti tidak dapat mengakses posisi-posisi strategis dan sentral dalam komunitas; kekerasan, seperti pemaksaan dalam perkawinan serta penyiksaan yang mengarah pada organ alat kelamin dan aksi pemukulan dalam rumah tangga; beban kerja yakni anggapan misalnya perempuan memiliki sifat memelihara dan rajin tidak cocok untuk menjadi kepala keluarga dan berakibat pada pekerjaan domestik menjadi tanggungjawabnya karena dikonstruksi sebagai pekerjaan perempuan, hal ini bahkan disosialisasikan dan dibentukkan kepada anak sejak kecil misalnya mainan anak perempuan adalah masak memasak, boneka dan sebagainya sedangkan laki-laki pesawat, mobil-mobilan dan sebagainya.⁵⁹

c. Kesetaraan Gender

Kesetaraan gender merupakan perlakuan sama bagi laki-laki dan perempuan dalam kondisi yang sama di dalam memperoleh kesempatan, keterlibatan atau partisipasi dan pengambilan keputusan serta kesejahteraan. Kehidupan manusia sedang menuju pada tuntutan-tuntutan demokratisasi, keadilan dan penegakan hak-hak asasi manusia. Nilai-nilai yang diharapkan untuk menjadi landasan bagi

⁵⁸ Umi Sumbulah, *Spektrum Gender* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 12.

⁵⁹ *Ibid.*, 14-16.

semua kepentingan wacana-wacana kebudayaan, ekonomi, hukum dan politik dapat menyelesaikan persoalan gender.⁶⁰

Dalam dunia pendidikan pemahaman pada anak bahwa pentingnya untuk mengenal dan menghargai gender dapat dipraktikkan lewat pendidikan adil Gender. Tujuan pendidikan adil gender adalah: (a) Anak memahami identitas gendernya; (b) Anak mengembangkan sikap dan perilaku adil gender; (c) Untuk anak usia dini, fokus pendidikan adil gender adalah pada identitas gender. Identitas gender ini meliputi: (a) Identitas seksual personal (biologis); (b) Identitas peran personal (budaya/norma).⁶¹

Sedangkan seorang muslim memiliki dasar atau pegangan dalam menjalani kehidupan salah satu pegangan yang digunakan yakni Al-Qur'an. Al-Qur'an membahas persoalan kehidupan salah satunya mengenai kesetaraan gender. Adapun cita-cita Al-Qur'an sesungguhnya adalah tegaknya kehidupan manusia yang bermoral luhur dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan universal. Prinsip-prinsip kemanusiaan universal itu antara lain diwujudkan dalam upaya-upaya penegakan keadilan, kesetaraan, kebersamaan, kebebasan dan penghargaan terhadap hak-hak orang lain.

Kaitannya dengan persoalan relasi laki-laki dan perempuan, prinsip dasar Al-Qur'an sesungguhnya memperlihatkan pandangan

⁶⁰ Husein Muhammad, *Fiqh Perempuan 'Refleksi Kiai atas Wacana Agama dan Gender* (Yogyakarta: LKIS, 2001), 12.

⁶¹ Roziqoh dan Suparno, "Pendidikan Berperspektif Gender Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol 1, no 1, (Maret, 2014), 90-91.

yang egaliter. Sejumlah Ayat Al-Qur'an yang mengungkapkan prinsip tersebut, misalnya :

1) Al-Qur'an Surat Al-Hujurat ayat 13

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal. (Q. S Al-Hujurat ayat 13)⁶²

2) Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 97

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿٩٧﴾

Artinya: Barangsiapa yang mengerjakan amal saleh, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan sesungguhnya akan Kami beri balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan. (Q.S An-Nahl: 97)⁶³

3) Al-Qur'an Surat Al-Ahzab Ayat 35

إِنَّ الْمُسْلِمِينَ وَالْمُسْلِمَاتِ وَالْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ وَالْقَانِتِينَ وَالْقَانِتَاتِ وَالصَّادِقِينَ وَالصَّادِقَاتِ وَالصَّابِرِينَ وَالصَّابِرَاتِ

⁶² Al-Qur'an, 49:13.

⁶³ Ibid., 16:97.

وَالصَّابِرَاتِ وَالْخَشِيعِينَ وَالْخَشِيعَاتِ وَالْمُتَصَدِّقِينَ وَالْمُتَصَدِّقَاتِ
وَالصَّامِمِينَ وَالصَّامِمَاتِ وَالْحَفِظِينَ وَالْحَفِظَاتِ فُرُوجَهُمْ وَالْحَافِظَاتِ
وَالذَّاكِرِينَ اللَّهَ كَثِيرًا وَالذَّاكِرَاتِ أَعَدَّ اللَّهُ لَهُمْ مَغْفِرَةً وَأَجْرًا

عَظِيمًا ﴿٣٥﴾

Artinya : Sesungguhnya laki-laki dan perempuan yang muslim, laki-laki dan perempuan yang mukmin, laki-laki dan perempuan yang tetap dalam ketaatannya, laki-laki dan perempuan yang benar, laki-laki dan perempuan yang sabar, laki-laki dan perempuan yang khusyu', laki-laki dan perempuan yang bersedekah, laki-laki dan perempuan yang berpuasa, laki-laki dan perempuan yang memelihara kehormatannya, laki-laki dan perempuan yang banyak menyebut (nama) Allah, Allah telah menyediakan untuk mereka ampunan dan pahala yang besar. (Q.S Al-Ahzab: 35)⁶⁴

Turunnya ayat Al Qur'an di atas dapat dipandang sebagai langkah yang sangat spektakuler dan revolusioner. Pada masa pra islam, harga perempuan sangat rendah. Perlakuan hukum terhadap perempuan sangat diskriminatif. Oleh islam, pandangan dan praktik-praktik yang misoginis dan diskriminatif itu lalu diubah dan diganti dengan pandangan yang adil dan manusiawi. Islam secara bertahap mengembalikan lagi otonomi perempuan sebagai manusia merdeka.⁶⁵

Ayat-ayat teologis yang sementara ini diinterpretasikan bias gender juga harus dikaji ulang dan ditafsirkan kembali dengan menggunakan pendekatan kesetaraan dan keadilan relasi antara lelaki dan perempuan (keadilan gender). Seperti ayat-ayat penciptaan, semua

⁶⁴ Al-Qur'an, 33:35.

⁶⁵ Husein Muhammad, *Fiqh Perempuan Reflektas Kiai atas Wacana Agama dan Gender* (Yogyakarta: LKIS, 2001), 17-18.

harus merujuk pada ayat yang secara tegas (QS At-Tin 95:4) menyatakan bahwa penciptaan manusia adalah penciptaan kesempurnaan. Oleh karena itu, ayat penciptaan (QS. An-Nisa' 4:1) yang dijadikan dasar oleh sebagian ulama tafsir untuk menjustifikasi keyakinan bahwa perempuan diciptakan dari tulang rusuk lelaki, sehingga kualitas yang pertama menjadi lebih rendah dari yang kedua harus dibaca dan ditafsirkan kembali. Di dalam Al Quran tidak dijumpai secara eksplisit menyatakan hal demikian. Yang ada hanyalah interpretasi para ulama yang dianggap memiliki otoritas penuh untuk menafsirkan teks-teks agama, padahal tafsiran adalah tetap tafsiran yang tidak menutup kemungkinan adanya keterkaitan dengan perkembangan sosiopengertian yang temporal.⁶⁶

5. Anak

a. Pengertian

Pada hakikatnya anak adalah makhluk hidup yang membangun sendiri pengetahuannya. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuhkembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersebut. Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologi. Selain itu hal lain yang perlu diperhatikan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui

⁶⁶ Husein Muhammad, *Fiqh Perempuan Reflektif Kiai atas Wacana Agama dan Gender* (Yogyakarta: LKIS, 2001), 24.

interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain, serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.⁶⁷

b. Ciri-ciri perkembangan anak masa usia sekolah dasar

Masa ini disebut juga masa intelektual. Pada umur enam sampai tujuh tahun anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah.

Masa usia sekolah terbagi menjadi dua yakni:

- 1) Masa anak kelas rendah (usia enam hingga sepuluh tahun), dengan ciri perkembangan antara lain:
 - a) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dan rohani
 - b) Sikap tunduk pada peraturan permainan-permainan tradisional
 - c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
 - d) Membandingkan dirinya dengan anak yang lain
 - e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, anak menganggap bahwa soal itu tidak penting
 - f) Pada masa ini terutama usia enam hingga delapan tahun, anak menghendaki nilai angka rapor yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak
- 2) Masa anak kelas tinggi (usia sepuluh hingga tiga belas tahun), dengan ciri perkembangan antara lain:

⁶⁷ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2017), 20-21.

- a) Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret
 - b) Amat realistik, rasa ingin tahu dan ingin belajar
 - c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal sebagai pertanda mulai menonjolnya bakat-bakat khusus
 - d) Sampai usia 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya
 - e) Anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolahnya
 - f) Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama.⁶⁸
- 3) Tugas Perkembangan Anak usia sekolah dasar, antara lain:
- a) Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan
 - b) Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis
 - c) Belajar bergaul dengan teman sebaya
 - d) Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya
 - e) Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung
 - f) Belajar mengembangkan konsep sehari-hari
 - g) Belajar mengembangkan kata hati
 - h) Belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi
 - i) Mengembangkan sikap yang positif terhadap kelompok sosial.⁶⁹

⁶⁸ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), 349-350.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Menggunakan cara yang tepat untuk melakukan proses penelitian dapat membantu menghasilkan hasil penelitian yang obyektif dan komprehensif. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang mempunyai karakteristik alami (natural setting) sebagai sumber data langsung, deskriptif, proses lebih dipentingkan daripada hasil, analisis dalam penelitian kualitatif cenderung dilakukan secara analisa induktif serta makna merupakan hal yang esensial.

Penelitian kualitatif yakni penelitian yang bersumber pada pengamatan dengan tujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁷⁰

Jenis penelitian pada penelitian ini yakni jenis penelitian kualitatif *Field Research*. Sebab peneliti akan melakukan penelitian langsung ke lapangan dan berperan serta. *Field Research* ini dianggap penelitian luas dalam penelitian kualitatif yang berfungsi untuk mengamati fenomena dalam

⁶⁹ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung; CV Pustaka Setia, 2012), 351.

⁷⁰ Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 5-6.

suatu keadaan alamiah.⁷¹ Pada penelitian ini, peneliti akan menjelaskan bagaimana permainan tradisional yang dimainkan oleh anak dapat membentuk karakter serta kesetaraan gender.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar Dan Bermain Pinggir Kali Bedadung. Beralamat di Jalan Sumatera VI/35, Desa Sumpersari, Kecamatan Sumpersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur Kode Pos 68121.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian menjadi sumber yang memberikan informasi dalam penelitian. Dalam penelitian ini subyek penelitian ditentukan dengan cara *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁷² Dengan cara mencari informan yang dianggap mampu atau mengetahui permasalahan dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun subyek penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Azizah Umami dan Herlin Noer Yunia selaku Relawan Yayasan Untukmu Si Kecil
2. Rahpu Ruhita Danan Jaya, Ridho Fariz Rexsyansyah, Cindy Ayu Dwi Aulia, Rara Artika Aura Salsabila dan Cantika Puspita Dewi, selaku anak di Yayasan Untukmu Si Kecil
3. Fitri Sekar Rahmadiyahanti dan Susi, selaku orang tua anak di Yayasan Untukmu Si Kecil

⁷¹ Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 26.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 218.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, wawancara serta dokumentasi.

1. Observasi partisipan

Sebagai pengamat, peneliti berperan serta dalam kehidupan sehari-hari subyeknya pada setiap situasi yang diinginkan untuk dapat dipahami. Dengan menggunakan observasi partisipan, peneliti telah memperoleh pengalaman pertama tentang kegiatan subyeknya dalam arti dan pandangan subyeknya. Dalam hal ini peneliti menjadi observer pasif, yakni peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh subyek penelitian.⁷³

Peneliti telah mengobservasi beberapa permainan tradisional, untuk mengetahui bagaimana tingkah laku anak ketika bermain permainan tradisional dan bagaimana karakter mereka dapat terbentuk serta bagaimana mereka bersikap untuk menghargai lawan jenis atau dalam hal kesetaraan gender. Observasi partisipan dalam penelitian ini berfungsi untuk mendapatkan data kondisi obyektif Yayasan Untukmu Si Kecil, pelaksanaan permainan tradisional, pembentukan karakter serta bentuk kesetaraan gender yang dipraktikkan oleh anak ketika bermain permainan tradisional.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 227.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara dan terwawancara. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur (terbuka). Wawancara terbuka adalah wawancara dengan narasumber mengetahui bahwa sedang diwawancara dan mengetahui pula apa yang dimaksud dan dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendalam yang dapat memunculkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.⁷⁴

Alasan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terbuka atau tidak terstruktur sebab dapat menambah data-data untuk melengkapi kekosongan data yang dibutuhkan serta untuk mendapatkan data kepada informan dengan cara yang lebih mendalam.

Data yang telah dikumpulkan dalam wawancara ini adalah data berupa permainan tradisional, pembentukan karakter dan kesetaraan gender pada anak melalui permainan tradisional, dengan informan: anak, orang tua serta relawan.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bukan berarti dalam bentuk foto saja, melainkan dalam bentuk tulisan atau catatan, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan dan sebagainya serta sketsa, karya seni berbentuk patung film dan sebagainya.

⁷⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 186-189.

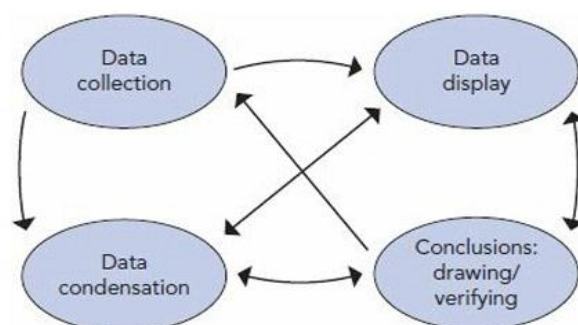
Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara.⁷⁵

Dokumentasi dalam penelitian ini dapat membantu untuk melengkapi data anak dan relawan di Yayasan USK, data sarana prasarana, data berupa foto kegiatan permainan tradisional serta catatan peristiwa yang berupa data permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil lengkap dengan profil Yayasan Untukmu Si Kecil sejak tahun berdiri serta data anak yang bergabung di Yayasan Untukmu Si Kecil.

E. Analisis Data

Analisis data memiliki tujuan untuk mengorganisir data manakah yang nantinya akan menjadi bahan untuk diputuskan ditampilkan dalam skripsi. Secara ringkas, analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal.⁷⁶

Gambar 3.1
Komponen Analisis Data Miles Huberman



Sumber : Miles, M. B., & Huberman, A.M (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

⁷⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 240.

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 243.

Berdasarkan alur analisis data yang dikembangkan Miles & Huberman tersebut, dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan tahap pertama dalam proses analisis data. Data yang diperoleh di lapangan dikumpulkan menjadi satu. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan selesai pengumpulan data dalam periode tertentu⁷⁷

Data lapangan yang didapatkan dikumpulkan menjadi satu, baik itu data mengenai permainan tradisional, pembentukan karakter dan kesetaraan gender pada anak di Yayasan Untukmu Si Kecil.

2. Kondensasi Data (*Condensation Data*)

Pada tahap ini, analisis data dapat membantu proses penelitian untuk memilah hingga mentransformasikan data yang telah diperoleh di lapangan.

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya. Sebelum kondensasi, data terlebih dahulu dikumpulkan (*data collection*) untuk diseleksi dan disederhanakan, sesuai dengan pernyataan di buku Miles Huberman “*Data condensation refers to the process of selecting,*

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 337.

focusing, simplifying, abstracting and transforming the data that appear in the full corpus of written-up field notes, interview transcripts, documents and other empirical materials."⁷⁸

Data yang telah diperoleh dilapangan terkumpul dan kemudian dikondensasikan dalam tahap ini, sebab data-data yang terkumpul masih berserakan atau tidak sesuai dengan kelompoknya. Sehingga pada tahap ini data akan di pilah-pilah sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan. Berikut peneliti jelaskan tahap-tahap pada kondensasi data:

a. Proses Pemilihan (*Selecting*)

Dalam proses ini peneliti memilih data yang dibutuhkan oleh peneliti. Data yang peneliti peroleh dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi dipilih sesuai fokus penelitian.

b. Pengerucutan (*Focusing*) dan Penyederhanaan (*Simplifying*)

Setelah data diperoleh, kemudian pada tahap ini peneliti melakukan pengelompokan data sesuai dengan fokus penelitian.

c. Peringkasan (*Abstracting*) dan Transformasi (*Transforming*)

Dalam tahap ini peneliti melakukan pemaparan analisis data untuk mengetahui konsistensi fakta data dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi.

Data penelitian ini yakni berupa data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah terkumpul akan dikelompokkan sesuai dengan jenis data. Data mengenai pelaksanaan permainan tradisional dikumpulkan

⁷⁸ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, etc, *Qualitative Data Analysis* (America: Sage Publication, 2014), 12.

menjadi satu, dan juga data pembentukan karakter serta kesetaraan gender pada anak diklasifikasikan sesuai dengan jenisnya dan secara berurutan.

3. Penyajian data (*Data Display*)

Data yang telah dipilah akan dipelajari lebih dalam dengan menyatukan beberapa informasi yang penting dan data apa yang membutuhkan peninjauan ulang untuk menyeragamkan hasil data yang diinginkan. *Generically, a display is an organized, compressed assembly of information that allows conclusion drawing and action.*⁷⁹ Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan dan aksi.

Data yang berupa hasil wawancara dan observasi dari permainan tradisional yang kemudian mendeskripsikan pembentukan karakter dan kesetaraan gender yang terjadi, dipelajari lebih dalam untuk mengetahui data-data yang masih rumpang dan membutuhkan peninjauan ulang untuk mendapatkan data yang final. Selain itu data yang telah selesai pada tahap kondensasi data, akan disederhanakan dalam bentuk data yang mudah dipahami dan kemudian ditampilkan agar mudah dipahami.

Data yang telah diklasifikasikan atau dipilah pada tahap kondensasi data, akan ditampilkan dalam tahap ini. Data keseluruhan berupa pelaksanaan permainan tradisional, pembentukan karakter dan kesetaraan gender akan ditampilkan baik itu data hasil observasi, wawancara dan

⁷⁹ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, etc, *Qualitative Data Analysis* (America: Sage Publication, 2014), 12-13.

dokumentasi. Pada tahap ini peneliti akan mendeskripsikan hasil data yang telah dikondensasi.

4. Penarikan kesimpulan (*Conclusions Drawing and Verifying*)

Langkah terakhir dari analisis data yakni pembuatan kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan penjelasan, alur sebab-akibat, dan proposisi. *“The third stream of analysis activity is conclusion drawing and verification. From the start of data collection, the qualitative analyst interprets what things mean by noting patterns, explanations, causal flows and proposition.”*⁸⁰

Kesimpulan-kesimpulan “final” mungkin tidak muncul sampai pengumpulan data berakhir, tergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan peneliti, dan tuntutan-tuntutan pemberi dana. Kesimpulan dalam penelitian ini dilengkapi dengan proses verifikasi yakni menyimpulkan dengan melakukan pemeriksaan ulang tentang kebenaran data yang didapat. Yakni data berupa catatan lapangan baik itu dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi disimpulkan dengan mencari kebenaran yang final mengenai data yang didapat.

Dalam tahap ini data-data yang sudah melalui proses *data display* disimpulkan dan diverifikasi ulang jika kemungkinan terdapat data berupa pelaksanaan permainan tradisional, data pembentukan karakter dan

⁸⁰ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, etc, *Qualitative Data Analysis* (America: Sage Publication, 2014), 13.

kesetaraan gender yang terbentuk ada ketimpangan di dalamnya sehingga tidak dapat menjadi kesimpulan yang final.

F. Keabsahan Data

Dalam keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dan pemeriksaan sejawat melalui diskusi.

1. Triangulasi

Triangulasi yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang membandingkan sesuatu yang lain atau sumber yang lain. Yakni mengoreksi temuannya dengan berbagai sumber, metode atau teori. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik.⁸¹

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, dalam hal ini peneliti akan menggunakannya pada relawan, anak, dan orang tua dengan cara melakukan wawancara pada semua sumber dengan pertanyaan yang sama.

b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik yakni dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, dalam penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara pada sumber serta melakukan observasi kepada sumber serta dokumentasi. Misalnya kepada sumber

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 372.

pertama peneliti akan mewawancarai mengenai pandangan informan terhadap kesetaraan gender kemudian peneliti juga mengumpulkan datanya dengan cara mengobservasi perilaku informan di lapangan, apakah sudah sesuai atau tidak untuk mendapatkan data yang kredibel.

2. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan merupakan sikap peneliti untuk konsisten hadir di lapangan penelitian hingga kejenuhan pengumpulan data tercapai. Dengan perpanjangan pengamatan maka akan bermanfaat untuk membatasi gangguan dari dampak peneliti pada konteks, membatasi kekeliruan peneliti, mengkompensasikan pengaruh dari kejadian-kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesaat, dan juga mendeteksi dan memperhitungkan distorsi yang mungkin mengotori data.⁸² Jangka waktu perpanjangan pengamatan tergantung pada kedalaman.⁸³

Peneliti telah melakukan pengamatan mulai pengamatan awal hingga akhir dengan sering mengunjungi lokasi penelitian dan melakukan pendekatan dengan orang-orang yang akan dijadikan informan. Perpanjangan pengamatan juga akan dilakukan apabila terdapat data yang belum valid hingga mendapatkan data yang jenuh.

3. Peningkatan ketekunan

Peningkatan ketekunan merupakan kegiatan mencari data secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan

⁸² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 327-328.

⁸³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 369.

analisis yang konstan dan tentatif. Dalam hal ini peneliti akan mengadakan pengamatan yang teliti dan rinci serta menelaah hasil temuan dengan uraian yang rinci.⁸⁴ Peningkatan ketekunan dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai literatur atau dokumentasi yang berkaitan dengan temuan penelitian sehingga dapat menjadi pertimbangan apakah data yang ditemukan dapat dipercaya atau tidak.⁸⁵

4. Pemeriksaan sejawat melalui diskusi

Teknik pemeriksaan sejawat melalui diskusi dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan teman sejawat. Kegunaan dari teknik ini yakni membuat peneliti mempertahankan sikap terbuka dan jujur, memberikan kesempatan awal untuk mulai menjajaki dan menguji hipotesis kerja yang muncul dari pemikiran peneliti, menyediakan pandangan kritis, membantu mengembangkan langkah berikutnya, dan melayani sebagai pembanding antar temuan dengan pendapat dari teman diskusi.⁸⁶

G. Tahap-Tahap Penelitian

1. Tahap persiapan

Pada tahap pertama ini kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Menyusun rancangan penelitian, yakni menetapkan beberapa hal sebagai berikut: judul penelitian, latar belakang penelitian, fokus

⁸⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 329-330.

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 371.

⁸⁶ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 332-334.

penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta metode pengumpulan data

- b. Menentukan subyek penelitian
 - c. Mengurus surat perizinan
 - d. Menjajaki dan menilai lapangan
 - e. Menyiapkan perlengkapan penelitian
2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap kedua ini kegiatan yang dilakukan antara lain;

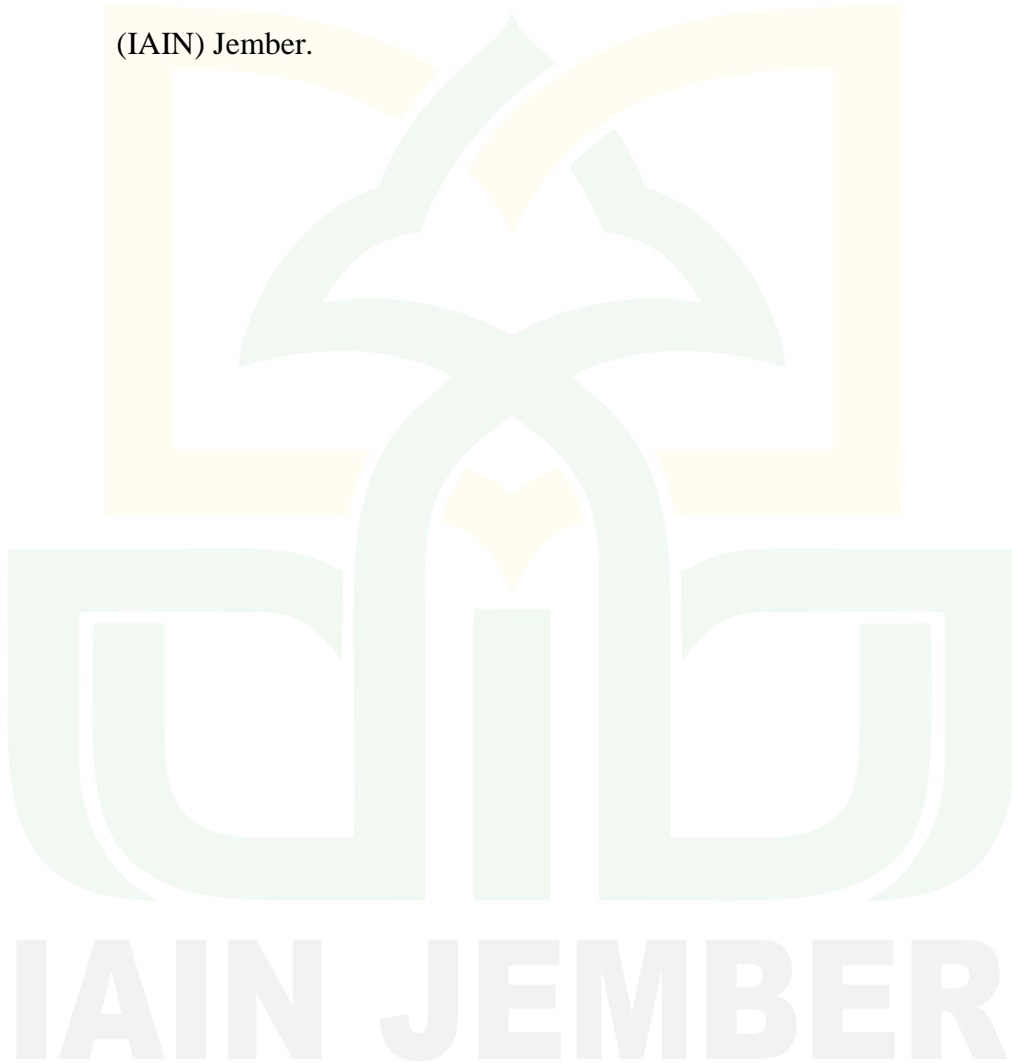
- a. Memasuki lapangan
 - b. Konsultasi dengan pihak yang berwenang
 - c. Mengumpulkan data
3. Tahap pengolahan data

Pada tahap ini, peneliti mengolah data dengan cara dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk karya ilmiah. Dalam tahap ini peneliti menggunakan teknik analisis data Miles Huberman dan kemudian diuji keabsahan datanya menggunakan triangulasi teknik dan sumber.

