

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK  
DI DESA GARJOYO KELURAHAN IMOIRI KECAMATAN IMOIRI  
KABUPATEN BANTUL TAHUN 2014**

**Oleh:**

Lina Pangastuti

Universitas Cokroaminoto Yogyakarta

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana manfaat permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter anak di desa Garjoyo Kelurahan Imogiri Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Subyek dalam penelitian adalah anak-anak yang berjumlah 10 orang dan orangtua berjumlah 5 orang di desa Garjoyo. Variabel dalam penelitian ini adalah permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter anak. Tehnik pengumpulan data adalah metode observasi dan metode wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, dengan menggambarkan tentang manfaat permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter anak.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti jeg-jegan, benthik dan ular naga masih dimainkan oleh anak-anak. Dalam permainan tersebut terkandung nilai-nilai karakter seperti, disiplin, jujur, toleransi, kerja keras, bersahabat, cinta damai, demokratis, peduli dan mandiri. Melalui permainan tradisional ini orang tua dapat menanamkan pendidikan karakter kepada anak tidak hanya sebatas pemberian nasihat akan tetapi dapat langsung dipraktekkan oleh anak. Akan tetapi dalam menyampaikan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam permainan tradisional masih mengalami kendala yakni masih kurangnya peran aktif orang tua. Orang tua merasa lebih senang apabila anaknya bermain didalam rumah sehingga orang tua lebih memilih membelikan mainan untuk anaknya, takut jika anaknya terluka atau kotor-kotoran sehingga hal ini dapat menyebabkan anak bersifat egois, individual, kurang peduli terhadap lingkungan serta obesitas karena kurang gerak. Oleh sebab itu, permainan tradisional dapat menjadi salah satu sarana yang menyenangkan untuk mengajari anak akan nilai-nilai karakter dengan menjadikan ajang sebuah perlombaan dalam perayaan Hari Ulang Tahun Negara Republik Indonesia.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter, Anak

**A. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi menyebabkan mulai ditinggalkannya permainan tradisional yang waktu dulu lebih sering dimainkan anak-anak. Kemajuan tekhnologi yang semakin pesat menciptakan berbagai permainan anak yang lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya

adalah game online, permainan yang kini lebih disukai anak-anak. Selain lebih menarik, cara mengaksesnya pun mudah sehingga memudahkan si anak untuk menggunakannya. Pilihan permainan yang lebih banyak juga membuat anak lebih menggemari permainan ini. Game online yang kini digemari sering kali menimbulkan dampak negatif seperti membuat anak ketagihan. Selain membuat ketagihan, hal ini juga menyebabkan berkurangnya jiwa sosial si anak. Kecenderungan untuk bermain di depan layar komputer menyebabkan tidak adanya sosialisasi dengan anak-anak yang lain.

Memang tidak dapat dipungkiri bahwa permainan modern yang sekarang membanjiri pasar Indonesia sekarang lebih menarik, atraktif dan menghibur dibandingkan dengan permainan tradisional yang akan membuat anak-anak banyak menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman sebayanya. Banyak orang tua yang lebih senang membelikan mainan elektronik maupun non elektronik ketimbang mereka mengajarkan tentang permainan tradisional yang pernah mereka lakukan dulu. Seperti halnya, *playstation*, game elektronik, handphone dan lain-lain. “Anak-anak Indonesia mulai meninggalkan permainan tradisional seiring pengaruh global” ([www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), diakses pada hari Sabtu, 8 Maret 2014). Hal ini tentu mempengaruhi kreatifitas anak. Padahal, banyak yang dapat diambil manfaatnya dari permainan tradisional, salah satunya adalah alat-alat yang mudah di dapatkan dan memungkinkan anak-anak untuk membuatnya. Selain itu, mengajarkan anak-anak untuk melepaskan ide-ide kreatifnya untuk membuat tradisional dengan bahan-bahan yang ada di sekitarnya. Misalnya, membuat mobil-mobilan dari kaleng sarden yang diberikan roda dari buah selsium atau mobil yang terbuat dari kulit jeruk bali dan bisa ditarik ke mana-mana, perang-perangan dengan ketapel berpeluru kedondong hutan.

Beberapa faktor yang memberikan sumbangan pada semakin jarangny permainan tradisional anak-anak di Jawa dimainkan, misalnya lahan bermain anak-anak yang semakin berkurang, meningkatnya transportasi antara desa dan kota yang membuat anak-anak remaja lebih suka bekerja di kota sehingga di desa tidak banyak lagi anak-anak yang mementaskan permainan tradisional anak-anak adalah apabila hal ini terus dibiarkan, tidak menutup kemungkinan bahwa permainan tradisional yang selama ini telah mengakar dalam jiwa anak-anak Indonesia sejak dulu akan punah. Dan hal tersebut juga akan berpengaruh pada

pembentukan karakter, jiwa dan kepribadian anak yang cenderung individualisme. (Sukirman Dharmamulya,dkk, 2004: 28).

