

PERMAINAN TRADISIONAL *HOMPIMPA*
(STUDI NILAI DAN RELEVANSINYA DENGAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN
KARAKTER BANGSA)

SKRIPSI



OLEH:

SINTA MASRURIN

NIM. 210617117

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH (PGMI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

APRIL 2021

IAIN
PONOROGO

ABSTRAK

Masrurin, Sinta. 2021. *Permainan Tradisional Hompimpa (Studi Nilai Dan Relevansinya Dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)*. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Elfi Yuliani Rochmah, M.Pd.I.

Kata Kunci: permainan tradisional hompimpa, pendidikan karakter bangsa

Karakter siswa milenial sangat jauh berbeda dengan siswa zaman sebelumnya. Dapat kita lihat generasi sekarang sangat identik dengan yang namanya media sosial. Seperti yang dikutip Kompas.com, dalam survei *Digital Civility Index (DCI)* untuk mengukur tingkat kesopanan digital global. Dari total 32 negara yang disurvei pun Indonesia menduduki peringkat bawah yakni urutan ke-29. Salah satu alternative yang menjadi solusi akan terkikisnya karakter anak bangsa adalah dengan menggunakan keragaman budaya bangsa sendiri. salah satu budaya yang dapat digunakan adalah permainan tradisional *hompimpa*. Permainan ini dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar, untuk menyumbang pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya. Dengan penggunaan metode permainan tradisional *hompimpa* siswa atau anak berpeluang untuk menemukan sendiri cara-cara memecahkan berbagai masalah yang dialami. Hal tersebut sekaligus membuktikan bahwa orang-orang zaman dahulu tidak sembarangan dalam membuat permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kandungan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional tradisional *hompimpa* serta untuk mengetahui relevansi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional *hompimpa* dengan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa. Tentunya tujuan-tujuan tersebut berusaha dilaksanakan tanpa mengesampingkan pengenalan dan pemertahanan budaya bangsa dalam wujud permainan tradisional *hompimpa*.

Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Library Reseach*. Dengan teknik pengumpulan data dokumentasi, yaitu penggalan bahan-bahan pustaka yang kohoren dengan objek pembahasan yang dimaksud. Sedangkan analisis data yang dipakai menggunakan analisis isi (*content analysis*).

Berdasarkan hasil mengkaji dan menganalisa ditemukan 16 nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional *hompimpa*. Kemudian nilai karakter tersebut direlevansikan ke dalam 18 nilai pendidikan karakter yang dirumuskan Kemendikbud. Dari 18 nilai pendidikan karakter perumusan Kemendikbud, terdapat 16 nilai karakter dalam permainan tradisional *hompimpa* yang relevan. Nilai-nilai tersebut diantaranya: 1) Karakter religious, 2) Karakter jujur, 3) Karakter toleransi, 4) Karakter disiplin, 5) Karakter kerja keras, 6) Karakter kreatif, 7) Karakter mandiri, 8) Karakter demokratis, 9) Karakter rasa ingin tahu, 10) Karakter cinta tanah air, 11) Karakter menghargai prestasi, 12) Karakter bersahabat/komunikatif, 13) Karakter cinta damai, 14) Karakter peduli lingkungan, 15) Karakter peduli sosial, dan 16) Karakter tanggung jawab.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : SINTA MASRURIN

NIM : 210617117

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai Dan Relevansinya Dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Dr. ELFI YULIANI ROCHMAH, M.Pd.I

NIP. 197207091998032004

Ponorogo, 20 April 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IAIN Ponorogo



Dr. Tiara Susilawati, M.Pd.

NIP. 197711162008012017



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atau nama saudara:

Nama : SINTA MASRURIN

NIM : 210617117

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah

Judul : Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai Dan Relevansinya Dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 05 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 05 Mei 2021

Ponorogo, 05 Mei 2021

Mengesahkan

Rektor Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Moh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim penguji:

Ketua sidang : Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag.

Penguji I : Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.

Penguji II : Dr. Hj. Elfi Yuliani Rochmah, M.Pd.I

P O N O R O G O

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sinta Masrurin

NIM : 210617117

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah)

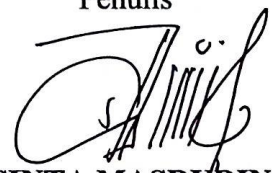
Judul Skripsi : Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai dan Relevansinya dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 31 Mei 2021

Penulis



SINTA MASRURIN
NIM. 210617117

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinta Masrurin

NIM : 210617117

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul skripsi : Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai dan Relevansinya dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 19 April 2021

Yang Membuat Pernyataan



SINTA MASRURIN

NIM. 210617117

P O N O R O G O

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan adalah salah satu pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh W.J.S. Poerwadarminta¹. Menyebut tentang pendidikan setiap individu cenderung akan memikirkan sekolah ataupun perguruan tinggi. Padahal pendidikan tidak hanya bisa didapat dari tempat tersebut. Apalagi di era sekarang ini, pendidikan sudah terintegrasi oleh teknologi *cyber* baik secara fisik maupun non fisik. Pendidikan yang berjalan sekarang sudah dapat dikatakan merespon kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini.

Anak-anak merupakan faktor penting dalam pendidikan, karenanya mereka sering disebut sebagai objek pendidikan. Dalam sebuah proses belajar mengajar, seorang pendidik harus dapat memahami hakikat anak didiknya sebagai objek pendidikan.² Berpedoman dari kalimat tersebut sangat tepat peserta didik harus diposisikan sebagai objek, yaitu anak didik harus diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengemukakan ide, berkeaktifitas, berinteraksi dengan lingkungan demi memperoleh pengalaman-pengalaman belajar yang baru. Hal-hal tersebut akan membangun karakter berpikir siswa dengan sendirinya, dan akan terus melekat. Pendidikan karakter dapat dikatakan sebagai usaha manusia secara sadar dan terencana dalam hal mendidik sekaligus memberdayakan peserta didik dengan tujuan membangun karakter pribadi peserta didik. Tentu saja hal ini dilakukan agar nantinya peserta didik menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang banyak.

¹Tatang S, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012), 13.

² *Ibid.*, 221.

Karakter siswa milenial sangat jauh berbeda dengan siswa zaman sebelumnya. Dapat kita lihat generasi sekarang sangat identik dengan yang namanya media sosial. Seperti yang dikutip Kompas.com, dalam survei *Digital Civility Index (DCI)* untuk mengukur tingkat kesopanan *digital global*. Dari total 32 negara yang disurvei Indonesia menduduki peringkat bawah yakni urutan ke-29.³ Seperti yang kita ketahui didalam media sosial semua informasi dapat diakses dengan begitu mudahnya, baik hal positif hingga negatif. Di sana secara bebas kita dapat mengungkapkan dan menyampaikan apapun seseuai keinginan kita. Keleluasaan dalam mengakses informasi serta kemajuan teknologi dari media sosial memang memberikan kemajuan, apalagi dalam hal cara berfikir. Akan tetapi siswa millennial sering tidak menyadari bahwa sikap, karakter, dan kepribadian mereka sering tidak terkontrol ketika bermain media sosial. Menanggapi persoalan tersebut, pendidikan karakter sangatlah diperlukan keberadaannya untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter.

Menurut Muhammad Noor Syam, pendidikan secara praktis tak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai, terutama yang meliputi kualitas kecerdasan, nilai ilmiah, nilai moral, dan nilai agama yang kesemuanya tersimpul dalam tujuan pendidikan, yakni membina kepribadian ideal⁴. Kepribadian yang ideal tentu saja menjadi suatu poin unggul dalam kehidupan bersosial di masyarakat. Kepribadian yang ideal ini nantinya akan membentuk karakter anak atau peserta didik yang kokoh dan kuat dalam menghadapi cobaan, serta cerdas dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan harus dilakukan di lembaga pendidikan yang berkualitas dengan dilengkapi oleh sumber daya pendidik yang kompeten. Tidak hanya tentang lembaga dan sumber daya pendidik saja,

³ Wahyunanda Kusuma Pertiwi, "Orang Indonesia Dikenal Ramah, Mengapa Dinilai Tidak Sopan di Dunia Maya?", Kompas, 3 Maret 2021.

⁴ Jalaluddin dan Abdullah Idi, *Filsafat Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 138.

lingkup sosial yang baik pula sangat dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan pendidikan terutama dalam hal pendidikan karakter.

Indonesia merupakan Negara yang indah dengan berbagai keberagamannya, salah satunya yaitu permainan tradisional yang setiap daerah memilikinya. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Namun realitanya, sekarang permainan tradisional sudah tergeser sangat jauh sejak datangnya teknologi *cyber*, anak-anak lebih memilih bermain dan asik dengan *gadget* pemberian orang tua mereka. Dengan permainan modern tersebut secara tidak sadar orang tua menjerumuskan anak ke arah negative. Anak sulit untuk bersosialisasi, sehingga dampaknya anak menjadi pasif dalam kehidupan nyata. Untuk itu anak-anak perlu diajarkan dan diingatkan kembali tentang permainan tradisional. Selain hal tersebut permainan tradisional sendiri dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.⁵

Salah satu permainan yang terkenal dan sekarang mulai dilupakan anak-anak adalah permainan tradisional *hompimpa*. Permainan tradisional *hompimpa* adalah permainan tradisional anak-anak yang dipakai untuk menentukan siapa yang menang atau kalah dengan menggunakan telapak tangan, minimal dalam permainan ini adalah 3 anak. Permainan ini mengajarkan tentang *legowo* atau sikap menerima. Ketika bermain "*hompimpa*" kita sadar memilih antara hitam dan putih, kita juga harus siap menerima konsekuensi yang ada baik menang atau kalah. Dengan penggunaan metode permainan tradisional *hompimpa* siswa atau anak berpeluang untuk menemukan sendiri cara-cara memecahkan berbagai masalah yang

⁵ Novi Mulyani, *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 48.

dialami.⁶ Hal tersebut sekaligus membuktikan bahwa orang-orang zaman dahulu tidak sembarangan dalam membuat permainan.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur dan nilai-nilai pendidikan karakter yang sangat disayangkan jika generasi sekarang kurang peduli karena minimnya bahan bacaan atau metode praktis untuk mengajarkan nilai-nilai yang diangkat dari khasanah keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Sekalipun berbeda bahasa dan dipisahkan oleh letak geografis, ternyata hampir sebagian pandangan hidup suku bangsa di Indonesia mengutamakan nilai-nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan. Terkhusus dalam penelitian ini tentang permainan tradisional *Hompimpa*, permainan yang akrab dengan dunia anak-anak. Permainan yang memiliki arti mendalam, sangat filosofis, dan memiliki peran dalam pendidikan karakter anak.

Oleh karenanya, untuk membangun dan memperbaiki karakter anak yang lebih baik maka perlu dilakukan tindakan preventif untuk anak sejak usia dini. Melalui pengenalan permainan tradisional *hompimpa*, dapat mendekatkan anak dengan alam sekitar serta sebagai alternatif penanaman nilai dan moral sebagai dasar yang membentuk karakter di samping untuk mengenalkan keanekaragaman budaya pada anak-anak sebagai perekat identitas bangsa. Seperti halnya yang disampaikan oleh Wagianti dan Nani Darmayanti dalam jurnal Kaulinan Barudak Sunda, bahwa permainan tradisional merupakan keanekaragaman budaya lokal yang ada di wilayah Nusantara dan salah satu bagian dari kekayaan intelektual kultural yang keberadaannya mesti terus dilestarikan, bahkan dikembangkan. Dan didalam jurnalnya terdapat pesan bahwa, “Di saat bangsa lain yang hanya memiliki sedikit warisan kulturalnya, bahkan mereka bersusah payah untuk menjaga dan melestarikannya demi suatu identitas,

⁶ Rubaiyah, “Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Metode Permainan Hompimpa untuk Peserta Didik Kelas V SDN 3 Narmada Membaca Jam Terutama Notasi 24 pada Mata Pelajaran Matematika,” *Jurnal Media Bina Ilmiah*, Vol.13 No.4, (Nopember, 2018), 1105.

sungguh naif jika kita sebagai bangsa yang memiliki kekayaan intelektual kultural berupa budaya lokal malah mengabaikan aspek pelestariannya, padahal warisan budaya lokal yang ada pada suatu bangsa begitu berpengaruh terhadap proses pembangunan karakter dan penjiwaan identitas suatu bangsa.”⁷ Oleh sebab itu, upaya serius dan sistematis harus dilakukan dalam upaya penyadaran kembali masyarakat akan pentingnya pelestarian budaya lokal tersebut.

Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai stimulasi dasar untuk menyumbang pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya. Untuk itu, saya berani mengangkat judul penelitian kepustakaan (*library reseach*) yang berjudul, “Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai dan Relevansinya dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)”.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional tradisional *hompimpa*?
2. Bagaimana relevansi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional tradisional *hompimpa* dengan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kandungan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional *hompimpa*

⁷ Wagianti dan Nani Darmayanti, “Kaulinan Barudak Sunda Sebagai Manifestasi Pemertahanan Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung,” *Jurnal Metalingua*, Vol.18 No. 02, (Desember, 2019), 202.

2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui relevansi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional *hompimpa* dengan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pembahasan penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi pemikiran dalam bentuk informasi dari sederetan kajian kepustakaan tentang "Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai dan Relevansinya dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)", sehingga dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu peneliti berharap, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi siapapun yang membacanya dalam memahami konsep pendidikan karakter melalui budaya bangsa. Serta dapat digunakan untuk menambah literatur dalam *hazanah ilmiah* dunia pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi anak

Penelitian ini dapat memberikan pengajaran dasar kepada anak tentang karakter dan sikap yang mencerminkan anak bangsa baik terhadap teman sejawat, orang tua, guru, dan lain sebagainya. Serta dapat dijadikan sebagai bekal anak untuk kedepannya.

b. Bagi guru/pendidik

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang kolaborasi metode pembelajaran dengan permainan tradisional, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton.

c. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti sebagai calon guru mengenai kedisiplinan belajar dan cara menanamkan pendidikan karakter anak bangsa kepada peserta didiknya.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam memahami konsep pendidikan karakter melalui budaya bangsa. Serta dapat digunakan untuk menambah literatur dalam *hazanah ilmiah* dunia pendidikan.

e. Bagi lembaga pendidikan (Sekolah Dasar)

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan profesionalitas pendidikan, khususnya dalam memahami dan menerapkan pendidikan karakter pada tingkat Sekolah Dasar (SD/MI).

E. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari adanya plagiasi, maka perlu kiranya penulis ketengahkan beberapa karya yang telah membahas mengenai pendidikan karakter. Penelitian mengenai permainan tradisional dan dikaitkan dengan pendidikan karakter telah dan sudah pernah dilakukan. Dan terkait dengan “Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai dan Relevansinya dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)”, baru akan dilakukan oleh peneliti. Kemudian setelah melakukan penelusuran, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sejenis dan masih terkait dengan permainan tradisional, yaitu:

1. Penelitian Rintis Rizkia Pangestika dan Galih Yansaputra dari Universitas Muhammadiyah Purworejo yang berjudul “Permainan Tradisional Edukatif sebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di

MI Muhammadiyah Krendetan, Purworejo. Subjek pengabdian ini berjumlah 6 yaitu guru kelas I, II A dan II B, III, IV, dan V. Metode yang digunakan pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi. Hasilnya menunjukkan bahwa, pendampingan permainan tradisional edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika sehingga aktivitas dan hasil belajarnya pun meningkat. Kemudian, dapat meningkatkan profesionalitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa.

2. Penelitian Roudhotul Jannah, Arya Mahdi, dan Harjianto mahasiswa FKIP Universitas PGRI Banyuwangi dengan judul “Nilai-Nilai Pembangun Karakter: Permainan Tradisional Karetan/Pelencatan Suku Using di Banyuwangi”. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Kualitatif Etnografi yaitu cara kerja dalam penelitian yang mendeskripsikan keadaan objek budaya atau suku tertentu berdasarkan fakta yang ada atau fenomena secara nyata dan nampak apa adanya. Mengacu pada definisi tersebut, dalam penelitian ini akan dijelaskan bentuk permainan atau dolanan anak Using, proses permainan anak Using, serta nilai-nilai pembangun karakter yang terkandung didalamnya. Hasil dari penelitian ini adalah permainan anak tradisional karetan/pelencatan tidak hanya sebagai sarana bermain tapi juga sebagai media membentuk karakter anak. Hasil dari penelitian ini diperoleh 18 nilai-nilai pembangun karakter dalam permainan tradisional karetan/pelencatan 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) bershabat/ komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, dan 18) tanggung jawab.
3. Penelitian Euis Kurniati dengan judul “Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional”. Penelitian ini menggunakan

pendekatan penelitian kualitatif. Hal ini dilakukan agar dapat terdeskripsikannya permainan tradisional yang akan dimaknai peranannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, sehingga pada akhirnya dapat dirumuskan program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional bagi siswa kelas 1, 2, dan 3 di SDN Bukanagara. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, studi dokumentasi, dan interviu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain.

F. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencari kebenaran dalam suatu penelitian. Sebagaimana dalam bukunya Sugiono menjelaskan bahwa, metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.⁸

1. Pendekatan dan Jenis Pendekatan

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yang bertumpu pada kajian dan telaah teks. Ini dilakukan karena sumber-sumber data yang digunakan adalah berupa data literatur. Penelitian pustaka (*library research*) yaitu menjadikan bahan pustaka sebagai sumber data utama. Data-data yang terkait dalam

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Cet. 10* (Bandung : Alfabeta, 2010), 6.

penelitian ini dikumpulkan melalui studi pustaka atau telaah⁹. Karena kajian berkaitan permainan tradisional dengan karakter anak usia sekolah dasar, pengumpulan data dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode mengkaji beberapa sumber buku permainan tradisional dan buku pendidikan karakter.

Penelitian kajian pustaka adalah telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya bertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Telaah pustaka semacam ini biasanya dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber pustaka yang kemudian disajikan dengan cara baru untuk keperluan baru. Dalam hal ini bahan-bahan pustaka itu diperlakukan sebagai sumber ide untuk menggali pemikiran atau gagasan baru, sebagai bahan dasar untuk melakukan deduksi dari pengetahuan yang telah ada, sehingga kerangka teori baru dapat dikembangkan atau sebagai dasar pemecahan masalah.¹⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa penelitian kepustakaan (*library research*) adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitiannya. Ia merupakan suatu penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif analitis. Deskriptif analitis (*descriptive of analyze research*), yaitu pencarian berupa fakta, hasil dari ide pemikiran seseorang melalui cara mencari, menganalisis, membuat interpretasi serta melakukan generalisasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Prosedur penelitian ini

⁹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research, Jilid I* (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), 9.

¹⁰ Miftahul Ulum, et al., *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo (Kuantitatif, Kualitatif, Library, PTK)* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2020), 49.

adalah untuk menghasilkan data deskriptif yang berupa data tertulis setelah melakukan analisis pemikiran (*content analyze*) dari suatu teks.

2. Data dan Sumber Data

a. Data Penelitian

Data penelitian merupakan hal yang paling pokok dan utama, dengan adanya data penelitian dapat segera dilaksanakan. Sedangkan untuk mendapatkan data juga diperlukan penggalian sumber-sumber data. Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data dalam menyusun teori-teori sebagai landasan ilmiah dengan mengkaji dan menelaah pokok-pokok permasalahan dari literatur yang mendukung dan berkaitan dengan pembahasan penelitian ini, yakni yang berkaitan dengan dengan permainan tradisional *hompimpa* serta relevansinya dengan pendidikan karakter bangsa.

b. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian terdapat dua macam, yaitu:

- 1) Data Primer, adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung kepada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.¹¹ Data primer dalam penelitian ini digunakan untuk membahas tentang permainan tradisional *hompimpa*, pendidikan karakter, dan karakter anak bangsa.

Berikut yang dipergunakan peneliti sebagai data primer:

- a) Novi Mulyani, *Super asik permainan tradisional anak Indonesia* (Yogyakarta: Diva Press, 2016).

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 9.

- b) Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- c) Rubaiyah, “Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Metode Permainan Hompimpa untuk Peserta Didik Kelas V SDN 3 Narmada Membaca Jam Terutama Notasi 24 pada Mata Pelajaran Matematika,” *Media Bina Ilmiah*, Vol.13 No.4 (Nopember, 2018).
- d) Wagianti dan Nani Darmayanti. “Kaulinan Barudak Sunda Sebagai Manifestasi Pemertahanan Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung,” *Jurnal Metalingua*, Vol.18 No. 02 (Desember, 2019).
- e) Ifa H. Misbach, “Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa,” (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2006).
- f) Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kharisma Putra Utara, 2011).
- g) Muchlas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014)
- 2) Data Sekunder, adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.¹² Data sekunder pada penelitian ini yaitu sumber yang terdapat dalam buku, jurnal, artikel, majalah, dan lain sebagainya, juga dari para tokoh pendidikan, yang bahannya berkaitan dengan topik yang menunjang dalam penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

¹² Ibid., 93.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi yaitu mengadakan survey bahan kepustakaan untuk mengumpulkan bahan-bahan, dan studi literatur yakni mempelajari bahan-bahan yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.¹³ Terdapat beberapa cara atau teknik dalam mengumpulkan data, diantaranya adalah observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode dokumentasi atau yang biasa disebut telaah dokumen sebagai alat untuk pengumpul data karena penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dengan kata lain, teknik ini digunakan untuk menghimpun data-data dari sumber primer maupun sekunder.

Data-data yang ada di kepustakaan yang diperoleh, diolah dengan cara sebagai berikut:

- a. Editing, memeriksa kembali terhadap semua yang terkumpul terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, keselarasan atau dengan yang lain. Dalam penelitian ini setelah seluruh data yang berkaitan dengan permainan tradisional *hompimpa* mengenai nilai-nilai karakter dalam permainannya dan relevansinya pada pendidikan karakter, baik dari buku-buku, skripsi dan yang lainnya dipilih kemudian dipriksa terlebih dahulu untuk menjawab tema penelitian.
- b. Organizing, yaitu menyusun data-data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah ditentukan, maka data tersebut disusun dalam sub-sub tema yang telah ditentukan agar mudah dipahami.
- c. Penemuan hasil data, yaitu melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data yaitu dengan menganalisis data yang sesuai tema, sehingga diperoleh kesimpulan sebagai pemecahan dari tema pembahasan yang diteliti.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan...*, 224.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis dokumen atau analisis isi (*content analysis*), analisis isi berarti metode apapun yang digunakan untuk kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan dan dilakukan secara objektif dan sistematis.

Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Menurut Holsi,¹⁴ metode analisis isi adalah suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis. Objektif berarti menurut aturan atau prosedur yang apabila dilaksanakan oleh orang (peneliti) lain dapat menghasilkan kesimpulan yang serupa. Sistematis artinya penetapan isi atau kategori dilakukan menurut aturan yang diterapkan secara konsisten, meliputi penjaminan seleksi dan pengkodean data agar tidak bias. Generalis artinya penemuan harus memiliki referensi teoritis. Informasi yang didapat dari analisis isi dapat dihubungkan dengan atribut lain dari dokumen dan mempunyai relevansi teoritis yang tinggi. Definisi lain dari analisis isi yang sering digunakan adalah: *research technique for the objective, systematic and quantitative description of the manifest content of communication.*

Analisis isi memiliki prosedur yang spesifik, yang agak berbeda dengan metode penelitian yang lain. Beberapa prosedur analisis isi yang biasa dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Perumusan Masalah: Analisis isi dimulai dengan rumusan masalah penelitian yang spesifik

¹⁴ A.M.Irfan Taufan Asfar, *Jurnal Analisis Naratif, Analisis Konten, Dan Analisis Semiotik*, 2.

- b) Pemilihan Media (Sumber Data): peneliti harus menentukan sumber data yang relevan dengan masalah penelitian. Suatu observasi yang mendalam terhadap perpustakaan dan berbagai media massa seringkali akan membantu penentuan sumber data yang relevan. Penentuan periode waktu dan jumlah media yang diteliti (sample), bila jumlahnya berlebihan, juga penting untuk ditentukan pada tahap ini.
- c) Definisi Operasional: definisi operasional ini berkaitan dengan unit analisis. Penentuan unit analisis dilakukan berdasarkan topik atau masalah riset yang telah ditentukan sebelumnya.
- d) Pelatihan Penyusunan Kode dan Mengecek Reliabilitas: kode dilakukan untuk mengenali ciri-ciri utama kategori. Idealnya, dua atau lebih kode sebaiknya meneliti secara terpisah dan reliabilitasnya dicek dengan cara membandingkan satu demi satu kategori.
- e) Analisis Data dan Penyusunan Laporan¹⁵

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penyusunan skripsi yang berjudul, “Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai dan Relevansinya dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)”, sistematika merupakan salah satu hal yang penting dalam pembahasan laporan penelitian *library research* ini, peneliti mengelompokkan menjadi 5 (lima) bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub-sub yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Adapun pembahasan dalam sistematika ini adalah sebagai berikut:

Bab I, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah mengenai kegelisahan peneliti tentang masalah karakter anak milenial, pendidikan karakter pada siswa tingkat sekolah dasar, dan bagaimana jika menanamkan pendidikan karakter pada siswa atau anak tingkat

¹⁵ Ibid., 5-6.