Peneliti mengkaji secara kritis dan mendalam terkait pembentukan karakter dan kesetaraan gender pada anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember melalui media permainan tradisional yang dimainkan oleh anak baik itu secara pengalaman langsung yang peneliti saksikan di lapangan atau kejadian di lapangan yang kemudian dikaitkan dengan teori yang ada.

4. Tahap pelaporan

Setelah data yang didapatkan di lapangan diolah dan mendapatkan data yang final maka tahap selanjutnya yakni tahap pelaporan, yakni penyajian data dalam bentuk karya ilmiah sesuai dengan peraturan penulisan karya tulis ilmiah yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Beberapa gambaran mengenai Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung sebagai obyek penelitian, peneliti sajikan sebagai berikut:

1. Profil Yayasan Untukmu Si Kecil

Yayasan “Untukmu Si Kecil” Rumah Belajar dan Rumah Bermain yang terletak di Jl. Sumatra VI/35 Kelurahan Sumbersari, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, mencoba untuk membantu pemerintah dan masyarakat dalam usahanya mempersiapkan anak bangsa dari “*kelompok kecil, yang berezeki kecil*”, menjadi warga yang lebih cerdas, kreatif, terampil, tangguh, toleran dan cinta Tanah Air. Yayasan yang didirikan pada tahun 1998 ini, berawal dari keprihatinan melihat anak-anak dari “keluarga masyarakat kecil” yang kurang mampu, tidak terarah, dan tidak sempat menikmati fasilitas belajar dan bermain yang memadai.

Melalui Yayasan “Untukmu Si Kecil” ini, anak-anak dari masyarakat kelas bawah tersebut diarahkan melalui pendidikan yang positif, seperti: berkesenian, membaca, menulis, dan berdiskusi. USK juga merawat dan mengembangkan permainan tradisional untuk mempertahankan warisan budaya yang sarat pesan mulia ini. Permainan-permainan tradisional yang dilestarikan dan dikembangkan antara lain

Gobak Sodor, Engklek, Bekel, Dakon, Egrang, Jamuran, Jumpritan, dan sebagainya.

Pendidikan melalui permainan tradisional, selain melatih anak-anak memiliki kesetiakawanan, kepekaan sosial, solidaritas yang harmonis dengan lingkungan sekitarnya, juga merupakan salah satu upaya untuk melestarikan pendidikan kearifan lokal. Pola pendidikan melalui kelompok bermain ini dipilih dengan alasan, antara lain, masih rendahnya tingkat pemahaman masyarakat pada saat itu tentang pentingnya pendidikan di luar sekolah yang berkualitas, sehingga diharapkan dengan pendidikan anak-anak sejak dini yang dimulai dengan pendidikan keterampilan dan seni, akan timbul semangat mencintai budaya bangsa dan mencintai tanah air.⁸⁷

2. Visi, Misi Yayasan Untukmu Si Kecil

a. Visi

Ikhlas berbagi untuk bangsa dan negeri melalui penanaman semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial, rasa cinta budaya bangsa, dan kemampuan bersaing yang kreatif bagi anak-anak bangsa agar memiliki kepercayaan diri dan mampu dalam berkompetisi menyongsong masa depan yang lebih cerah.⁸⁸

⁸⁷ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019.

⁸⁸ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

b. Misi

- 1) Membangun kerukunan melalui dialog dan permainan tradisional.
- 2) Meningkatkan kecerdasan melalui peningkatan minat baca dan diskusi.
- 3) Merawat keindonesiaan melalui perawatan dan pengembangan warisan budaya.⁸⁹

3. Sarana Prasarana Yayasan Untukmu Si Kecil

Berikut data sarana prasarana yang ada di Yayasan USK:

Tabel 4.1
Data sarana prasarana Yayasan USK

No	Ruangan	Sarpras
1.	Perpustakaan	1. Meja 2. Kursi 3. Buku 4. Lemari Buku 5. Kipas Angin 6. Kantin Mini 7. Daftar Hadir 8. Sound system
2.	Ruang Belajar	1. Papan Tulis 2. Meja 3. Kipas Angin 4. Buku 5. Alat Permainan Tradisional 6. Alat Musik 7. Mading
3.	Pojok Baca	1. Etalase 2. Meja 3. Kursi 4. Area Bebas Merokok
4.	Musholla	1. Mukena 2. Sarung 3. Sajadah 4. Al-Qur'an
5.	Kamar Mandi	
6.	Area Bermain	
7.	Penginapan	

(Sumber Data : Dokumen Yayasan USK Tahun 2019-2020)

⁸⁹ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

4. Kegiatan Yayasan Untukmu Si Kecil

a. Nama Kegiatan

- 1) Les Gratis beberapa mata pelajaran untuk anak tingkat SD-SLTP.
- 2) Les Tari
- 3) Panduan untuk memperkokoh rasa kebangsaan
- 4) Pelestarian Permainan Tradisional
- 5) Lomba Unjuk Bakat
- 6) Pelestarian Lingkungan; menanam berbagai macam tanaman hias dan tanaman produktif.
- 7) Taman bacaan/perpustakaan untuk umum dan anak-anak.⁹⁰

b. Waktu dan Tempat Kegiatan

- 1) Nama: Yayasan “Untukmu Si Kecil” Rumah Belajar dan Rumah Bermain, Pinggir Kali Bedadung.
- 2) Alamat: Jl. Sumatra VI/35 Desa Sumbersari, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember.
- 3) Rumah Belajar (Perpustakaan) dibuka setiap hari Senin – Jum’at pukul 10.00 – 16.00 WIB.
- 4) Rumah Bermain (Museum Hidup Permainan Tradisional) setiap hari Sabtu – Minggu pukul 15.00 – 17.00 WIB.⁹¹

⁹⁰ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

⁹¹ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

5. Program Kerja, Sasaran dan Tujuan

a. Program Kerja

Program kerja senantiasa direncanakan untuk dapat mencapai Visi dan Misi Yayasan “Untukmu Si Kecil” adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan rasa solidaritas sosial, cinta budaya bangsa, dan cinta Tanah Air melalui kegiatan kesenian dan permainan tradisional.
- 2) Melatih, membina, dan mengembangkan kreativitas, kecerdasan berpikir, dan keterampilan yang terkait dengan karya budaya.
- 3) Mengembangkan wawasan keilmuan dan wawasan kebangsaan kepada masyarakat dengan menyediakan Perpustakaan dan Taman Bacaan secara gratis.⁹²

b. Sasaran

Sasaran dari program ini adalah:

- 1) Pengembangan sumberdaya manusia yang berkarakter dan peningkatan kualitas pendidikan pada anak-anak, terutama keluarga masyarakat kurang mampu sehingga mereka diharapkan mampu menjadi sosok yang terampil, berprestasi, dan berkepribadian.
- 2) Penanaman rasa cinta budaya nasional kepada anak bangsa, memiliki kepekaan sosial dan rasa percaya diri sehingga mampu bersaing pada era globalisasi.⁹³

⁹² Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

c. Tujuan

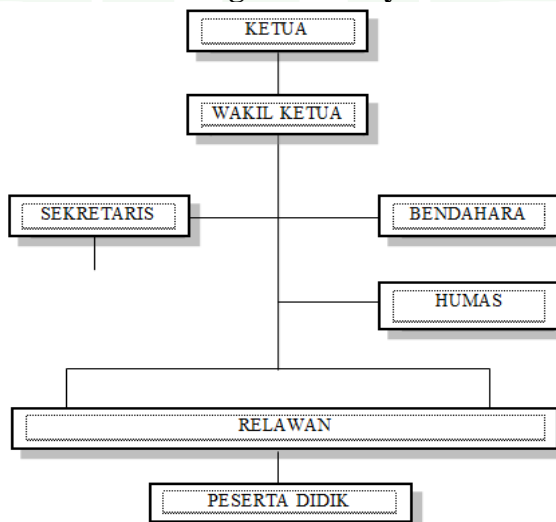
Semua kegiatan yang dilaksanakan oleh Yayasan “Untukmu Si Kecil” Rumah Belajar dan Rumah Bermain ini diharapkan mampu mengantarkan anak bangsa menjadi insan yang cerdas dan kompetitif dengan memiliki karakter sebagai berikut:

- 1) Sosok yang paham dan apresiatif terhadap kekayaan budaya bangsa warisan leluhur.
- 2) Sosok yang bisa memanfaatkan karya budaya untuk menghidupi dirinya, masyarakat, dan bangsanya.
- 3) Sosok yang memiliki keunggulan komparatif.⁹⁴

6. Struktur Organisasi

Berikut struktur organisasi Yayasan Untukmu Si Kecil:

Gambar 4.1
Struktur Organisasi Yayasan USK



(Sumber data: Dokumen Yayasan USK tahun 2019/2020)

⁹³ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

⁹⁴ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

Keterangan:

- a. **Ketua** : Dr. Retno Winarni, M.Hum
- b. **Wakil Ketua** : Yanuaresti Kusuma Wardhani, S.S, MA
- c. **Sekretaris** : Azizah Umami, S.S
- d. **Bendahara** : Ken Melati Mundingsari, S.Si.
- e. **Humas** : Sofan Hadi, BA
- f. **Relawan/Pengajar** : Ken Melati Mundingsari, S.Si.
 Yanuaresti Kusuma Wardhani, S.S, MA
 Azizah Umami, S.S
 Herlin Noer Yunia⁹⁵

7. Data Anak Yayasan Untukmu Si Kecil

Data anak yang belajar dan bermain di Yayasan USK, peneliti sajikan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Anak Yayasan USK Rumah Belajar dan Rumah Bermain

No	Nama	Asal sekolah
1.	Rah Puruhita Dananjaya	SDN Kepatihan
2.	Muhammad Filah Putra Fajar	MTsN 1 Jember
3.	Arya Didan	SMP Al-furqan Jember
4.	Ridho Faris	SDN 03 Sumpersari
5.	Reyhan Dude	SDN 03 Sumpersari
6.	Ken Kinanti Sekar Pambayun	SDN Jember Lor 1
7.	Cahaya Okta Ramadani	SDN 03 Sumpersari
8.	Qinanti Putri Citra	SDN 03 Sumpersari

⁹⁵ Yayasan USK, *Dokumentasi*, 21 Juli 2019

No	Nama	Asal Sekolah
9.	Devita Azka Damayanti	SMPN 3 Jember
10.	Meisya Tri Ayuni	SDN 03 Sumpersari
11.	Aura Salsabila	SDN 03 Sumpersari
12.	Falisha Almira Hilwana	SD Muhammadiyah 01
13.	Cindy Ayu Dwi Aulia	SDN 03 Sumpersari
14.	Sarah Ahmad	SDI Imam Syafii Jember
15.	Naila Saban	SDI Imam Syafii Jember
16.	Nafisa Saban	SDI Imam Syafii Jember
17.	Tri Hesty Ardiana Lestari	SDN 03 Sumpersari
18.	Cantika Puspita Dewi	SDN 03 Sumpersari
19.	Naysila Novita Wulandari	SDN 03 Sumpersari
20.	Laurensia Utami	SMPN 10 Jember
21.	Kristanti Perti Ayu Pertiwi	SMKN 3 Jember
22.	Rani Aprilia	SMPN 10 Jember
23.	Intan Widya Analita	SDN 03 Sumpersari
24.	Alya Dwi Agustiar	Belum Sekolah
25.	Fahmi	TK Alhidayah
26.	Revi	TK Alhidayah
27.	Milati Arifa Salsabila	MIMA
28.	Milati Arina Sayidah	MIMA
29.	Azzahra Kuswardani	SD Al-baitul Amin

(Sumber data: Dokumen Yayasan USK tahun 2019/2020)

B. Penyajian Data dan Analisis

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Maka peneliti menyajikan data dari hasil di lapangan yang berkaitan dan mendukung penelitian dengan menggunakan metode tersebut.

Peneliti memaparkan data yang diperoleh dari lapangan berupa data pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Rumah Bermain data pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional serta data kesetaraan gender pada anak melalui media permainan tradisional.

Data yang diperoleh dari lapangan sesuai dengan fokus penelitian di awal adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Permainan Tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumbersari Jember

Terdapat beberapa permainan tradisional di Yayasan USK, diantaranya memiliki alat permainan dan sebaliknya. Pada tanggal 26 April 2019, peneliti melakukan observasi pelaksanaan permainan tradisional dan dilanjutkan pada tanggal 21 Juli 2019. Di Yayasan USK anak tidak diajari cara bermain permainan tradisional oleh relawan, sebab anak sudah mengetahui cara bermainnya. Sedangkan anak yang belum mengetahui, akan diajari oleh teman yang telah paham permainan tersebut.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Azizah, salah satu relawan Yayasan USK mengenai peran relawan dalam menjelaskan cara bermain permainan tradisional.

Kalau permainan tradisional, mereka main sendiri. Selain disini mereka di rumah juga main. Mungkin ya karena kalau dari saya karena saya di banyuwangi jadi dengan sini beda. Jadi mau gak

mau saya ngikutin mereka. Yang penting jangan curang dan membuat aturan sendiri.⁹⁶

Tempat permainan tradisional tersebut dimainkan berpengaruh pada cara bermain. Seperti pernyataan Azizah, antara Jember dan Banyuwangi memiliki cara bermain yang berbeda. Sehingga permainan tradisional yang dimainkan menyesuaikan teknis bermainnya sesuai dengan daerah masing-masing.

Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak beragam. Permainan yang ditemui di lapangan yakni *gobak sodor*, *dakon*, *congklak*, *hula hoop* serta *egrang*. Hal ini didukung dengan pernyataan mengenai koleksi permainan di Yayasan USK yang diungkapkan oleh Herlin, salah satu relawan. “Ada *egrang*, *hula hoop*, *dakon*, *congklak*, terus permainan yang kecil-kecil kayak kuda poni, permainan karakter, terus ada yang diputer terus bunyi, ada *pistol-pistol*”.⁹⁷ Dan data permainan tradisional lainnya juga ditambahkan oleh Ridho, salah satu anak Yayasan USK. “Main *hula hoop*, apa tu namanya, apa dah namanya, *egrang*, terus habis *egrang*, *dakon* dan lain-lain iya *bekel* juga”, ujarnya.⁹⁸ Data koleksi permainan ini pula diperkuat dengan teknik dokumentasi yang menghasilkan data koleksi permainan tradisional di Yayasan USK. Data tersebut peneliti sajikan sebagai berikut.

⁹⁶ Azizah, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

⁹⁷ Herlin, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

⁹⁸ Ridho, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

Tabel 4.3
Data Koleksi Permainan Tradisional Yayasan USK

No	Nama Permainan Tradisional
1.	<i>Gobak sodor</i>
2.	<i>Engklek</i>
3.	<i>Bekel</i>
4.	<i>Dakon</i>
5.	<i>Egrang</i>
6.	<i>Egrang Batok</i>
7.	Klompén Panjang
8.	Sumpit Lidi
9.	Memukul Benda dengan Kepala Tertutup
10.	Lompat Tali
11.	Jumpritan
12.	<i>Hula hoop</i>
13.	Gasing
14.	<i>Kempyeng</i>
15.	Petak Umpet
16.	<i>Gobak sodor</i>
17.	<i>Kil-Kilan</i>
18.	<i>Benteng-benteng</i>
19.	Ketapel
20.	<i>Jaranan</i>
21.	<i>EtheK-EtheK</i>
22.	Pistol-Pistolán
23.	<i>Yoyo</i>
24.	Lempár Sandal
25.	<i>Tak-tak motak</i>

(Sumber data: Dokumen Yayasan USK tahun 2019/2020)

Berdasarkan data koleksi permainan tradisional di atas, pada saat peneliti melakukan penelitian, jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak USK pada 26 April 2019 adalah *bekel*, *gobak sodor*, *tak-tak motak*, dan *dakon*. Sedangkan pada 21 Juli 2019 adalah permainan *kempyeng*. Beberapa permainan tradisional yang peneliti observasi di lapangan tersebut, peneliti sajikan sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Bekelan*

Ridho memberikan pernyataan terkait beberapa permainan tradisional yang pernah dimainkan di Yayasan USK, *bekelan* merupakan salah satunya. “Main *hula hoop*, apa tu namanya, apa dah namanya, *egrang*, terus habis *egrang*, *dakon* dan lain-lain iya *bekel juga*”.⁹⁹ *Bekelan* dimainkan di atas lantai yang datar di depan ruang belajar Yayasan USK. Alat permainan yang dipakai oleh anak yakni satu buah bola *bekel* yang dapat memantul, dan lima biji *bekel* yang berbentuk huruf ‘S’ terbuat dari bahan tembaga. Berikut peneliti tampilkan alat permainan *bekelan* yang peneliti dapatkan dari metode dokumentasi.

Gambar 4.2
Alat Permainan Tradisional *Bekelan*



⁹⁹ Ridho, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

Gambar di atas yakni alat permainan *bekelan* yang terdiri dari bola *bekel* serta biji *bekel* seperti huruf “S”. Alat permainan ini dapat didapatkan di toko permainan anak.

Langkah pertama yang dilakukan yakni dengan cara *hompimpah* dan *pingsuit* untuk menentukan urutan anak yang akan bermain. Pada saat itu ada empat anak yang bermain yakni Danan, Citra, Kinan dan Caca. Mereka duduk melingkar di atas lantai. Anak yang menjadi pemain pertama yakni Citra, dilanjutkan dengan Caca, Danan dan yang terakhir adalah Kinan.¹⁰⁰

Caca menggenggam biji *bekel* dan bola *bekel* di tangan kanan kemudian melempar bola *bekel* ke atas hingga memantul ke lantai satu kali dan menyebar biji *bekel* ke lantai. Hal yang dilakukan Caca setelah memantulkan bola *bekel* yakni melambungkan bola *bekel* tersebut hingga memantul satu kali. Saat bola *bekel* melambung Caca berusaha mengambil biji *bekel* satu persatu. Kemudian kembali melempar bola dan biji *bekel*. Pengambilan biji *bekel*urut mulai satu persatu, kemudian dua, tiga, empat hingga lima. Kemudian mengubah posisi anak *bekel* dari “*pit*” dan “*rok*”. Pemenang akan ditentukan oleh seberapa jauh level yang diperoleh oleh pihak pemain.¹⁰¹

Caca digantikan oleh Citra karena tidak dapat menangkap bola *bekel* usai memantul dan sampai pada tahap “*pit* ambil empat”. Citra bermain bola *bekel* mulai ambil satu dan mati sampai pada tahap “*pit*

¹⁰⁰ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹⁰¹ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

ambil satu” karena tidak berhasil membalik posisi biji *bekel* serta bola *bekel* yang memantul jauh dari posisi Citra. Setelah Citra digantikan oleh Danan, Danan memainkan bola *bekel* sampai pada tahap “*pit* ambil satu” karena ketika melambungkan bola *bekel*, bola *bekel* menyentuh lutut danan sehingga tidak dapat ditangkap oleh Danan. Usai Danan, Kinan bermain bola *bekel* sampai pada tahap “*pit* ambil dua”, ia dinyatakan mati karena ketika mengambil biji *bekel* sebanyak dua biji, biji *bekel* jatuh ke lantai. Jadi pemenang dari permainan bola *bekel* tersebut yakni Caca, karena ia sampai pada tahap yang paling jauh dari ketiga temannya.¹⁰²

Peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi dalam pengumpulan data ini. Yakni dokumentasi berupa foto pelaksanaan permainan tradisional *bekel*. Berikut hasil dokumentasi peneliti.

Gambar 4.3
Pelaksanaan Permainan Tradisional *Bekelan*



Gambar di atas merupakan kegiatan anak Yayasan USK yang sedang bermain permainan tradisional *bekelan* di depan ruang belajar Yayasan USK. Permainan ini dimainkan oleh tiga anak perempuan dan satu anak laki-laki.

¹⁰² *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

Berdasarkan paparan data di atas bahwa pelaksanaan permainan tradisional *bekel* dapat dimainkan oleh empat orang serta memiliki beberapa aturan permainan. Yang pertama menggunakan media bola *bekel* dan biji *bekel*, melakukan *hompimpah* dan *pingsuit*, melambungkan bola *bekel* ke atas kemudian dipantulkan dan ditangkap menggunakan satu tangan, berurutan mengambil biji *bekel* mulai ambil satu, dua, tiga, empat, lima, “*pit*” hingga “*rok*”. Dan pada saat mengambil atau mengubah posisi biji *bekel*, tangan tidak boleh menyentuh biji *bekel* lainnya.

b. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Gobak sodor*

Gobak sodor dimainkan oleh delapan anak Yayasan USK, menggunakan alat permainan berupa kapur tulis dan lahan yang luas serta datar. Kapur tulis digunakan untuk menggambar kotak yang akan dijadikan area permainan. Terdapat 6 kotak yang menjadi area yang akan dijaga oleh kelompok penjaga.¹⁰³ Adapun gambar garis batas *gobak sodor* peneliti sajikan sebagai berikut.

Gambar 4.4
Garis Permainan *Gobak Sodor*

¹⁰³ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

Gambar di atas merupakan area permainan *gobak sodor*. Yang dapat digambar menggunakan kapur tulis ataupun alat lain yang bisa memperlihatkan garis batas permainan.

Kegiatan pertama yang dilakukan yakni melakukan *hompimpah* untuk menentukan siapa kelompok yang akan menjadi penjaga dan yang akan menjadi tamu. Setelah itu anak akan menentukan area yang akan menjadi rumah penjaga yakni enam kotak di atas lahan sekitar yayasan USK, dengan batas yang disepakati dan yang akan menjadi area pertahanan penjaga rumah untuk mencegah lawan atau tamu bisa lolos masuk dalam rumah. Adapun peserta yang akan menjadi penjaga akan menjaga rumah di atas garis pembatas dan tidak boleh melebihi batas yang sudah disepakati. Sedangkan kelompok tamu akan memasuki rumah untuk mendapatkan kemenangan tanpa tertangkap oleh lawan.¹⁰⁴

Setelah pembagian tersebut, masing-masing anak dalam kelompok penjaga akan menjaga garis dalam kotak yang akan dimasuki oleh kawan dengan cara berlari di sepanjang garis dan menangkap lawan dengan cara menyentuhnya menggunakan tangan. Tamu atau lawan akan mengatur strategi untuk dapat masuk dalam rumah dan terbebas kembali dari rumah untuk menjadi kelompok pemenang. Tidak ada waktu yang menentukan kapan permainan ini berakhir. Tergantung dengan tingkat kekuatan anak untuk bermain, jika anak

¹⁰⁴ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019

lelah bermain maka permainan akan diberhentikan. Pemenang akan didapatkan oleh tim jika berhasil memasuki rumah dan keluar rumah.¹⁰⁵

Terdapat delapan orang yang bermain *gobak sodor* dengan masing-masing terbagi menjadi dua kelompok. kelompok pertama yakni kelompok Danang, kelompok kedua yakni kelompok Ridho. Kelompok danang sebagai penjaga sedangkan kelompok Ridho sebagai tamu. Kelompok Danang berusaha membuat strategi agar kelompok Ridho tidak berhasil memasuki rumah. Setelah beberapa menit, kelompok Ridho berhasil lolos memasuki rumah dan keluar dari rumah, sehingga skor yang didapatkan adalah satu untuk kelompok Ridho dan nol untuk kelompok Danang. Terdapat kode yang digunakan ketika bermain, seperti kata “*kerpongan*” yang artinya kode untuk menyerang masuk ke dalam rumah lawan secara bersamaan. Strategi masing-masing kelompok berbeda untuk dapat masuk ke rumah atau menjaga rumah. Saat permainan, ada beberapa anak yang menghina Ridho karena tidak gesit ketika bermain. Namun kemudian Ridho meminta maaf atas sikap dia. Namun Kinan langsung menasihati anak-anak yang menghina Ridho agar tidak menghina teman dan kembali bermain bersama. Kemudian kedua pihak saling memaafkan.¹⁰⁶

Setelah itu kedua tim terus bermain, hingga mereka memutuskan untuk menyudahi permainan, kelompok Danang tidak

¹⁰⁵ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹⁰⁶ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

berhasil lolos memasuki dan keluar dari rumah kelompok Ridho. Dan pemenang permainan *gobak sodor* yakni kelompok Ridho.

Selain observasi, peneliti juga mendokumentasikan kegiatan anak ketika bermain permainan tradisional *gobak sodor*. Berikut hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan.¹⁰⁷

Gambar 4.5
Pelaksanaan Permainan Tradisional *Gobak Sodor*



Gambar di atas adalah kegiatan Anak Yayasan USK yang sedang bermain permainan tradisional *gobak sodor* di Halaman Yayasan USK. Jumlah anak yang bermain adalah delapan orang

Hal tersebut juga membuktikan pernyataan dari salah satu informan, yakni anak Yayasan USK bernama Rara terkat permainan tradisional yang ada di Yayasan USK. “Iya, *egrang, gobak sodor, engklek, hula hoop*”.¹⁰⁸

Berdasarkan paparan data di atas, bahwa permainan tradisional *gobak sodor* di Yayasan USK dapat dimainkan oleh delapan orang anak dan memiliki beberapa aturan permainan. Seperti penjaga tidak boleh keluar dari garis batas sedangkan ketika tamu berada dalam satu

¹⁰⁷ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹⁰⁸ Rara, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

kotak tidak boleh keluar dari batas garis. Tamu dianggap menang apabila berhasil keluar masuk rumah. Dan tamu dianggap tertangkap apabila tersentuh oleh tangan penjaga rumah. Dan pada permainan ini, pemenangnya adalah kelompok Ridho. Permainan ini dapat dilaksanakan di tempat yang luas karena anak akan berlarian serta dapat dimainkan oleh sebanyak delapan anak.

c. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Tak-tak motak*

Permainan tradisional *tak-tak motak* dimainkan pada 26 April 2019 oleh sembilan anak. Pada permainan ini tidak ada media atau alat permainan yang digunakan. Namun membutuhkan tempat yang luas dan permainan dilaksanakan di luar ruangan.¹⁰⁹

Hal pertama yang dilakukan oleh anak USK adalah menentukan anak yang akan menjadi *motak* yakni dengan cara mengepalkan tangan dan saling didekatkan satu dengan yang lain kemudian mengucap kata “*tak tak tak sopo dadi motak*” yang terpilih sebagai *motak* adalah yang terkena sentuh saat kata terakhir “*motak*”, dan yang menjadi *motak* pertama adalah Devi. Setelah Devi mengejar teman-teman yang lain untuk menggantikannya sebagai *motak*. Devi menyentuh Ridho menggunakan tangannya, sehingga yang berganti menjadi *motak* adalah Ridho dan mengejar teman yang lain. Setelah itu anak-anak berlari dan menghindari teman yang menjadi *motak*. Setelah Ridho

¹⁰⁹ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

menjadi *motak*, ia berhasil menangkap Citra dan menjadikannya *motak* selanjutnya¹¹⁰

Anak yang akan tertangkap dan merasa kelelahan berlari maka anak itu akan duduk supaya tidak tertangkap. Karena siapa yang duduk tidak dapat ditangkap, dan sedangkan yang berlari akan dikejar oleh *motak*. Anak yang duduk dan disentuh oleh anak yang berlari akan dinyatakan hidup kembali dengan maksud menjadi target yang akan ditangkap oleh *motak*. Setelah itu yang menjadi *motak* akan berlari sampai menangkap anak lain dengan menggunakan tangannya. Permainan berakhir sesuai dengan tingkat kelelahan anak. Dan yang menjadi *motak* terakhir adalah Hesti.¹¹¹

Saat melakukan observasi, peneliti juga melakukan dokumentasi untuk membuktikan terlaksananya kegiatan tersebut di lapangan. Hasil dokumentasi peneliti tampilkan sebagai berikut.