Permainan tradisional merupakan salah satu wahana enkulturasi nilai-nilai budaya tertentu serta wahana proses untuk menjadi individu-individu yang dapat diterima oleh masyarakatnya, maka hilangnya pengetahuan tentang permainan anak-anak tersebut dan permainan itu sendiri berarti adalah hilangnya salah satu wahana enkulturasi dan sosialisasi yang tidak lagi diragukan keberhasilannya. Dan ini tentu saja merupakan hal yang cukup memprihatinkan jika kehidupan tersebut tidak dapat digantikan oleh wahana lain yang sama atau yang lebih baik.

Di sisi lain, permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, seperti telepon-teleponan yang menggunakan kaleng bekas dan benang nilon. Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal), seperti petak umpet, congklak dan gobak sodor. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, peduli sosial, bersahabat/komunikatif, toleransi, kerja keras dan disiplin. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Keluarga merupakan tempat pembentukan karakter anak yang utama, terlebih pada masa-masa awal pertumbuhan mereka sebagai manusia. Selain itu, keluarga juga tempat anak menjalani apa yang disebut sosialisasi, keluarga merupakan tempat anak-anak menerima nilai. Orang tua yang sibuk dengan kegiatannya sendiri atau bekerja, cenderung hanya memikirkan kebutuhan lahiriah bagi seorang anak tanpa mempedulikan bagaimana perkembangan anaknya merupakan awal dari rapuhnya anak terhadap serangan penyakit sosial. Anak banyak belajar dari cara bertindak, cara berfikir orangtua. Merekalah yang menjadi model peran pertama dalam hal pendidikan nilai.

Disamping itu masyarakat juga sebagai laboratorium bagi pendidikan karakter selain sekolah dan rumah. Pendidikan karakter dalam hal ini bukan hanya sekedar memaknai masyarakat sebagai tempat dimana pada akhirnya pendidikan karakter itu mesti hadir, namun juga menjadi sarana pedagogis bagi masyarakat luar sehingga mereka pun bahu membahu menyetujui perilaku dan tata nilai yang bermakna dan berguna bagi tatanan masyarakat itu sendiri.

Pada permainan tradisional banyak terdapat nilai-nilai yang terkandung. Menurut Sukirman Dharmamulya, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional antarlain:

- a. Melatih sikap mandiri,
- b. Berani mengambil keputusan
- c. Tanggung jawab
- d. Jujur
- e. Kerja sama
- f. Saling membantu dan saling menjaga
- g. Patuh terhadap peraturan
- h. Berani
- i. Bertindak sopan dan luwes
- j. Patuh terhadap peraturan. (Sukirman Dharmamulya (1996) dalam Andang Ismail, 2006: 106)

Demikian banyak nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Muatan pendidikan yang termuat pun searah dengan cita-cita yang dikehendaki bersama. Jika permainan ini dilestarikan keberadaannya, tentu nilai-nilai kemanusiaan yang kreatif dan handal akan terbentuk dalam jiwa anak sehingga tidak akan pantang menyerah.

Di masyarakat anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya dan melakukan berbagai macam permainan. Salah satunya adalah permainan tradisional. Disamping melestarikan budaya, permainan tersebut juga terdapat nilai-nilai filosofis yang luhur terhadap pendidikan karakter, misalnya *jeg-jegan*, ular naga dan benthik.

Dalam permainan tradisional juga menerapkan *reward* dan *punishment* untuk setiap pemainnya, sehingga melalui permainan ini dapat diketahui karakter seorang anak. Bagaimanakah sikap anak jika ia mendapat *reward* serta apakah anak tersebut mau menerima

*punishment* atas kekalahannya dalam bermain. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh banyak orang dan menggunakan alat yang sederhana sehingga mudah dimainkan secara bersama-sama. Disinilah muncul kebersamaan yang tidak diberikan dalam bentuk permainan modern yang cenderung lebih individualistis seperti game online.

## **B. Kajian Teori**

**Bermain**, merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan manusia. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri – dari kanak-kanak menuju dewasa – tidak satupun diantara individu manusia yang tidak mengenal ‘permainan’. Dalam kajian humaniora permainan mengandung unsur bersifat mendidik yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. (Sukirman Dharmamulya, 2004: 5).

Permainan tradisional merupakan satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun permainan-permainan tradisional tersebut kini mulai terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota besar dan mungkin anak-anak sekarang ini tidak mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan gejala sosial yang tidak dapat dianggap remeh, karena pada dasarnya permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak dikemudian hari (Sukirman Dharmamulya, 2005: 29). Oleh karena itu, permainan tradisional dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberikan ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Tidak mengherankan jika permainan tradisional ini dianggap sebagai aset kebudayaan bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Sesungguhnya permainan tradisional yang oleh sebagian besar dilatarbelakangi keluwesan dan keanggunan atau kekasaran dalam bermain. Akan tetapi, permainan tradisional juga menanamkan budaya kerja yang baik, terampil dan percaya diri.

Menurut Sukirman Dharmamulya dalam permainan tradisional terdapat beberapa nilai budaya antara lain:

- a. Menanamkan budaya terampil kerja
- b. Menanamkan keuletan dan ketabahan
- c. Menanamkan cara berfikir yang divergen (sebagai cikal bakal tampilnya pribadi yang kreatif)
- d. Menanamkan etos kerja produktif
- e. Menanamkan jiwa aktif yang mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru (original) dan berbeda
- f. Menanamkan daya kompetisi yang tinggi
- g. Menanamkan kepercayaan diri yang kuat. (2004: 87)

Menurut Sukirman (2004: 32), permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan yang berupa kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial dan mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak.