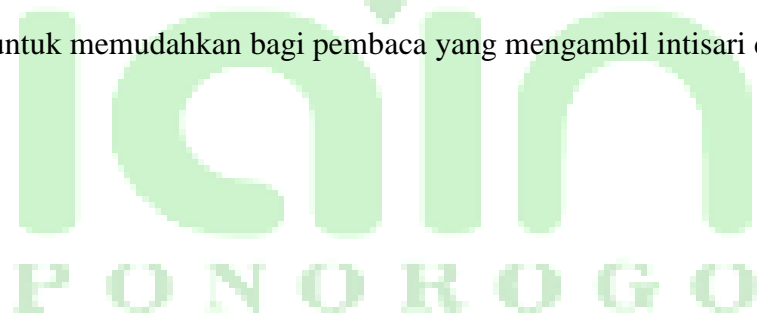
sekolah dasar dengan media permainan tradisional *hompmpa*. Dalam bab ini juga berisi tentang rumusan masalah, yang akan dicari jawabannya melalui penelitian. Selanjutnya pada bab ini termuat tujuan, pada bagian ini peneliti memberikan gambaran yang khusus dari kajian kepustakaan berupa keinginan realistis peneliti tentang hasil yang diperoleh. Ada manfaat penelitian, pada bagian ini peneliti memberikan gambaran yang jelas dan realistis mengenai kegunaan penelitian. Selain itu pada bab ini berisikan pula tentang telaah kajian penelitian terdahulu, metode penelitian yang digunakan serta sistematika pembahasan.

Bab II, pada bab ini berisi paparan teori yang relevan dengan tema penelitian dan berikutnya berisi uraian data dan analisis secara rinci. Pada bab ini peneliti membahas mengenai konsep nilai dan pendidikan karakter.

Bab III, sama seperti bab sebelumnya pada bab ini berisi paparan teori yang relevan dengan tema penelitian dan berikutnya berisi uraian data dan analisis secara rinci. Pada bab ini peneliti membahas mengenai permainan tradisional *hompimpa* dan nilai pendidikan karakter didalamnya.

Bab IV, sama seperti bab II dan III pada bab ini berisi paparan teori yang relevan dengan tema penelitian dan berikutnya berisi uraian data dan analisis secara rinci. Pada bab ini peneliti membahas mengenai relevansi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan *hompimpa* dengan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa.

Bab V, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan hasil analisis dan saran, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan bagi pembaca yang mengambil intisari dan skripsi.



BAB II

KONSEP NILAI DAN PENDIDIKAN KARAKTER

A. Nilai

1. Pengertian Nilai

Nilai atau “*value*” termasuk bidang kajian filsafat. Persoalan-persoalan tentang nilai dibahas dan dipelajari salah satu cabang filsafat yaitu Filsafat Nilai (*Axiologi, Theory of Value*). Filsafat sering juga diartikan sebagai ilmu tentang nilai-nilai. Istilah nilai di dalam bidang filsafat dipakai untuk menunjuk kata benda abstrak yang artinya “keberhargaan” (*worth*) atau “kebaikan” (*goodness*), dan kata kerja yang artinya suatu tindakan kejiwaan tertentu dalam menilai atau melakukan penilaian.¹⁶

Di dalam *dictionary of sociology and related sciences* dikemukakan bahwa nilai adalah kemampuan yang ada pada suatu benda untuk memuaskan manusia. Sifat dari suatu benda yang menyebabkan menarik minat seseorang atau kelompok, (*the believed capacity of any object to satisfy a human desire*). Jadi nilai itu pada hakikatnya adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu object, bukan objek itu sendiri. sesuatu itu mengandung nilai artinya ada sifat atau kualitas yang melekat pada sesuatu itu. Misalnya, bunga itu indah, perbuatan itu susila. Indah dan susila adalah sifat atau kualitas yang melekat pada bunga dan perbuatan. Dengan demikian maka nilai itu sebenarnya adalah

¹⁶ Kaelan, *Pendidikan Pancasila* (Yogyakarta: Paradigma, 2016), 80.

suatu kenyataan yang “tersembunyi” dibalik kenyataan-kenyataan lainnya. Ada nilai ini itu karena adanya kenyataan-kenyataan lain sebagai pembawa nilai.

Sistem merupakan suatu himpunan gagasan atau prinsip-prinsip yang saling bertautan, yang bergabung menjadi keseluruhan. Terkait dengan itu, nilai yang merupakan norma tertentu mengatur ketertiban kehidupan sosial. Karena manusia, sebagai makhluk budaya dan makhluk social, selalu membutuhkan bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Maka manusia dalam proses interaksinya harus berpedoman pada nilai-nilai kehidupan sosial yang terbina dengan baik dan selaras.¹⁷

Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik suatu pengertian bahwa nilai akan selalu muncul apabila manusia mengadakan hubungan social atau bermasyarakat dengan manusia lain. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan manusia lain. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh aliran progresivisme bahwa masyarakat menjadi wadah nilai-nilai. Manusia di dalam hubungannya dengan sesama dan dengan alam semesta (*habl min al-nas wa habl min al-alam*) ini tidak mungkin melakukan sikap yang netral. Karena pada dasarnya manusia itu sudah mempunyai watak manusia seperti cinta, benci, simpati, hormat, antipati, dan lain sebagainya. Kecenderungan untuk cinta, benci, simpati, dan lainnya itu merupakan suatu sikap. Setiap sikap yang ada adalah konsekuensi dari suatu penilaian, apakah penilaian itu didasarkan atas asas-asas objektif rasional atau subjektif emosional belaka.¹⁸

2. Macam-Macam Nilai

¹⁷Jalaluddin dan Abdullah Idi. *Filsafat Pendidikan ...*, 134.

¹⁸ Ibid., 135-136.

Dalam kaitannya dengan derivasi atau penjabarannya maka nilai-nilai dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu nilai dasar, nilai instrumental dan nilai praktis.¹⁹ Penjabarannya sebagai berikut:

- a. Nilai dasar, walaupun nilai memiliki sifat abstrak artinya tidak dapat diamati melalui indra manusia, namun dalam realisasinya nilai berkaitan dengan tingkah laku atau segala aspek kehidupan manusia yang bersifat nyata (*praksis*) namun demikian setiap nilai memiliki nilai dasar (dalam bahasa ilmiahnya disebut dasar *ontologis*), yaitu merupakan hakikat, esensi, intisari atau makna yang terdalem dari nilai-nilai tersebut. Nilai dasar ini bersifat universal karena menyangkut hakikat kenyataan objektif segala sesuatu misalnya hakikat Tuhan, manusia atau segala sesuatu lainnya. Jika nilai dasar itu berkaitan dengan hakikat Tuhan, maka nilai tersebut bersifat mutlak karena hakikat Tuhan adalah kausa prima (sebab pertama), sehingga segala sesuatu diciptakan (berasal) dari Tuhan. Demikian juga jikalau nilai dasar itu berkaitan dengan hakikat manusia, maka nilai-nilai tersebut bersumber pada hakikat kodrat manusia, sehingga jikalau nilai-nilai dasar kemanusiaan itu dijabarkan dalam norma hukum maka diistilahkan sebagai hak dasar (hak asasi). Demikian juga, hakikat nilai dasar itu dapat berlandaskan pada hakikat sesuatu benda, kuantitas, kualitas, aksi, relasi, ruang maupun waktu. Demikianlah nilai dasar dapat juga disebut sebagai sumber norma yang pada gilirannya dijabarkan atau direalisasikan dalam suatu kehidupan yang bersifat praksis. Konsekuensinya walaupun dalam aspek praksis dapat berbeda-beda namun secara sistematis tidak dapat bertentangan dengan nilai dasar yang merupakan sumber penjabaran norma serta realisasi praksis tersebut.
- b. Nilai Instrumental, untuk dapat direalisasikan dalam suatu kehidupan praksis maka nilai dasar tersebut harus memiliki formulasi serta parameter yang jelas. Nilai

¹⁹ Kaelan. *Pendidikan Pancasila...*, 83.

instrumental inilah yang merupakan suatu pedoman yang dapat diukur dan dapat diarahkan. Bilamana nilai instrumental tersebut berkaitan dengan suatu organisasi ataupun Negara maka nilai-nilai instrumental itu merupakan suatu arahan, kebijaksanaan atau strategi yang bersumber pada nilai dasar. Sehingga dapat juga dikatakan bahwa nilai instrumental itu merupakan suatu eksplisitasi dari nilai dasar.

- c. Nilai Praksis, nilai praksis pada hakikatnya merupakan penjabaran lebih lanjut dari nilai instrumental dalam suatu kehidupan yang nyata. Sehingga nilai praksis ini merupakan perwujudan dan nilai instrumental itu. Dapat juga dimungkinkan berbeda-beda wujudnya, namun demikian tidak bisa menyimpang atau bahkan tidak dapat bertentangan.

Sehingga dapat dimengerti nilai dasar, nilai instrumental dan nilai praksis itu merupakan suatu system perwujudannya tidak boleh menyimpang dari system atau prinsip-prinsip nilai tersebut.²⁰ Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka nilai merupakan sesuatu yang ada hubungannya dengan subyek manusia. Sesuatu yang dianggap bernilai jika pribadi itu merasa sesuatu itu bernilai. Dengan demikian, lepas dari perbedaan nilai baik objektif maupun subjektif, tujuan adanya nilai ialah menuju kebaikan dan keluhuran manusia.

3. Bentuk dan Tingkat-Tingkat Nilai

Menurut Burbecher, nilai itu dibedakan dalam dua bagian, yaitu nilai intrinsik dan nilai instrumental. Nilai instrumental adalah nilai yang dianggap baik karena bernilai untuk yang lain. Selanjutnya, nilai intrinsik adalah yang dianggap baik, tidak untuk sesuatu yang lain, melainkan di dalam dirinya sendiri.

²⁰ Ibid., 83-84.

Sementara menurut aliran *realisme*, kualitas nilai tidak dapat ditentukan secara konseptual terlebih dahulu, melainkan tergantung dari apa atau bagaimana keadaannya bila dihayati oleh subjek tertentu dan bagaimana subjek tersebut. Namun, ada juga yang membedakan bentuk nilai itu berdasarkan pada bidang apa itu efektif dan berfungsi seperti nilai moral, nilai ekonomi, dan sebagainya.

Adapun tingkat perkembangan nilai, menurut Auguste Comte, itu terbagi menjadi tiga, yaitu tingkat teologis, tingkat metafisik, dan tingkat positif. Tingkat teologis adalah tingkat pertama, selanjutnya tingkat metafisik dan sebagai tingkat yang paling atas adalah apabila manusia telah menguasai pengetahuan eksakta yang berarti manusia itu telah mencapai tingkat positif. Pada umumnya masyarakat menganut pendapat bahwa hierarki tingkat-tingkat kebenaran, sebab kebenaran adalah nilai itu sendiri.²¹

Dari pemaparan di atas dapat dimengerti bahwa nilai berhubungan dengan diri sendiri serta orang lain. Nilai dapat dianggap baik karena bernilai untuk sesuatu yang lain, dan dianggap baik untuk diri sendiri. kemudian nilai bergantung dari apa atau bagaimana keadaannya bila dihayati oleh subjek tertentu dan bagaimana subjek tersebut.

B. Pendidikan Karakter

1. Pendidikan

Para ahli pendidikan mendefinisikan pendidikan sebagai berikut:

- 1) W.J.S. Poerwadarminta menjelaskan secara *linguistic*, sebagai kata benda, pendidikan berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.²²

²¹ Jalaluddin dan Abdullah, *Filsafat Pendidikan...*, 137-138.

²² Tatang S, *Ilmu Pendidikan...*, 13.