Gambar 4.6
Pelaksanaan Permainan Tradisional *Tak-Tak Motak*



Gambar di atas menunjukkan permainan tradisional *tak-tak motak* yang dimainkan oleh anak di halaman Yayasan USK.

¹¹⁰ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹¹¹ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

Dimainkan oleh sembilan anak. Yang menjadi *motak* saat itu adalah Citra. Pada gambar di atas Citra berusaha menangkap teman yang lain untuk menggantikannya menjadi *motak*.

Berdasarkan paparan di atas bahwa permainan tradisional *tak-tak motak* dapat dimainkan di luar ruangan dan halaman yang luas. Tidak ditentukan berapa jumlah pemain yang akan bermain. Pada penelitian ini anak yang bermain berjumlah sembilan anak. Peraturan permainan ini yakni tidak boleh menangkap lawan selain menggunakan tangan. Jika tidak ingin tertangkap, anak dapat menggunakan cara tidak memiliki nyawa dengan memilih duduk dan untuk hidup kembali anak harus disentuh oleh teman lainnya. Anak yang menjadi *motak* tidak bisa menangkap lawan yang duduk. Ia hanya dapat mengejar anak yang berlari ataupun berdiri.

d. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Kempyeng*

Permainan tradisional *Kempyeng* dimainkan oleh dua orang anak yakni Ridho dan Cindi. Hal pertama yang mereka lakukan adalah duduk berhadapan melakukan *Pingsuit* dan yang bermain terlebih dahulu adalah Ridho. Alat permainan yang digunakan yakni tutup botol minuman bersoda seperti *sprite*, *sosro* atau *coca cola* bekas (*Kempyeng*) yang berjumlah lima buah.¹¹²

Peneliti mendokumentasikan alat permainan tradisional *kempyeng*. Berikut hasil dokumentasi peneliti.

¹¹² *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

Gambar 4.7
Alat Permainan *Kempyeng*



Gambar di atas adalah alat permainan *kempyeng* yang digunakan anak untuk bermain. Jumlah alat permainan ini adalah lima buah.

Lima *kempyeng* digenggam pada tangan kanan Ridho. Kemudian Ridho melempar *kempyeng* tersebut ke atas lantai dan mengambil satu *kempyeng*. Cindi sebagai lawan bermain memilihkan dua *kempyeng* yang akan disentil dan Ridho tidak boleh menyentuh *kempyeng* lainnya yang tidak dipilih oleh Cindi. Setelah itu, enam *kempyeng* tersebut disusun dan diletakkan di atas telapak tangan kemudian dilempar ke atas dan tangan segera menangkap *kempyeng*. Jumlah *kempyeng* yang didapat itu adalah poin yang terkumpul. Ridho mengumpulkan tiga *kempyeng*. Setelah melempar semua *kempyeng* tersebut lagi ke atas lantai serta bersiap menjentikkannya, Ridho menyentuh *kempyeng* yang tidak dipilih oleh Cindi sehingga Cindi berganti giliran bermain. Sampai pada akhirnya penilaian poin, dan poin yang didapat lebih banyak adalah Cindi sehingga yang menang

adalah Cindi.¹¹³ Selain hasil observasi berikut peneliti tampilkan hasil dokumentasi peneliti mengenai kegiatan anak yang sedang bermain permainan tradisional *kempyeng*.

Gambar 4.8
Pelaksanaan Permainan Tradisional *Kempyeng*



Gambar di atas adalah pelaksanaan permainan tradisional *kempyeng* yang dimainkan oleh Cindi dan Ridho di dalam ruangan belajar Yayasan USK. Cindi dan Ridho melakukan permainan ini dengan cara duduk di atas lantai.

Berdasarkan data di atas dapat dipahami bahwa permainan *kempyeng* dapat dimainkan oleh dua anak dan dilaksanakan di dalam ruangan. Alat permainan *kempyeng* dapat mudah ditemukan dan merupakan salah satu tindakan menggunakan barang tak terpakai. Permainan ini memiliki peraturan permainan yaitu tidak boleh menyentuh *kempyeng* selain yang ditunjukkan oleh lawan bermain. Lawan bermain bertugas memilihkan *kempyeng* pada pemain. Selain itu anak juga harus mengingat jumlah poin yang didapatkan untuk menentukan pemenang di akhir permainan.

¹¹³ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

2. Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember.

Permainan tradisional memiliki manfaat yakni salah satunya mengandung nilai karakter yang dapat anak praktikkan ketika bermain. Karakter yang muncul disebabkan pengaruh dari aturan permainan yang harus dijalankan oleh anak ketika bermain. Di Yayasan USK anak bermain tidak untuk berkompetisi, sehingga pengaruh dari pengawasan lawan untuk berkompetisi dalam bermain permainan tradisional bukan penyebab dari karkter yang muncul pada anak. Seperti yang diungkapkan oleh Danan “Kalau menang senang, kalau kalah biasa aja, Lapang dada, menerima dengan seikhlasnya”.¹¹⁴ Pernyataan tersebut menjadi indikasi bahwa ketika anak bermain, mereka menerima dengan lapang dada siapapun pemenangnya. Dan menurut Herlin, relawan Yayasan USK dalam suatu permainan sikap anak yang kompetitif tidak terlihat. Anak bermain hanya untuk bersenang-senang. “Kalau mungkin ada sikap berkompetisi kalau sekedar bermain kan sekedar *have fun* aja. kalau menang ya udah kalau kalah gak nesu atau ngambek,” Ujar Herlin.¹¹⁵

Pernyataan di atas juga peneliti temukan di lapangan, bahwa anak bermain hanya sekedar mengisi waktu luang dan bersenang-senang. Sikap anak ketika mendapatkan pemenang dalam permainan, yakni sama-sama

¹¹⁴ Danan, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

¹¹⁵ Herlin, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

menerima dan mengakui bahwa pemenang pada permainan bukan persoalan yang menjadikan mereka harus berkompetisi untuk menang.

Manfaat mengenai pembentukan karakter ini dinyatakan oleh orang tua anak. Seperti yang diungkapkan oleh Susi, orang tua Ridho bahwa “Manfaatnya ya lebih mengerti tentang kegiatan, lebih aktif. Iya, Lebih rajin dan bertanggung jawab dan dia (Ridho) telaten anaknya”.¹¹⁶ Susi mengungkapkan bahwa dari bermain permainan tradisional, anaknya dapat lebih aktif, lebih rajin, *telaten* (sabar) dan bertanggung jawab.

Hal ini terlihat dari bagaimana cara anak mematuhi peraturan permainan, bekerja sama dengan teman saat menyusun strategi dalam bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Herlin relawan Yayasan USK, mengenai nilai karakter pada permainan tradisional. “Ya seperti kerja sama, adil, jujur”.¹¹⁷ Pernyataan ini juga ditambahkan oleh Azizah, relawan Yayasan USK.

Yang paling utama tetap melestarikan, pengenalan permainan tradisional, terus banyak banget pesan-pesan menurut saya seperti kesetiawaan sosial, lebih ansos bermain kelompok-kelompok, kejujuran, selain itu kami tetap mendampingi karena mereka masih usia sekolah. Karena kita gak bisa menutup kemungkinan ada yang curang.¹¹⁸

Perilaku anak yang curang kemungkinan terjadi ketika anak bermain. Hal ini dibuktikan oleh beberapa pernyataan anak yang bermain di Yayasan USK. Berikut pernyataan Danan ketika ditanya bagaimana cara mematuhi peraturan permainan tradisional. “Tidak merusak. Kadang-

¹¹⁶ Susi, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

¹¹⁷ Herlin, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

¹¹⁸ Azizah, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

kadang curang kalau bermain *dakon* supaya menang. Kalau ketahuan curang diem aja, tapi terakhirnya ngomong.”¹¹⁹ Dan kecurangan juga diakui oleh Cindi, anak Yayasan USK. “Pernah curang, kalau curang diem, tapi kalau nggak, main lagi. pernah curang waktu main *gobak sodor* terus lebih dari garis dan kalah.”¹²⁰

Apabila terjadi kecurangan, anak juga menegur teman bermainnya. Seperti yang disampaikan oleh Ridho. “Ya dibilangin, dinasihatin gak boleh curang gitu mbk.”¹²¹

Relawan Yayasan USK juga memperlihatkan terbentuknya karakter anak melalui sikap anak ketika menerima kekalahan ataupun kemenangan. Hal ini dijelaskan oleh Azizah, relawan Yayasan USK. Berikut paparan hasil *Wawancaranya*.

Ya itu tadi kejujuran yang pertama, terus harus lebih lapang dada kalau menerima kekalahan, karena gak semua bisa, ada beberapa disini dulu anak yang mau menang terus tapi disini kami menjelaskan kalau kalah harus bagaimana dan menang harus bagaimana.¹²²

Pernyataan lain yang hampir sama juga disampaikan oleh Danan terkait sikap yang ia lakukan ketika kekalahan dalam permainan.

“Lapang dada, menerima dengan seikhlasnya”¹²³ dan pernyataan ini juga hampir sama dengan pernyataan Cantika. “Seneng kalau ada yang menang, kalau aku kalah nggak sedih”.¹²⁴

¹¹⁹ Danan, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

¹²⁰ Cindi, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

¹²¹ Ridho, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

¹²² Azizah, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

¹²³ Danan, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

¹²⁴ Cantika, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

Setiap permainan tradisional memiliki nilai karakter di dalamnya. Karakter yang dikategorikan oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Berikut paparan data setiap permainan tradisional dilengkapi dengan karakter yang terbentuk ketika permainan tradisional dimainkan:

a. Karakter yang Terbentuk pada Permainan Tradisional *Bekelan*

Permainan tradisional *bekelan* memiliki beberapa karakter yang terbentuk pada saat pelaksanaan permainan. Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, bahwa karakter anak yang terbentuk ketika bermain bola *bekel* atau *bekel* yakni kejujuran terlihat dari sikap anak ketika menyebutkan sampai pada tahap mana ia bermain. Bersahabat atau komunikatif yakni karakter selanjutnya yang terbentuk sebab selama proses permainan, anak juga saling berkomunikasi dan bercanda. Karakter lainnya adalah kerja keras terlihat dari sikap anak ketika melemparkan bola *bekel* dan menangkapnya dengan tepat, serta cara mengambil biji *bekel* dan membalikkan anak *bekel* agar dapat sampai pada tahap selanjutnya. Dan karakter lainnya yakni toleransi yang anak tunjukkan ketika terjadi perbedaan pendapat pada awal permainan ketika menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, anak dapat menerima pendapat orang lain yang berbeda dan menyepakatinya bersama hasilnya.¹²⁵

Peraturan permainan *bekel* harus dipatuhi oleh anak agar mendukung jalannya permainan. Hal terkait peraturan permainan ini

¹²⁵ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

dinyatakan oleh relawan Yayasan USK, Herlin. “Anak sudah mengikuti sih (peraturan permainan), soalnya tiap permainan ada peraturannya. Kalau gak menuruti permainannya itu malah gak bisa jalan”.¹²⁶ Dari pernyataan Herlin, dapat dipahami bahwa permainan tradisional akan berjalan dengan lancar apabila semua pemain mematuhi peraturan yang telah berlaku dan disepakati bersama.

Peraturan pertama pada permainan *bekel* yakni melakukan “*hompimpah*” atau “*pingsuit*” dan semacamnya untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemain pertama. Kemudian bermain dengan cara melempar bola *bekel* ke atas untuk dapat memantul ke lantai dan sebelum menangkap harus mengambil biji *bekel* secara urut yakni mulai satu-persatu, dua-dua, tiga-tiga hingga pada tahap “*pit*” dan “*rok*”. Mengenai sikap anak terhadap peraturan permainan dinyatakan oleh Azizah, relawan Yayasan USK, bahwa anak sudah mematuhi peraturan permainan.

Ya mengikuti semuanya (peraturan), walaupun curang pasti ada yang mengingatkan kayak gak boleh kayak gini. Karena disini usianya beragam, jadi yang paling tua yang menolong. Terus disini ada kayak melly jadi dia yang membuat anak-anak manut sama dia karena dia tomboy.¹²⁷

Pernyataan Azizah dapat kita pahami bahwa jika kemungkinan ada anak yang curang, maka ada seperti sikap kepedulian sosial yang dilakukan oleh anak yang lain yang salah satu penyebabnya yakni karena adanya keragaman usia anak dalam satu permainan. Anak

¹²⁶ Herlin, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

¹²⁷ Azizah, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

yang lebih tua akan menjadi penolong atau sebagai penasihat anak lain yang curang. Selain itu juga anak yang ditakuti oleh temannya juga akan menjadi salah satu penasihat apabila terjadi kecurangan dalam suatu permainan.

Sikap anak yang kompetitif tidak terlihat pada permainan *bekelan*. Anak bermain hanya untuk bersenang-senang. Hal ini didukung dengan pernyataan Herlin, relawan Yayasan USK. “Kalau mungkin ada sikap berkompetisi kalau sekedar bermain kan sekedar *have fun* aja. kalau menang ya udah kalau kalah gak nesu atau ngambek”.¹²⁸

Pernyataan Herlin tersebut juga terbukti di lapangan ketika peneliti mengobservasi pelaksanaan permainan tradisional *bekel*.

Anak mengakui siapapun anak yang menang ataupun kalah dan menganggap permainan hanya sebatas untuk bermain saja bukan untuk berlomba. Sikap tersebut merupakan cerminan dari karakter menghargai prestasi. Dan ketika ada pemenang pada permainan tradisional *bekel*, anak tidak menunjukkan sikap kekecewaan, namun menerima dengan lapang dada dan memutuskan untuk bermain permainan yang lain usai permainan sebelumnya selesai.¹²⁹ Hal ini juga didukung dengan pendapat Danan, bahwa “Kalau menang senang, kalau kalah biasa aja, Lapang dada, menerima dengan seikhlasnya”. Selain itu anak juga memiliki nilai demokratis dan

¹²⁸ Herlin, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

¹²⁹ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

tanggung jawab yakni dengan mematuhi peraturan permainan tradisional, mengakui hak dan kewajiban pada diri sendiri dan orang lain serta melaksanakannya.

Mengenai peraturan permainan, anak mematuhi dan menjalankan kewajibannya serta menghargai hak teman lainnya ketika mendapat giliran bermain, ini merupakan bentuk nilai karakter demokratis dan tanggung jawab.¹³⁰ Pada permainan ini, anak juga memiliki sikap peduli sosial karena saling membantu mengambil bola bekel atau biji bekel yang terlempar dan memberinya pada teman yang memiliki giliran bermain. Sehingga teman yang mendapat giliran tersebut tidak harus terlalu jauh mengambil bola bekel yang tidak dekat dengan posisi duduknya.

Paparan data di atas dapat dipahami bahwa karakter yang terbentuk dari permainan tradisional *bekel* adalah jujur, bersahabat atau komunikatif, toleransi, kerja keras, demokratis, tanggung jawab serta menghargai prestasi dan peduli sosial.

b. Karakter yang Terbentuk pada Permainan Tradisional *Gobak Sodor*

Karakter yang terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional *gobak sodor*, diantaranya adalah: bersahabat atau komunikatif dibuktikan dengan setiap kelompok menyusun cara untuk bekerja sama membuat strategi dan saling bekerja sama untuk

¹³⁰ Danan, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

lolos memasuki rumah dan keluar dari rumah lawan serta menyusun strategi untuk menjaga area pertahanan.¹³¹

Nilai karakter lainnya yakni kejujuran dengan mengaku tertangkap ketika penjaga berhasil menyentuh tamu saat memasuki rumah atau sebaliknya. Hal ini dilakukan oleh Kinan yang tertangkap oleh Cindi. Selain itu anak juga memiliki karakter kerja keras dalam bermain untuk dapat lolos memasuki rumah ataupun berhasil menangkap lawan yang bermain. Selain itu juga anak berperilaku demokratis seperti yang dilakukan Ridho dan Citra saat menyampaikan pendapat mengenai cara bermain. Yakni ketika Citra hampir tertangkap oleh Ridho, namun Citra menyampaikan ia tidak tersentuh sama sekali dan ketika Ridho akan menangkap Citra, Ridho melebihi batas garis. Selain itu juga anak bersikap toleransi, ketika beberapa teman mengatakan Ridho memiliki cara bermain yang lemah dan kemudian Ridho meminta maaf atas sikapnya. Hal tersebut diselesaikan oleh Kinan dengan mengatakan "*ojo ngunu lah nang Ridho, sopo ae oleh maen, wes-wes ayo maen maneh*". Akhirnya mereka kembali bermain tanpa mengucilkan Ridho.¹³² Maksud dari perkataan Kinan yakni tidak boleh berbuat seperti itu pada Ridho, siapa saja boleh bermain dan kemudian ia mengajak semua temannya untuk bermain kembali.

¹³¹ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹³² *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

Sikap Kinan yang hampir sama di atas dinyatakan juga oleh Fitri, orang tua Kinan yang menilai beberapa manfaat dari permainan tradisional. Berikut pendapat dari Fitri:

Manfaatnya jiwa sosialnya tinggi, persaudaraan dengan teman, dan tidak cenderung egois. Soalnya (Kinan) sebelum suka permainan tradisional, dia cenderung maunya sendiri. Kalau sekarang seperti mau bantu orang tua gak sibuk dengan dirinya sendiri.¹³³

Pernyataan dari Fitri juga hampir sama dengan Azizah, relawan Yayasan USK:

Yang paling utama tetap melestarikan, pengenalan permainan tradisional, terus banyak banget pesan-pesan menurut saya seperti kesetiawaan sosial, lebih ansos bermain kelompok-kelompok, kejujuran, selain itu kami tetap mendampingi karena mereka masih usia sekolah. Karena kita gak bisa menutup kemungkinan ada yang curang.

Maksud dari pernyataan Azizah adalah, selain sebagai media untuk pelestarian budaya, dalam permainan tradisional terdapat manfaat seperti tumbuhnya beberapa karakter anak. Ketika ada permasalahan saat bermain permainan tradisional, relawan bertugas sebagai fasilitator karena tidak menutup kemungkinan ada beberapa permasalahan yang dialami anak ketika bermain permainan tradisional. Sikap Kinan tersebut masuk dalam karakter peduli sosial. Dan karakter ini juga terbukti ketika anak saling membantu kelompoknya untuk dapat lolos bersama dari rumah.

Pada permainan *gobak sodor* ini terdapat beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh anak ketika bermain. Mengenai sikap anak

¹³³ Fitri, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

terhadap peraturan permainan tradisional, peneliti mendapatkan hasil dari observasi di lapangan. Hasilnya yakni, Sikap anak terhadap permainan tradisional dinilai mematuhi sejak awal permainan. Kedua kelompok sama-sama mematuhi permainan seperti memasuki rumah dengan melewati setiap petak rumah dengan cara berurutan, menangkap lawan menggunakan tangan. Sedangkan ketika ada salah satu kelompok yang berhasil lolos masuk dan keluar rumah penjaga dan menjadi pemenang, anak yang kalah tidak merasa sedih dan memilih untuk berlapang dada.¹³⁴

Mengenai sikap anak terhadap peraturan permainan, mereka sama-sama bertanggung jawab dan menyelesaikan masalah yang muncul di saat permainan berlangsung. Sedangkan sikap anak terhadap kemenangan atau kekalahan pada saat bermain, kedua tim mengakuinya dan menerima dengan bergantian menjadi peran penjaga atau tamu. Sebelum mendapat kelompok pemenang, anak menggunakan strategi untuk bekerja sama agar memenangkan permainan. Dan ketika terdapat pemenang akhir, anak yang kalah memiliki sikap lapang dada dengan tidak menangis dan memilih bermain permainan yang lain usai bermain *gobak sodor*.

Permainan tradisional *gobak sodor* dari paparan data di atas bahwa dapat membentuk beberapa karakter yakni bersahabat atau komunikatif, demokratis, kejujuran, kerja keras, tanggung jawab,

¹³⁴ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

menghargai prestasi dan toleransi serta peduli sosial. Mengenai peraturan permainan, anak mematuhi dan menyelesaikan masalah yang terjadi saat permainan. Saat terdapat kelompok yang menang maupun kalah, anak menerima dengan lapang dada.

c. Karakter yang Terbentuk pada Permainan Tradisional *Tak-Tak*

Motak

Permainan tradisional *tak-tak motak* mengandung beberapa nilai karakter di dalamnya. Hal ini peneliti buktikan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan dan menghasilkan data berupa: karakter demokratis yang anak tunjukkan pertama ketika menentukan siapa pemain pertama dan berlaku sesuai hak serta kewajibannya ketika bermain. Karakter kejujuran, ditunjukkan dengan sikap anak ketika disentuh oleh pemain yang menjadi *motak* dan mengaku bahwa dia adalah anak yang menjadi *motak* selanjutnya. Karakter lainnya adalah kerja keras yakni dibuktikan dengan usaha anak dalam berlari menangkap lawan atau menghindari dari lawan. Selain itu toleransi dibuktikan dengan anak yang tetap bermain walaupun memiliki jenis kelamin berbeda, usia berbeda, dan golongan berbeda lainnya. Selain itu juga anak bersahabat atau komunikatif, karena selama proses permainan mereka saling berkomunikasi satu dengan yang lain. Anak juga saling peduli sosial karena membantu teman

yang sedang tidak memiliki nyawa dan membantu dengan cara menyentuhnya agar dapat bermain kembali.¹³⁵

Karakter lain yang ditunjukkan oleh anak yakni dibuktikan dengan sikap mereka terhadap peraturan permainan yang berlaku. Anak mematuhi peraturan permainan mulai awal hingga akhir dan hal ini juga membentuk karakter disiplin dan demokratis. Permainan ini tidak memiliki batas waktu kapan berakhir, namun tergantung pada kejenuhan atau kekuatan anak saat bermain. Pada saat peneliti melakukan observasi pada 26 April 2019, anak sangat antusias dalam bermain pada awal permainan dan mulai terlihat kelelahan saat permainan berjalan kurang lebih tujuh menit, kemudian mereka memutuskan untuk mengakhirinya. Ketika permainan berakhir tidak ada yang merasa bangga karena menang ataupun bersedih ketika kalah. Namun ketika mereka tertangkap oleh *motak* dan menjadi *motak* berikutnya, anak justru lebih bersemangat untuk menangkap teman lainnya. Perilaku ini masuk pada kategori nilai karakter menghargai prestasi.¹³⁶

Penyebab tidak adanya batas waktu anak bermain satu permainan tradisional juga dijelaskan oleh Herlin bahwa: “Apa ya, kadang (permainan) dimainkan tapi cuma sebentar. Mungkin karena gampang-gampang bosen. Kayak *egrang* terus ganti *hula hoop*”.¹³⁷

¹³⁵ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹³⁶ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹³⁷ Herlin, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

Berdasarkan paparan data *wawancara* dan observasi tersebut dapat dipahami bahwa penyebab anak tidak begitu lama bermain permainan tradisional, sebab merasa bosan dan kelelahan. Namun selama proses permainan, karakter anak tetap terbentuk seperti kejujuran, kerja keras, bersahabat, atau komunikatif, disiplin, demokratis, peduli sosial dan toleransi.

d. Karakter yang Terbentuk pada Permainan Tradisional Kempyeng

Karakter yang terbentuk dari permainan *kempyeng* adalah jujur ditunjukkan dengan sikap Ridho ketika menyentuh *kempyeng* yang lain dia menyatakan kalah dan digantikan oleh Cindi. Saling toleransi, dibuktikan dengan sikap keduanya yang saling bermain dengan senang walaupun berbeda jenis kelamin. Peduli lingkungan dibuktikan dengan penggunaan alat permainan yang berasal dari sampah atau tutup botol bekas.¹³⁸

Mengenai karakter peduli lingkungan juga disampaikan oleh relawan USK, yang menjelaskan bahwa tidak seluruhnya alat permainan harus dibeli. Azizah menyatakan bahwa: “Yang kita miliki ada yang buat sendiri seperti *egrang*, arena gasing. Beli juga mayoritas beli di Jogja.”¹³⁹ Sehingga mengenai alat permainan yang berasal dari barang bekas menjadi salah satu bentuk sikap peduli lingkungan.

¹³⁸ *Observasi*, Yayasan USK, 21 Juli 2019.

¹³⁹ Azizah, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

Selain karakter di atas, karakter juga ditunjukkan oleh anak terhadap aturan permainan tradisional. Kedua anak yang bernama Cindi dan Ridho sama-sama mematuhi permainan hingga selesai. Ini merupakan bentuk dari karakter disiplin, demokratis dan tanggung jawab karena mematuhi dan menjalankan peraturan yang berlaku sesuai dengan hak dan kewajiban masing-masing pemain. Selain itu juga ketika diketahui bahwa yang memenangkan permainan yakni Cindi, Ridho justru mengakui kemenangan Cindi dan tidak merasa sedih sehingga ini adalah bentuk sikap dari karakter menghargai prestasi. Selain itu karakter yang terbentuk yakni karakter kreatif sebab anak harus kreatif menyentil *kempyeng* dan melemparkannya untuk mendapatkan poin.¹⁴⁰

Berdasarkan paparan data diatas dapat dipahami bahwa karakter anak yang terbentuk yakni disiplin, menghargai prestasi, jujur, kreatif, tanggung jawab, demokratis, peduli lingkungan serta saling toleransi. Sikap anak terhadap peraturan permainan yakni mematuhi dan menjalankan peraturan yang berlaku serta mampu menyelesaikan permasalahan ketika permainan berlangsung.

¹⁴⁰ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

3. Implikasi Permainan Tradisional Terhadap Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember.

Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak di Yayasan USK memiliki implikasi untuk kesetaraan gender yang dapat diterapkan oleh anak sejak kecil. Seperti pemain permainan tradisional yang beragam yakni laki-laki dan perempuan. Pembagian peran antara anak laki-laki dan perempuan pada permainan yang setara serta anggapan kemenangan ataupun kekalahan yang tidak tergantung pada konstruksi sosial yang menganggap laki-laki lebih kuat daripada perempuan.