Menurut Misbach (2006) permainan tradisional yang ada di Nusantara dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

1. Aspek motorik. Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus.
2. Aspek kognitif. Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi. Mengasah empati, pengendalian diri.
4. Aspek bahasa. Pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial. Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan temansebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/ masyarakat.
6. Aspek spiritual, Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental).

7. Aspek nilai-nilai/moral. Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai banyak manfaat dari berbagai aspek perkembangan anak yaitu aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual dan nilai/moral. Anak dapat dilatih untuk lebih berkonsentrasi dan bersabar serta dapat menumbuhkan kreativitas yang dimiliki oleh anak.

**Pendidikan karakter**, karakter adalah istilah serapan dari bahasa Inggris *character* yang artinya reputasi, seorang dalam buku atau film, individu dalam kaitannya dengan kepribadian, tingkah laku atau tampilan. (Dharma kesuma,dkk: 2011, 23). Menurut Muchlas Samani dan Hariyanto, karakter adalah akar dari semua tindakan yang jahat dan buruk, tindakan kejahatan terletak ada hilangnya karakter. “Karakter yang kuat adalah sandangan fundamental yang memberikan kemampuan kepada populasi manusia untuk hidup bersama dalam kedamaian serta membentuk dunia yang dipenuhi dengan kebajikan yang bebas dari tindakan-tindakan tidak bermoral.”(Muchlas Samani dan Hariyanto, 2012: 41).

Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat dan etika.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) dalam (Muchlas Harmani dan Hariyanto: 2011, 42) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Dengan demikian karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik yang terpatrit dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan pendidikan karakter adalah cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas atau kepribadian seseorang untuk hidup bersama dalam lingkup keluarga, bangsa maupun negara.

**Pendidikan Karakter**, Menurut Lickona (2004) dalam Muchlas Samani dan Haryanto, (2012: 44) pendidikan karakter adalah sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak dengan landasan nilai-nilai secara etis.

Scerenko (1997) juga mengemukakan pendapatnya tentang pendidikan karakter. Menurutnya pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai upaya yang sungguh-sungguh dengan cara menandai ciri kepribadian positif dikembangkan, didorong dan diberdayakan melalui keteladanan. (Muchlas Samani dan Hariyanto, 2012: 45).

Dalam penanaman pendidikan karakter selain sekolah, orang tua mempunyai peran penting dalam hal ini karena sebagian besar waktu anak berada dalam lingkungan keluarga ataupun masyarakat sehingga jika orang tua tidak mempunyai andil besar dalam penanaman karakter, anak akan menjadi seorang yang disegani oleh lingkungan sekitar. Orang tua bisa memulai dengan lingkup yang paling kecil yakni di dalam lingkungan keluarga. Disinilah anak diajarkan tentang bagaimana anak berkata jujur, peduli dan gotong royong antar anggota keluarganya.

Dari berbagai sumber pada draft Grand Design Pendidikan Karakter diungkapkan nilai-nilai yang terutama akan dikembangkan dalam budaya satuan pendidikan formal maupun non formal adalah sebagai berikut:

1. Jujur: menyatakan apa adanya, terbuka, konsisten antara apa yang dikatakan dan dilakukan (berintegritas), berani karena benar, dapat dipercaya dan tidak curang.
2. Peduli: memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak dengan santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, mau berbagi, tidak merendahkan orang lain, tidak mengambil keuntungan dari orang lain, mampu bekerja sama, mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, menyayangi manusia dan makhluk lain dengan setia, cinta damai dalam menghadapi persoalan.
3. Gotong royong: mau bekerjasama dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan secara bersama-sama, tidak memperhitungkan tenaga untuk saling berbagi dengan sesama, mau mengembangkan potensi diri untuk dipakai saling berbagi agar mendapatkan hasil yang terbaik. ((Puskur. Pengembangan dan Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. 2009:9-10).

Satuan pendidikan sudah mengembangkan dan melaksanakan nilai-nilai pembentuk karakter melalui program operasional satuan pendidikan. Hal ini merupakan prakondisi pendidikan karakter pada satuan pendidikan yang untuk selanjutnya diperkuat dengan 18 nilai hasil kajian empirik Pusat Kurikulum. Nilai prakondisi (the existing values) yang dimaksud antara lain, taqwa, bersih, rapi dan nyaman.

Dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional, yaitu:

1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Rasa Ingin Tahu
10. Semangat Kebangsaan
11. Cinta Tanah Air
12. Menghargai Prestasi
13. Bersahabat/Komunikatif
14. Cinta Damai
15. Gemar Membaca
16. Peduli Lingkungan
17. Peduli Sosial
18. Tanggung Jawab (Muchlas Samani dan Hariyanto, 2012: 9).

Dari pendapat para pakar yang telah dikemukakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya untuk membantu seseorang menandai ciri, membentuk kepribadian yang khas bagi seseorang yaitu kepribadian yang baik yang bercirikan kejujuran, tangguh, cerdas, kepedulian,

bertanggungjawab, kerja keras, pantang menyerah, tanggap, percaya diri, suka menolong, mampu bersaing, ikhlas bergotong royong dan cinta tanah air.