- 2) Istilah pendidikan dalam bahasa Inggris adalah *education*, berasal dari kata *to educate*, yaitu mengasuh, mendidik. Dalam *dictionary of education*, *education* adalah kumpulan semua proses yang memungkinkan seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku yang bernilai positif di dalam masyarakat. Istilah *education* juga bermakna proses sosial tatkala seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya lingkungan sosial) sehingga mereka dapat memiliki kemampuan sosial dan perkembangan individual secara optimal.
- 3) Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari.²³
- 4) Pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan sebagai aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dan lainnya, sehingga membentuk satu system yang saling memengaruhi.²⁴
- 5) Istilah pendidikan dalam bahasa Arab dikenal dengan terma yang beragam, yaitu *at-tarbiyah*, *at-ta'lim*, dan *at-ta'dib*. Kata *at-tarbiyah* sebangun dengan kata *ar-rabb*, *rabbayani*, *nurabbi*, *ribbiyyun*, dan *rabbani*. Apabila *at-tarbiyah* yang berarti *at-tanmiyah*, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Ibnu Abdillah Muhammad bin

²³ Ibid., 14.

²⁴ Tedi Priatna, *Reaktualisasi Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004), 27.

Ahmad Al-Anshari Al-Qurthubi mengartikan *ar-rabb* dengan pemilik, yang maha memperbaiki, yang maha pengatur, yang maha menambah, yang maha menunaikan. Adapun istilah *ta'lim* berasal dari kata *'allama* yang berarti proses transmisi ilmu pengetahuan pada jiwa individu tanpa adanya batasan dan ketentuan.

- 6) Konferensi Internasional Pendidikan Islam yang diselenggarakan oleh Universitas King Abdul Aziz di Jeddah pada tahun 1977 merekomendasikan bahwa pendidikan adalah keseluruhan pengertian yang terkandung dalam makna *ta'lim*, *ta'dib*, dan *tarbiyyah*.²⁵

Muhammad Naquib Al-Attas mengartikan *ta'lim* sebagai proses pengajaran tanpa pengenalan secara mendasar. Menurutnya, jika disamakan dengan istilah *tarbiyah*, *ta'lim* mempunyai makna pengenalan tempat segala sesuatu, sehingga maknanya lebih universal dari pada istilah *tarbiyah* sebab *tarbiyah* tidak meliputi segi pengetahuan dan hanya mengacu pada kondisi eksternal.²⁶

- 7) Ahmad Tafsir memaknai pendidikan sebagai bimbingan yang diberikan seseorang secara maksimal.
- 8) Ahmad D. Marimba mengartikan bahwa pendidikan adalah bimbingan jasmani dan rohani untuk membentuk kepribadian utama, membimbing keterampilan *jasmaniah* dan *rohaniah* sebagai perilaku konkret yang memberi manfaat pada kehidupan siswa di masyarakat.
- 9) Omar Muhammad Toumy As-Syaibany mengartikan pendidikan sebagai perubahan yang diinginkan dan diusahakan oleh proses pendidikan, baik pada tataran tingkah laku individu maupun pada tataran kehidupan sosial serta tataran relasi dengan alam sekitar, atau pengajaran sebagai aktivitas asasi dan proporsi diantara profesi-profesi dalam masyarakat. Pendidikan memfokuskan perubahan tingkah laku manusia yang

²⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan yang Islam* (Bandung: Dunia Ilmu, 1993), 28.

²⁶ Tedi Priatna, *Reaktualisasi Paradigma...*, 29.

konotasinya pada pendidikan etika. Disamping itu, pendidikan menekankan aspek produktivitas dan kreativitas manusia sehingga mereka bisa berperan serta berprofesi dalam kehidupan bermasyarakat.²⁷

Dari pengertian pendidikan tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan memiliki beberapa makna teoretis dan makna praktis, yaitu sebagai berikut: 1) Pendidikan berarti mengajarkan segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, baik terhadap ketajaman dan kelembutan hati nuraninya. 2) Pendidikan dapat berbasis pada kebudayaan masyarakat, nilai-nilai agama, serta visi dan misi lembaga pendidikan. 3) Pendidikan dapat berjalan, baik secara formal maupun informal.²⁸

2. Karakter

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan 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 estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak. Warsono dkk, mengutip Jack Corley dan Thomas Philip menyatakan: karakter merupakan sikap dan kebiasaan seseorang yang memungkinkan dan mempermudah tindakan moral.²⁹

²⁷ Tatang S, *Ilmu Pendidikan...*, 16

²⁸ *Ibid.*, 17.

²⁹ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 41-42.

Karakter dalam Islam lebih akrab disapa dengan akhlak, kepribadian serta watak seseorang yang dapat di lihat dari sikap, cara bicara dan berbuatya yang kesemuanya melekat dalam dirinya menjadi sebuah identitas dan karakter sehingga sulit bagi seseorang untuk memanipulasinya. Manusia akan tampil sebagaimana kebiasaan, budaya dan adat istiadat kesehariannya, sebab manusia merupakan anak kandung budaya, baik keluarga maupun masyarakatnya di samping anak kandung dari agama yang dipeluknya.³⁰

Menurut kamus bahasa Indonesia, karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.³¹ Dengan demikian karakter adalah nilai- nilai yang unik yang terpatri dalam diri dan terjawantahkan dalam perilaku.

Sehingga dapat dipahami karakter merupakan nilai-nilai yang khas, baik watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan dipergunakan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, berucap, dan bertingkah laku dalam kehidupan.

3. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Dalam pengertian yang sederhana pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswanya. Pendidikan karakter telah menjadi sebuah pergerakan pendidikan yang mendukung pengembangan social, pengembangan emosional, dan pengembangan etik para siswa. Pendidikan karakter menurut Burke semata-mata

³⁰ Johansyah, "Pendidikan Karakter Dalam Islam; Kajian dari Aspek Metodologis." *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, Volume XI, No. 1, (Agustus, 2011), 89-90.

³¹ Dendy Sugono, et al., *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 682.

merupakan bagian dari pembelajaran yang baik dan merupakan bagian yang fundamental dari pendidikan yang baik.³²

Dalam *grand desain* pendidikan karakter³³, pendidikan karakter merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan pendidikan (sekolah), lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Nilai-nilai luhur ini berasal dari teori pendidikan, psikologi pendidikan, nilai-nilai sosial budaya, ajaran agama, Pancasila dan UUD 1945, dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, serta pengalaman terbaik dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur ini juga perlu didukung oleh komitmen dan kebijakan pemangku kepentingan serta pihak-pihak terkait lainnya termasuk dukungan sarana prasarana yang diperlukan.

Menurut Dony Kusuma, pendidikan karakter merupakan dinamika pengembangan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri manusia untuk mengadakan internalisasi nilai-nilai sehingga menghasilkan disposisi aktif, stabil dalam diri individu. Dinamika ini membuat pertumbuhan individu menjadi semakin utuh. Unsur-unsur ini menjadi dimensi yang menjiwai proses formasi setiap individu.³⁴

Pendidikan karakter sendiri erat kaitannya dengan penanaman akhlak, dalam kaitannya dengan pendidikan akhlak, terlihat bahwa pendidikan karakter mempunyai orientasi yang sama, yaitu pembentukan karakter. Perbedaannya bahwa pendidikan akhlak terkesan timur dan islam, sedangkan pendidikan karakter terkesan barat dan sekuler, bukan alasan untuk dipertanyakan. Akhlak diartikan sebagai ilmu tata krama, ilmu yang berusaha mengenal tingkah laku manusia, kemudian memberi nilai kepada perbuatan baik atau buruk sesuai dengan norma-norma dan tata asusila. Dengan

³² Muchlas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter...*, 43.

³³ Oos M. Anwas, "Televisi Mendidik Karakter Bangsa: Harapan dan Tantangan," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.16, Edisi Khusus III, (Oktober, 2010), 258.

³⁴ Dony Kusuma, *Pendidikan Karakter* (Jakarta: Grasindo, 2004), 104.

demikian, dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang mendasar antara akhlak dan karakter/ budi pekerti. Keduanya bisa dikatakan sama, kendati pun tidak dipungkiri ada sebagian pemikir yang tidak sependapat dengan mempersamakan kedua istilah tersebut.³⁵

Pendidikan karakter dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berpikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan TuhanNya, diri sendiri, antar sesama, dan lingkungannya. Nilai-nilai luhur tersebut antara lain: kejujuran, kemandirian, sopan santun, kemuliaan social, kecerdasan berpikir termasuk penasaran akan intelektual, dan berpikir logis. Oleh karena itu, penanaman pendidikan karakter perlu proses, contoh teladan, dan pembiasaan atau pembudayaan dalam lingkungan peserta didik dalam lingkungan sekolah, keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan media massa.³⁶

Sehingga pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warga Negara yang religious, nasionalis, produktif dan kreatif.³⁷

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter secara terperinci memiliki lima tujuan. *Pertama*, mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga Negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa. *Kedua*, mengembangkan kebiasaan

³⁵ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kharisma Putra Utara, 2011), 65-69.

³⁶ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 17.

³⁷ Sri Judiani, "Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, Edisi Khusus III, (Oktober, 2010), 282.

dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religious. *Ketiga*, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. *Keempat*, mengembangkan kemampuan peserta didik menjai manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan. *Kelima*, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignit*).³⁸

Jadi tujuan pendidikan karakter yang diajarkan kepada peserta didik adalah suatu upaya untuk membentuk individu dengan moral yang sempurna untuk kehidupan mereka sendiri. Serta untuk membentuk kepribadian yang bermartabat dan tangguh sesuai dengan identitas bangsa Indonesia.

c. Permainan dalam Pendidikan Karakter

Hampir setiap anak menyukai *game* atau permainan, apapun bentuk dari permainan itu. Mulai dari *game* yang sifatnya sederhana sampai *game* yang modern sekalipun. *Game* atau permainan adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. *Game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari *game*. Menurut Yuliandi Kusuma, *game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab nilai

³⁸ Said Hamid Hasan, et al., "Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa", *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa* (2010), 7.

anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.³⁹

Pada dasarnya, dunia anak adalah dunia bermain. Bahkan bermain lebih penting dari pada belajar, sehingga pada masa anak-anak mereka dikenalkan belajar melalui permainan.⁴⁰ Melalui bermain, pendidikan karakter dapat ditanamkan kepada anak. Karena bermain adalah pekerjaan anak-anak dan ini berkontribusi kepada semua aspek perkembangan. Selain menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan ototnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya, dan mendapatkan keterampilan baru. Melalui bermain, mereka mencoba untuk bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, memperoleh pengertian dari pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia sosial. Siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreaitifitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa. Permainan dapat digunakan sebagai media literasi untuk siswa agar lebih melek huruf dan angka. Melalui bermain, anak berpeluang melakukan aktivitas bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Anak juga dapat mempelajari tentang diri sendiri dan individu lain.

Pakar dalam bidang perkembangan anak percaya bahwa bermain adalah cara terbaik bagi anak mempelajari konsep dan kemahiran yang kemudian akan digunakan untuk mempelajari perkara-perkara baru pada masa akan datang. Bermain dapat merangsang fungsi-fungsi otak dan domain pembelajaran berintegrasi antara satu sama lain.⁴¹

³⁹ Devita Ramadhani Dirga, "Perbedaan Hasil Pendidikan Karakter pada Siswa yang Sering Bermain Game dan Jarang Bermain Game," (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2020), 28-29.

⁴⁰ Evi Muafiah, et al., "Pengasuhan Anak Usia Dini Berperspektif Gender Dalam Hubungannya Terhadap Pemilihan Permainan Dan Aktivitas Keagamaan untuk Anak", *Jurnal Palastren*, Vol. 12 No. 1, (1 Juni 2019), 15.

⁴¹ Siti Anafiah dan Ardian Arief, "Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bahasa pada Siswa SD Kota Yogyakarta." (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa), 2-3.