Peneliti membahas mengenai bentuk kesetaraan gender yang terjadi melalui permainan tradisional sebagai berikut:

a. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Bekelan*

Permainan tradisional *bekel* dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, pemain perempuan bernama Kinan, Caca dan Citra sedangkan pemain laki-laki bernama Danan.¹⁴¹ Untuk membuktikan kredibilitas hasil observasi tersebut, peneliti juga lengkapi dengan dokumentasi anak yang sedang memainkan permainan *bekel* yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Berikut hasil dokumentasinya:

¹⁴¹ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

Gambar 4.9
Pemain Permainan Tradisional *Bekelan*



Foto di atas merupakan foto anak yang sedang memainkan permainan tradisional *bekel* di Yayasan USK pada 26 April 2019. Nama anak dari arah kiri berambut pendek dan memakai baju biru bernama Cindi, anak yang sedang memainkan *bekel* memakai baju merah muda bernama Caca, di samping kanan Caca anak perempuan bernama Citra, dan anak laki-laki yang memakai jaket berwarna kuning bernama Danan.¹⁴²

Selain identitas kelamin pada permainan tradisional *bekel* ini yang membuktikan bahwa permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja, peneliti juga menganggap kesetaraan gender dibuktikan dengan adanya kesetaraan peran anak laki-laki maupun perempuan dalam bermain permainan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, bahwa dalam permainan *bekel* peran semua anak sama. Terdapat peran sebagai pemain, yakni anak laki-laki dan perempuan memiliki kesempatan bermain sesuai dengan peraturan permainan. Apabila anak curang maka ia akan digantikan oleh pemain lainnya, apabila anak melanggar aturan

¹⁴² *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

permainan seperti tidak dapat menangkap bola *bekel* maka anak lain yang akan menggantikannya sebagai pemain. Di lapangan peneliti menemukan, ketika Caca bermain dan sampai pada tahap “*pit* ambil empat” ia tidak dapat menangkap bola sehingga ia dinyatakan “mati sementara” dan kemudian ia digantikan oleh pemain selanjutnya yakni Danan. Ketika Danan bermain, ia juga memiliki kesempatan untuk bermain sesuai aturan yang berlaku sama dengan ketika Caca bermain. Pada proses permainan, kemenangan tidak dipengaruhi oleh kekuatan melainkan dipengaruhi oleh sikap anak dalam mematuhi peraturan permainan dan kemampuan untuk fokus ketika bermain. Pemenang pada permainan ini yakni Caca. Hal ini membuktikan bahwa anggapan masyarakat mengenai laki-laki lebih unggul dalam melakukan sesuatu justru tidak terjadi. Pada permainan ini pemenangnya justru perempuan.¹⁴³

Mengenai kemenangan atau kekalahan ini juga dijelaskan oleh Azizah, relawan USK: “Kalau kita tidak mengajari kayak tadi kalau cowok pasti selalu menang.”¹⁴⁴ Walaupun pada permainan ini Danan kalah, ia menjelaskan pada peneliti saat diwawancara mengenai bagaimana perasaannya ketika bermain dengan anak perempuan, bahwa “Ya bisa bermain bersama. Nggak ngerasa lebih unggul”¹⁴⁵

Berdasarkan paparan data di atas dapat dipahami, identitas kelamin yang bermain dalam permainan tradisional *bekel* yakni laki-

¹⁴³ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹⁴⁴ Azizah, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

¹⁴⁵ Danan, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

laki dan perempuan dengan kesempatan bermain yang sama serta peran yang sama dalam bermain permainan tradisional. Bentuk kesetaraan gender disini yakni bentuk peran yang sama dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan.

b. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Gobak Sodor*

Pemain pada permainan tradisional *gobak sodor* berjumlah delapan orang, yakni Danan, Ridho, Caca, Citra, Meisya, Rara, Cindi, dan Kinan. Dari kedelapan anak tersebut dua diantaranya laki-laki dan sisanya perempuan. Berikut hasil dokumentasi pemain permainan tradisional *gobak sodor*.

Gambar 4.10
Pemain Permainan Tradisional *Gobak Sodor*



Berdasarkan gambar di atas terbukti bahwa pemain *gobak sodor* terdiri dari dua identitas kelamin, yakni laki-laki dan perempuan. Dari pemain paling depan memakai baju warna merah muda bernama Caca, di samping kanan Caca ada Rara yang memakai baju berwarna putih, di sebelah kanan Rara bernama Citra yang memakai baju berwarna abu-abu, kemudian perempuan berbaju hitam bernama Cindi, di samping kanan Cindi perempuan berbaju

warna merah muda bernama Meisya, di belakang Meisya perempuan bernama Kinan dan dua laki-laki di samping Kinan bernama Danan dan Ridho.¹⁴⁶

Anak harus memiliki strategi bersama kelompoknya untuk dapat lolos masuk ke dalam rumah atau sebaliknya yakni menjaga rumah. Peran anak laki-laki ataupun perempuan yakni sama-sama sebagai penjaga rumah ataupun sebagai tamu.

Peran perempuan yakni sebagai pemain, pemantau teman bermain perihal peraturan permainan tradisional, hal ini dibuktikan dengan sikap Citra ketika akan ditangkap oleh Ridho namun tidak berhasil sehingga menimbulkan perdebatan mengenai status pemain dikatakan tertangkap atau sebaliknya. Peran selanjutnya yakni sebagai penasihat ketika ada semacam pengucilan teman ketika bermain, hal ini dibuktikan oleh Kinan yang menengahi dan menasihati beberapa temannya yang menghina Ridho dengan mengatakan kemampuan Ridho saat bermain *gobak sodor* lemah seperti tidak gesit ketika memasuki rumah lawan. Pada saat itu Kinan menasihati teman-temannya dengan mengatakan bahwa tidak baik menghina teman dengan perkataan yang kasar dan juga ia menjelaskan kepada temannya bahwa setiap anak memiliki kesempatan untuk bermain. Mengenai kasus yang dialami Ridho ini disebabkan oleh kemampuan fisik Ridho yang tidak sekuat teman

¹⁴⁶ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

lainnya seperti Caca, namun ini tidak menutup kemungkinan untuk Ridho dapat memiliki kesempatan bermain bersama teman lainnya.¹⁴⁷

Peran laki-laki pada permainan tradisional *gobak sodor* ini yakni sebagai tamu dan penjaga. Dibuktikan dengan ketika Danan dan kelompoknya memiliki kesempatan untuk menjadi tamu sedangkan Ridho dan kelompoknya sebagai penjaga rumah. Selain itu laki-laki juga berperan sebagai pemantau terhadap peraturan permainan yang dilaksanakan anak seperti yang dialami oleh Ridho ketika berdebat dengan Citra perihal kategori lawan dikatakan tertangkap dan tidak.¹⁴⁸

Berdasarkan peran anak pada permainan tradisional dapat dipahami bahwa peran gender kedua identitas kelamin setara dengan pembuktian di lapangan yang telah peneliti paparkan di atas.

Hasil observasi di atas juga didukung oleh pernyataan mengenai peran anak perempuan dan laki-laki ketika bermain permainan tradisional, berikut ungkapan dari Fitri, orang tua Kinan:

Gapapa mbk (laki-laki dan perempuan bermain bersama). Malah bagus karena ikatan temen malah bagus, karena semua nilai ada di permainan tradisional, jujur, berhitung, daya ingat. Kalau disini semuanya dimainkan oleh siapa aja. *Egrang* pun dimainkan oleh perempuan. Gapapa si menurut saya gapapa ya. Cowok lebih kuat, cewek juga bisa lebih kuat. Kayak misal suami kita (perempuan) meninggal duluan, maka kita juga akan latih mandiri. Dari kecil ya harus dilatih supaya bisa terbentuk dan diterapkan nanti

¹⁴⁷ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹⁴⁸ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

ketika besar. dan dilatih dengan permainan tradisional. Saya menekankan gitu supaya anak saya bisa hidup sendiri bisa semua, seperti dandan, melahirkan, cari uang.¹⁴⁹

Perempuan ataupun laki-laki memiliki kesempatan yang sama dalam bermain dan ini diterapkan sejak dini pada anak dengan bermain permainan tradisional.

c. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Tak-Tak Motak*

Bentuk kesetaraan gender pada permainan *tak-tak motak* yang pertama yakni dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Walaupun pada permainan ini kekuatan menjadi salah satu faktor kemenangan sebab anak akan berlari untuk menangkap teman yang lain, namun di Yayasan USK anak laki-laki maupun perempuan sama-sama memiliki kesempatan bermain. Berdasarkan hasil observasi terdapat delapan anak perempuan dan satu anak laki-laki. Untuk membuktikan hal tersebut, peneliti juga paparkan hasil dokumentasi anak yang bermain permainan *tak-tak motak*. Berikut hasil dokumentasi peneliti:

Gambar 4.11
Pemain Permainan Tradisional *Tak-Tak Motak*



¹⁴⁹ Fitri, *Wawancara*, Jember, 21 Juli 2019.

Gambar di atas membuktikan bahwa anak laki-laki dan perempuan memiliki kesempatan yang sama untuk bermain bersama. Pada gambar di atas anak sedang melakukan kegiatan pertama pada permainan *tak-tak motak*, yakni menentukan anak yang akan menjadi *motak* pertama dengan cara mengepalkan tangan dan saling menempelkan tangan dengan teman yang lain, kemudian salah satu teman menyentuh tangan teman lainnya dengan cara berputar dan mengucapkan kata *tak-tak motak sopo dadi motak* yang tersentuh tangannya saat kata *motak* maka dia adalah *motak* pertama. Pada perlakuan pertama ini, keberuntungan adalah salah satu faktor anak akan selamat tidak menjadi *motak* atau justru kebalikannya, bukan karena *motak* harus selalu anak laki-laki atau perempuan.¹⁵⁰

Peran anak perempuan yakni sebagai pengejar dan menjadi anak yang dikejar (pemain). Dibuktikan oleh Devi yang menjadi pengejar pertama dan teman perempuan lainnya seperti Caca, Citra, Meisya dan lainnya sebagai lawan yang akan dikejar oleh pengejar. Selain itu peran perempuan juga sebagai pemantau teman bermain ketika permainan *tak-tak motak*, untuk memantau apakah terjadi kecurangan atau tidak. Hal sebaliknya juga sama mengenai peran laki-laki pada permainan ini, anak laki-laki memiliki kesempatan menjadi pengejar dan lawan yang dikejar oleh pengejar. Seperti Ridho yang menjadi pengejar setelah tertangkap oleh Caca dan sebelumnya Ridho

¹⁵⁰ *Observasii*, Yayasan USK, 26 April 2019.

sebagai lawan yang dikejar oleh pengejar. Selain itu ia juga berperan sebagai pemantau teman bermain yang curang atau yang tertangkap sebagai *motak*.¹⁵¹

Pemenang ataupun yang kalah tidak dipengaruhi oleh identitas kelamin. Karena siapapun dapat tertangkap oleh pengejar dan dapat juga menghindari dari pengejar. Sehingga bentuk kesetaraan gender pada permainan ini juga terbentuk dalam praktik ketika anak laki-laki ataupun perempuan sama-sama bermain dan berusaha untuk menghindari ataupun mengejar teman lainnya. Perlakuan pengejar juga sama terhadap laki-laki maupun perempuan, yang terpenting siapa yang menjadi target paling dekat jaraknya dengan motak akan dikejar dan berusaha ditangkap oleh pengejar.¹⁵²

Persamaan peran antara laki-laki dan perempuan pada permainan tradisional ini juga disampaikan oleh Herlin, bahwa: “Setara sih perannya dengan laki-laki, Mereka gak membeda-bedakan, setau saya yang cewek bisa sama main dengan cowok”.¹⁵³

Berdasarkan data di atas, dapat dipahami bentuk kesetaraan gender pada permainan tradisional *tak-tak motak* ini adalah persamaan peran anak laki-laki maupun perempuan ketika bermain serta permainan ini tidak ditentukan sebab laki-laki atau perempuan namun bagaimana strategi permainan yang digunakan ketika bermain. Selain itu juga anak laki-laki dan perempuan dapat bermain dengan mematuhi

¹⁵¹ *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹⁵² *Observasi*, Yayasan USK, 26 April 2019.

¹⁵³ Herlin, *Wawancara*, Jember, 20 Juli 2019.

peraturan yang ada serta berhak mengungkapkan pendapatnya ketika ada salah satu anak yang tertangkap oleh pengejar.

d. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Kempyeng*

Permainan tradisional *kempyeng* memiliki implikasi terhadap kesetaraan gender pada anak yakni pertama permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Yakni dua anak bernama Cindi dan Ridho.¹⁵⁴ Berikut hasil dokumentasi pemain permainan tradisional *kempyeng* yang dilakukan oleh dua anak Yayasan USK:

Gambar 4.12
Pemain Permainan *Kempyeng*



Hasil dokumentasi di atas merupakan kegiatan Cindi dan Ridho yang tengah bermain permainan tradisional *kempyeng* di dalam ruangan belajar Yayasan USK.

Bentuk kesetaraan gender lainnya yakni dari peran kedua anak pada permainan ini. keduanya sama-sama memiliki hak untuk mendapatkan giliran bermain. Pemain pertama yakni Cindi dan

¹⁵⁴ *Observasi*, Yayasan USK, 21 Juli 2019.

digantikan oleh Ridho. Selain itu juga mereka punya kewajiban untuk mematuhi aturan permainan, jika tidak maka keduanya memiliki peran sebagai pemantau jalannya permainan. Ketika Cindi “mati” kemudian Ridho memiliki giliran untuk bermain begitu juga sebaliknya. Pemenang pada permainan ini perempuan yakni Cindi, karena ia mendapat skor yang lebih dari Ridho.¹⁵⁵

Berdasarkan data di atas dapat dipahami bahwa anak laki-laki dan perempuan memiliki kesempatan untuk bermain permainan tradisional *kempyeng* dan berhak untuk mematuhi serta memantau jalannya permainan. Kedua anak juga memiliki hak untuk menang ataupun kalah.

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan pada skripsi ini berdasarkan hasil data yang diperoleh di Yayasan USK mengenai permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter dan kesetaraan gender pada anak. Berdasarkan hasil data yang diperoleh di lapangan selama penelitian yakni data yang diperoleh dilapangan melalui metode wawancara observasi, dan dokumentasi, kemudian disajikan dalam bentuk penyajian data. Adapun temuan-temuan dilapangan peneliti bahas sesuai dengan fokus penelitian, data tersebut peneliti bahas sebagai berikut:

¹⁵⁵ *Observasi*, Yayasan USK, 21 Juli 2019.

1. Pelaksanaan Permainan Tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember

Pelaksanaan permainan tradisional yang peneliti temukan di lapangan memiliki beberapa cara bermain yang berbeda-beda dan terdapat peraturan permainan yang berlaku. Adapun permainan yang peneliti teliti adalah *bekelan*, *gobak sodor*, *tak-tak motak*, dan *kempyeng*. Berikut pembahasan temuan dari pelaksanaan permainan tradisional tersebut:

a. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Bekelan*

Permainan tradisional memiliki tata cara dalam proses pelaksanaannya. Pada permainan *bekelan* ini, alat permainan yang digunakan yakni bola *bekel* dan biji *bekel* berjumlah enam yang bentuknya seperti huruf “S” berjumlah lima buah dan terbuat dari tembaga. Permainan ini dapat dimainkan oleh minimal dua orang atau lebih. Sebab di Yayasan USK, yang bermain berjumlah empat anak, maka mereka berempuk duduk merlingkar dan melakukan *hompimpah* untuk menentukan urutan pemain yang akan melakukan permainan. Aturan permainan *bekelan* ini yakni anak harus melemparkan bola ke atas menggunakan tangan kanan sambil menggenggam biji *bekel* dan disebar ke atas lantai setelah itu menangkap bola *bekel* yang sudah memantul. Kemudian bola *bekel* yang dilempar ke atas dipantulkan kembali ke bawah, sebelum bola *bekel* kembali ditangkap anak harus mengambil biji *bekel* satu persatu kemudian menangkap bola *bekel*

dengan tepat. Urutan level pada permainan ini yakni ambil satu persatu terlebih dahulu kemudian dua-dua, hingga lima serta level *pit* dan *rok*.

Pelaksanaan permainan tradisional *bekelan* menurut teori yang dikembangkan oleh Sri Mulyani juga hampir sama dengan pelaksanaan permainan tradisional *bekelan* di Yayasan USK. Yakni tangan kanan anak yang mendapat giliran bermain menggenggam bola dan semua biji *bekel*, lalu menggenggam bola dan semua biji *bekel*, kemudian bola di lempar ke atas setinggi kurang lebih 30 cm sambil menyebar semua biji *bekel* ke lantai. Begitu bola jatuh dan memantul keatas, bola ditangkap dan kembali bola dilempar ke atas. Tiap kali pemain melempar bola ke atas hingga memantul di lantai, sebelum bola kembali ditangkap, ia harus mengambil biji *bekel* satu persatu hingga semuanya digenggam.¹⁵⁶

Menurut teori yang dikembangkan oleh Aisyah Fad, bahwa pemain dianggap “mati sementara” apabila ia tidak berhasil menangkap bola *bekel* atau tidak berhasil mengambil biji *bekel* dan tidak berhasil mengubah posisi biji *bekel*. Pemenang pada permainan ini yakni anak yang sampai pada level paling jauh. Secara umum level pada permainan *bekelan* ini yakni level pertama mengambil satu persatu, kemudian dua-dua, tiga-tiga dan seterusnya hingga waktu yang kesepuluh diambil kesepuluh secara bersamaan. Level dua posisi

¹⁵⁶ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 21.

miring kiri, level ketiga posisi miring kanan, level ke empat posisi telungkup dan ke lima posisi tengadah.¹⁵⁷

Teori tersebut berbeda dengan yang peneliti temukan di lapangan. Bahwa di Yayasan USK, level yang dimainkan oleh anak sampai pada level pertama, yakni ambil satu, dua, tiga, empat hingga lima dan level yang oleh anak disebut dengan level *pit* dan level *rok*. Sehingga dapat dipahami, berbeda daerah permainan dimainkan maka istilah dalam permainan juga berbeda.

b. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Gobak Sodor*

Permainan tradisional *gobak sodor* tidak membutuhkan peralatan permainan yang rumit. Permainan ini membutuhkan kapur tulis untuk menggambar garis batas yang dianggap “rumah” pada permainan *gobak sodor*. Hal yang penting lainnya yakni membutuhkan lahan yang luas karena pemain pada permainan ini berjumlah delapan orang dan terdapat aktifitas berlari pada permainan.

Permainan ini dimainkan oleh anak dengan cara menggambar batas garis terlebih dahulu, kemudian melakukan *hompimpah* untuk menentukan pembagian kelompok. Delapan anak dibagi menjadi dua kelompok yakni tiap kelompok berjumlah empat anak. Dua kelompok ini berperan sebagai penjaga rumah dan sebagai tamu. Kelompok yang berperan sebagai penjaga rumah akan menjaga di atas batas garis yang sudah di gambar. Sedangkan tamu berusaha masuk pada rumah lawan

¹⁵⁷ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group), 2014), 23.

untuk dapat lolos yakni dengan memasuki rumah dan keluar rumah dan mendapatkan kemenangan. Penjaga rumah bertugas untuk mempertahankan rumah mereka agar tidak lolos dimasuki oleh tamu.

Kelompok yang berperan sebagai tamu akan dianggap gagal memasuki rumah apabila keluar dari batas garis rumah dan juga tertangkap oleh tangan penjaga rumah. Sedangkan penjaga rumah hanya berhak menangkap tamu dengan menggunakan tangan dan tidak boleh keluar dari batas garis yang berlaku.

Menurut Sri Mulyani juara pada permainan ini adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota regu yang jaga akan menjaga lapangan. Yang dijaga garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Penjaga garis horizontal bertugas menghalangi lawan mereka yang jaga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Penjaga garis vertikal menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.¹⁵⁸

Berbeda dengan teori yang dikembangkan di atas, bahwa di Yayasan USK penjaga rumah hanya menjaga garis batas horizontal saja. Namun ada persamaan dengan hasil penelitian lapangan peneliti, yakni pemenang didapatkan apabila seluruh anggota kelompok

¹⁵⁸ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 58-59.

berhasil bolak-balik dalam area lapangan atau berhasil keluar dan masuk area rumah pertahanan penjaga rumah.

c. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Tak-Tak Motak*

Permainan tradisional *tak-tak motak* dimainkan oleh sembilan anak di halaman Yayasan USK. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah menentukan siapa yang akan menjadi motak pertama dengan cara mengulurkan tangan yang terkepal hingga membentuk poros ditengah dan ada salah satu anak yang menyentuh tangan anak yang sudah terkumpul di tengah tersebut dengan cara mengucapkan kata *tak-tak motak sopo dadi motak*. Anak yang tersentuh pada kata terakhir (*motak*) maka ialah yang menjadi pengejar pertama. Sedangkan anak lainnya segera berlarian dan menghindari motak agar tidak tertangkap oleh *motak* yang berusaha mengejar temannya yang berlari. Anak bebas berlari di area lapangan. Dan memiliki kesempatan untuk menghindari motak dengan cara duduk, dan ketika anak duduk maka ia sementara tidak memiliki nyawa dan ketika hendak akan hidup kembali harus disentuh oleh anak lainnya yang memiliki nyawa. Pada saat anak duduk, motak tidak dapat menangkapnya.

Peneliti tidak menemukan literatur yang membahas tentang permainan *tak-tak motak*. Namun menemukan satu jenis permainan tradisional yang hampir sama cara kerjanya dengan permainan *tak-tak motak*. Yakni permainan kejar-kejaran.

Cara bermain permainan kejar-kejaran yakni dengan melakukan *hompimpah* maka seseorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya berlarian. Dalam permainan ini orang yang dikejar berhak untuk menjadi patung. Ia tidak boleh bergerak sebelum terbebas kembali. Pemain memiliki hak untuk menjadi patung agar pengejar tidak menangkapnya. Pemain yang ingin terbebas yakni dengan cara disentuh oleh teman lainnya yang tidak menjadi patung. Apabila pengejar dapat menangkap pemain sebelum lawan menjadi patung maka giliran pemain tersebut yang akan menjadi pengejar.¹⁵⁹

Apabila dianalogikan dengan temuan peneliti, bahwa teori tentang permainan kejar-kejaran di atas hampir sama dengan pelaksanaan permainan *tak-tak motak*. Yakni sama-sama terdapat pengejar dan yang dikejar. Sedangkan perbedaannya yakni jika pada permainan *tak-tak motak* anak dapat menghindari motak dengan cara duduk, jika pada kejar-kejaran anak dapat menjadi patung. Sedangkan untuk dapat bermain lagi setelah duduk atau menjadi patung, pada *tak-tak motak* dan kejar-kejaran memiliki cara yang sama yakni dengan cara disentuh oleh anak lain yang masih memiliki nyawa atau tidak duduk dan menjadi patung.

d. Pelaksanaan Permainan Tradisional *Kempyeng*

Permainan tradisional *kempyeng* dimainkan oleh dua anak di Yayasan USK di dalam ruangan dengan menggunakan tutup botol

¹⁵⁹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 150-152.

bekas minuman soda berjumlah lima buah dan disebut dengan *kempyeng*. Anak melakukan *pingsuit* untuk menentukan pemain pertama dan kedua. Kemudian pemain pertama menggenggam kelima *kempyeng* dan menebar ke atas lantai dan mengambil satu *kempyeng* untuk disingkirkan. Lawan bertugas menentukan pilihan dua *kempyeng* yang akan disentil oleh pemain, dengan cara menjentik satu *kempyeng* dan harus mengenai satu *kempyeng* yang telah dibidik. Dan pemain tidak boleh menyentuh *kempyeng* lain yang tidak ditunjuk oleh lawan. Dan dua *kempyeng* lainnya juga disentil oleh pemain usai menjentikkan dua *kempyeng* sebelumnya.

Setelah menjentikkan *kempyeng* ditumpuk di atas punggung telapak tangan kemudian di lempar ke atas dan secepatnya ditangkap menggunakan telapak tangan. Jumlah *kempyeng* yang didapat merupakan poin yang dikumpulkan oleh pemain. Pemenang pada permainan ini yakni pemain yang mengumpulkan poin paling banyak.

Banyaknya *kempyeng* yang berhasil ditangkap, itulah skor yang didapat. Kemampuan yang dimiliki anak pada permainan ini yakni ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi dan wawasan anak.¹⁶⁰ Berdasarkan teori tersebut, dapat dipahami bahwa anak tidak sekedar bermain untuk bersenang-senang, melainkan juga dapat melatih kemampuan seperti ketangkasan dan strategi. Anak

¹⁶⁰ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Cerdas Interaktif (Penerbar Swadaya Grup), 46-47.

harus tangkas dalam bermain dan harus memiliki strategi sehingga dapat meraih kemenangan.

Permainan tradisional *kempyeng* ini mudah dilakukan oleh anak dan dapat menggunakan sampah sebagai alat permainan. Anak dapat melakukan dimanapun asalkan tempat itu datar. Alat yang digunakan sebagai media anak untuk belajar. Seperti yang teori yang dikembangkan oleh Hamdani bahwa Permainan tradisional termasuk dalam kategori media pendidikan yang berarti suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan-pesan pendidikan.¹⁶¹ Jika didialogkan dengan temuan dengan teori tersebut, bahwa dengan anak menggunakan sampah untuk bermain maka anak belajar untuk kreatif dan lebih peduli lingkungan. Dengan secara tidak langsung, pesan-pesan pendidikan dapat diterapkan oleh anak ketika bermain.

2. Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember.

Beberapa karakter yang terbentuk pada saat anak bermain permainan tradisional peneliti dapatkan berdasarkan paparan data di temuan dan analisis data. Adapun karakter yang terbentuk pada tiap permainan tradisional, peneliti jelaskan sebagai berikut:

¹⁶¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011), 259-260.

a. Karakter Yang Terbentuk pada Permainan Tradisional *Bekelan*

Terbentuknya karakter pada anak dapat dilihat dari sikap anak ketika bermain permainan tradisional. Seperti cara anak bersikap pada diri sendiri dan pada teman bermain.

Berdasarkan temuan di lapangan ketika anak bermain permainan *bekelan* karakter anak yang terbentuk yakni jujur pada lawan bermain, karakter kedua yakni bersahabat atau komunikatif sebab selama proses permainan anak sesekali saling berkomunikasi dan bercanda.

Karakter selanjutnya yang terbentuk adalah kerja keras terlihat dari usaha mereka untuk melaksanakan permainan. Karakter selanjutnya yakni toleransi terhadap perbedaan pendapat pada awal permainan ketika menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu. Serta menghargai prestasi merupakan karakter selanjutnya yang ditunjukkan oleh perilaku anak yakni mengakui kemenangan teman ketika bermain. Anak juga memiliki karakter peduli sosial, seperti yang ditunjukkan perilaku teman yang membantu teman lainnya mengambil bola bekel atau biji bekel yang terlempar dan menyerahkan pada anak yang memiliki giliran bermain. Dan yang terakhir yakni nilai karakter demokratis dan tanggung jawab yang dilakukan oleh anak ketika mematuhi aturan permainan tradisional.