**Permainan Tradisional sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak,** Pendidikan karakter bertujuan memajukan generasi muda yang unggul, memiliki moral yang baik, tangguh dan mempunyai daya saing serta memberikan ruang dan penyegaran yang komprehensif bagi remaja. Pendidikan karakter tidak hanya diartikan sebagai penanaman nilai melalui pendidikan moral. Di luar itu, banyak pendidikan karakter yang bisa ditanamkan kepada anak yang justru lebih melekat pada dirinya. Seperti menanamkan menggunakan cara-cara yang mengasyikkan yang dapat mengasah kreativitas dan imajinasi, salah satunya melalui permainan tradisional. Dengan permainan tradisional diharapkan dapat merangsang kreativitas dan olah rasa terutama untuk anak.

Permainan tradisional merupakan unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan banyak pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Disamping itu, permainan tradisional lahir dari kreativitas yang bersumber dari kearifan lokal. Hal itu merupakan manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok yang mengarah pada segala perbuatan manusia, seperti cara menghayati kehidupan.

Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dengan permainan lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas yang ada dalam lingkungan sekitar kita. Tanpa daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi tuas dari pohon pisang tidak mungkin bisa disulap menjadi pistol-pistol. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak dan berorientasi komunal. Tidak mengherankan jika hampir setiap permainan rakyat banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal), misalkan permainan jigsaw yang tidak bisa dimainkan sendiri. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan moral tertentu yang dapat membangun jiwa positif dalam diri anak.

### **C. Pembahasan**

**Macam-macam permainan tradisional,** Permainan tradisional di Desa Garjoyo masih ada yang dimainkan walaupun dengan jumlah pemain yang tidak banyak. Biasanya permainan tradisional ini dimainkan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar mulai dari kelas III dan kelas IV Sekolah Dasar. Mereka bermain di kala pulang sekolah atau saat liburan sekolah di halaman rumah seorang warga yang masih luas. Mereka antusias karena mereka dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dalam permainan tradisional anak dapat mengembangkan kreativitas mereka karena bahan yang digunakan berasal dari alam dan mudah didapatkan, seperti dalam bermain benthik mereka menggunakan kayu yang berasal dari ranting pohon. Tidak seperti mainan modern yang mereka beli di toko, selain itu juga anak di ajarkan untuk bersikap konsumtif. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Slamet sebagai berikut:

“Anak-anak senang bermain di halaman sini. Mereka terlihat sangat senang bermainnya sampai lupa waktu. Mereka bermain pada saat pulang sekolah. Kebanyakan dari mereka adalah kelas III dan kelas IV Sekolah Dasar.”(Hasil wawancara dengan Slamet pada tanggal 17 Juli 2014).

Berdasarkan pernyataan responden di atas dapat diketahui bahwa permainan tradisional masih dimainkan oleh anak-anak di lingkungan rumah. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak dapat digunakan oleh orang tua sebagai sarana menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak. Permainan tradisional memang hanya sebuah permainan yang dilakukan oleh anak-anak. Namun permainan tersebut sebenarnya banyak mengandung pendidikan karakter sebagai ajang latihan bagi anak untuk menumbuhkan pribadi positif dan pekerti luhur. Dengan menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan akan memberikan pelajaran sekaligus pelatihan kepada anak secara langsung. Adapun jenis-jenis permainan dan manfaatnya sebagai berikut:

“Permainan yang dimainkan oleh kita bervariasi seperti halnya benthik, petak umpet, boy-boyan, jeg-jegan dan ular naga. Mereka sangat senang bermain permainan jeg-jegan karena dalam permainan ini mereka dituntut untuk bagaimana menolong teman yang di tawan oleh seorang lawan dan menduduki daerah lawan.”(Hasil wawancara dengan Fajar pada tanggal 15 Juli 2014).

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa permainan yang dapat dimainkan itu bervariasi antara lain benthik, etak umpet, boy-boyan, jeg-jegan dan ular naga. Kebanyakan dari anak-anak suka permainan jeg-jegan karena permainan tersebut mereka dituntut untuk menduduki daerah lawan agar bisa memenangkan permainan.

Hal ini senada diungkapkan oleh Ibu Wahyunti yakni:

“Banyak anak yang bermain disini saat pulang sekolah karena halamannya luas. Ada yang bermain kelereng, petak umpet, jeg-jegan, ular naga, benthik maupun boy-boyan terkadang ada juga yang bermain kasti.”(wawancara dengan ibu Wahyunti tanggal 10 September 2014).

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara dengan ibu Wahyunti yakni anak-anak bermain saat pulang sekolah dan di halaman yang luas dengan bermacam-macam permainan tradisional.

Permainan tradisional sekilas hanya sebuah permainan yang dilakukan oleh anak-anak. Namun demikian, permainan tersebut sebenarnya mengandung banyak nilai karakter yang dapat digunakan sebagai ajang latihan bagi anak-anak untuk menumbuhkan pribadi yang positif dan karakter yang baik. Jenis permainan yang mengandung pendidikan karakter dalam permainan tradisional contohnya adalah permainan bentengan/ jeg-jegan dan ular naga, adalah sebagai berikut:

## **1. Bentengan / Jeg-jegan**

### **a. Pengertian**

Kata jeg bila dijadikan kata kerja aktif menjadi ngejegi yang berarti menduduki. Permainan jeg-jegan mirip orang berperang dimana kedua kelompok anak saling berhadapan dan saling berusaha merebut dan menduduki daerah lawannya. Di daerah Kulonprogo permainan ini dinamakan Raton sedangkan di Kota Yogyakarta dinamakan Bentengan.