Jadi dapat dipahami pendidikan karakter dapat ditanamkan kepada anak melalui media permainan. Permainan ini sangat berkontribusi pada masa tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak berpeluang melakukan aktivitas bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Anak juga dapat mempelajari tentang diri sendiri dan individu lain.

d. Nilai-Nilai dalam pendidikan karakter

Pendidikan karakter mengemban misi untuk mengembangkan watak- watak dasar yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik. Penghargaan (respect) dan tanggung jawab (responsibility) merupakan dua nilai moral pokok yang harus diajarkan oleh sekolah. Nilai-nilai moral yang lain adalah kejujuran, keadilan, toleransi, kebijaksanaan, kedisiplinan diri, suka menolong, rasa kasihan, kerja sama, keteguhan hati, dan sekumpulan nilai-nilai demokrasi.⁴²

Ada 18 nilai karakter yang akan digunakan untuk membangun karakter bangsa melalui pendidikan yang dirumuskan oleh Kemendiknas yaitu sebagai berikut:⁴³

- 1) Religius, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan), serta hidup rukun dan berdampingan
- 2) Jujur, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan dan perbuatan (mengetahui yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya
- 3) Toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat dan

⁴² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter..*, 72.

⁴³ *Ibid.*, 74.

lain-lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut

- 4) Displin, yakni kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku
- 5) Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan dan lain sebagainya dengan sebaik-baiknya
- 6) Kreatif, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi, dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya
- 7) Mandiri, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Akan tetapi, hal ini bukan berarti tidak boleh kerja sama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain
- 8) Demokratis, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain
- 9) Rasa ingin tahu, yakni cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar dan dipelajari secara lebih mendalam
- 10) Semangat kebangsaan atau nasionalisme, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan
- 11) Cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, budaya, ekonomi, politik, dan

lain sebagainya sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri

- 12) Menghargai prestasi, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain serta mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat prestasi lebih tinggi
- 13) Komunikatif, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik
- 14) Cinta damai, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu
- 15) Gemar membaca, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran dan lain sebagainya sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya
- 16) Peduli lingkungan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar
- 17) Peduli sosial, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya
- 18) Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, Negara, maupun agama.⁴⁴

Dari 18 nilai pendidikan karakter yang telah dipaparkan di atas, dapat dimengerti bahwa pendidikan karakter bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Serta karakter yang dimiliki manusia bersifat *fleksibel* atau *luwes* serta bisa dirubah atau dibentuk, perubahan ini tergantung bagaimana proses interaksi

⁴⁴ Binti Maunah. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa," *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun V, Nomor 1 (April, 2015), 92.

antara potensi dan sifat alami yang dimiliki manusia dengan kondisi lingkungannya, sosial budaya, pendidikan, dan alam.

Sekolah dan guru dapat menambahkan ataupun mengurangi nilai-nilai tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang dilayani sekolah dan hakikat materi SK/KD dan materi bahasan suatu mata pelajaran. Meskipun demikian, ada lima nilai yang diharapkan menjadi nilai minimal yang dikembangkan di setiap sekolah, yaitu nyaman, jujur, peduli, cerdas, dan tangguh/kerja keras.⁴⁵

e. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keberhasilan Pendidikan Karakter

Ada sejumlah faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan atau kegagalan dalam proses pendidikan karakter, yakni:

1) Faktor Intern

a) *Insting* (naluri)

Insting merupakan seperangkat tabiat yang dibawa manusia sejak lahir. Para psikolog menjelaskan bahwa insting (naluri) berfungsi sebagai motivator penggerak yang mendorong lahirnya tingkah laku antara lain:

- (1) Naluri makan (*nutritive insting*). Begitu manusia lahir telah membawa suatu hasrat makan tanpa didorong oleh orang lain. Buktinya begitu bayi lahir ia dapat mencari tetek ibunya dan menghisap air susu tanpa diajari lagi.
- (2) Naluri berjodoh (*seksual insting*), yang dapat ditandai dengan laki-laki ingin berjodoh dengan wanita dan wanita ingin berjodoh dengan laki-laki.

⁴⁵ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 76.

- (3) Naluri keibu-bapakan (*peternal instinct*), yang ditandai dengan tabiat kecintaan orang tua kepada anaknya dan sebaliknya kecintaan kepada orangtuanya. Jika seorang ibu tahan menderita dalam mengasuh bayinya, kelakuannya itu didorong oleh naluri tersebut.
- (4) Naluri berjuang (*combative instinct*), yang ditandai dengan tabiat manusia yang cenderung mempertahankan diri dari gangguan dan tantangan. Jika seseorang diserang oleh musuhnya, maka dia akan membela diri.
- (5) Naluri berTuhan, yang ditandai dengan tabiat manusia mencari dan merindukan penciptanya yang mengatur dan memberikan rahmat kepadanya.⁴⁶

b) Adat/kebiasaan

Adat/kebiasaan adalah setiap tindakan dan perbuatan seseorang yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama sehingga menjadi kebiasaan, seperti berpakaian, makan, tidur, dan olahraga. Adapun ketentuan sifat-sifat adat kebiasaan adalah mudah diperbuat dan menghemat waktu serta perhatian.

Hal ini dapat dilihat ketika orang baru belajar naik sepeda yang sering jatuh. Namun, dengan latihan berulang-ulang, akhirnya dia dapat naik sepeda dengan baik. Karena sudah menjadi kebiasaan, naik sepeda dilakukannya dengan mudah. Dan pada perkembangan selanjutnya suatu perbuatan yang dilakukan berulang-ulang dan telah menjadi kebiasaan, akan dikerjakan dalam waktu singkat, menghemat waktu dan perhatian, akan menghasilkan tulisan yang banyak.⁴⁷

c) Keturunan

⁴⁶ Ibid., 177-179.

⁴⁷ Ibid., 179-180.

Yang ikut memengaruhi berhasil atau gagalnya pendidikan karakter adalah keturunan (*wirotsah/heredity*). Secara langsung atau tidak langsung keturunan sangat memengaruhi pembentukan karakter atau sikap seseorang. Adapun sifat yang diturunkan orang tua terhadap anaknya itu bukan sifat yang tumbuh dengan matang karena pengaruh lingkungan, adat, dan pendidikan melainkan sifat-sifat bawaan (persediaan) sejak lahir.

Sifat-sifat yang biasa diturunkan tersebut pada garis besarnya ada dua macam, yaitu:

- (1) Sifat-sifat jasmaniah, yakni sifat kekuatan dan kelemahan otot dan urat saraf orang tua dapat diwariskan kepada anak-anaknya. Orangtua yang kekar ototnya, kemungkinan mewariskan kekekarannya itu kepada anak cucunya, misalnya pada orang-orang Negro yang kuat fisiknya.
- (2) Sifat-sifat rohaniah, yakni lemah atau kuatnya suatu naluri dapat diturunkan pula oleh orangtua yang kelak memengaruhi tingkah laku anak cucunya. Sebagaimana dimaklumi bahwa setiap manusia mempunyai naluri (*insting*), tetapi kekuatan naluri itu berbeda-beda. Ada orang yang *combative* instingnya demikian kuatnya, sehingga dia menjadi pemberani dan pahlawan yang gagah perkasa. Demikian juga dalam kecerdasan, kesabaran (*ketahanan mental*), keuletan dan sifat-sifat mental lainnya dapat diturunkan dari ayah kepada anaknya atau dari nenek kepada cucunya.⁴⁸

2) Faktor Ekstern

a) Lingkungan (*milieu*)

⁴⁸ Ibid., 181-182.

Salah satu aspek yang turut memberikan saham dalam terbentuknya corak sikap dan tingkah laku seseorang adalah lingkungan dimanapun berada. *Milieu* ada dua macam yaitu:

(1) Lingkungan alam

Alam yang melingkupi manusia merupakan faktor yang memengaruhi dalam menentukan tingkah laku seseorang. Lingkungan alam ini dapat mematahkan atau mematangkan pertumbuhan bakat yang dibawa seseorang. Jika kondisi alamnya jelek, hal itu merupakan perintang dalam mematangkan bakat seseorang, sehingga hanya mampu berbuat lebih mudah dalam menyalurkan persediaan yang dibawanya lahir dapat turut menentukan. Dengan kata lain, kondisi alam ini ikut mencetak akhlak manusia yang dipangkunya.

(2) Lingkungan pergaulan

Manusia hidup selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Itulah sebabnya manusia harus bergaul. Oleh karena itu, dalam pergaulan akan saling memengaruhi dalam pikiran, sifat, dan tingkah laku. Lingkungan pergaulan ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu: lingkungan dalam rumah tangga, lingkungan sekolah, lingkungan pekerjaan, lingkungan organisasi jamaah, lingkungan kehidupan ekonomi, lingkungan pergaulan yang bersifat umum dan bebas.⁴⁹

b) Keluarga

Pada keluarga inti, peranan utama pendidikan karakter terletak pada ayah-ibu. Philips menyarankan bahwa keluarga hendaknya menjadi sekolah untuk kasih sayang (*school of love*), atau tempat belajar yang penuh cinta sejati dan

⁴⁹ Ibid., 182-184.

kasih sayang. Ada tiga peran utama yang dapat dilakukan ayah-ibu dalam mengembangkan karakter anak. *Pertama*, berkewajiban menciptakan suasana yang hangat dan tenteram. Tanpa ketentraman, akan sukar bagi anak untuk belajar apa pun dan anak akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan jiwanya. Ketegangan atau ketakutan adalah wadah yang buruk bagi perkembangan karakter anak. *Kedua*, menjadi panutan yang positif bagi anak sebab anak belajar terbanyak dari apa yang dilihatnya, bukan dari apa yang didengarnya. Karakter orang tua yang diperlihatkan melalui perilaku nyata merupakan bahan pelajaran yang akan diserap anak. *Ketiga*, mendidik anak artinya mengajarkan karakter yang baik dan mendisiplinkan anak agar berperilaku sesuai dengan apa yang telah diajarkannya.⁵⁰

c) Media Massa

Upaya lembaga pendidikan dalam mendidik karakter peserta didik juga memerlukan dukungan dari institusi media massa seperti televisi, internet, tabloid, koran, dan majalah. Media televisi sebagai media massa yang paling populer dan digemari oleh lapisan masyarakat, termasuk anak-anak dan remaja. Penelitian membuktikan bahwa media televisi merupakan kekuatan yang besar bagi kepentingan yang dominan dalam masyarakat. McQuel dan Windahl menjelaskan model psikologi *comstoc* tentang efek televisi terhadap orang perorangan. Ditegaskannya bahwa media televisi tidak hanya mengajarkan tingkah laku, tetapi juga tindakan sebagai stimulus untuk membangkitkan tingkah laku yang dipelajari dari sumber-sumber lain. Ini menunjukkan bahwa media televisi memiliki kekuatan yang ampuh bagi pemirsanya. Menurut Perin, televisi memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan

⁵⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 143-145.

dengan media lainnya. Ia memerankan peran utama dalam kehidupan, ia juga merupakan sumber informasi yang utama (*a prime source of news*).⁵¹

Jadi dapat dipahami dalam pendidikan karakter ada sejumlah faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan dan kegagalan prosesnya. Faktor-faktor tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari *insting* (naluri), adat kebiasaan, dan keturunan. Kemudian faktor eksternal yang memengaruhi keberhasilan dan kegagalan pendidikan karakter adalah faktor *milieu* (lingkungan), keluarga, dan media massa.

BAB III

NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL

HOMPIMPA

A. Permainan Tradisional *Hompimpa*

1. Pengertian Permainan Tradisional *Hompimpa*

Permainan tradisional *hompimpa* berasal dari beberapa suku kata, yakni “permainan, tradisional, dan *hompimpa*”. “Permainan” berasal dari kata “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam kamus Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.⁵² “Tradisional” dalam kamus Bahasa Indonesia adalah tradisi (adat) atau upacara.⁵³ “*Hompimpa*” adalah salah satu permainan yang ada di Nusantara.

⁵¹ Ibid., 173-174.

⁵² Dendy Sugono, et al., *Kamus Bahasa Indonesia...*, 968.

⁵³ Ibid., 1727.

Dari pengertian secara harfiah diatas, maka dapat dipahami bahwa Permainan tradisional adalah salah satu genre atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.⁵⁴

Permainan tradisional *hompimpa* sendiri menurut Novi Mulyani, “permainan tradisional *hompimpa* merupakan sebuah cara untuk menentukan orang yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan”. Permainan tradisional *hompimpa* dilakukan sebelum bermain dan biasanya dilakukan jika jumlah pemain lebih dari dua orang. Permainan tradisional *hompimpa* hanya bisa memilih dua kemungkinan yaitu tertutup dan terbuka atau iya dan tidak. Tidak ada alat khusus untuk bermain *hompimpa* ini.⁵⁵

Hompimpa atau *gambreg* adalah salah satu permainan tradisional Nusantara. Dalam budaya Jawa, permainan tradisional *hompimpa* dilakukan sembari mengucapkan kalimat “*Hompimpa alaium gambreg*”. Dalam budaya Betawi, permainan tradisional *hompimpa* diucapkan dengan kalimat “*Hompimpa alaium gambreg, Mpok Ipah pakai*

⁵⁴ Ifa H. Misbach, “Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa,” (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2006), 5-6.