Teori yang dikembangkan oleh Aisyah Fad, bahwa nilai pada permainan *bekelan* adalah ketangkasan, kepemimpinan, kreatifitas,

kerjasama, strategi dan wawasan.¹⁶² Selain itu manfaat dari permainan ini yakni melatih motorik halus anak, melatih kesabaran anak dan melatih anak untuk bersosialisasi.¹⁶³ Berdasarkan temuan tersebut jika dianalogikan dengan teori di atas, bahwa memang benar terdapat karakter atau nilai yang muncul ketika anak bermain. Seperti bersabar yang juga masuk dalam karakter kerja keras, bersosialisasi, dan melatih kreatifitas.

Karakter-karakter pada permainan tersebut merupakan beberapa karakter yang dikategorikan menurut kementerian pendidikan nasional tahun 2010. Yang terdiri dari nilai karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.¹⁶⁴

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa nilai karakter yang dikategorikan oleh kementerian pendidikan terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional *bekelan*. Nilai tersebut yakni Kejujuran, bersahabat atau komunikatif, kerja keras, toleransi, menghargai prestasi, demokratis, tanggung jawab dan peduli sosial.

¹⁶² Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group), 2014), 23.

¹⁶³ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 157-158.

¹⁶⁴ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), 15-17.

b. Karakter Yang Terbentuk pada Permainan Tradisional *Gobak Sodor*

Karakter yang terbentuk dalam permainan *gobak sodor* ini adalah bersahabat atau komunikatif yakni dipraktikkan ketika setiap kelompok menyusun cara untuk bekerja sama. Karakter kedua yakni kejujuran pada lawan bermain. Selain itu anak juga kerja keras dalam bermain.

Anak berperilaku sesuai dengan nilai karakter demokratis dan tanggung jawab dalam menyampaikan pendapat mengenai aturan permainan dan tanggung jawab menjalankan kewajiban serta hak masing-masing. Menurut teori yang dikembangkan oleh Novi Mulyani, nilai Demokrasi dibuktikan dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan tradisional dan mengikuti tata tertib yang disepakati.¹⁶⁵ Jika teori tersebut dianalogikan dengan temuan, anak memiliki cara memilih dan menentukan jenis permainan serta mematuhi peraturan yang telah berlaku ketika bermain.

Selain itu juga anak bersikap toleransi, ketika beberapa teman mengatakan Ridho memiliki cara bermain yang lemah namun hal itu diselesaikan oleh Kinan dengan menasihati teman-temannya. Kemudian semua anak kembali bermain tanpa mengucilkan teman lainnya. Sikap Kinan tersebut juga termasuk dalam karakter peduli sosial, karena membantu teman untuk menyelesaikan masalah.

¹⁶⁵ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 55-57.

Kepedulian sosial juga dibuktikan oleh tiap kelompok yang membantu temannya untuk dapat lolos. Jika dikaitkan juga dengan teori yang dikembangkan oleh Mahmud bahwa salah satu tugas perkembangan anak usia sekolah dasar yakni mengembangkan sikap yang positif terhadap kelompok sosial¹⁶⁶. Temuan di lapangan mendukung teori tersebut, karena anak memiliki sikap positif terhadap kelompok sosial, walaupun sebelumnya anak sempat menghina namun akhirnya dapat rukun kembali. Selain itu karakter yang terbentuk yakni menghargai prestasi, yakni mengakui kemenangan lawan bermain.

Permainan *bekelan* ini mengajarkan pemain untuk kerjasama dan kompak serta tidak mudah putus asa.¹⁶⁷ Teori tersebut jika dianalogikan dengan temuan, bahwa di lapangan anak berusaha untuk kerja keras serta bersahabat atau komunikatif saat bermain dan ini merupakan nilai karakter.

Berdasarkan paparan tersebut dapat dipahami bahwa karakter yang terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional *gobak sodor* yakni bersahabat atau komunikatif, kejujuran, kerja keras, demokratis, tanggung jawab, toleransi, menghargai prestasi dan peduli sosial.

c. Karakter Yang Terbentuk pada Permainan Tradisional *Tak-Tak Motak*

Permainan *tak-tak motak* memiliki beberapa nilai karakter yang dipraktikkan oleh anak pada saat pelaksanaannya. Sesuai dengan nilai

¹⁶⁶ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung; CV Pustaka Setia, 2012), 351.

¹⁶⁷ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 58-59.

karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional, beberapa karakter yang terbentuk yakni karakter kejujuran pada saat bermain. Karakter kedua adalah kerja keras yakni dibuktikan dengan usaha anak dalam berlari menangkap lawan atau menghindari dari lawan. Anak tetap bermain walaupun memiliki jenis kelamin berbeda, usia berbeda, dan golongan berbeda lainnya, praktik ini merupakan nilai karakter toleransi. Selain itu juga anak bersahabat atau komunikatif, karena selama proses permainan mereka saling berkomunikasi satu dengan yang lain. Sedangkan sikap anak dalam mematuhi peraturan serta memahami bagaimana harusnya bersikap sesuai dengan hak dan kewajiban pada saat bermain merupakan nilai karakter demokratis dan bertanggung jawab.

Anak juga berperilaku peduli sosial pada teman lainnya ketika teman membutuhkan pertolongan untuk dapat hidup lagi sebagai anak yang dikejar.

Permainan ini merupakan permainan yang dapat membentuk beberapa nilai karakter pada anak dan dipraktikkan oleh anak pada saat bermain. Menurut Novi Mulyani, permainan tradisional memiliki manfaat seperti menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis

dan aspek nilai-nilai/moral.¹⁶⁸ Jika dikaitkan dengan teori yang dikembangkan tersebut, bahwa pada permainan *tak-tak motak* ini, aspek motorik terlihat berkembang ketika anak bermain. Sebab anak diharuskan untuk bergerak dan berlari, serta aspek sosial karena anak saling berkomunikasi dan peduli sosial ketika anak lain membutuhkan pertolongan serta aspek nilai-nilai/moral yang telah dibahas di atas.

Terdapat teori yang dikembangkan oleh Yuliani dan Bambang mengenai bermain kreatif anak, bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain, serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.¹⁶⁹ Jika dianalogikan dengan temuan di lapangan, pada praktik permainan ini anak memang membangun pengetahuannya sendiri melalui berinteraksi dengan anak lainnya.

Karakter pada permainan *tak-tak motak* yakni kejujuran, kerja keras, toleransi, bersahabat, komunikatif, disiplin dan peduli sosial.

d. Karakter yang Terbentuk pada Permainan Tradisional *Kempyeng*

Fungsi permainan tidak hanya sebagai sarana hiburan, melainkan juga sarana sosialisasi. Mengingat pentingnya fungsi

¹⁶⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 53-54.

¹⁶⁹ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2017), 20-21.

permainan dalam masyarakat, maka dalam masyarakat di berbagai daerah memiliki permainan tradisional, yaitu permainan yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹⁷⁰ *Kempyeng* merupakan salah satu aset budaya yang ada di masyarakat dan pada pelaksanaannya terdapat beberapa nilai karakter yang dipraktikkan oleh anak yang bermain.

Karakter pertama yakni kejujuran yang dipraktikkan anak ketika bermain. Saling toleransi walaupun keduanya memiliki perbedaan dalam identitas kelamin. Peduli lingkungan yakni karakter yang muncul sebab anak menggunakan alat permainan dari barang bekas atau sampah. Karakter lain yakni karakter kreatif dan ditunjukkan oleh sikap anak terhadap aturan permainan tradisional. Kedua anak yang bernama Cindi dan Ridho sama-sama mematuhi permainan hingga selesai. Ini merupakan bentuk dari karakter disiplin, demokratis dan tanggung jawab karena mematuhi dan menjalankan peraturan yang berlaku sesuai dengan hak dan kewajiban masing-masing pemain. Selain itu bentuk karakter terakhir yakni menghargai prestasi karena anak yang kalah mengakui kemenangan teman yang menjadi pemenang.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa karakter yang terbentuk pada anak ketika bermain permainan tradisional yakni kejujuran, bersahabat atau komunikatif, kerja keras, menghargai

¹⁷⁰ Sujarno, Sindu Galba, Dkk, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak* (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013), 2.

prestasi, demokratis, tanggung jawab, toleransi, disiplin, dan peduli lingkungan serta peduli sosial. Beberapa karakter ini muncul pada permainan tradisional *bekelan*, *gobak sodor*, *tak-tak motak* dan *kempyeng*.

Hasil penelitian mengenai pembentukan karakter ini mendukung hasil penelitian Wardatun Nafisa mengenai pengaruh permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap pembentukan karakter disiplin dan demokratis. Bahwa pada penelitian ini, disiplin dan demokratis muncul pada permainan tradisional selain petak umpet dan lompat tali yakni pada *bekelan*, *gobak sodor*, *tak-tak motak*, dan *kempyeng*.

3. Implikasi Permainan Tradisional terhadap Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember.

Kesetaraan gender penting diterapkan sejak dini terhadap anak. Mulai dari praktik saling menghargai lawan jenis, mengenal dan melaksanakan hak serta kewajiban diri sendiri dan orang lain. Dalam dunia pendidikan pemahaman pada anak bahwa pentingnya untuk mengenal dan menghargai gender dapat dipraktikkan lewat pendidikan adil Gender. Tujuan pendidikan adil gender adalah: (a) Anak memahami identitas gendernya; (b) Anak mengembangkan sikap dan perilaku adil gender; (c) Untuk anak usia dini, fokus pendidikan adil gender adalah pada identitas

gender. Identitas gender ini meliputi: (a) Identitas seksual personal (biologis); (b) Identitas peran personal (budaya/norma).¹⁷¹

Berdasarkan temuan di lapangan, permainan tradisional memiliki implikasi pada kesetaraan gender terhadap anak ketika anak bermain. Mengenai pendapat di atas bahwa fokus pendidikan adil gender adalah pada identitas seksual personal (biologis) dan identitas peran personal (budaya/norma) juga selaras dengan praktik di lapangan. Dimulai dari permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan (biologis), peran kedua identitas kelamin ketika bermain juga sama seperti saling melengkapi, tolong menolong dan kesempatan meraih kemenangan juga terbuka untuk semua anak (budaya/personal).

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal. (Q. S Al-Hujurat ayat 13)¹⁷²

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa tuhan menciptakan manusia dari laki-laki dan perempuan kemudian beragam bangsa dan suku agar saling kenal mengenal. Sedangkan orang yang paling mulia adalah orang yang paling takwa. Yakni orang yang berusaha berbuat baik dalam

¹⁷¹ Roziqoh dan Suparno, "Pendidikan Berperspektif Gender Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol 1, no 1, (Maret, 2014), 90-91.

¹⁷² Al-Qur'an, 49:13.

hidupnya dan bertakwa kepada tuhan. Ini menjelaskan bahwa laki-laki maupun perempuan memiliki hak yang sama untuk bertakwa kepada tuhan. Kaitannya dengan kesetaraan gender yakni kesamaan kesempatan laki-laki maupun perempuan untuk bertakwa pada tuhan dan saling mengenal walaupun berbeda.

Gender merupakan peran laki-laki ataupun perempuan yang berasal dari konstruksi sosial masyarakat. Gender dengan konstruksi sosial yang kemudian mengaitkan antara kodrat tuhan dengan jenis kelamin menjadi salah satu penyebab ketidakadilan gender. Perjuangan melawan ketidakadilan dan ketidaksetaraan adalah keharusan sejarah.¹⁷³ Adapun praktik kesetaraan gender dapat diterapkan sejak anak kecil yakni melalui permainan tradisional. Berikut pembahasan implikasi permainan tradisional terhadap kesetaraan gender pada anak:

a. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Bekelan*

Permainan tradisional *bekelan* di Yayasan USK dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Walaupun pendapat Novi Mulyani mengatakan bahwa permainan ini kebanyakan disukai oleh anak perempuan¹⁷⁴, namun di Yayasan USK anak laki-laki maupun perempuan juga memainkan permainan *bekelan*. Ini adalah bentuk kesetaraan gender pertama pada permainan ini, karena laki-laki maupun perempuan memiliki kesempatan yang sama untuk bermain bersama.

¹⁷³ Umi Sumbulah, *Spektrum Gender* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 12.

¹⁷⁴ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 19.

Kesetaraan peran dalam bermain *bekelan* diterapkan oleh anak. Seperti sama-sama berperan sebagai pemantau permainan, mematuhi peraturan yang berlaku serta berperan sebagai pemain, laki-laki maupun perempuan memiliki giliran untuk bermain sesuai dengan urutan ketika melakukan *hompimpah*. Anak akan mendapat giliran bermain apabila teman sebelumnya “mati sementara” atau melakukan kecurangan. Dan pada permainan ini kemenangan tidak dipengaruhi oleh kekuatan anak melainkan dipengaruhi oleh sikap anak dalam mematuhi peraturan permainan serta kemampuan untuk fokus ketika bermain. Pemenang pada permainan ini yakni perempuan. Hal ini membuktikan bahwa anggapan masyarakat mengenai laki-laki lebih unggul dalam melakukan sesuatu justru tidak terjadi.

Menurut teori yang dikembangkan oleh Umi Sumbulah bahwa terdapat stereotipe gender yang disosialisasikan dan dibentukkan kepada anak sejak kecil misalnya mainan anak perempuan adalah masak memasak, boneka dan sebagainya sedangkan laki-laki pesawat, mobil-mobilan dan sebagainya.¹⁷⁵ Jika dianalogikan dengan teori tersebut, bentuk stereotipe gender seperti di atas justru tidak dipraktikkan di Yayasan USK, tidak ada kategorisasi permainan tradisional. Semua anak baik itu laki-laki maupun perempuan memiliki kesempatan yang sama untuk memainkan permainan tersebut.

¹⁷⁵ Umi Sumbulah, *Spektrum Gender* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 14-16.

b. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Gobak Sodor*

Permainan *gobak sodor* ini dimainkan oleh delapan anak diantaranya yakni enam anak perempuan dan dua anak laki-laki. Pada permainan ini walaupun banyak aktifitas untuk berlari, permainan ini justru lebih banyak diminati oleh perempuan walaupun lawannya yakni laki-laki.

Peran perempuan pada permainan ini yakni sebagai pemain, pemantau peraturan permainan tradisional mengenai status pemain dikatakan tertangkap atau sebaliknya. Peran selanjutnya yakni sebagai penasihat ketika ada semacam pengucilan teman ketika bermain, hal ini dibuktikan oleh Kinan yang menengahi dan menasihati beberapa temannya yang menghina Ridho dengan mengatakan kemampuan Ridho saat bermain *gobak sodor* lemah seperti tidak gesit ketika memasuki rumah lawan. Mengenai kasus yang dialami Ridho ini disebabkan oleh kemampuan fisik Ridho yang tidak sekuat teman lainnya seperti Caca, namun ini tidak menutup kemungkinan untuk Ridho dapat memiliki kesempatan bermain bersama teman lainnya. Walaupun sempat terjadi sikap menghina lawan jenis ketika bermain, namun hal ini dapat diselesaikan oleh peran perempuan lainnya dengan cara menasihati.

Teori yang dikembangkan oleh Warni Tune Sumar bahwa konsep gender mengacu pada seperangkat sifat, peran, tanggung jawab, fungsi, hak dan perilaku yang melekat pada laki-laki dan

perempuan akibat bentukan budaya dan lingkungan masyarakat dimana tempat individu tumbuh dan dibesarkan. Pengertian gender tersebut berimplikasi pada munculnya pandangan bahwa perempuan memiliki sifat feminim, diantaranya lembut, cantik, emosional dan keibuan sedangkan laki-laki memiliki sifat maskulin, diantaranya sebagai pribadi yang memiliki karakteristik kuat, rasional dan perkasa. Perbedaan sifat laki-laki dan perempuan merupakan suatu kodrat pemberian tuhan yang tidak perlu dipertanyakan lagi.¹⁷⁶

Temuan di lapangan jika dianalogikan dengan teori di atas bersebrangan. Sebab berbeda dengan kejadian yang dialami anak laki-laki dan perempuan seperti yang disebutkan pada paragraf sebelumnya. Bahwa sikap feminim dan maskulin tidak untuk sifat identitas kelamin tertentu. Ridho justru lebih condong memiliki sifat feminim pada permainan ini dan seperti yang diungkapkan oleh relawan Yayasan USK, bahwa ada anak perempuan yang memiliki sifat tomboy (maskulin) ketika bermain yaitu bernama Meli dan ketika bermain *gobak sodor* anak perempuan juga ada yang lebih gesit, yakni Caca. Jadi pandangan mengenai perempuan selalu memiliki sifat feminim dan laki-laki bersifat maskulin itu relatif.

Peran laki-laki pada permainan tradisional *gobak sodor* yakni sebagai tamu dan penjaga. Selain itu laki-laki juga berperan sebagai pemantau terhadap peraturan permainan yang dilaksanakan.

¹⁷⁶ Warni Tune Sumar, "Implementasi Kesetaraan Gender dalam Bidang Pendidikan", *MUSAWA*, Vol 07, 1, (Juni, 2015), 167.

Berdasarkan peran anak pada permainan tradisional dapat dipahami bahwa gender kedua identitas kelamin setara.

Menurut Husein Muhammad Kesetaraan gender merupakan perlakuan sama bagi laki-laki dan perempuan dalam kondisi yang sama di dalam memperoleh kesempatan, keterlibatan, atau partisipasi dan pengambilan keputusan serta kesejahteraan.¹⁷⁷

Pendapat tersebut juga sama dengan praktik anak di lapangan. Walaupun ketika bermain *gobak sodor* pemain didominasi oleh perempuan namun hak dan kewajiban kedua identitas kelamin ini setara.

Berdasarkan paparan di atas bahwa kesetaraan gender pada permainan *gobak sodor* terlihat pada praktik persamaan kesempatan anak laki-laki maupun perempuan untuk bermain. Anak laki-laki maupun perempuan memiliki peran berpartisipasi dalam melaksanakan peraturan permainan.

c. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Tak-Tak Motak*

Permainan *tak-tak motak* dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Bentuk kesetaraan gender lainnya adalah mengenai peran kedua identitas kelamin anak. Anak perempuan berperan sebagai *motak* dan menjadi anak yang dikejar *motak*. Selain itu peran perempuan juga sebagai pemantau teman bermain ketika permainan *tak-tak motak*, untuk memantau apakah terjadi kecurangan atau tidak. Hal sebaliknya

¹⁷⁷ Husein Muhammad, *Fiqh Perempuan 'Refleksi Kiai atas Wacana Agama dan Gender* (Yogyakarta: LKIS, 2001), 12.

juga sama mengenai peran laki-laki pada permainan ini, anak laki-laki memiliki kesempatan menjadi *motak* dan lawan yang dikejar oleh *motak*. Selain itu ia juga berperan sebagai pemantau teman bermain yang curang atau yang tertangkap sebagai *motak*.

Peran yang sama menentukan kesempatan yang didapat anak ketika bermain. Seperti kesempatan menghindari lawan, mengejar lawan, mengutarakan pendapat ketika ada anak yang curang serta menjalankan kewajibannya ketika mendapat tanggung jawab sebagai *motak* untuk mengejar lawan bermain hingga dapat. Selain itu, anak memiliki kesempatan untuk saling menolong satu dengan yang lain bukan karena kemampuan otot masing-masing yang menentukan siapa anak yang dapat menyelamatkan teman yang “tidak memiliki nyawa” pada permainan ini, namun siapapun yang terdekat posisinya dengan anak yang membutuhkan nyawa tersebut. Bentuk kesetaraan gender terlihat melalui hal tersebut pada permainan ini.

Mengenai pemenang ataupun yang kalah tidak dipengaruhi oleh identitas kelamin tertentu. Bentuk kesetaraan gender pada permainan ini juga terbentuk dalam praktik ketika anak laki-laki ataupun perempuan sama-sama bermain dan berusaha untuk menghindari pengejar ataupun mengejar teman lainnya ketika menjadi pengejar. Perlakuan anak yang menjadi pengejar juga sama terhadap laki-laki maupun perempuan. Walaupun pada permainan ini menggunakan cara berlari, namun kemampuan berlari tidak dipengaruhi dengan konstruksi

sosial bahwa laki-laki lebih kuat daripada perempuan, karena anak laki-laki maupun perempuan sama-sama mendapat peran sebagai pengejar dan yang dikejar.

Menurut Azam, terdapat nilai kesetaraan gender pada permainan tradisional. Salah satunya adalah *justice value*. *Justice value*, nilai keadilan pada permainan tradisional anak dapat terlihat ketika melihat permainan ular naga atau petak umpet. Pada permainan ini sama sekali tidak mendiskreditkan kaum perempuan yang hanya mereka saja yang ditangkap oleh gerbang, tetapi anak laki-laki pun akan mendapatkan perlakuan yang sama. Demikian pula pada permainan petak umpet.¹⁷⁸

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pada permainan *tak-tak motak*, siapapun mendapat perlakuan yang sama. Anak laki-laki maupun perempuan memiliki kesempatan untuk tertangkap dan menangkap lawan.

d. Kesetaraan Gender pada Permainan Tradisional *Kempyeng*

Permainan ini juga dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Peran anak laki-laki maupun perempuan pada permainan ini yakni sama-sama memiliki hak untuk mendapatkan giliran bermain. Selain itu juga kedua anak memiliki kewajiban untuk mematuhi aturan permainan, jika tidak maka keduanya memiliki peran sebagai pemantau jalannya permainan.

¹⁷⁸ Azam Syukur Rahmatulla, "Internalisasi Nilai Gender melalui Dolanan Anak Tradisional", *Pendidikan Islam*, Vol 03, 2, (Desember, 2014), 378-380.

Hal di atas bersebrangan dengan pendapat Julia bahwa kaum laki-laki dan perempuan memiliki peran gender yang berbeda dalam sistem masyarakat.¹⁷⁹ Pada permainan ini, anak memiliki peran yang sama baik itu dalam peran mendapatkan kesempatan maupun peran menjalankan hak dan kewajiban ketika bermain. Dan selaras dengan teori gender bahwa secara biologis 98 persen kromosom wanita dan pria identik. Dengan kata lain disini dapat dilihat bahwa pria dan wanita sesungguhnya berasal hanya dari satu kromosom, dan sama sekali bukan kelamin berlawanan.¹⁸⁰

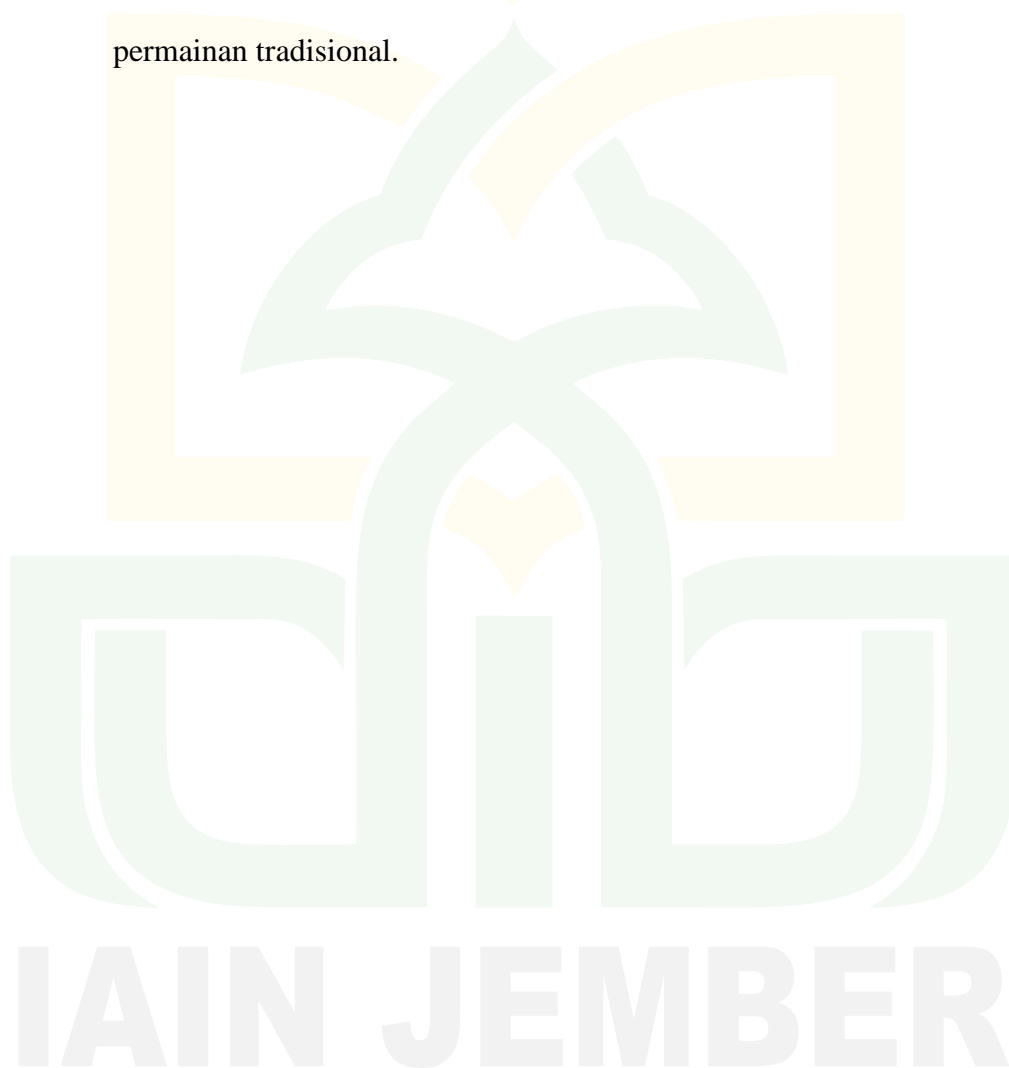
Pemenang pada permainan ini perempuan karena ia mengumpulkan poin yang lebih besar daripada lawannya. Cara bermain anak akan menentukan seberapa banyak ia akan mengumpulkan poin, seperti keahlian dalam mengatur strategi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa implikasi permainan tradisional terhadap kesetaraan gender, yakni anak laki-laki maupun perempuan dapat bermain permainan dengan bersamaan. Persamaan peran ketika bermain yakni laki-laki dan perempuan berperan sebagai pemain, berperan sebagai yang menjalankan hak serta kewajiban pada permainan, serta berperan sebagai pemantau ketika pelaksanaan permainan.

¹⁷⁹ Julia Cleves Mose, *Gender dan Pembangunan*, terj. Hartian Silawati (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), 4-5.