Permainan Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, yang masing-masing terdiri dari 4 sampai 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya berupa tiang, batu atau pilar sebagai benteng.

### **b. Peraturan Permainan**

1. Seorang pemain dari masing-masing kelompok hanya dapat mengejar seorang anggota kelompok lawan.
2. Jika seorang dikejar oleh lawan dan belum tertangkap, maka dia dapat kembali ke ngejegan dan dari sana kemudian dia boleh mengejar seorang lawan lain.
3. Begitu pula bila seorang belum dapat menangkap lawan, dia harus kembali dahulu ke ngejegan-nya dan kemudian baru dapat mengejar seorang lawannya yang lain.
4. Peserta yang berada di ngejegan menjadi kebal dan tidak dapat dimatikan.
5. Prinsip dasar dalam permainan ini adalah bahwa seorang pemain hanya dapat mengejar atau dikejar oleh seorang pemain lawan.
6. Bila seseorang ditangkap oleh lawan maka pemain tersebut menjadi mati dan harus masuk kedalam penjara sebagai tawanan lawan.
7. Seorang yang dalam status mati didalam penjara dapat hidup kembali apabila tangannya telah disentuh oleh seorang temannya.
8. Sesudah seorang pemain dibebaskan dan hidup kembali maka dia harus kembali terlebih dahulu ke ngejegan-nya baru kemudian berhak untuk mengejar lawan.
9. Bila ngejegan sampai kosong (tidak ada seorang pemain pun yang menjaganya), maka ngejegan tadi dapat diduduki oleh seorang lawan. Bila ini terjadi maka kelompok tersebut kalah.

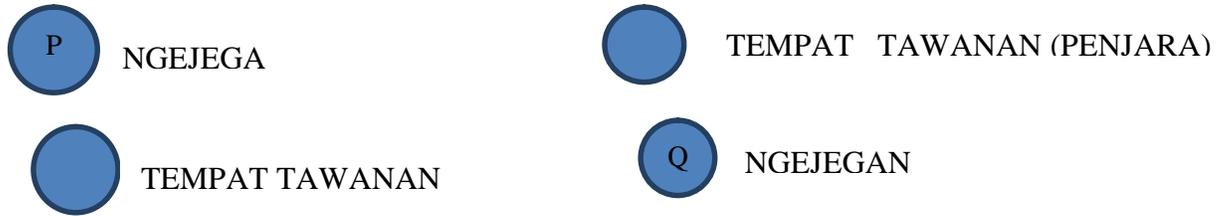
c. Cara bermain:

Pertama-tama para pemain menentukan anggota kelompok dengan cara undian. Bila terdapat sepuluh orang anak (A, B, C, D, E, F, G, H, I dan J), maka setiap kelompoknya terdiri dari lima orang anak (Kelompok I beranggotakan A, B, C, D dan E, sedangkan Kelompok II beranggotakan F, G, H, I dan J). Sesuai yang diungkapkan oleh Fajar sebagai berikut:

“Sebelum memulai permainan nanti diadakan undian menggunakan uang koin. Nanti yang mendapat gambar burung garuda kumpul menjadi satu kelompok dan yang mendapat gambar angka kumpul jadi satu kelompok.” (Hasil wawancara tanggal 15 Juli 2014).

Mereka menentukan 2 buah pohon yang sama besar yang disebut 'ngejegan' (pangkalan). Kemudian mereka menentukan 2 buah pohon yang lebih kecil ukurannya sebagai tempat tawanan. Apabila tidak terdapat pohon mereka dapat membuat lubang kecil dan lingkaran serupa dengan

jarak 6-7 meter dari lubang pertama. Disamping kanan agak kedepan dari ngejegan tadi dibuat lagi lingkaran yang lebih kecil berfungsi sebagai tempat tawanan.



Bila kelompok I yang menang dalam undian, maka dapat tertangkap oleh F ngejegan untuk memancing agar dikejar oleh kelompok II (misalnya F). Bila F dapat mengejar A dan dapat menyambelnya (menyentuh atau menyenggolnya), maka A mati dan ditawan di penjara II-2. Bila A tidak dapat tertangkap oleh F, maka dapat kembali ke ngejegannya sendiri (I-1), seperti yang diungkapkan oleh David yakni:

“Biasanya kita menggunakan strategi untuk memenangkan permainan ini. Nanti akan ada yang memancing lawan untuk keluar dari daerah ngejekannya. Dan apabila lawan itu sudah keluar dari ngejegannya nanti akan disusul oleh kawan dari kelompok kami.”

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa untuk memenangkan permainan mereka memancing kelompok lawan agar keluar dari daerahnya kemudian nanti disusul oleh temannya. Begitu seterusnya sehingga terjadi kejar-kejaran.