⁵⁵ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 169.

baju rombeng”. Karenanya, permainan tradisional *hompimpa* sering disebut juga dengan permainan *gambren*.⁵⁶

Didalam jurnal Kaulinan Barudak Sunda Sebagai Manifestasi Pemertahanan Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung, permainan tradisional *hompimpa* merupakan salah satu nyanyian yang ada dalam permainan tradisional Sunda. Permainan ini banyak diadaptasi oleh anak-anak di berbagai daerah di Indonesia yang secara khusus ada pada masyarakat Sunda. Jenis nyanyian ini ada juga pada budaya masyarakat Betawi dengan lirik “*hompimpa alaium gambren, Mpok Ijah pake baju rombeng!*”. Pada masyarakat Sunda, hampir seluruh permainan tradisional Sunda diawali dengan permainan tradisional *hompimpa*. Lagu *hompimpah* dinyanyikan bersama-sama oleh anak-anak yang hendak bermain. Kemudian mereka melakukan gerakan menggoyang-goyangkan tangan. Ketika sampai pada bagian *gambren*, setiap anak akan menyimpan tangan mereka, ada yang menyimpan telapak tangan, ada pula yang menyimpan punggung tangan. Hasil dari permainan ini adalah mencari anak yang berbeda dari yang lainnya. Apabila masih belum didapatkan satu anak yang berbeda, mereka akan terus melakukan *gambren*. Permainan ini sering digunakan untuk mencari kelompok atau dalam beberapa permainan seperti petak umpet atau *hing-hongan* (dalam bahasa Sunda) untuk mencari siapa yang akan menjaga gawang atau emeng “kucing”.⁵⁷

Secara keseluruhan, *gambren* dapat dipahami sebagai bentuk ajakan untuk bermain. *Gambren* biasa dilakukan berulang-ulang untuk menentukan siapa yang akan menjadi emeng “kucing” atau penjaga. Dalam jenis permainan berkelompok, *gambren* akan dilakukan untuk menentukan siapa akan masuk ke dalam kelompok mana. Misalnya, permainan akan dibagi menjadi dua kelompok, siapa yang meletakkan telapak

⁵⁶ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 3.

⁵⁷ Wagiyati dan Nani Darmayanti, “Kaulinan Barudak Sunda..”, 209.

tangan pada saat *gambreng* akan menjadi satu kelompok, begitu juga siapa saja yang meletakkan punggung tangan akan satu kelompok yang lain yang akan menjadi lawan kelompok yang pertama. Begitu seterusnya, permainan ini berlangsung sampai menghasilkan kelompok yang diinginkan untuk selanjutnya digunakan dalam permainan yang lain.

”*Hompimpah alaihum gambreng, mak ijah make baju gomreng*”, merupakan lirik pada nyanyian permainan tradisional *hompimpa* yang dilantunkan secara berulang selama permainan berlangsung. Secara etnomatematika, *hompimpah alaihum gambreng* merupakan salah satu cara tradisional untuk belajar berhitung yang berkenaan dengan memanfaatkan peluang. Secara semantis, lirik lagu tersebut bermakna “dari Tuhan kembali ke Tuhan, ayo bermain!” Kata *Hom* memiliki makna Tuhan dan *gambreng* memiliki makna ajakan untuk bermain atau lebih kepada pengingat untuk bersiap-siap. Jika dikaji secara lebih mendalam, makna dari lirik lagu permainan tradisional *hompimpa* memiliki makna yang berkaitan erat dengan makna dan filosofi kehidupan manusia.⁵⁸ Kita dapat memahami lirik permainan tersebut sebagai pengingat bahwa manusia itu berasal dari Tuhan dan akan kembali kepada Tuhan apabila sudah meninggal dunia. Tujuan filosofi dari permainan ini adalah agar mereka selalu ingat posisi mereka sebagai manusia yang fana dan mereka jangan terlalu terlena dalam kesenangan.

Lirik nyanyian dalam permainan tradisional *hompimpa* seluruhnya diungkapkan dalam bahasa Sunda tanpa ada gejala campur kode dan alih kode dengan bahasa lainnya. Penggunaan bahasa Sunda dalam tuturan yang ada pada bagian lirik permainan tersebut telah menampilkan adanya loyalitas berbahasa yang ditampilkan dalam permainan tersebut. Dalam kaitannya dengan *sosiolinguistik*, realitas *lingual* yang ditampilkan dalam kaulinan barudak Sunda *hompimpah* di Kabupaten Bandung dengan menggunakan

⁵⁸ Ibid., 209-210.

bahasa Sunda sebagai ekspresi lingualnya telah menampilkan adanya sikap bahasa yang positif. Sikap bahasa yang ditampilkan oleh suatu penutur atau kelompok tutur suatu bahasa tertentu akan menjadi faktor penentu gejala pemertahanan bahasa dan pergeseran bahasa.⁵⁹

Dari paparan di atas dapat dimengerti bahwa permainan tradisional *hompimpa* adalah salah satu wujud *folklor* dari permainan tradisional yang ada di Indonesia yang beredar secara lisan dan diwariskan secara turun temurun, kemudian dipakai atau dimainkan oleh anak-anak untuk menentukan siapa yang menang atau kalah dengan menggunakan telapak tangan, dengan minimal peserta dari permainan ini adalah 3 anak.

2. Urgensi Bermain bagi Anak Dalam Masa Tumbuh dan Perkembangan

Pada masa bayi perkembangan bermain menjadi faktor pendukung perkembangan fisik, motorik dan mental bagi anak. Pada masa bayi bermain menjadi kesenangan untuk bermain perangsang motorik bagi bayi untuk proses perkembangan penginderaan pada bayi itu sendiri. Bermain pada masa ini juga memberikan belajar dengan 2 hasil yaitu sebagai pemecahan masalah dan kreativitas. Sumbangan lain menjadi informasi bagi bayi dengan lingkungannya⁶⁰. Informasi tersebut menjadi dasar bahwa pentingnya bermain bagi anak memengaruhi proses belajar untuk dirinya beradaptasi dengan lingkungannya.

Pada masa kanak-kanak bermain menjadi identik dengan proses belajar, bahkan menganggap bahwa dunia adalah permainan. Menurut Bruner dikutip dari Hurlock mengatakan bahwa bermain masa kanak-kanak adalah kegiatan yang serius yang

⁵⁹ Ibid., 210.

⁶⁰ Elfi Yuliani Rochmah, *Psikologi Perkembangan (Sepanjang Rentang Hidup)*, (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2014), 123.

merupakan bagian penting dalam perkembangan anak. Bermain merupakan improvisasi dan kombinasi, sarana pertama dari sistem peraturan melalui makna kendali-kendali budaya menggantikan sifat anak yang dikuasai oleh dorongan kekanak-kanakan⁶¹. Sehingga pada masa ini bermain anak menjadi sarana anak untuk membentuk sifat dari adanya budaya bermain anak untuk menubuhkembangkan karakter anak sesuai dengan lingkungan dan budaya bermain anak.

Perkembangan bermain terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Penjelajahan (*Explotory Stage*)

Ciri khas dari tahapan ini adalah kegiatan menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya lalu anak mengamati. Tahapan ini juga mengartikan masa belajar anak untuk mengetahui lingkungannya.

b. Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Pada tahap ini anak menganggap bahwa mainan layaknya manusia pada umumnya dapat makan, berbicara dan lainnya. Anak mengartikan bahwa mainan adalah teman dan senang untuk mengoleksinya.

c. Tahap Bermain (*Play Stage*)

Tahap ini anak bermain dengan mainan lama-kelamaan mainan tersebut berganti menjadi games, olahraga, dan permainan orang dewasa pada masa sekolah. Anak mulai berkembang dengan mainan menjadi barang sesuai lingkungan nyata sebagai proses perkembangan.

d. Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

⁶¹ Ibid., 147.

Tahap ini anak mulai berkurang minatnya dalam bermain karena memasuki masa pubertas. Ia lebih sering menghabiskan waktunya untuk melamun untuk memikirkan pengamatan yang dialami selama beberapa tahap di atasnya.

Sehingga dapat dipahami bahwa pada masa bermain anak menjadi sarana bagi anak untuk membentuk sifat serta menumbuhkembangkan karakter sesuai dengan lingkungan dan budaya bermain anak.

3. Teknik Permainan Tradisional Hompimpa

Hompimpa atau *gambreng* adalah permainan yang dilakukan untuk mengawali berbagai permainan lainnya.⁶² Permainan tradisional *hompimpa* diucapkan sambil meletakkan tangan saling berhimpitan. Masing-masing anak akan membalikkan tangan mereka menjadi telapak tangan yang putih atau tidak membalikkannya. Warna mana antara telapak tangan dan belakang tangan yang paling sedikit, dialah yang menjadi pemenang.

Cara bermain dalam permainan tradisional *hompimpa* adalah sebagai berikut:

- a. Permainan tradisional *hompimpa* biasanya dilakukan sambil berdiri, membuat lingkaran dengan teman dan menampung semua tangan. Mereka secara serentak mengucapkan “*hompimpa alaihum gambreng*”. Masing-masing anak memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.
- b. Pemenang adalah peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para peserta lainnya. Ketika peserta lainnya sudah menang, peserta yang kalah ditentukan oleh dua peserta yang tersisa dengan melakukan suten.

⁶² Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara...*, 3.

- c. Permainan tradisional *hompimpa* digunakan oleh anak-anak untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan. Sewaktu bermain petak umpet misalnya, anak yang kalah mendapat giliran sebagai penjaga.⁶³

Didalam penelitian yang dilakukan Rubaiyah permainan tradisional *hompimpa* atau *hompimpah* harus memenuhi langkah-langkahnya yaitu:

- a. Permainan tradisional *hompimpa* digunakan oleh anak-anak untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan
- b. Dimainkan minimal tiga peserta
- c. Cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh
- d. Secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata *hom-pim-pa*
- e. Ketika mengucapkan suku kata terakhir (*pa*), masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.
- f. Dalam permainan tradisional *hompimpa* dilakukan dengan lagu ber lirik "*Hompimpa alaium gambeng. Mpok Ipah pakai baju rombeng.*"
- g. Pemenang adalah peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para peserta lainnya.
- h. Ketika peserta lainnya sudah menang, peserta yang kalah ditentukan oleh dua peserta yang tersisa dengan melakukan suten.⁶⁴

Permainan tradisional *hompimpa* memiliki aturan, yaitu pemain harus cepat dan serentak. Jika ada yang terlambat atau terlalu cepat, permainan harus diulang kembali.

⁶³ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 170-171.

⁶⁴ Rubaiyah, "Peningkatan Prestasi Belajar...", 1101.

Ketika tangan diangkat ke atas untuk dibalik atau tidak, para pemain akan mengucapkan “*hompimpa alaium gambreng*”. Permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua orang.⁶⁵

Jika yang bermain hanya dua orang, masing-masing pemain akan mengeluarkan jari kelingking, telunjuk, atau ibu jari, sesuai keinginan. Hal ini juga dilakukan secara serentak agar tidak ada kecurangan. Jika jari telunjuk bertemu ibu jari, yang menang adalah ibu jari. Jika ibu jari bertemu dengan kelingking, yang menang adalah kelingking. Jika telunjuk berjumpa dengan kelingking, yang menang adalah telunjuk. Jika telunjuk bertemu telunjuk, permainan dianggap seri dan harus diulang kembali. Demikian juga jika kelingking bertemu kelingking atau ibu jari bertemu ibu jari.⁶⁶

Tujuan permainan ini adalah agar para pemain dapat dengan mudah menentukan siapa yang akan menjadi pemain pertama dalam suatu permainan. Dengan kata lain, permainan tradisional *hompimpa* dilakukan untuk memilih starter atau pemain pertama.⁶⁷

Jadi dapat dimengerti permainan tradisional *hompimpa* ini dilakukan dengan peserta minimal tiga anak, cara untuk menentukan peserta yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan. Permainan tradisional *hompimpa* hanya bisa memilih dua kemungkinan yaitu tertutup dan terbuka atau iya dan tidak. Ketika peserta lainnya sudah menang, peserta yang kalah ditentukan oleh dua peserta yang tersisa dengan melakukan suten.