¹⁸⁰ Anthony Synnott, *Tubuh Sosial, Simbolisme, Diri dan Masyarakat*, terj. Yudi Santoso (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), 76-77

Hasil penelitian mengenai praktik kesetaraan ini mendukung serta menambah data dari hasil penelitian Syarifa Aulia, bahwa perilaku sosial adil gender pada anak diterapkan dengan cara menonton film, kelas memasak serta kegiatan di hari peringatan. Sedangkan dalam penelitian ini, kesetaraan gender dapat dipraktikkan oleh anak ketika bermain permainan tradisional.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember, mengenai permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter dan kesetaraan gender pada anak. Maka kesimpulan dari hasil tersebut peneliti paparkan sebagai berikut:

Pertama, pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember. Permainan tradisional *bekelan*: Anak menggunakan bola *bekel* dan lima biji *bekel* berbentuk huruf “s” terbuat dari bahan tembaga. Dimainkan oleh empat anak dengan melakukan *hompimpah* dan *pingsuit* untuk menentukan urutan pemain. Kemudian anak pertama menggenggam bola *bekel* dan lima biji *bekel* di tangan kanan dan melambungkan bola *bekel* ke atas dan menebar biji *bekel* ke atas lantai. Sebelum bola *bekel* tertangkap setelah memantul satu kali, anak menangkap bola *bekel* dan mengambil biji *bekel* satu persatu hingga semua di genggam. Hal itu diulangi secara urut mulai ambil biji *bekel* satu persatu, dua-dua, hingga lima dan masuk pada level *pit* dan *rok*. Pemenang yakni anak yang sampai pada tahap paling jauh. Permainan tradisional *gobak sodor*: Delapan anak bermain dengan menggambar enam kotak dengan batas garis lapangan permainan menggunakan kapur tulis. Permainan ini dimainkan di halaman luas. Kemudian anak melakukan *hompimpah* dan *pingsuit* untuk

menentukan kelompok. Dua kelompok dibagi menjadi tamu dan penjaga rumah. Tamu akan masuk dan penjaga rumah mengupayakan agar tamu tidak dapat lolos masuk dengan cara menyentuh tamu dan berdiri di atas batas garis. Sedangkan tamu mengatur strategi untuk dapat masuk rumah tanpa tersentuh penjaga rumah. Pemenang adalah kelompok yang berhasil masuk dan keluar rumah tanpa tersentuh. Permainan *tak-tak motak*: sembilan anak menentukan pemain pertama yang menjadi *motak*. Permainan ini dimainkan di halaman luas. Kemudian anak yang menjadi *motak* mengejar lawan dengan cara berlari. Sedangkan lawan berlari menghindari *motak*. Anak yang lelah dan menghindari kejaran *motak* akan duduk dan dapat hidup kembali apabila ada teman yang berlari menyentuhnya. Apabila lawan yang berlari tersentuh oleh *motak* maka anak tersebut akan menjadi *motak* selanjutnya. Permainan *Kempyeng*: Dua anak duduk di atas lantai dan menggenggam lima alat *kempyeng*, yakni tutup botol bekas minuman bersoda. Anak melakukan *pingsuit* dan pemain pertama menggenggam *kempyeng* di tangan kanan dan menebar *kempyeng* ke atas lantai, kemudian mengambil satu *kempyeng*. Lawan mengarahkan dua *kempyeng* yang akan dijentikkan oleh lawan dan tidak boleh mengenai *kempyeng* lainnya. Setelah *kempyeng* lain juga dijentikkan, kemudian lima *kempyeng* ditumpuk di atas punggung telapak tangan dan dilempar kemudian segera ditangkap oleh telapak tangan. Jumlah *kempyeng* yang tertangkap, merupakan poin yang didapat, pemenang yakni anak yang mendapat poin paling banyak.

Jadi dapat disimpulkan mengenai pelaksanaan permainan tradisional ini memiliki kesamaan seperti melakukan kegiatan awal yakni mengumpulkan anak yang akan bermain seperti dua orang hingga sembilan orang, menyiapkan peralatan permainan seperti pada permainan *bekelan* yaitu bola *bekel* dan biji *bekel*. Sedangkan pada permainan *kempyeng* yakni tutup botol bekas. Serta menentukan lahan bermain sebagai tempat bermain, melakukan *hompimpah* atau *pingsuit*, bermain sesuai dengan peraturan permainan dan mendapatkan pemenang permainan.

Kedua, pembentukan karakter melalui permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember. Permainan tradisional *bekelan* dan *gobak sodor*: kedua permainan ini memiliki kesamaan mengenai karakter yang terbentuk pada anak. Yakni karakter kejujuran, bersahabat atau komunikatif, kerja keras, toleransi, menghargai prestasi, peduli sosial, demokratis dan tanggung jawab. Permainan tradisional *tak-tak motak*: kejujuran, kerja keras, toleransi, bersahabat atau komunikatif, demokratis, peduli sosial dan disiplin. Permainan tradisional *kempyeng*: karakter yang terbentuk yakni kejujuran, toleransi, peduli lingkungan, disiplin, tanggung jawab, demokratis, dan menghargai prestasi.

Ketiga, implikasi permainan tradisional terhadap kesetaraan gender pada anak. Keempat jenis permainan yang diteliti sama-sama dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Sedangkan bentuk kesetaraan lainnya yakni kesetaraan peran di setiap permainan. Ketika bermain, anak sebagai pemain, sebagai anak yang menjalankan hak serta kewajiban ketika bermain.

Selanjutnya berperan sebagai pemantau ketika pelaksanaan permainan dan memiliki kesempatan untuk memenangkan permainan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran yang ditujukan kepada:

1. Relawan Yayasan USK

Melaksanakan kegiatan pendukung yang berkaitan dengan pelestarian permainan tradisional serta memperhatikan karakter yang terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional. Melaksanakan program lain yang berkaitan dengan kesetaraan gender pada anak.

2. Anak

Tetap melestarikan permainan tradisional sebagai aset bangsa, karena anak adalah generasi bangsa yang akan merawat beragam peninggalan budaya dari nenek moyang.

3. Orang tua

Mendukung aktifitas anak dalam bermain permainan tradisional. Mengajarkan beragam kebiasaan baik yakni mengenai nilai karakter dan kesetaraan gender sejak kecil pada anak.

4. Penelitian yang akan datang

Berdasarkan hambatan pada penelitian ini, maka peneliti menyarankan untuk penelitian yang akan datang lebih menyiapkan literatur yang lengkap, menggunakan waktu sebaik mungkin dalam penelitian serta menambah temuan terdahulu yang sama dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Azizah, Tsalis Nurul. 2017. *Pembentukan Karakter Religius Berbasis Pembiasaan dan Keteladanan di SMA SAINS Al-Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Abdi, Alfian Putra. "KPAI Sesalkan Kepala Sekolah yang Laporkan Murid SD Ke Polisi". <https://tirto.id/kpai-sesalkan-kepala-sekolah-yang-laporkan-murid-sd-ke-polisi-deUb>. (13 Februari 2019).
- Al-Qur'an. 16:97.
- Al-Qur'an. 33:35.
- Al-Qur'an. 49:13.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Jumanatul 'ali; Al-Qur'an dan Terjemahnya* Jakarta: CV Penerbit J-ART.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif. Penebar Swadaya Group.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Ilahi, Mohammad Takdir. 2014. *Gagalnya Pendidikan Karakter: Analisis & Solusi Pengendalian Karakter Emas Anak Didik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Irman. 2017. "Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Modern". *Bimbingan dan Konseling*. Vol 04. 2: 1.
- Jackson, Stevi dan Jackie Jones. 2009. *Pengantar Teori-teori Feminis Kontemporer*, terj. Tim Penerjemah Jalasutra. Yogyakarta: Jalasutra.
- Mahmud. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mardiyah, Syafira Aulia. 2016. *Kesetaraan Gender dan Dampaknya bagi Perilaku Sosial Anak di Pusat Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini Kampung Warna-Warni Yogyakarta*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Miles, Matthew B. A. Michael Huberman, etc. 2014. *Qualitative Data Analysis*. America: Sage Publication.
- Moleong, Lexi J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mose, Julia Cleves. 2007. *Gender dan Pembangunan*, terj. Hartian Silawati. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Muhammad, Husein. 2001. *Fiqh Perempuan Reflektif Kiai atas Wacana Agama dan Gender*. Yogyakarta: LKIS.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Langensari Publishing).
- Nadlir, Moh. *Komnas HAM Catat 4 Kondisi Darurat Pendidikan Indonesia*. <https://nasional.kompas.com/read/2018/05/02/12581141/komnas-ham-catat-4-kondisi-darurat-pendidikan-indonesia>. (13 Februari 2019).
- Nafisa, Wardatun. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Pakukerti 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Pemerintah Republik Indonesia 2010. *Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa tahun 2010-2025*.
- Purba, David Oliver, “Kecanduan Game online 5 anak di jember jalani perawatan kejiwaan”, <https://regional.kompas.com/read/2019/04/01/15041011/kecanduan-game-online-5-anak-di-jember-jalani-perawatan-kejiwaan>. (01 April 2019).
- Putri, Gloria Setyvani. “WHO Resmi Tetapkan Kecanduan *Game* Sebagai Gangguan Mental’ <https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>. (13 Februari 2019).
- Rahmatulla, Azam Syukur. 2014. “Internalisasi Nilai Gender melalui Dolanan Anak Tradisional”. *Pendidikan Islam*, Vol. 03. 2: 14-16.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2014. *Peranan Karya Sastra, Seni dan Budaya dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rodliyah, St. 2013. *Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Jember: STAIN Jember Press.
- Salahudin, Anas dan Irwanto Alkrienciehie. 2017. *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama Dan Budaya Bangsa)*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra. “Ketika Dunia Mengingat Permainan Yang Terlupakan”. <https://tirto.id/ketika-dunia-mengingat-permainan-yang-terlupakan-bTpU> (13 Februari 2019).
- Sujarno. Sindu Galba, Dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2017. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sumar, Warni Tune. 2015. “Implementasi Kesetaraan Gender dalam Bidang Pendidikan”. *MUSAWA*, Vol. 07. 1: 167.
- Sumbulah, Umi. 2008. *Spektrum Gender*. Malang: UIN Malang Press.
- Roziqoh dan Suparno. 2014. “Pendidikan Berperspektif Gender Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol 01. 1: 90-91.
- Synnott, Anthony. 2003. *Tubuh Sosial, Symbolisme, Diri dan Masyarakat*, terj. Yudi Santoso. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tilaar, H.AR. 2012. *Pendidikan Nasional: Arah Kemana*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Tim Penulis. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press.
- Wafiroh, Nurul. 2008. *Pendidikan Berbasis Gender dalam Perspektif Pendidikan Islam (Studi Kasus Pendidikan Keluarga Aktivistis Pusat Studi Wanita (PSW) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wibowo, Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yulita, Rizky. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Zulmi, Billah Nurlaili dan Refti Handini Lisytani. 2017. “Bias Gender dalam Buku Tematik Siswa Kurikulum 2013”. *Paradigma*, Vol. 05. 3: 4-6.

LAMPIRAN I

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lusi Aslihatul Jannah
NIM : T20154012
Prodi/Jurusan : PGMI/Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : IAIN Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa bahwa skripsi yang berjudul “Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember” adalah benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 17 Agustus 2019

Saya yang menyatakan

Lusi Aslihatul Jannah
NIM.T20154012

LAMPIRAN 2

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember	<ul style="list-style-type: none"> Permainan Tradisional Pembentukan karakter 	<p>1.1 Pelaksanaan permainan tradisional</p> <p>1.2 Karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010</p>	<p>a. <i>Bekelan</i></p> <p>b. <i>Gobak Sodor</i></p> <p>c. <i>Tak-tak Motak</i></p> <p>d. <i>Kempyeng</i></p> <p>a. Religius</p> <p>b. Jujur</p> <p>c. Toleransi</p> <p>d. Disiplin</p> <p>e. Kerja keras</p> <p>f. Kreatif</p> <p>g. Mandiri</p> <p>h. Demokratis</p> <p>i. Rasa ingin tahu</p> <p>j. Semangat kebangsaan</p> <p>k. Cinta tanah air</p> <p>l. Menghargai prestasi</p> <p>m. Bersahabat/komunikatif</p> <p>n. Cinta damai</p> <p>o. Gemar membaca</p> <p>p. Peduli lingkungan</p> <p>q. Peduli sosial</p> <p>r. Tanggung jawab</p>	<p>1. Informan</p> <p>a. Relawan Yayasan USK</p> <p>b. Anak Yayasan USK</p> <p>c. Orang tua Anak</p> <p>2. Dokumentasi</p> <p>3. Kepustakaan</p>	<p>1. Pendekatan penelitian : Deskriptif kualitatif</p> <p>2. Jenis penelitian: Penelitian lapangan (<i>field research</i>)</p> <p>3. Penentuan informan : <i>purposive</i></p> <p>4. Teknik pengumpulan data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>5. Analisis data deskriptif kualitatif:</p> <p>a. Pengumpulan data</p> <p>b. Kondensasi data</p> <p>c. Penyajian data</p> <p>d. Penarikan kesimpulan</p> <p>6. Keabsahan data</p> <p>a. Triangulasi sumber</p> <p>b. Triangulasi teknik</p> <p>c. Perpanjangan</p>	<p>1. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember?</p> <p>2. Bagaimana pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Summersari Jember?</p> <p>3. Bagaimana impilkasi permainan tradisional</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Kesetaraan Gender 	<p>1.3 Identitas kelamin</p> <p>1.4 Peran laki-laki dan perempuan</p>	<p>a. Laki-laki</p> <p>b. Perempuan</p> <p>a. Peran keterlibatan</p>		<p>pengamatan</p> <p>d. Peningkatan ketekunan</p> <p>e. Pemeriksaan sejawat melalui diskusi</p>	<p>terhadap kesetaraan gender pada anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember?</p>
--	---	---	--	--	---	--

IAIN JEMBER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://flik.iain-jember.ac.id](http://flik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B- 1350/In.20/3.a/PP.00.9/03/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

27 Maret 2019

Yth. Ketua Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain
Jalan Sumatera Gang VI No. 35
Sumpersari – Jember.

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Lusi Aslihatul Jannah
NIM : T20154012
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Permainan Tradisional sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender pada Anak selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Ketua Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain
2. Relawan Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain
3. Anak Didik Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain
4. Orang Tua Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.



Dekan
Makl. Dekan Bidang Akademik,

Khomul Faizin



Yayasan Untukmu Si Kecil

Rumah Belajar dan Rumah Bermain

Alamat: Jl. Sumatra VI/35 Jember 68121. 081231723626

e-mail: usk.untukmusikecil@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

NO: 41/USK/VII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dr. Retno Winarni, M.Hum.**

Jabatan : Ketua Pengelola Untukmu Si Kecil: Rumah Belajar dan Rumah
Bermain

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : **Lusi Aslihatul Jannah**

NIM : T20154012

Instansi : Institut Agama Islam Negeri Jember

Telah mengadakan penelitian dengan judul "Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter dan Kesetaraan Gender Pada Anak di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain Pinggir Kali Bedadung Sumpersari Jember" sejak tanggal 30 maret s.d 21 Juli 2019.

Demikian surat keterangan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Agustus 2019

Dr. Retno Winarni, M.Hum.

Ketua

Jurnal Penelitian Skripsi di Yayasan Untukmu Si Kecil Rumah Belajar dan Bermain
Pinggir Kali Bedadung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Hari/Tanggal	Keterangan	Informan	TTD
1.	22 Januari 2019	Observasi awal dan Wawancara	1. Azizah Umami	<i>Azizah</i>
2.	02 Februari 2019	Observasi dan wawancara	1. Azizah Umami 2. Meisya Tri Ayuni	<i>Azizah</i> <i>Meisya</i>
3.	09 Februari 2019	Observasi	1. Azizah Umami	<i>Azizah</i>
4.	15 Maret 2019	Observasi	1. Azizah Umami	<i>Azizah</i>
5.	30 Maret 2019	Observasi dan ijin penelitian (menyerahkan surat izin penelitian)	1. Azizah Umami	<i>Azizah</i>
6.	26 April 2019	Observasi dan dokumentasi	1. Herlin Noer Yunia	<i>Herlin</i>
7.	20 Juli 2019	Wawancara dan dokumentasi	1. Azizah Umami 2. Herlin Nier Yunia 3. Rahpu Ruhita Danan Jaya 4. Ridho Fariz Rexasnyah 5. Cindy Ayu Dwi Aulia 6. Rara Artika Aura Sababila 7. Cantika Puspita Dewi	<i>Azizah</i> <i>Herlin</i> <i>Rahpu</i> <i>Ridho</i> <i>Cindy</i> <i>Rara</i> <i>Cantika</i>
8.	21 Juli 2019	Observasi, wawancara dan dokumentasi	1. Fitri Sekar Rahmadiyahanti 2. Yatik 3. Susi 4. Azizah Umami	<i>Fitri</i> <i>Yatik</i> <i>Susi</i> <i>Azizah</i>
9.	04 Agustus 2019	Meminta surat izin penelitian	1. Azizah umami	

Jember, 04 Agustus 2019

Ketua Yayasan Untukmu Si Kecil
Rumah Belajar dan Bermain

Dr. Retno Winarni, M.Hum

LAMPIRAN 6

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Obserasi

1. Kondisi Obyektif Yayasan Untukmu Si Kecil
2. Pelaksanaan Permainan Tradisional:
 - a. Jenis-jenis permainan tradisional yang dimainkan
 - b. proses pelaksanaan masing-masing permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil
3. Pembentukan Karakter Anak Ketika Bermain Permainan Tradisional:
 - a. Karakter yang terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional
 - b. Sikap anak terhadap aturan permainan tradisional
 - c. Sikap anak terhadap lawan bermain ketika menerima kemenangan atau kekalahan saat bermain permainan tradisional
4. Kesetaraan Gender Pada Anak Ketika Bermain Permainan Tradisional
 - a. Jenis kelamin pemain yang bermain permainan tradisional
 - b. Peran anak laki-laki saat bermain permainan tradisional
 - c. Peran anak perempuan saat bermain permainan tradisional

B. Pedoman Wawancara

1. Wawancara relawan Yayasan Untukmu Si Kecil
 - a. Siapakah nama anda?
 - b. Berapa usia anda?
 - c. Dimana alamat rumah anda?
 - d. Benarkah anda relawan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
 - e. Berapa lama anda menjadi relawan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
 - f. Ada berapa jumlah permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil? Sebutkan!
 - g. Berasal dari mana alat-alat permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
 - h. Apakah ada permainan tradisional yang memiliki kelengkapan fasilitas namun tidak dimainkan oleh anak di Yayasan Untukmu Si Kecil, jika ada mengapa hal tersebut terjadi?
 - i. Mengapa Yayasan Untukmu Si Kecil masih menjaga permainan tradisional?
 - j. Menurut anda, apa manfaat dari permainan tradisional?
 - k. Bagaimana cara relawan menjaga permainan tradisional yang sudah ada di Yayasan Untukmu Si Kecil?

- l. Apa peran relawan dalam pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
 - m. Bagaimana cara relawan mengajak anak dan masyarakat sekitar untuk tetap bermain permainan tradisional?
 - n. Bagaimana cara relawan menjelaskan teknis permainan tradisional pada anak?
 - o. Bagaimana karakter anak yang terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional?
 - p. Bagaimana sikap anak terhadap lawan bermain ketika bermain permainan tradisional?
 - q. Bagaimanakah sikap anak terhadap peraturan yang berlaku di permainan tradisional?
 - r. Bagaimana sikap anak ketika menerima kemenangan dan kekalahan?
 - s. Bagaimana cara relawan menumbuhkan karakter pada anak melalui permainan tradisional?
 - t. Apakah boleh jika laki-laki dan perempuan bermain bersama di Yayasan Untukmu Si Kecil?
 - u. Apa pandangan anda terhadap kesetaraan gender?
 - v. Bagaimana praktik kesetaraan gender yang ada di Yayasan Untukmu Si Kecil yang anda ketahui?
 - w. Bagaimana peran perempuan ketika bermain permainan tradisional?
 - x. Bagaimana peran laki-laki ketika bermain permainan tradisional?
 - y. Ketika anak bermain permainan tradisional, apakah ada bentuk kesetaraan gender yang dilakukan oleh anak?
 - z. Bagaimana cara relawan memahamkan pada anak pentingnya memahami dan mempraktikkan kesetaraan gender sejak dini?
2. Wawancara anak di Yayasan Untukmu Si Kecil
 - a. Siapakah nama anda?
 - b. Berapa usia anda?
 - c. Dimana alamat rumah anda?
 - d. Sudah berapa lama anda bermain di Yayasan Untukmu Si Kecil?
 - e. Mengapa anda memilih Yayasan Untukmu Si Kecil untuk bermain?
 - f. Apa saja yang anda lakukan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
 - g. Apakah di Yayasan Untukmu Si Kecil ada permainan tradisional? Jika ada sebutkan yang anda ketahui!
 - h. Apa saja permainan tradisional yang pernah anda mainkan di Yayasan Untukmu Si Kecil?

- i. Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional?
- j. Jika anda kalah ataupun menang saat bermain permainan tradisional apa yang akan anda lakukan?
- k. Apa manfaat yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional
- l. Apakah anda senang ketika bermain permainan tradisional?
- m. Bagaimana anda mematuhi peraturan permainan tradisional?
- n. Jika ada teman anda yang curang ketika bermain, apa yang anda lakukan?
- o. Bagaimana sikap anda ketika menerima kemenangan atau kekalahan ketika bermain permainan tradisional?
- p. Apakah boleh laki-laki dan perempuan bermain dalam satu permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- q. Pernahkah anda bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
- r. Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
- s. Bagaimana cara anda bekerja sama dengan teman bermain yang lawan jenis ketika bermain permainan tradisional?
- t. Jika ada salah satu lawan bermain anda yang berbeda lawan jenis memenangkan permainan, apa yang anda lakukan?

3. Wawancara orang tua anak

- a. Siapakah nama anda?
- b. Berapa usia anda?
- c. Siapa nama anak anda yang menjadi anggota di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- d. Apa yang anda ketahui tentang permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- e. Apa pendapat anda ketika anak anda bermain permainan tradisional?
- f. Apa manfaat yang anda rasakan sebagai orang tua ketika anak anda bermain permainan tradisional?
- g. Bagaimana pendapat anda terhadap karakter anak anda ketika di rumah?
- h. Apakah menurut anda permainan tradisional dapat membentuk karakter pada anak anda?
- i. Apakah sempat anda menengok anak anda ketika bermain permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- j. Apakah boleh jika laki-laki dan perempuan bermain bersama di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- k. Apa pandangan anda terhadap kesetaraan gender?

1. Bagaimana praktik kesetaraan gender yang ada di Yayasan Untukmu Si Kecil yang anda ketahui?

C. Pedoman Dokumentasi

1. Profil Yayasan Untukmu Si Kecil
2. Data sarana prasarana Yayasan Untukmu Si Kecil
3. Data koleksi permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil
4. Data anak di Yayasan Untukmu Si Kecil
5. Foto-foto pelaksanaan permainan tradisional
6. Foto kegiatan wawancara kepada informan yang dituju
7. Dokumentasi atau foto lain yang berkaitan dengan penelitian



IAIN JEMBER

LAMPIRAN 7

IDENTITAS INFORMAN

1. Nama : Azizah Umami
Alamat : Jl. Mawar no 47 Jember
Usia : 26 Tahun
2. Nama : Herlin Noer Yunia
Alamat : Tanggul, Jember
Usia : 22 Tahun
3. Nama : Cantika Puspita Dewi
Alamat : Jl. Sumatera 8 no 21 Jember
Usia : 9 Tahun
4. Nama : Cindy Ayu Dwi Aulia
Alamat : Jl Sumatera 6, Jember
Usia : 10 Tahun
5. Nama : Rah Puruhita Danan Jaya
Alamat : Jl Sumatera gg 6, Jember
Usia : 13 tahun
6. Nama : Rara Artika Aura Salsabila
Alamat : Jl Sumatera 6, Jember
Usia : 12 Tahun
7. Nama : Ridho Fariz Rexsyansyah
Alamat : Jl Sumatera gg 6 no 7, Jember
Usia : 11 Tahun
8. Nama : Fitri Sekar Rahmadiyahanti
Alamat : Jl Sumatera 6, Jember
Usia : 39 Tahun
9. Nama : Susi
Alamat : Jl Sumatera gg 6 no 7, Jember
Usia : 36 Tahun

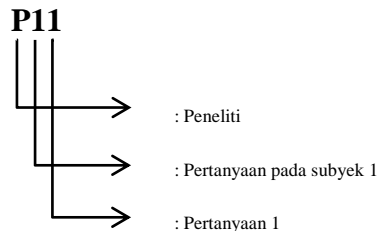
IAIN JEMBER

LAMPIRAN 8

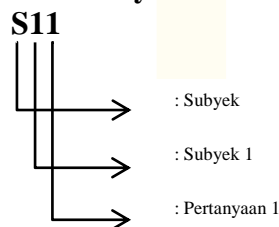
TRANSKRIP WAWANCARA

A. Nama Informan : Azizah Umami

Kode untuk peneliti



Kode untuk subyek



- P11 : Siapakah nama anda?
S11 : Azizah Umami
P12 : Berapa usia anda?
S13 : 26 tahun
P14 : Dimana alamat rumah anda?
S14 : Jl. Mawar no 47 jember asal tegalsari banyuwangi
P15 : Benarkah anda relawan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S15 : iya
P16 : Berapa lama anda menjadi relawan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S16 : Sejak akhir tahun 2013
P17 : Ada berapa jumlah permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S17 : Kalau untuk karena untuk jumlahnya gak dilist satu persatu kurang lebih ada Itu yang terhitung”
P18 : Berasal dari mana alat-alat permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S18 : Yang kita miliki ada yang buat sendiri seperti egrang, arena gasing. Beli juga mayoritas beli di jogja.
P19 : Apakah ada permainan tradisional yang memiliki kelengkapan fasilitas namun tidak dimainkan oleh anak di Yayasan Untukmu Si Kecil, jika ada mengapa hal tersebut terjadi?
S19 : Kayaknya hampir semua pernah dimainkan, sampai rusak semua. Sekarang malah minim. Kalau rusak ya rusak, kalau ada uang kita beli lagi untuk mereka.
P110 : Mengapa Yayasan Untukmu Si Kecil masih menjaga permainan tradisional?
S110 : Itu tujuan bapak membangun ini, selain untuk belajar bapak juga yaitu untuk melestarikan permainan tradisional.
P111 : Menurut anda, apa manfaat dari permainan tradisional?
S111 : Yang paling utama tetap melestarikan, pengenalan permainan tradisional,

terus banyak banget pesan-pesan menurut saya seperti kesetiawaan sosial, lebih ansos bermain kelompok-kelompok, kejujuran, selain itu kami tetap mendampingi karena mereka masih usia sekolah. Karena kita gak bisa menutup kemungkinan ada yang curang.”