Jadi A sebagai orang pertama belum boleh mengejar lawan, baru sesudah masuk ke ngejegannya maka A berhak keluar dari ngejegannya maka A berhak keluar dari ngejegannya untuk mengejar seorang lawan. Sementara itu F yang sudah mengejar A boleh dikejar oleh B. Bila F tidak dapat menangkap A, maka dia harus segera kembali ke ngejegannya sendiri (II-1).

Sementara B mengejar F, B dapat dikejar oleh G. Demikian silih berganti setiap peserta hanya dapat menegejar seorang lawan dan dikejar oleh satu lawan juga. Untuk mudahnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Jika A yang mulai lari terlebih dahulu dan kemudian dikejar oleh F, maka:

F dikejar oleh B,

B dikejar oleh G,

G dikejar oleh C,

C dikejar oleh H,

H dikejar oleh D,

D dikejar oleh I,

I dikejar oleh E,

E dikejar oleh J.

Bila dalam kejar-mengejar tersebut sebuah ngejegan sampai dalam keadaan kosong tanpa penunggu seorangpun, maka seorang pemain lawan boleh ngejegi (menduduki) ngejegan tersebut. Bila ini terjadi maka kelompok pemilik I yang diduduki tadi mati. Berarti kelompok tersebut kalah. Perlu diketahui bahwa urutan A dikejar F, F oleh B, B oleh G, dan seterusnya tersebut tidaklah mutlak. Jadi boleh tidak urut, yang penting seorang pemain hanya boleh mengejar atau dikejar seorang pemain lawan. Bagaimana bila anggota kelompok II tinggal seorang saja sedangkan kelompok I masih dua orang? Dalam keadaan ini maka dua orang dari kelompok I (misalnya A dan B) menyerang ke ngejegan II-1 yang hanya dijaga oleh seorang pemain (misalnya J). J diperbolehkan mengejar salah seorang dari A dan B. Tetapi apabila J keluar dari ngejegan dan mengejar A, maka B dapat berganti menejekar J. Dapat juga bila J keluar dari ngejegan maka salah seorang dari A atau B dapat ngejegi (menduduki) ngejeganII-1, dan kalahlah kelompok II. Setelah selesai maka permainan dapat diluang kembali.

d. Konsekuensi kalah menang

Permainan ini sangat menonjolkan unsur kompetisi dan kerjasama kelompok. Kemenangan dalam permainan ini merupakan hal yang sangat membanggakan. Sudah cukuplah bagi mereka bila dapat meraih kemenangan, sehingga mereka tidak mengharapkan hadiah apa-apa. Namun kelompok yang kalah arus menggendong kelompok yang menang.

Permainan jeg-jegan mempunyai nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya, yaitu tercermin pada rasa kebersamaan yang dimiliki oleh anggota kelompok. Misalnya sebelum terbentuk kelompok mereka membagi jumlah anak yang ikut bermain dengan cara suit. Dalam pembagian kelompok mereka tidak memandang siapa yang larinya cepat atau tidak tetapi anak-anak yang mempunyai kemampuan tinggi dan rendah. Sehingga akan menumbuhkan kerjasama seluruh anggota kelompok tanpa membedakan kemampuan yang dimiliki oleh kelompok lain. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Budi sebagai berikut:

“ Permainan jeg-jegan terdiri dari dua kelompok yang sama rata. Dalam permainan ini anak diajarkan bagaimana mereka bekerjasama antar anggota kelompok, peduli dan gotong royong untuk mencapai kemenangan” (Hasil wawancara tanggal 17 Juli 2014).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan penyusun bahwa masing-masing mempunyai daya juang yang tinggi untuk menduduki daerah lawan atau ngejegi daerah lawan. Apabila ada teman yang tertangkap oleh lawan maka teman yang lain berusaha untuk membebaskan teman tersebut. Inilah karakter yang seharusnya dimiliki oleh yakni peduli sesama yang kesusahan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh ibu Slamet:

“Terkadang saat melihat anak-anak bermain saya sangat senang karena mereka begitu antusias untuk memenangkan permainan ini. Selain itu saat menangkap lawan mereka berusaha mengejar lawan sampai tertangkap entah sampai manapun lawan itu berlari. Inilah yang membuat saya lebih senang anak-anak bermain permainan tradisional daripada mereka menonton televisi terus-menerus. Disinilah karakter anak dapat diketahui, bagaimana solidaritas mereka antar satu kelompok dapat diketahui dalam permainan ini.” (Hasil wawancara tanggal 17 Juli 2014).

Dalam permainan ini anak juga diajarkan untuk berusaha mentaati peraturan yang dibuat bersama teman kelompoknya. Apabila ada kelompok anak yang sudah di jeg oleh lawannya maka dia harus menerima kealahannya dengan konsekuen. Seperti yang di ungkapkan oleh ibu Wasidah bahwa:

“Supaya dapat memenangkan permainan maka pemain harus disiplin dalam mentaati peraturan kelompok. Misalnya pemain harus disiplin menjaga wilayahnya agar tidak di jeg oleh kelompok lawan.” (Wawancara tanggal 17 Juli 2014).