4. Peran Permainan Tradisional *Hompimpa*

⁶⁵ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara...*, 4.

⁶⁶ *Ibid.*, 4.

⁶⁷ *Ibid.*, 5.

Misbach dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- a. Aspek motorik, yakni melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif, yakni mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi, yakni katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- d. Aspek bahasa, yakni pemahaman konsep-konsep nilai
- e. Aspek sosial, yakni menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- f. Aspek spiritual, yakni menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*)
- g. Aspek ekologis, yakni memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
- h. Aspek nilai-nilai/moral, yakni menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.⁶⁸

Apa yang dilakukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional dapat dikategorikan dalam *experiential learning*. Sejalan dengan metode *experiential learning*, terdapat pendekatan pembelajaran informal yang juga sejalan dengan peran permainan tradisional, yaitu bentuk pembelajaran *outdoor education*. Yang menjadi penekanan dalam *outdoor education*, bagaimana relasi antara manusia dengan sumber-sumber alam yang ada. Simon Priest, menyatakan *outdoor education* merupakan suatu

⁶⁸ Ifa H. Misbach, "Peran Permainan Tradisional yang..", 7.

metode “*learning by doing*”, yaitu suatu situasi belajar dimana pesertanya akan memperoleh pengalaman lebih untuk mengembangkan keterampilan diri maupun keterampilan sosial. Sasaran utama yang dipelajari dalam *outdoor education* adalah pada relasi. Yang dimaksud dengan relasi disini, tidak hanya sebatas relasi dengan sumber-sumber alam, tetapi juga berkaitan dengan relasi antara manusia dan lingkungan sosialnya.⁶⁹

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa permainan tradisional *hompimpa* sangat erat dengan nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional *hompimpa* juga merupakan permainan yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Selain itu permainan ini juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial, mengembangkan imajinasi, mengembangkan kognisi, bahasa, dan motorik kasar serta halus. Kemudian dapat dimengerti bahwa apa yang dilakukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional *hompimpa* dapat dikategorikan dalam *experiential learning*. Kemudian permainan tradisional *hompimpa* ini juga merupakan bentuk pembelajaran *outdoor education*, dengan menggunakan metode “*learning by doing*”, yaitu suatu situasi belajar dimana pesertanya akan memperoleh pengalaman lebih untuk mengembangkan keterampilan diri maupun keterampilan sosial.

5. Jenis Permainan yang Dilakukan Setelah Permainan Tradisional *Hompimpa*

Berikut beberapa jenis permainan yang cara memainkannya dimulai dengan permainan tradisional *hompimpa*, antara lain:

a. Petak Umpet

Petak umpet adalah sejenis permainan “cari dan sembunyi” yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya berada di luar ruangan. Permainan

⁶⁹ Ibid., 7.

selesai setelah semua teman ditemukan. Dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi penjaga berikutnya.⁷⁰ Tidak ada alat khusus dalam permainan ini, alat untuk menjadi benteng biasanya berupa pohon, tembok, dan lainnya. Pemain biasanya berjumlah tidak lebih dari 10, dan minimal pemain dalam permainan ini dilakukan oleh 2 atau 3 orang.

Berikut cara bermain permainan tradisional petak umpet, antara lain:

- 1) Dimulai dengan *hompimpa* untuk menentukan siapa yang menjadi kucing. Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata sambil berhitung sampai 10, 20, atau sesuai kesepakatan. Setelah teman-temannya bersembunyi mulailah si kucing mencari temannya.
- 2) Dalam permainan ini, konsentrasi si kucing terpecah menjadi dua. Ia harus mencari temannya yang bersembunyi dan harus menjaga benteng.
- 3) Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju benteng begitu juga dengan anak yang ketahuan. Bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka tahap selanjutnya ia tidak akan jaga.
- 4) Permainan selesai setelah semua teman ditemukan.⁷¹

b. Kelereng

Permainan kelereng sering juga disebut dengan permainan gundu atau guli. Di daerah Jawa, permainan ini disebut bermain nekeran, di Palembang disebut ekar, dan di Banjar disebut kleker.⁷² Berikut beberapa bentuk yang umum dilakukan anak-anak.

⁷⁰ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 60.

⁷¹ Ibid., 61-65.

⁷² Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 17

- 1) Kelereng anak panah. Disepakati dulu bersama teman, berapa jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan, misalnya, masing-masing tiga kelereng. Buatlah garis anak panah di tempat bermain. Letakkan kelereng pada garis anak panah secara beraturan. Buat garis batas sejauh tiga meter dari gambar anak panah. Semua pemain diharuskan melempar satu kelereng dengan kelereng gacok. Orang yang lebih dulu melempar adalah yang memiliki kelereng paling jauh saat lemparan pertama. Pemain yang berhasil mengenai sebuah kelereng, dia akan mendapat semua kelereng yang dijejer di garis.
- 2) Kelereng lingkaran. Buatlah sebuah lingkaran. Letakkan semua kelereng taruhan dalam lingkaran. Lakukan hompimpa untuk mencari siapa yang akan jadi pemain pertama dan selanjutnya. Pemain pertama membidik kelereng dari luar lingkaran. Kelereng hasil bidikan yang keluar dari lingkaran akan menjadi milik pemain. Syaratnya kelereng pemukulnya tidak berhenti dalam lingkaran.
- 3) Kelereng kubah. Peraturannya sama dengan permainan kelereng lingkaran, tetapi permainan ini dibuat dalam bentuk gambar kubah. Kelereng diletakkan secara menyebar. Setiap pemain mendapat giliran memukul kelereng tersebut. Kelereng yang keluar dari garis akan menjadi milik pemain.
- 4) Kelereng di lubang. Permainan ini bisa beramairamai, empat sampai delapan orang. Buatlah lubang berdiameter 5 cm dengan kedalaman 1--2 cm. Buat garis lempar sejauh 7 meter dari lubang. Semua pemain harus berusaha memasukkan kelereng pemukulnya ke dalam lubang secara bergantian untuk mendapatkan poin. Selama belum berhasil memasukkan kelereng pemukul ke dalam lubang, pemain itu belum bisa membidik kelereng lawannya. Jika si pemain berhasil memasukkan

kelereng pemukulnya ke dalam lubang, ia akan mendapat satu poin. Apabila ia mampu membidik kelereng lawan, akan bertambah satu poin lagi.⁷³

c. Boy-Boyan

Boy-boyan merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi Jawa Barat. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi anak perempuan juga ada yang ikut bermain. Alat yang digunakan adalah pecahan genting atau gerabah, potongan kayu, dan lain sebagainya. Tidak ada aturan khusus untuk jumlah pemain, namun biasanya permainan ini terbagi ke dalam dua kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah 5-10 peserta.⁷⁴

Berikut cara melakukan permainannya, antara lain:

- 1) Permainan dimulai dengan melakukan *hompimpa*, yang kalah akan menyusun genting dan yang menang sebagai pelempar.
- 2) Satu persatu anggota dari tim pelempar harus melempar pecahan genting hingga rubuh.
- 3) Jika sudah rubuh, pihak penjaga harus mengejar pihak yang melempar, pihak pelempar harus menghindari lemparan tersebut, juga harus menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.
- 4) Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting tersebut utuh kembali.⁷⁵

d. Engklek

⁷³ Ibid., 17-19.

⁷⁴ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 96-97.

⁷⁵ Ibid., 98-100.

Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta. Alat yang digunakan adalah pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar.⁷⁶ Cara memainkan permainan ini antara lain:

- 1) Gambar bidang engklek
- 2) Anak melakukan *hompimpa* untuk menentukan giliran bermain
- 3) Untuk dapat bermain setiap anak harus memiliki gacuk yang biasanya terbuat dari pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu datar.
- 4) Anak harus melompat dengan satu kaki di setiap kotak atau bidang
- 5) Gacuk harus dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak atau ditempati oleh setiap pemain
- 6) Pemain tidak boleh melemparkan gacuk melebihi kotak atau petak yang telah disediakan
- 7) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis saat mengambil gacuknya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- 8) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain tersebut engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang dilemparkan tadi

⁷⁶ Ibid., 111-112.

- 9) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan cara menjagling gajuk dengan telapak tangan 5 kali tanpa terjatuh dengan posisi jongkok. Jika berhasil, dalam posisi yang sama pemain melemparkan ke bidang. Apabila tepat pada salah satu bidang sawah, maka sawah itu menjadi miliknya. Apabila gagal, pemain mengulangi kembali dari gunung
- 10) Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.⁷⁷

e. Kejar-Kejaran

Permainan ini banyak ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini diawali dengan permainan *hompimpa*, anak yang menang berlari agar tidak tertangkap oleh pengejar atau anak yang kalah dalam *hompimpa*.⁷⁸ Berikut cara memainkannya, antara lain:

- 1) Melalui *hompimpa*, maka didapatkan seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedang yang lain berlarian
- 2) Dalam permainan ini orang dikejar berhak untuk menjadi patung. Ia tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga pengejar tidak dapat menangkapnya
- 3) Pemain yang sudah menjadi patung dapat segera terbebas setelah ada temannya yang melepaskannya dengan cara menyentuh badannya
- 4) Apabila pengejar dapat menangkap pemain sebelum ia menjadi patung maka giliran pemain itu yang menjadi pengejar. Permainan akan berakhir sesuai kesepakatan.⁷⁹

f. Ular Naga Panjang Bukan Kepalang

⁷⁷ Ibid., 113-116.

⁷⁸ Ibid., 150.

⁷⁹ Ibid., 150-153.

Permainan ular naga dilakukan oleh lima atau delapan anak. Namun, bisa juga lebih, tergantung kebutuhan panjangnya ular naga yang akan dibuat. Permainan ini dilakukan dengan kompak. Dua orang anak saling berpegangan membentuk pintu gerbang. Anakanak yang lain berpegangan pada pinggang orang yang di depannya, membentuk ular naga.⁸⁰

Sebelum bermain, dilakukan *hompimpa*. Dua orang yang terakhir kalah menjadi pagar atau gerbang. Pemain yang pertama menang *hompimpa* akan menjadi induk naga. Dia berada paling depan, diikuti pemain lain di belakangnya. Ular naga berjalan mengelilingi pagar sambil semuanya bernyanyi. *“Ular naga panjangnya bukan kepalang. Menjalarjalar selalu kian kemari. Umpan yang lezat itulah yang dicari. Kini dianya yang terbelakang.”*

Ketika lagunya habis, gerbang akan menurunkan tangannya dan menangkap salah satu pemain dengan cepat. Terjadilah dialog antara induk naga dan gerbang.

Induk Naga : Mengapa anak saya ditangkap?

Gerbang : Karena menginjak pohon jagung.

Induk Naga : Bukannya sudah diberi nasi?

Gerbang : Nasinya habis, anaknya rakus.

Induk Naga : Bukankah dia membawa obor?

Gerbang : Obornya mati ditiup angin.

Dialog ini terus diucapkan sampai si anak naga harus memilih pindah ke gerbang kanan atau gerbang kiri. Permainan ini dilakukan terus sampai habis anak naga dan berakhir pada induk naga. Di bagian terakhir, terjadilah saling tarik, antara pagar kiri dan pagar kanan yang telah berisi anak-anak naga.⁸¹

g. Lop-Lop Kandang Ayam

⁸⁰ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 31.

⁸¹ *Ibid.*, 31-32.

Lop-lop kandang ayam merupakan permainan yang sudah sangat lama. Permainan ini hampir tidak pernah terdengar lagi. Maksud lop-lop kandang ayam adalah ‘masuk ke dalam kandang ayam’. Pola permainannya hampir sama dengan permainan ular naga panjangnya bukan kepalang. Bedanya adalah pada nyanyian dan akhir permainan.⁸²

Pemain bisa berjumlah lima hingga sepuluh orang. Sebelum bermain, lakukan *hompimpa* untuk menentukan siapa yang akan menjadi kandang, induk ayam, dan anak ayam. Kandang ayam terdiri dari dua orang. Kedua orang membuat kesepakatan mencari nama tertentu yang tidak boleh diketahui pemain lain. Bisa nama warna, buah, atau lainnya. Misalnya, nama warna. Salah satu kandang bernama “hijau”, dan kandang lain “kuning”. Induk ayam berdiri di depan, anak-anak ayam berbaris di belakang saling memegang pundak atau pinggang pemain lain. Ayam-ayam ini mengitari kandang ayam sambil menyanyikan “*Lop-lop kandang ayam, lop-lop kandang ayam*”.