- P112 : Bagaimana cara relawan menjaga permainan tradisional yang sudah ada di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- S112 : Ya contoh untuk sekarang kita melarang membawa gadget sehingga mereka bermain permainan tradisional, alhamdulillah sampai sekarang gak ada yang bawa gadget walaupun ada kami melarang dan gak usah main disini. Disini kami sebagai relawan itu mengajak mereka. Kalau yang bisa kita perbarui seperti bisa buat kami buat, kalau beli ya beli. Alhamdulillah di surabaya ada yang jual kalau dulu di jogja aja. kalau ada dana banyak kami ingin koleksi yang banyak. Kebetulan yang kami punya disini koleksi daerah jawa. Pinginku senusantara itu punya dan kenal seluruh permainan.”
- P113 : Apa peran relawan dalam pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- S113 : Ya itu tadi kurang lebih sebagai fasilitator. Karena dari mereka sendiri sudah tau lah caranya secara turun-temurun.”
- P114 : Bagaimana cara relawan mengajak anak dan masyarakat sekitar untuk tetap bermain permainan tradisional?
- S114 : Kalau untuk anak-anak karena tempat mainnya itu disini doang kadang juga di jalan, di gang. Jadi mau gak mau maennya disini. Cara ngajaknya dari anak ke anak, karena ini juga turun temurun. Orang tua juga lebih setuju anaknya maennya disini dan ada waktu yang jelas serta ada relawan yang menjaga. Ada yang melarang Cuma gak sampai marah, nggak mengikat disini itu siapa aja yang pingin main, kalau gak pingin ya gak usah. Kadang juga kontranya karena anak lebih main di usk tapi ortu ingin mengajak anak. Tapi alhamdulillah sampai sekarang masih mendukung.”
- P115 : Bagaimana cara relawan menjelaskan teknis permainan tradisional pada anak?
- S115 : Kalau permainan tradisional, mereka main sendiri. Selain disini mereka di rumah juga main. Mungkin ya karena kalau dari saya karena saya di banyuwangi jadi dengan sini beda. Jadi mau gak mau saya ngikutin mereka. Yang penting jangan curang dan membuat aturan sendiri.”
- P116 : Bagaimana karakter anak yang terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional?
- S116 : Ya itu tadi kejujuran yang pertama, terus harus lebih lapang dada kalau menerima kekalahan, karena gak semua bisa, ada beberapa disini dulu anak yang mau menang terus tapi disini kami menjelaskan kalau kalah harus bagaimana dan menang harus bagaimana.
- P117 : Bagaimana sikap anak terhadap lawan bermain ketika bermain permainan tradisional?
- S117 : Kalau disini ada kubu, jadi ada beberapa anak yg sebagai biang kerok, karena kalau ada anak itu pasti ada yang nangis. Termasuk sekarang anaknya gak ada jadi gak ada yang nangis. Terus ada juga anak yang sangat sensitif. Kalau yang sekarang nangis karena kesalahan sendiri.
- P118 : Bagaimanakah sikap anak terhadap peraturan yang berlaku di permainan tradisional?
- S118 : Ya mengikuti semuanya, walaupun curang pasti ada yang mengingatkan

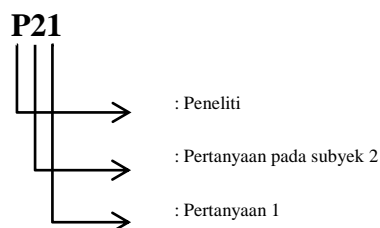
kayak gak oleh kayak gini. Karena disini usianya beragam, jadi yang paling tua yang menolong. Terus disini ada kayak melly jadi dia yang membuat anak-anak manut sama dia karena dia tomboy.

- P119 : Bagaimana sikap anak ketika menerima kemenangan dan kekalahan?
S119 : Mereka yang bisa nerima ya biasa-biasa aja. tapi kalau ada yang lemah itu ya pasti nangis.
- P120 : Bagaimana cara relawan menumbuhkan karakter pada anak melalui permainan tradisional?
S120 : Kita disini mengadakan lomba. Dari situ kelihata. Darisini juga kelihatan dan kami harus telaten dan mengingatkan. Kalau disini ada yang dampingi kalau di sekolah gak selalu ada yang dampingi.
- P121 : Apakah boleh jika laki-laki dan perempuan bermain bersama di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S121 : Boleh. Kita tidak membedakan sama sekali.
- P122 : Apa pandangan anda terhadap kesetaraan gender?
S122 : Kalau kita tidak mengajari kayak tadi kalau cowok pasti selalu menang.
- P123 : Bagaimana praktik kesetaraan gender yang ada di Yayasan Untukmu Si Kecil yang anda ketahui?
S123 : Kita kan gak amen terus, terus kita juga materi lain kita selalu menajelaskan lah harus bagaimana. Tapi sejauh ini masih aman-aman saja.diselipkan. Kadang setelah ini dikumpulkan kayak untuk refleksi.
- P124 : Bagaimana peran perempuan ketika bermain permainan tradisional?
S124 : Kalo yang ini menurut saya perannya banyak karena jumlahnya terlalu Banyak
- P125 : Bagaimana peran laki-laki ketika bermain permainan tradisional?
S125 : Perannya masih kurang untuk peran masing-masing.
- P126 : Ketika anak bermain permainan tradisional, apakah ada bentuk kesetaraan gender yang dilakukan oleh anak.
S126 : Saat ini sama aja mau itu anak perempuan dan laki-laki. Karena udah sering disini dan mau belajar.

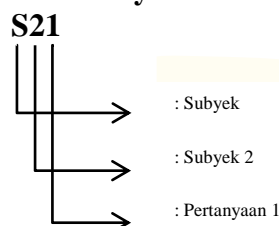
IAIN JEMBER

B. Nama Informan : Herlin Noer Yunia

Kode untuk peneliti



Kode untuk subyek:

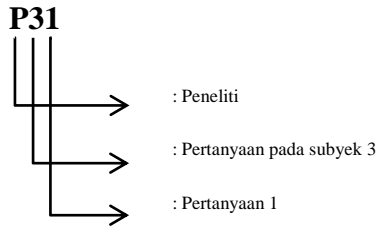


- P21 : Siapakah nama anda?
S21 : Herlin Noer Yunia
P22 : Berapa usia anda?
S22 : 22 tahun.
P23 : Dimana alamat rumah anda?
S23 : tanggul
P24 : Benarkah anda relawan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S24 : iya
P25 : Berapa lama anda menjadi relawan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S25 : Udah dari 2015
P26 : Ada berapa jumlah permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S26 : Ada egrang, hula hoop, dakon, congklak, terus permainan yang kecil-kecil kayak kuda poni permainan karakter, terus ada yang diputer terus bunyi, ada pistol-pistolan.
P27 : Berasal dari mana alat-alat permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S27 : Setau saya dari miliknya.
P28 : Apakah ada permainan tradisional yang memiliki kelengkapan fasilitas namun tidak dimainkan oleh anak di Yayasan Untukmu Si Kecil, jika ada mengapa hal tersebut terjadi?
S28 : Apa ya, kadang dimainkan tapi Cuma sebentar. Mungkin karena gampang gampang bosan. Kayak egrang terus ganti hula hoop.
P29 : Mengapa Yayasan Untukmu Si Kecil masih menjaga permainan tradisional?
S29 : Karena setau saya sekarang itu anak beralih pada gadget, dan ini kita untuk melestarikan permainan tradisional di indonesia.
P210 : Menurut anda, apa manfaat dari permainan tradisional?
S210 : Menurut saya kayak sodor, anak bisa kerja sama dalam tim, kalau kalah bisa legowo, bisa jujur.
P211 : Apa peran relawan dalam pelaksanaan permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S211 : Menemani dan ngeliat takut ada apa-apa. Soalnya mau ngajari anak sudah bisa cara mainnya.

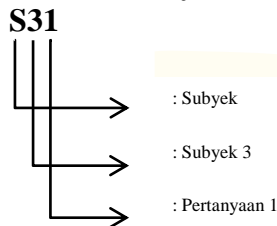
- P212 : Bagaimana cara relawan mengajak anak dan masyarakat sekitar untuk tetap bermain permainan tradisional?
- S212 : Satu anak ngajak teman yang lain. Jadi meminta anak untuk main disini untuk melestarikan permainan tradisional. Seperti ana itu bagian yang jemput karena disini udah terjadwal.”
- P213 : Bagaimana cara relawan menjelaskan teknis permainan tradisional pada anak?
- S213 : Kalau menjelaskan iya, kalau mempraktikkan langsung ke anak yang bisa coba main nanti relawan yang liat.
- P214 : Bagaimana karakter anak yang terbentuk ketika anak bermain permainan tradisional?
- S214 : Kerja sama, adil , jujur
- P215 : Bagaimana sikap anak terhadap lawan bermain ketika bermain permainan tradisional?
- S215 : Kalau mungkin ada sikap berkompetisi kalau sekedar bermain kan sekedar *have fun* aja. kalau menang ya udah kalau kalah gak nesu atau ngambek.
- P216 : Bagaimanakah sikap anak terhadap peraturan yang berlaku di permainan tradisional?
- S216 : Sudah mengikuti sih, soalnya tiap permainan ada peraturannya. Kalau gak menuruti permainannya itu malah gak bisa jalan.
- P217 : Bagaimana sikap anak ketika menerima kemenangan dan kekalahan?
- S217 : Legowo dan senang.
- P218 : Bagaimana cara relawan menumbuhkan karakter pada anak melalui permainan tradisional?
- S218 : Menurut saya tumbuh sendiri seusai dengan lama mereka disini
- P219 : Apakah boleh jika laki-laki dan perempuan bermain bersama di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- S219 : boleh.
- P220 : Apa pandangan anda terhadap kesetaraan gender?
- S220 : Setara sih perannya dengan laki-laki , Mereka gak membeda-bedakan, setau saya yang cewek bisa sama main dengan cowok”
- P221 : Bagaimana praktik kesetaraan gender yang ada di Yayasan Untukmu Si Kecil yang anda ketahui?
- S221 : Lebih dominan perempuan sih karena disini lebih banyak perempuan. Biasanya dakon bisa dimainkan oleh laki-laki dan perempuan”
- P222 : Bagaimana peran perempuan ketika bermain permainan tradisional?
- S222 : Setara sih perannya dengan laki-laki
- P223 : Ketika anak bermain permainan tradisional, apakah ada bentuk kesetaraan gender yang dilakukan oleh anak?
- S223 : Langsung kok. Anak itu sudah sadar main sama siapa aja.”
- P224 : Bagaimana cara relawan memahamkan pada anak pentingnya memahami dan mempraktikkan kesetaraan gender sejak dini?
- S224 : Ya misal main yang berkelompok seperti sodor, engklek, gak boleh cewek cewek aja. tapi bisa campur.

C. Nama Informan: Cantika Puspita Dewi

Kode untuk peneliti



Kode untuk subyek



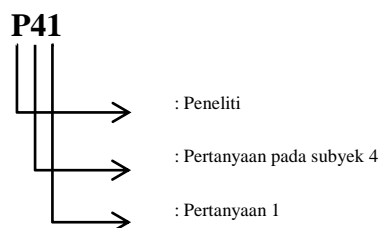
- P31 : Siapakah nama anda?
S31 : Cantika puspita dewi
P32 : Berapa usia anda?
S32 : 9 tahun
P33 : Dimana alamat rumah anda?
S33 : Sumatera 8 no 21
P34 : Sudah berapa lama anda bermain di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S34 : Waktu TK
P35 : Mengapa anda memilih Yayasan Untukmu Si Kecil untuk bermain?
S35 : Suka karena banyak temen-temen.
P36 : Apa saja yang anda lakukan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S36 : Bermain
P37 : Apakah di Yayasan Untukmu Si Kecil ada permainan tradisional? Jika ada sebutkan yang anda ketahui!
S37 : Iya. Bekel, dakon, kempyeng, hula hoop, sama mmm egrang
P38 : Apa saja permainan tradisional yang pernah anda mainkan di Yayasan Untukmu Si Kecil.
S38 : Dakon. Hula hoop.
P39 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional?
S39 : Seneng.
P310 : Jika anda kalah ataupun menang saat bermain permainan tradisional apa yang akan anda lakukan?
S310 : Kalau menang seneng, kalau kalah gak sedih”
P311 : Apakah anda senang ketika bermain permainan tradisional?
S311 : iya
P312 : Bagaimana anda mematuhi peraturan permainan tradisional?
S312 : Nggak pernah curang
P313 : Jika ada teman anda yang curang ketika bermain, apa yang anda lakukan?
S313 : Diem aja terus bermain
P314 : Apakah boleh laki-laki dan perempuan bermain dalam satu permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S314 : boleh

- P315 : Pernahkah anda bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
S315 : Pernah maen hula hoop
P316 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
S316 : seneng
P317 : Bagaimana cara anda bekerja sama dengan teman bermain yang lawan jenis ketika bermain permainan tradisional?
S317 : Nggk tau.
P318 : Jika ada salah satu lawan bermain anda yang berbeda lawan jenis memenangkan permainan, apa yang anda lakukan?
S318 : Seneng kalau ada yang menang, kalau aku kalah nggk sedih

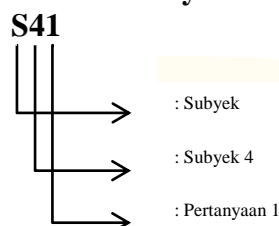


D. Nama Informan: Cindy Ayu Dwi Aulia

Kode untuk peneliti



Kode untuk subyek



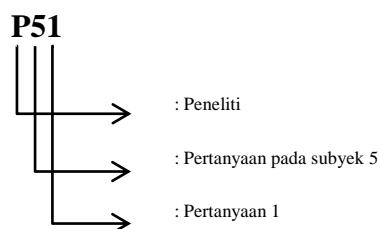
- P41 : Siapakah nama anda?
S41 : Cindy Ayu Dwi Aulia
P42 : Berapa usia anda?
S42 : 10 tahun
P43 : Dimana alamat rumah anda?
S43 : Jl. Sumatera 6
P44 : Sudah berapa lama anda bermain di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S44 : Sejak kecil sebelum sekolah TK.
P45 : Mengapa anda memilih Yayasan Untukmu Si Kecil untuk bermain?
S45 : Nggak tau
P46 : Apa saja yang anda lakukan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S46 : Belajar, bermain.
P47 : Apakah di Yayasan Untukmu Si Kecil ada permainan tradisional? Jika ada sebutkan yang anda ketahui!
S47 : Iya, gobak sodor, engklek, egrang, hula hoop. Terus bekel, kempyeng dan sebagainya.
P48 : Apa saja permainan tradisional yang pernah anda mainkan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S48 : Hula hoop, egrang, gobak sodor, terus engklek.
P49 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional?
S49 : Senang, sedih karena terluka jatuh waktu maen gobak sodor.
P410 : Jika anda kalah ataupun menang saat bermain permainan tradisional apa yang akan anda lakukan?
S411 : Mmm biasa, kalau menang ya senang.
P412 : Apakah anda senang ketika bermain permainan tradisional?
S412 : Iya, karena bermain dengan teman-teman
P413 : Bagaimana anda mematuhi peraturan permainan tradisional?
S413 : Kalau curang diem, tapi kalau nggak, main lagi. pernah curang waktu main gobak sodor terus lebih dari garis dan kalah.”
P414 : Jika ada teman anda yang curang ketika bermain, apa yang anda lakukan?
S414 : Bilang ke anaknya, jangan curang.
P415 : Bagaimana sikap anda ketika menerima kemenangan atau kekalahan ketika

- bermain permainan tradisional?
- S415 : Kalau menang bahagia, kalau kalah diem.
- P416 : Apakah boleh laki-laki dan perempuan bermain dalam satu permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- S417 : Boleh
- P418 : Pernahkah anda bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
- S418 : Pernah, sama anak-anak waktu maen hula hoop.
- P419 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
- S420 : Biasa aja. Lebih seneng main dengan temen cewek karena senang. Kalau sama temen cowok biasa aja.
- P421 : Bagaimana cara anda bekerja sama dengan teman bermain yang lawan jenis ketika bermain permainan tradisional?
- S421 : Nanti anak itu “ngeceng” dan aku buat strategi supaya temenku berhasil masuk ke dalam rumah gobak sodor.
- P422 : Jika ada salah satu lawan bermain anda yang berbeda lawan jenis memenangkan permainan, apa yang anda lakukan?
- S422 : Biasa aja. Kadang sedih kadang nggk.

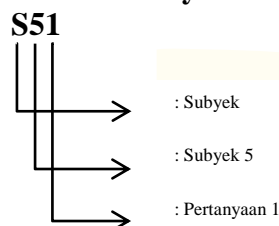


E. Nama Informan : Rah Puruhita Danan Jaya

Kode untuk peneliti



Kode untuk subyek



- P51 : Siapakah nama anda?
S51 : Rah Puruhita Danan Jaya
P52 : Berapa usia anda?
S52 : 13 tahun
P53 : Dimana alamat rumah anda?
S53 : Jl sumatera gg 6
P54 : Sudah berapa lama anda bermain di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S54 : Sekitar 7 tahun
P55 : Mengapa anda memilih Yayasan Untukmu Si Kecil untuk bermain?
S55 : Lebih seru
P56 : Apa saja yang anda lakukan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S56 : Belajar, bermain, sudah.
P57 : Apakah di Yayasan Untukmu Si Kecil ada permainan tradisional? Jika ada sebutkan yang anda ketahui!
S57 : Iya. Egrang, hula hoop, dakon, gangsing, bekel”
P58 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional?
S58 : Merasa senang
P59 : Jika anda kalah ataupun menang saat bermain permainan tradisional apa yang akan anda lakukan?
S59 : Kalau menang senang, kalau kalah biasa aja, Lapang dada, menerima dengan seikhlasnya.
P510 : Apa manfaat yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional?
S510 : Agar tidak punah.
P511 : Apakah anda senang ketika bermain permainan tradisional?
S511 : iya
P512 : Bagaimana anda mematuhi peraturan permainan tradisional?
S512 : Tidak merusak. Kadang-kadang curang kalau bermain dakon supaya menang. Kalau ketahuan curang diem aja, tapi terakhirnya ngomong.”
P513 : Jika ada teman anda yang curang ketika bermain, apa yang anda lakukan?
S513 : menasihati.
P514 : Bagaimana sikap anda ketika menerima kemenangan atau kekalahan ketika bermain permainan tradisional?

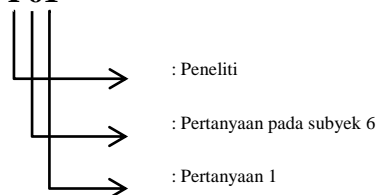
- S514 : Lapangan dada, menerima dengan seikhlasnya.
P515 : Apakah boleh laki-laki dan perempuan bermain dalam satu permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil.
S515 : boleh.
P516 : Pernahkah anda bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
S516 : Pernah. Maen bekel.
P517 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
S517 : Ya bisa bermain bersama. Nggak ngerasa lebih unggul.
P518 : Bagaimana cara anda bekerja sama dengan teman bermain yang lawan jenis ketika bermain permainan tradisional?
S518 : Menolong teman untuk bekerja sama.
P519 : Jika ada salah satu lawan bermain anda yang berbeda lawan jenis memenangkan permainan, apa yang anda lakukan?
S519 : Nggak ngerasa lemah. Biasa aja.



F. Nama Informan : Rara Artika Aura Salsabila

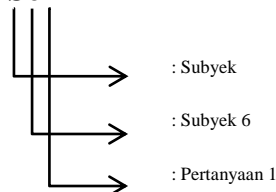
Kode untuk peneliti

P61



Kode untuk subyek

S61

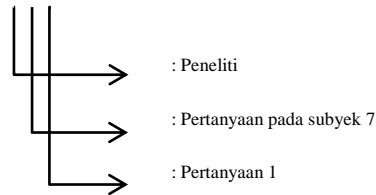


- P61 : Siapakah nama anda?
S61 : Rara Artika Aura Salsabila”
P62 : Berapa usia anda?
S62 : 12 tahun
P63 : Dimana alamat rumah anda?
S63 : Jl. Sumatera 6
P64 : Sudah berapa lama anda bermain di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S64 : TK
P65 : Mengapa anda memilih Yayasan Untukmu Si Kecil untuk bermain?
S65 : Karena banyak temen-temen.
P66 : Apa saja yang anda lakukan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S66 : Bermain, belajar
P67 : Apakah di Yayasan Untukmu Si Kecil ada permainan tradisional? Jika ada sebutkan yang anda ketahui!
S67 : Iya, egrang, gobak sodor, engklek, hula hop
P68 : Apa saja permainan tradisional yang pernah anda mainkan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S68 : Hula hoop, egrang, gobak sodor sama engklek
P69 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional?
S69 : senang
P610 : Jika anda kalah ataupun menang saat bermain permainan tradisional apa yang akan anda lakukan?
S610 : Kalau kalah sedih. Kalau menang senang
P611 : Apakah anda senang ketika bermain permainan tradisional
S611 : Iya.
P612 : Bagaimana anda mematuhi peraturan permainan tradisional?
S612 : Iya mematuhi, pernah curang melebihi batas garis”
P613 : Apakah boleh laki-laki dan perempuan bermain dalam satu permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S613 : Boleh. Karena permainan bekel bisa dimainkan oleh siapa aja.
P614 : Pernahkah anda bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
S614 : Pernah. Maen egrang.

G. Nama Informan : Ridho Fariz Rexasyansyah

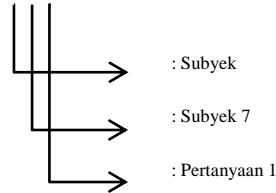
Kode untuk peneliti

P71



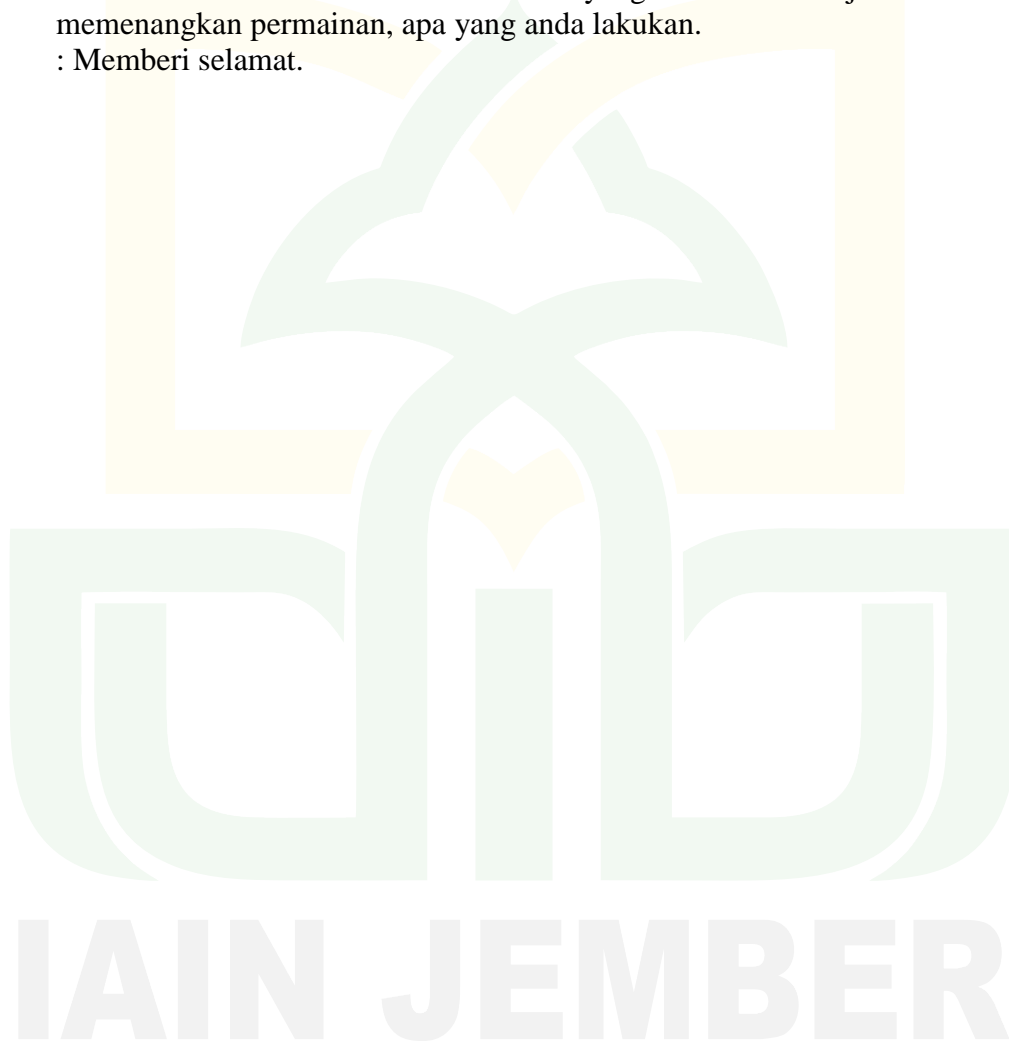
Kode untuk subyek

S71



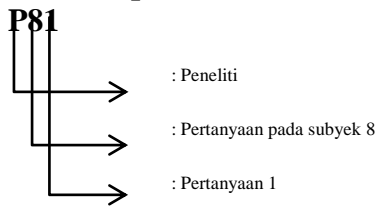
- P71 : Siapakah nama anda?
S71 : Ridho Fariz Rexasyansyah
P72 : Berapa usia anda?
S72 : 11 tahun
P73 : Dimana alamat rumah anda?
S73 : Jl. Sumatera gang 6 no 7
P74 : Sudah berapa lama anda bermain di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S74 : Sudah sekitar kalo sudah sekitaran 3 tahun, mulai tahun 2016. Yang dulu sempat les disini terus berhenti dan kesini lagi. mulai les itu kelas 3 sd.
P75 : Mengapa anda memilih Yayasan Untukmu Si Kecil untuk bermain?
S75 : Soalnya banyak temen-temen yang kesini. Ya udah saya ikut-ikut.”
P76 : Apa saja yang anda lakukan di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S76 : Ya kadang belajar, kadang mewarnai kadang bermain.
P77 : Apakah di Yayasan Untukmu Si Kecil ada permainan tradisional? Jika ada sebutkan yang anda ketahui!
S77 : Main hula hoop, apa tu namanya, apa dah namanya, egrang, terus habis egrang, dakon dan lain-lain iya bekel juga.”
P78 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional?
S78 : Ya mengingat saat jaman dulu memainkan permainan tradisional, seru gitu mbk.
P79 : Jika anda kalah ataupun menang saat bermain permainan tradisional apa yang akan anda lakukan?
S79 : Ya anu apa dah namanya, ya gak kenapa-kenapa. Kalau menang seneng.
P710 : Apakah anda senang ketika bermain permainan tradisional?
S710 : Iya seneng”
P711 : Bagaimana anda mematuhi peraturan permainan tradisional?
S711 : Ya mematuhi, pernah melanggar sekali. Ya kadang waktu main egrang kadang dibuat perang-perangan.”
P712 : Jika ada teman anda yang curang ketika bermain, apa yang anda lakukan?
S712 : Ya dibilangin, dinasihatin gak boleh curang gitu mbk.
P713 : Bagaimana sikap anda ketika menerima kemenangan atau kekalahan ketika bermain permainan tradisional?
S713 : Kalau ada teman bermain itu merasa terancam, dan harus percaya diri.”