Dapat disimpulkan bahwa semua permainan mempunyai aturan tersendiri untuk di taati oleh setiap pemain agar mereka disiplin dalam bermain dan tidak bermain curang.

e. Manfaat permainan

Permainan tradisional jeg-jegan mempunyai banyak manfaat untuk anak diantaranya adanya nilai pendidikan kejujuran, kepedulian, toleransi, kerja keras dan bersahabat. Nilai kejujuran bisa dilihat dari sikap anak saat mereka sudah tertangkap oleh tim lawan. Dari sikap tersebut dapat diketahui apakah anak tersebut menerima kealahannya atau tidak. Nilai kepedulian juga bisa dilihat dari sikap anak yang mau menolong atau membebaskan temannya dari sandera tim lawan. Nilai toleransi juga bisa dilihat saat ada teman dari satu tim dikejar oleh tim lawan maka teman dari tim yang dikejar akan membantunya sehingga mereka akan mendapatkan kemenangan secara bersama-sama atas kerja keras yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Wahyunti yakni:

“Permainan jeg-jegan ini mempunyai nilai-nilai luhur seperti kejujuran, toleransi, kepedulian, kerja keras dan bersahabat. Hal tersebut terlihat dari upaya anak-anak membebaskan teman-teman satu tim yang disandera lawan dan juga strategi yang

digunakan guna memenangkan permainan tersebut dengan berbagai cara.” (Hasil wawancara tanggal 17 juli 2014).

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa permainan jeg-jegan mempunyai nilai-nilai luhur yang baik untuk diajarkan kepada anak antara lain sifat kejujuran, toleransi, peduli, bersahabat dan kerja keras.

## **2. Ular Naga**

### **a. Pengertian**

“Ular naga adalah satu permainan berkelompok yang bisa dimainkan di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan dibawah cahaya rembulan. Pemainnya berkisar sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih. Permainan ini bisa dimainkan oleh siapapun mulai anak TK.”( Wawancara dengan Bapak Budi tanggal 17 Juni 2014).

Kesimpulan dari wawancara di atas adalah permainan ular naga merupakan permainan kelompok yang dilakukan di luar rumah atau di halaman yang luas. Dilakukan sekitar 5-10 orang. Permainan ular naga dapat dimainkan oleh siapapun mulai dari anak TK.

### **b. Cara Bermain:**

Anak-anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang dimukanya. Seorang anak yang lebih besar, bermain sebagai “induk” dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai “gerbang”, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan diatas kepala. “Induk” dan “gerbang” biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari “gerbang” yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat tertentu sesuai dengan lagu, ular naga akan berjalan melewati “gerbang”. Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan ‘ditangkap’ oleh “gerbang”.

Setelah itu, si “induk” dengan semua anggota barisan berderet dibelakangnya akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua “gerbang” perihal anak yang ditangkap. Seringkali, perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih diantara dua pilihan dan berdasarkan

pilihannya, ditempat di belakang salah satu “gerbang”. Permainan akan dimulai kembali dengan terdengarnya nyanyi, ular naga kembali bergerak dan menerobos gerbang dan lalu ada lagi seorang yang ditangkap. Demikian berlangsung terus hingga ‘induk’ akan kehabisan anak dan permainan selesai.

c. Manfaat Permainan

Manfaat permainan ular naga, yaitu semakin mempererat ikatan kita dengan teman, belajar berbagi dan belajar bagaimana kita mempertahankan teman kita, juga belajar menjadi pemimpin yang baik bagi adik-adik kita. Selain itu juga dapat mendidik arti kebersamaan dan menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan/kekalahan yang diperoleh saat bermain serta melatih emosional dan kecakapan dalam berkomunikasi.

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa anak diajarkan untuk bagaimana seseorang menjadi seorang pemimpin bagi teman-temannya secara adil sesuai porsinya. Di sisi lain anak juga diajarkan untuk menghargai pendapat orang lain. Sesuai dengan dikatakan oleh Bapak Budi bahwa”

“Permainan ular naga banyak mengandung nilai-nilai luhur diantaranya seorang anak diajarkan untuk bersikap adil kepada siapa saja, tidak memandang sebelah mata jadi kelak jika dia menjadi seorang pemimpin juga bisa bersikap adil.” ( Wawancara tanggal 17 Juni 2014).

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga mengajarkan anak untuk bersikap adil kepada siapapun tidak memandang sebelah mata kemampuan yang dimiliki orang lain.

Wawancara dengan Muslim sebagai berikut:

“Saya senang bermain ular naga tapi kadang-kadang ada teman yang tidak mau menjadi ekor dengan alasan bahwa nanti dia akan menjadi sasaran dari mangsa.” (Wawancara dengan Muslim tanggal 15 Juli 2014).

Nilai kejujuran juga tercermin dalam permainan ular naga yang terlihat dalam perilaku anak yang tidak mau menjadi ekor ular karena kebanyakan dari mereka menginginkan menjadi badan si ular.

Wawancara dengan Ibu Slamet yaitu:

“Permainan ini mengajarkan banyak nilai-nilai kehidupan kepada anak. Anak diajarkan untuk bersikap mandiri terhadap apa yang diyakininya, tidak bergantung kepada orang lain, bersahabat serta adil.” (Hasil wawancara tanggal 15 Juli 2014).

Nilai kemandirian tercemrin dalam sikap anak yang tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain saat anak tersebut menentukan dengan siap dia akan berkelompok.

Dalam penyampaian pendidikan karakter melalui permainan tadisional masih mengalami kendala. Banyaknya permainan modern yang membanjiri wilayah Indonesia serta berkembangnya teknologi menyebabkan anak malas untuk keluar rumah dan bersikap konsumtif. Masih banyak orang tua yang beranggapan bahwa jika anaknya bermain di luar mereka akan terluka, kotor-kotoran. Sehingga orang tua lebih memilih untuk membelikan mainan elektronik yang disukai oleh anak. Padahal permainan modern membuat anak sulit besosialisasi, pemalu, penyendiri, individualis dan cenderung obesitas karena kurang gerak.

Hal ini sungguh sangat memprihatinkan sehingga perlu adanya kerjasama antara masyarakat dengan Pemerintah Daerah pada khususnya untuk melestarikan budaya yang kita miliki sebagai aset agar kelak permainan ini tidak dimiliki oleh bangsa lain. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar yang memiliki beribu-ribu pulau, bermacam-macam agama, budaya, suku, etnik maupun golongan. Oleh sebab itu melestarikan budaya menjadi tanggungan dan kewajiban kita semua. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Purwadi sebagai berikut:

“ Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat untuk anak karena didalamnya mempunyai nilai-nilai luhur. Akan tetapi sesuai dengan perkembangan zaman seperti saat ini banyak anak yang tidak tahu tentang permainan tradisional karena mereka cenderung bermain handphone atau internet sehingga merka menjadi anak yang egois, arogan, individualis dan konsumtif. Oleh sebab itu, permainan tradisional perlu dijaga dan dilestarikan agar tidak punah keberadaannya. Inilah yang menjadi tanggung jawab kita semua sebagai penerus warisan bangsa.” ( Hasil wawancara tanggal 15 Juli 2014).

Kesimpulan dari hasil wawancara yakni permainan tradisional mempunyai manfaat untuk anak. Akan tetapi keberadaannya kini sudah tergeser oleh perubahan zaman yang semakin modern. Anak diajarkan sikap konsumtif, cenderung egois, individualis karena mereka hanya bermain di dalam rumah dengan fasilitas yang sudah disediakan oleh orang tua. Pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan tradisional jeg-jegan/bentengan, benthik dan ular naga:

No	Permainan Tradisional	Pendidikan Karakter
1.	Jeg-jegan/bentengan	a. Religius b. Kerjasama c. Toleransi d. Peduli e. Kerjakeras f. Bersahabat
2.	Ular naga	a. Religius b. Demokratis c. Mandiri d. Bersahabat

### **C. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah penyusun uraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan jeg-jegan (bentengan) merupakan permainan yang bersifat olahraga dan hiburan serta tidak mendapatkan pengawasan khusus dari orangtua. Permainan ini biasanya dilakukan oleh dua kelompok dimana mereka berupaya untuk menduduki benteng lawan. Permainan ini mempunyai pendidikan karakter bagaimana anak menolong teman yang kesusahan, bekerja keras, daya juang, toleransi dalam mencapai tujuan bersama serta kerjasama antar anggota kelompok.
2. Permainan ular naga dapat dimainkan oleh anak dengan jumlah yang tidak terbatas. Permainan ini biasanya dimainkan di tempat yang luas. Permainan ini mengajarkan anak untuk menjadi pemimpin yang adil bagi teman-temannya, mempererat ikatan dengan teman serta belajar mempertahankan teman.

Permainan tradisional mempunyai dampak yang positif bagi anak karena anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar sehingga anak tidak bersikap egois (menang sendiri), dapat merangsang kreativitas anak karena mereka bisa membuat mainan dari barang bekas maupun bahan yang telah disediakan oleh alam. Oleh sebab itu, anak tidak bersifat konsumtif.

## **Daftar Pustaka**

Dharmamulya, Sukirman dkk. 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Purwanggani: KEPEL PRESS.

<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-27914-308322013%20Bab%20I.pdf>.  
Diakses hari Senin 01 September 2014

<http://female.kompas.com/read/2009/06/02/02114694/permainan.anak.tradisional.terancam.punah>.  
Diakses hari Rabu, 15 Mei 2014

<http://febry02.blogspot.com/2013/05/pengertian-pendidikan-karakter-menurut.html>. Diakses  
pada hari Senin, 12 Mei 2014

[http://moharifika.blogspot.com/2009/Muhammad Arif Ikaha](http://moharifika.blogspot.com/2009/Muhammad%20Arif%20Ikaha), Diakses hari Sabtu, 24 Mei 2014  
<http://pndkarakter.wordpress.com/category/tujuan-dan-fungsi-pendidikan-karakter/>. Diakses hari  
Selasa tanggal 17 juni 2014

<http://www.mediaindonesia.com/read/2010/07/31/159153/90/14/Permainan-Tradisional-Anak-Nusantara-Terancam-Punah>. Diakses hari Jumat, 30 Juli 2014

Kesuma, Dharma Drs. MPd. 2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktek di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Munir, Abdullah. 2010. *Pendidikan Karakter Mengembangkan Anak Sejak dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.

Samani, Muchlas Prof. DR dan Hariyanto, Drs. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Sugiyono, Prof. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cetakan kedelapan. Bandung: CV. ALFABETA.