- P714 : Apakah boleh laki-laki dan perempuan bermain dalam satu permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
- S714 : Ya boleh. Ya gapapa juga
- P715 : Pernahkah anda bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
- S715 : Pernah. Ya kayak main hula hoop maen bekel terus maen dakon”
- P716 : Apa yang anda rasakan ketika bermain permainan tradisional dengan lawan jenis?
- S716 : nggak merasa hebat daripada cewek, karena masih banyak cowok yang mentalnya agak lemah.
- P717 : Bagaimana cara anda bekerja sama dengan teman bermain yang lawan jenis ketika bermain permainan tradisional?
- S717 : Nggak, malah aku yang gak bisa main gobak sodor malah aku yang diajarin.
- P718 : Jika ada salah satu lawan bermain anda yang berbeda lawan jenis memenangkan permainan, apa yang anda lakukan.
- S718 : Memberi selamat.

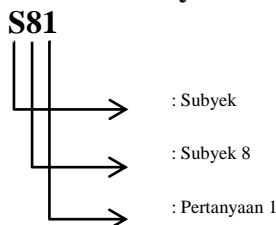


H. Nama Informan: Fitri Sekar Rahmadiyahanti

Kode untuk peneliti



Kode untuk subyek

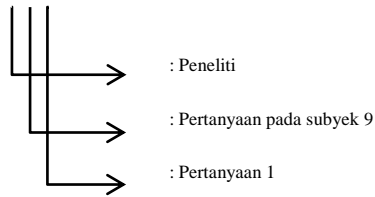


- P81 : Siapakah nama anda?
S81 : Fitri Sekar Rahmadiyahanti.
P82 : Berapa usia anda?
S82 : 39 tahun
P83 : Siapa nama anak anda yang menjadi anggota di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S83 : Kinan.
P84 : Apa yang anda ketahui tentang permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S84 : Permainan jaman dulu kita lestarikan lagi kayak contohnya dakon egrang.”
P85 : Apa pendapat anda ketika anak anda bermain permainan tradisional?
S85 : Menurut saya bagus, kalo soalnya anak sekarang terlanjur gadget. Kalau bermain anak itu cinta budaya, kalau dakon belajar berhitung, kejujuran. Kalau gadget sibuk dengan dirinya sendiri.”
P86 : Apa manfaat yang anda rasakan sebagai orang tua ketika anak anda bermain permainan tradisional?
S86 : Manfaatnya jiwa sosialnya tinggi, persaudaraan dengan teman, dan tidak cenderung egois.
P87 : Bagaimana pendapat anda terhadap karakter anak anda ketika di rumah?
S87 : Soalnya sebelum suka permainan tradisional, dia cenderung maunya sendiri.
P88 : Kalau sekarang mau bantu orang tua gak sibuk dgn dirinya sendiri.”
S88 : Apakah sempat anda menengok anak anda ketika bermain permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
P89 : Iya, kadang batok egrang, egrang, dakon.
S89 : Apakah boleh laki-laki dan perempuan bermain dalam satu permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
P810 : Gapapa mbk. Malah bagus karena ikatan temen malah bagus, karena semua nilai ada di permainan tradisional, jujur, berhitung, daya ingat. Kalau disini semuanya dimainkan oleh siapa aja. egrang pun dimainkan oleh perempuan. Gapapa si menurut saya gapapa ya. Cowok lebih kuat, cewek juga bisa lebih kuat. Kayak misal suami kita meninggal duluan, maka kita juga akan latih mandiri. Dari kecil ya harus dilatih supaya bisa terbentuk dan diterapkan nanti ketika besar. dan dilatih dengan permainan tradisional. Saya menekankan gitu supaya anak saya bisa hidup sendiri bisa semua, seperti dandan, melahirkan, cari uang.

I. Nama Informan : Susi

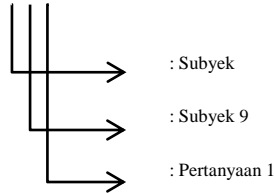
Kode untuk peneliti

P91



Kode untuk subyek

S91



- P91 : Siapakah nama anda?
S91 : Susi.
P92 : Berapa usia anda?
S92 : 36 thn
P93 : Siapa nama anak anda yang menjadi anggota di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S93 : ridho
P94 : Apa yang anda ketahui tentang permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
S95 : Ada egrang, tari, terus lompat tali itu aja yang ibu tahu”
P96 : Apa pendapat anda ketika anak anda bermain permainan tradisional?
S96 : Ya seneng, ada kegiatan.
P97 : Apa manfaat yang anda rasakan sebagai orang tua ketika anak anda bermain permainan tradisional?
S97 : Manfaatnya ya lebih mengerti tentang kegiatan, lebih aktif.”
P98 : Bagaimana pendapat anda terhadap karakter anak anda ketika di rumah?
S98 : Lebih rajin dan bertanggung jawab dan dia telaten anaknya”
P99 : Apakah menurut anda permainan tradisional dapat membentuk karakter pada anak anda?
S99 : Iya, karena biar lebih mengerti permainan-permainan tradisional”
S910 : Apakah sempat anda menengok anak anda ketika bermain permainan tradisional di Yayasan Untukmu Si Kecil?
PS910 : Sempat kalau ada acara aja, seperti lomba.”

LAMPIRAN 9

HASIL OBSERVASI TERBUKA

A. Kondisi Obyektif Yayasan USK

No	Aspek yang diteliti	Hasil Observasi
1.	Kondisi Obyektif Yayasan USK	Yayasan USK terletak di Jl Sumatera gang 6. Dekat dengan sungai bedadung dan terhimpit oleh rumah warga. Mulai Yayasan USK memiliki beberapa ruangan diantaranya penginapan, ruang perputakaan, pojok baca, halaman bermain, ruang belajar, musholla dan kamar mandi. Di dalam ruang perpustakaan terdapat koleksi buku, meja, kursi, kipas angin, kantin mini, koleksi lukisan dan sound mini. Di pojok baca terdapat kursi dan meja yang digunakan untuk membaca buku atau bersantai serta untuk merokok. Sedangkan di ruang belajar, terdapat lemari yang berisi koleksi permainan yayasan usk, beberapa alat musik seperti gong, koleksi buku anak seperti buku dongeng, terdapat meja kecil yang panjang, terdapat papan tulis.

B. Pelaksanaan Permainan Tradisional

No	Aspek yang diamati	Hasil Observasi
1.	Proses pelaksanaan permainan tradisional <i>Bekelan</i>	Bekelan; Bola bekel dimainkan oleh empat orang di atas lantai yang datar. Kemudian langkah pertama yang dilakukan yakni dengan cara <i>hompimpah</i> dan <i>pingsuit</i> untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Pada saat itu yang bermain yakni Danan, Citra, Kinan dan Caca. Anak yang menjadi pemain pertama yakni Citra, dilanjutkan dengan Caca, Danan dan yang terakhir adalah Kinan. Media permainan yang dipakai oleh anak yakni satu buah bola bekel, dan lima biji bekel yang mirip berbentuk huruf 'S' terbuat dari bahan kuningan. Pemenang pada permainan ini adalah Caca karena caca sampai pada tahap paling jauh dari ketiga temannya, yakni sampai "pit ambil empat", sedangkan danan dan citra sampai pada "pit ambil satu". Dan citra sampai "pit ambil dua"
2.	Proses pelaksanaan permainan tradisional <i>Gobak Sodor</i>	Gobak Sodor: Ada delapan orang yang bermain gobak sodor dengan masing-masing terbagi menjadi dua kelompok. kelompok pertama yakni kelompok Danang, kelompok kedua yakni kelompok Ridho. Kelompok danang sebagai penjaga sedangkan kelompok ridho sebagai tamu. Kelompok danang berusaha membuat strategi agar kelompok ridho tidak berhasil memasuki rumah. Setelah beberapa menit, kelompok Ridho berhasil lolos memasuki rumah dan keluar dari rumah, sehingga skor yang didapatkan adalah satu untuk kelompok Ridho dan nol untuk kelompok Danang. Setelah itu kedua tim terus bermain, hingga mereka memutuskan untuk menyudahi permainan, kelompok Danang tidak berhasil lolos memasuki dan keluar dari rumah kelompok Ridho. Dan pemenang permainan gobak sodor yakni kelompok ridho.
3.	Proses pelaksanaan permainan tradisional <i>Tak-tak motak</i>	Tak-tak motak; Hal pertama yang dilakukan oleh anak USK adalah menentukan anak yang akan menjadi motak yakni dengan cara mengepalkan tangan dan saling didekatkan satu dengan yang lain kemudian mengucapkan kata "tak tak tak sopo dadi motak" yang terpilih sebagai motak adalah yang terkena sentuh saat kata terakhir "motak", dan yang menjadi motak pertama adalah Devi. Setelah Devi mengejar teman-teman yang lain untuk menggantikannya sebagai motak. Devi menyentuh

No	Aspek yang diamati	Hasil Observasi
		Ridho menggunakan tangannya, sehingga yang berganti menjadi motak adalah Ridho dan mengejar teman yang lain. Setelah itu anak-anak berlari dan menghindari teman yang menjadi motak. Setelah Ridho menjadi motak, sebelum ia berhasil menangkap Citra dan menjadikannya motak selanjutnya, ia hampir menangkap beberapa teman lainnya namun mereka memilih aman dengan cara duduk supaya dan tidak memiliki nyawa tidak dapat ditangkap. Motak terakhir yakni Hesti dan anak memilih untuk berhenti.
4.	Proses pelaksanaan permainan tradisional <i>kempyeng</i>	Kempyeng: Lima kempyeng digenggam pada tangan kanan Riko. Kemudian Riko melempar kempyeng tersebut ke atas lantai dan mengambil satu kempyeng. Cindi sebagai lawan bermain memilihkan dua kempyeng yang akan disentil dan Riko tidak boleh menyentuh kempyeng lainnya yang tidak dipilih oleh Sindi. Setelah itu, enam kempyeng tersebut disusun dan diletakkan di atas telapak tangan kemudian dilempar ke atas dan tangan segera menangkap kempyeng. Jumlah kempyeng yang didapat itu adalah poin yang terkumpul. Riko mengumpulkan tiga kempyeng dan setelah dilanjut melempar semua kempyeng tersebut lagi ke atas lantai dan bersiap menyentil Riko menyentuh kempyeng yang tidak dipilih oleh Cindi sehingga Cindi berganti giliran bermain. Sampai pada akhirnya penilaian poin, dan poin yang didapat lebih banyak adalah Cindi sehingga yang menang adalah Cindi.

C. Pembentukan Karakter Pada Permainan Tradisional

No	Aspek yang diamati	Hasil Observasi
1.	Karakter pada permainan tradisional <i>bekelan</i>	Permainan bekelan: Karakter anak yang terbentuk ketika bermain bekelan yakni jujur terlihat dari sikap anak ketika menyebutkan sampai pada tahap mana ia bermain, disipin terbukti dengan sikap anak yang mematuhi peraturan permainan, bersahabat/komunikatif sebab selama proses permainan anak sesekali saling berkomunikasi dan bercanda. Karakter lainnya adalah kerja keras terlihat dari sikap mereka ketika melemparkan bola bekel dan menangkapnya dengan tepat serta cara mengambil anak bekel serta membalikkan anak bekel agar sampai pada tahap selanjutnya, toleransi terhadap perbedaan pendapat pada awal permainan ketika menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
2.	Sikap anak terhadap peraturan permainan tradisional <i>bekelan</i>	Permainan bekelan: sikap anak terhadap aturan yakni sama-sama mematuhi peraturan mulai dari awal hingga menemukan pemenangnya. Ketika pertengahan permainan ada anak (Caca) yang curang, Danan mengatakan “nah itulah jika anak berbohong, akhirnya mati (gagal bermain). Selain itu sikap anak terhadap permainan juga tidak mengikuti peraturan sampai akhir atau semacam permainan akan selesai pada tahap akhir, namun anak memberhentikan permainan ketika mereka sudah mulai lelah ataupun bosan. Sehingga anak yang menjadi pemenang adalah Caca yang hanya sampai pada “pit ambil 4”.
3.	Sikap anak terhadap lawan bermain pada permainan tradisional <i>bekelan</i> ketika menerima kekalahan atau	Permainan bekelan: pemenangnya adalah Caca, dan semua teman lainnya menerima dengan lapang dada sedangkan citra sebagai pemenang merasa biasa saja.

	kemenangan	
4.	Karakter pada permainan tradisional <i>gobak sodor</i>	Permainan gobak sodor: Karakter yang terbentuk dalam permainan gobak sodor ini adalah bersahabat/komunikatif dibuktikan dengan cara setiap kelompok menyusun cara untuk bekerja sama memasang strategi dan saling bekerja sama untuk lolos memasuki rumah dan keluar dari rumah lawan serta menyusun strategi untuk menjaga area pertahanan. Karakter kedua yakni kejujuran dengan mengaku tertangkap ketika penjaga berhasil menyentuh tamu saat memasuki rumah atau sebaliknya. Hal ini dilakukan oleh Kinan yang tertangkap oleh Sindi. Selain itu anak juga kerja keras dalam bermain untuk dapat lolos memasuki rumah ataupun berhasil menangkap lawan yang bermain. Selain itu juga anak berperilaku demokratis seperti yang dilakukan Ridho dan Citra saat menyampaikan pendapat mengenai cara bermain ketika Citra hampir tertangkap oleh Ridho, namun Citra menyampaikan ia tidak tersentuh sama sekali dan ketika Ridho akan menangkap Citra, Ridho melebihi batas garis. Selain itu juga anak bersikap toleransi, ketika beberapa teman mengatakan Ridho memiliki cara bermain yang lemah namun hal itu diselesaikan oleh Sindi dengan mengatakan “ojo ngunul lah nang Ridho, sopo ae oleh maen, wes-wes ayo maen maneh”. Akhirnya mereka kembali bermain tanpa mengucilkan Ridho.
5.	Sikap anak terhadap peraturan permainan tradisional <i>gobak sodor</i>	Permainan gobak sodor: Sikap anak terhadap permainan tradisional dinilai mematuhi sejak awal permainan. Kedua kelompok sama-sama mematuhi permainan seperti memasuki rumah dengan melewati setiap petak rumah dengan cara berurutan, menangkap lawan menggunakan tangan. Sedangkan ketika ada salah satu kelompok yang berhasil lolos masuk dan keluar rumah penjaga, kedua tim mengakui kemenangan dan kekalahan yang diterima dengan bergantian menjadi peran penjaga atau tamu.
6.	Sikap anak terhadap lawan bermain pada permainan tradisional <i>gobak sodor</i> ketika menerima kekalahan atau kemenangan	Permainan gobak sodor: anak menggunakan strategi untuk bekerja sama agar memenangkan permainan. ketika terdapat pemenang akhir, anak yang kalah memiliki sikap lapang dada dengan tidak menangis dan memilih bermain permainan yang lain usai bermain gobak sodor.
7.	Karakter pada permainan tradisional <i>tak-tak motak</i>	Permainan tak-tak motak: Adapun karakter anak yang terbentuk adalah karakter kejujuran, ditunjukkan dengan sikap anak ketika disentuh oleh motak dan mengaku kalau dia adalah anak yang menjadi motak selanjutnya. Karakter lainnya adalah kerja keras yakni dibuktikan dengan usaha anak dalam berlari menangkap lawan atau menghindari dari lawan. Selain itu toleransi dibuktikan dengan anak yang tetap bermain walaupun memiliki jenis kelamin berbeda, usia berbeda, dan golongan berbeda lainnya.
8.	Sikap anak terhadap peraturan permainan tradisional <i>tak-tak motak</i>	Permainan tak-tak motak: Sikap anak terhadap peraturan permainan adalah mematuhi di awal. Mereka antusias mulai proses awal. Namun hingga motak sudah berganti sampai 6 kali atau pada menit ke tujuh anak mulai merasa kelelahan sehingga beberapa anak memilih duduk untuk tidak ditangkap, dan permainan mereka akhiri.

9.	Sikap anak terhadap lawan bermain pada permainan tradisional <i>tak-tak motak</i> ketika menerima kekalahan atau kemenangan	Permainan tak-tak motak: sikap anak terhadap kekalahan dan kemenangan adalah biasa saja. apabila ada anak yang berperan sebagai motak maka ia akan menjadi pengganti yang kerja keras untuk menangkap lawannya.
10.	Karakter pada permainan tradisional <i>kempyeng</i>	Permainan kempyeng: Karakter yang terbentuk dari permainan kempyeng adalah jujur ditunjukkan dengan sikap Ridho ketika menyentuh kempyeng yang lain dia menyatakan kalah dan digantikan oleh Sindi. Saling toleransi, dibuktikan dengan sikap keduanya yang saling bermain dengan senang walaupun berbeda jenis kelamin. Menghargai prestasi dibuktikan ketika Ridho mengakui kekalahannya dan menghargai keberhasilan Cindy sebagai pemenang. Peduli lingkungan dibuktikan dengan penggunaan alat permainan yang berasal dari sampah atau tutup botol bekas.
11.	Sikap anak terhadap peraturan permainan tradisional <i>kempyeng</i>	Permainan kempyeng: Sikap anak terhadap permainan tradisional ini adalah sama-sama mematuhi peraturan dan melakukan permainan secara runtut.
12.	Sikap anak terhadap lawan bermain pada permainan tradisional <i>kempyeng</i> ketika menerima kekalahan atau kemenangan	ketika diketahui bahwa yang memenangkan permainan yakni Cindy, Ridho justru mengakui kemenangan Cindy dan tidak merasa sedih

D. Kesetaraan Gender Pada Permainan Tradisional

No	Aspek yang diamati	Hasil Observasi
1.	Jenis kelamin pemain yang bermain permainan tradisional <i>bekelan</i>	laki-laki (danan) dan perempuan (Citra, caca, kinan)
2.	Peran anak laki-laki dalam bermain permainan tradisional <i>bekelan</i>	Sebagai pemain yang berhak mematuhi peraturan dan berperan mendapatkan giliran bermain
3.	Peran anak perempuan dalam bermain permainan tradisional <i>bekelan</i>	Sama dengan peran laki-laki yakni sama-sama berhak mematuhi peraturan dan mendapat giliran untuk bermain
4.	Jenis kelamin pemain yang bermain permainan tradisional <i>gobak sodor</i>	Danan, Ridho, Caca, Citra, Meisya, Rara, Cindy, dan Kinan. Dari kedelapan anak tersebut dua diantaranya laki-laki dan sisanya perempuan.
5.	Peran anak laki-laki dalam bermain permainan tradisional <i>gobak sodor</i>	sebagai tamu dan penjaga (pemain). Dibuktikan dengan ketika Danan dan kelompoknya memiliki kesempatan untuk menjadi tamu sedangkan Ridho dan kelompoknya sebagai penjaga rumah. Selain itu laki-laki juga berperan sebagai pemantau terhadap peraturan permainan yang dilaksanakan anak seperti yang dialami oleh Ridho ketika berdebat dengan Citra
6.	Peran anak perempuan dalam bermain permainan tradisional <i>gobak sodor</i>	sebagai pemain, pemantau teman bermain perihal peraturan permainan tradisional, hal ini dibuktikan dengan sikap Citra ketika akan ditangkap oleh Ridho namun tidak berhasil sehingga menimbulkan perdebatan mengenai

No	Aspek yang diamati	Hasil Observasi
		status pemain dikatakan tertangkap atau sebaliknya. Peran selanjutnya yakni sebagai penasihat ketika ada semacam pengucilan teman ketika bermain, hal ini dibuktikan oleh Kinan yang menengahi dan menasihati beberapa temannya yang menghina Ridho
7.	Jenis kelamin pemain yang bermain permainan tradisional <i>tak-tak motak</i>	delapan anak perempuan dan satu anak laki-laki.
8.	Peran anak laki-laki dalam bermain permainan tradisional <i>tak-tak motak</i>	Peran anak perempuan yakni sebagai pengejar dan menjadi anak yang dikejar (pemain). Dibuktikan oleh Devi yang menjadi pengejar pertama dan teman perempuan lainnya seperti Caca, Citra, Meisya dan lainnya sebagai lawan yang akan dikejar oleh pengejar. Selain itu peran perempuan juga sebagai pemantau teman bermain ketika permainan <i>tak-tak motak</i> , untuk memantau apakah terjadi kecurangan atau tidak.
9.	Peran anak perempuan dalam bermain permainan tradisional <i>tak-tak motak</i>	anak laki-laki memiliki kesempatan menjadi pengejar dan lawan yang dikejar oleh pengejar. Seperti Ridho yang menjadi pengejar setelah tertangkap oleh Caca dan sebelumnya Ridho sebagai lawan yang dikejar oleh pengejar. Selain itu ia juga berperan sebagai pemantau teman bermain yang curang atau yang tertangkap sebagai <i>motak</i> .
10.	Jenis kelamin pemain yang bermain permainan tradisional <i>kempyeng</i>	dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Yakni dua anak bernama Cindi dan Ridho
11.	Peran anak laki-laki dalam bermain permainan tradisional <i>kempyeng</i>	Peran laki-laki sebagai pemain. Memiliki peran sebagai pelaksanaan peraturan dan pemantau jalannya permainan.
12.	Peran anak perempuan dalam bermain permainan tradisional <i>kempyeng</i>	Sama dengan laki-laki yakni sebagai pemain. Memiliki peran sebagai pelaksanaan peraturan dan pemantau jalannya permainan. kedua anak pada permainan ini. Pemain pertama yakni Cindi dan digantikan oleh Ridho.

IAIN JEMBER

LAMPIRAN 10

DOKUMENTASI KEGIATAN YAYASAN USK



Kegiatan anak bermain permainan tradisional di Yayasan USK



Kegiatan wawancara kepada anak



Kegiatan wawancara kepada relawan



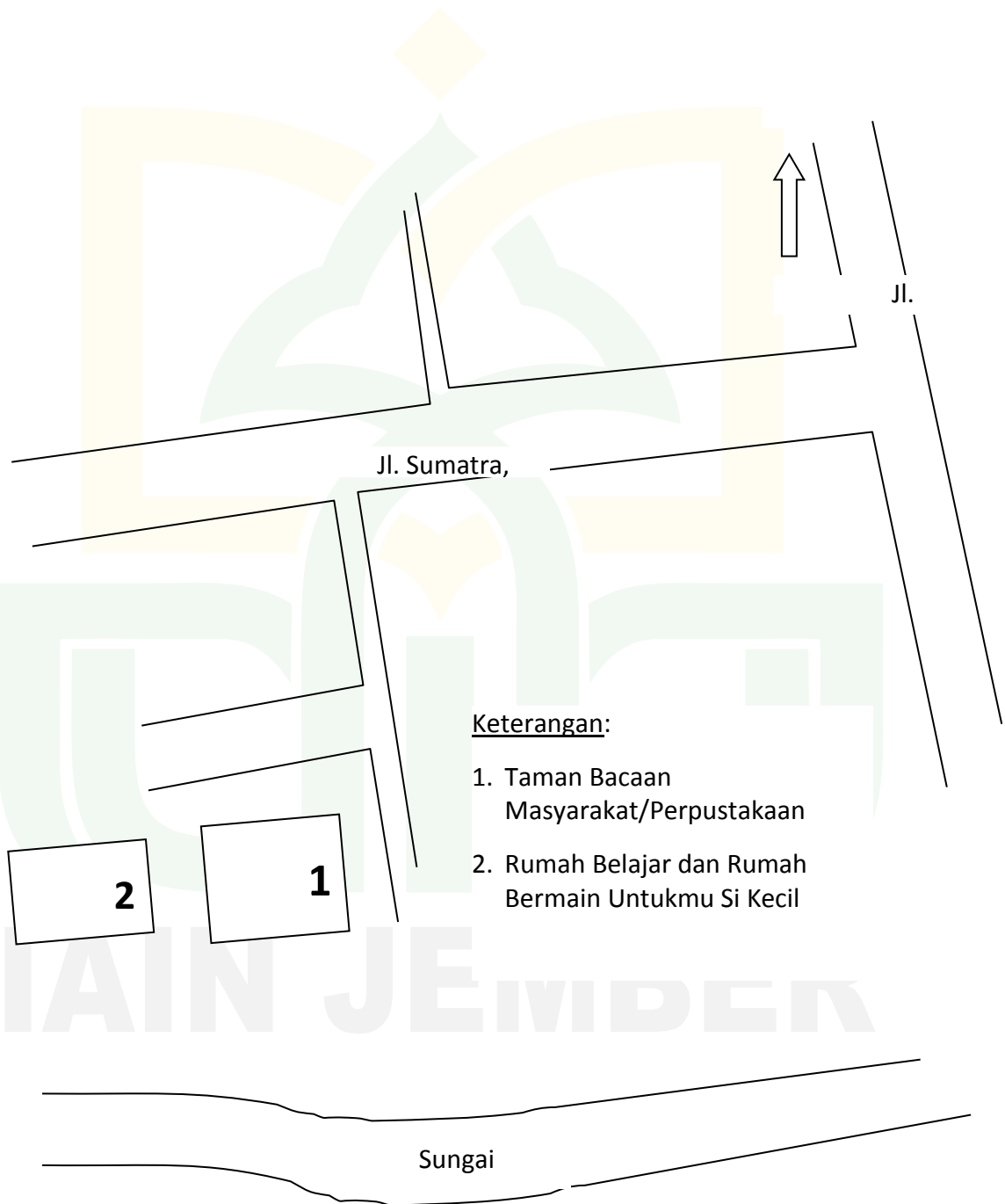
Kegiatan wawancara kepada orang tua



Kegiatan wawancara kepada orang tua

LAMPIRAN 11

**Denah Lokasi
Yayasan “Untukmu Si Kecil”
Rumah Belajar dan Rumah Bermain**



LAMPIRAN 12

BIODATA PENELITI



NAMA : Lusi Aslihatul Jannah
NIM : T20154012
TTL : Probolinggo, 25 Mei 1997
ALAMAT : Jl. Angguran Selatan Dusun Banjar Selatan, RT/RW 019/004
Desa Banjarsari Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo
No Telp : 082234336605
Email : Lusiaslihatulj@gmail.com
JURUSAN, PRODI : Pendidikan Islam, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
RIWAYAT PENDIDIKAN :
1. TK Tunas Bangsa (2003-2003)
2. SDN Banjarsari III (2003-2009)
3. SMPN I Sumberasih (2009-2012)
4. MAN 2 Probolinggo (2012-2015)
5. IAIN Jember (2015-2019)
PENGALAMAN ORGANISASI :
1. Pramuka SDN Banjarsari III (2007-2009)
2. Pramuka SMPN I Sumberasih (2009-2012)
3. MPK SMPN I Sumberasih (2011-2012)
4. PMR MAN 2 Probolinggo (2012-2015)
5. Kader Kesehatan Remaja MAN 2 Probolinggo (2013-2015)
6. PIK-R MAN 2 Probolinggo (2015)
7. Unit Pers Mahasiswa Millenium (2015-2019)
8. Perhimpunan Pers Mahasiswa Indonesia (PPMI) (2015-2019)