Setelah lagu selesai, si kandang ayam akan menangkap salah satu anak ayam. Terjadi dialog bertanya mau memilih kuning atau hijau. Anak ayam yang tertangkap akan dipisahkan sesuai pilihannya. Permainan dilanjutkan hingga anak ayam dan induknya habis tertangkap. Di akhir permainan akan terjadi tarik-menarik mencari siapa yang lebih kuat

h. Kuda Loncat

Permainan ini dapat membuat orang tertawa terbahakbahak dan kegelian. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga bisa diikuti anak perempuan.⁸³

⁸² Ibid., 33.

⁸³ Ibid., 35.

Cara bermainnya, satu orang menjadi tiang yang berdiri membelakangi dinding. Ia akan melakukan *hompimpa* dengan pemain lainnya. Orang yang kalah *hompimpa* akan menjadi kuda dengan menekuk tangan ke lutut seperti orang rukuk. Orang ini memegang tiang yang berdiri di depannya. Banyaknya kuda disesuaikan dengan banyaknya pelompat yang akan melompat. Anak-anak lain yang menang *hompimpa* berbaris satu per satu. Mereka melompati si kuda secara bergiliran. Setelah melompati punggung si kuda, dilakukan suit *hompimpa* lagi antara pemain yang melompat dengan pemain yang menjadi tiang. Jika si pelompat yang menang, ia akan kembali berbaris menjadi pelompat. Jika ia kalah, giliran si kuda yang menjadi si pelompat.⁸⁴

i. Tebak Wajah

Permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Sebelum bermain, lakukanlah *hompimpa* terlebih dahulu untuk mengetahui wajah siapa yang akan ditebak. Biasanya, pemain yang kalah *hompimpa* akan menutup matanya dan menghitung sampai lima. Pemain lain akan menjadi patung.⁸⁵

Pemain yang menutup mata akan meraba satu per satu wajah pemain lain. Jika sudah yakin dengan yang dirabanya, ia akan menebak siapa yang dirabanya itu. Boleh dibuat aturan main bahwa anggota badan yang boleh diraba hanya bagian wajah dan tangan. Jika pemain yang menutup matanya menebak dengan benar siapa yang diraba, dia boleh membuka matanya kembali. Selanjutnya, dilakukan tukar posisi. Pemain yang sebelumnya jadi patung mendapat giliran menutup mata dan menebak temannya.⁸⁶

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa permainan tradisional *hompimpa* merupakan permainan yang digunakan untuk memulai permainan tradisional lainnya.

⁸⁴ Ibid., 35.

⁸⁵ Ibid., 39.

⁸⁶ Ibid., 39-40.

Berikut beberapa permainan tradisional yang cara bermainnya menggunakan permainan tradisional *hompimpa*, antara lain: 1) petak umpet, 2) kelereng, 3) boy-boy an, 4) engklek, 5) kejar-kejaran, 6) ular naga panjang bukan kepalang, 7) lop-lop kandang ayam, 8) kuda loncat, dan 9) tebak wajah.

B. Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Hompimpa

Di dalam buku “Permainan Tradisional Anak Nusantara” yang diterbitkan oleh Kemendikbud, *hompimpa* atau *gambreg* adalah permainan yang dilakukan untuk mengawali berbagai permainan lainnya. Di dalam permainan tradisional *hompimpa*, *hompimpa* diucapkan sambil meletakkan tangan saling berhimpitan. Masing-masing anak akan membalikkan tangan mereka menjadi telapak tangan yang putih atau tidak membalikkannya.⁸⁷ Warna mana antara telapak tangan dan belakang tangan yang paling sedikit, dialah yang menjadi pemenang. Tindakan tersebut mencerminkan bahwa permainan tradisional *hompimpa* sebagai salah satu pembentuk karakter jujur, kerja keras, mandiri, dan tanggung jawab.

Permainan tradisional *hompimpa* memiliki aturan, yaitu pemain harus cepat dan serentak⁸⁸. Jika ada yang terlambat atau terlalu cepat, permainan harus diulang kembali. Ketika tangan diangkat ke atas untuk dibalik atau tidak, para pemain akan mengucapkan “*hompimpa alaium gambreg*”. Permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua orang. Tindakan secara serentak serta peraturan tersebut menunjukkan bahwa permainan *hompimpa* sebagai salah satu pembentuk karakter disiplin.

Dalam teknik permainan tradisional *hompimpa*, biasanya dilakukan sambil berdiri membuat lingkaran dengan teman dan menampung semua tangan.⁸⁹ Kemudian secara serentak mereka mengucapkan “*hompimpa alaium gambreg*”, sebagai tanda permainan

⁸⁷ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 3.

⁸⁸ *Ibid.*, 4.

⁸⁹ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 170

telah dimulai. Hal tersebut mencerminkan bahwa di dalam permainan tradisional *hompimpa* terdapat nilai karakter kreatif dan komunikatif. Setelah itu, masing-masing anak memperlihatkan salah satu telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.⁹⁰ Pilihan mereka, tangan menghadap ke bawah atau ke atas harus dipilih atas dasar pribadi, tidak ada unsur paksaan dari peserta lain. Pemenang dari permainan ini adalah peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para peserta lainnya. Tindakan tersebut mencerminkan dalam permainan ini mengandung nilai karakter jujur, disiplin, kerja keras, demokratis, dan bertanggung jawab.

Permainan ini melatih anak untuk cepat dan lugas.⁹¹ Anak-anak harus cepat dalam mengambil keputusan apakah harus menutup atau membuka telapak tangan. Keputusan tersebut harus diambil dalam waktu yang cepat karena jika terlambat, permainan akan diulang. Dalam hal ini anak belajar nilai pendidikan karakter bertanggung jawab dan sportif dengan pilihannya. Ketika memilih terbuka dan ternyata kalah,⁹² ia harus menerima dengan lapang dada. Maka dalam hal ini anak diajarkan tentang nilai karakter menghargai prestasi dan cinta damai.

Permainan ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.⁹³ Dengan bermain mereka akan semakin akrab dan semakin mengenal satu sama lain, dan secara tidak langsung mereka belajar akan nilai karakter komunikatif dan peduli social. Tidak ada alat khusus untuk bermain *hompimpa* ini.⁹⁴ Permainan ini merupakan permainan yang ramah lingkungan, tidak memerlukan alat untuk memainkannya. Cukup kemauan antar anggota serta ketersediaan mereka untuk mematuhi aturan yang telah disepakati. Dalam hal ini berarti anak diajarkan untuk meninggalkan segala hal yang berbau modern, agar mereka terfokus untuk bermain

⁹⁰ Ibid., 170-171.

⁹¹ Ibid., 171.

⁹² Ibid., 171.

⁹³ Ifa H. Misbach, "Peran Permainan Tradisional yang..", 6.

⁹⁴ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 169.

dan berkomunikasi dengan sepermainannya. Sehingga hal ini mencerminkan nilai karakter yaitu peduli lingkungan dan peduli sosial.

Ahmad Yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup sampai sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua dan muda, laki-laki dan perempuan, kaya dan miskin, rakyat dan bangsawan, dengan tiada bedanya.⁹⁵ Terkhusus dalam permainan tradisional *hompimpa*, dalam permainan ini semua anak membaaur tidak membedakan dari mana mereka berasal, tidak memperdulikan jenis kelamin, ras, kasta, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan dalam permainan ini anak belajar nilai karakter toleransi. Kemudian dengan memainkan permainan tradisional ini berarti anak-anak telah belajar nilai karakter cinta tanah air.

Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuhkembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan.⁹⁶ Mengenai hal ini tentu saja di dalam permainan mengajarkan anak untuk mengembangkan kreativitasnya, hal ini ditunjukkan dalam nyanyian *hompimpa* dan juga ketika peserta tinggal dua dan melakukan suten. Lagu yang dinyanyikan dalam permainan tradisional *hompimpa* biasanya "*hompimpa alaium gambreng!*", kemudian anak-anak memvariasikannya dengan "*hompimpa alaium gambreng, Mpok Ijah pakai baju rombeng!*". Kemudian jika yang bermain hanya dua orang, masing-masing pemain akan mengeluarkan jari kelingking, telunjuk, atau ibu jari, sesuai keinginan. Hal ini juga dilakukan secara serentak agar tidak ada kecurangan. Jika jari telunjuk bertemu ibu jari, yang menang adalah ibu jari. Jika ibu jari bertemu dengan kelingking, yang menang adalah kelingking. Jika telunjuk berjumpa dengan kelingking, yang menang adalah telunjuk. Jika telunjuk bertemu telunjuk, permainan dianggap seri dan harus diulang kembali. Demikian juga jika kelingking bertemu kelingking

⁹⁵ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 46.

⁹⁶Ibid., 47.

atau ibu jari bertemu ibu jari.⁹⁷ Hal ini menunjukkan dalam permainan tradisional *hompimpa* ada aturan yang mengharuskan peserta untuk disiplin mematuhi, serta bersikap sportif dalam bermain.

Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagiyo, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuhkembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas.⁹⁸ Komponen-komponen tersebut jelas diajarkan dalam permainan tradisional *hompimpa*. Saat permainan berlangsung ekspresi anak mengalir dengan sendirinya, tidak ada yang dibuat-buat. Kemudian secara *etnomatematika*, *hompimpah alaihum gambreng* merupakan salah satu cara tradisional untuk belajar berhitung yang berkenaan dengan memanfaatkan peluang. Tercermin dalam cara bermain permainan *hompimpa* dimana menentukan pemenang dari tiga peserta atau lebih.⁹⁹ Hal ini menunjukkan bahwa dalam permainan ini secara tidak langsung menumbuh kembangkan, mengasah, dan menajamkan otak anak.

Secara semantis, lirik lagu tersebut bermakna “dari Tuhan kembali ke Tuhan, ayo bermain!” Kata *Hom* memiliki makna Tuhan dan *gambreng* memiliki makna ajakan untuk bermain atau lebih kepada pengingat untuk bersiap-siap.¹⁰⁰ Jika dikaji secara lebih mendalam, makna dari lirik lagu dalam permainan tradisional *hompimpa* memiliki makna yang berkaitan erat dengan makna dan filosofi kehidupan manusia. Kita dapat memahami lirik permainan tersebut sebagai pengingat bahwa manusia itu berasal dari Tuhan dan akan kembali kepada Tuhan apabila sudah meninggal dunia. Tujuan filosofi dari permainan ini adalah agar mereka selalu ingat posisi mereka sebagai manusia yang fana dan mereka jangan

⁹⁷ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara...*, 4.

⁹⁸ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 47.

⁹⁹ Wagianti dan Nani Darmayanti, “Kaulinan Barudak Sunda...”, 109.

¹⁰⁰ *Ibid.*, 109.

terlalu terlena dalam kesenangan. Maka dapat dipahami bahwa permainan tradisional *hompimpa* mengandung nilai pendidikan karakter religius.

Dalam jurnal penelitian Rubaiyah, Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar anak adalah dengan mengefektifkan penggunaan metode permainan tradisional *hompimpa* karena siswa berpeluang untuk menemukan sendiri cara-cara memecahkan berbagai masalah yang dialami.¹⁰¹ Seperti yang dapat diketahui permainan ini menstimulus anak untuk melakukan kegiatan apa selanjutnya. Kemudian akan memancing rasa keingintahuan mereka. Maka dapat diketahui bahwa melalui permainan tradisional *hompimpa* anak belajar nilai karakter rasa ingin tahu.

Jadi dapat dimengerti di dalam permainan tradisional *hompimpa* terdapat nilai-nilai karakter. Dan berdasarkan hasil penelitian di dalam permainan tradisional *hompimpa* teridentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter, berikut nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *hompimpa*. antara lain adalah: 1) Religius, yang tercermin dalam lirik lagu *hompimpa*. Lirik permainan tersebut sebagai pengingat bahwa manusia itu berasal dari Tuhan dan akan kembali kepada Tuhan apabila sudah meninggal dunia. 2) Jujur, karakter ini tercermin ketika permainan berlangsung. Peserta harus cepat dalam membalikkan telapak tangan apakah harus menutup atau membuka telapak tangan, dan tidak boleh menggantinya. 3) Toleransi, wujud toleransi dalam permainan ini ketika semua anak membaur tidak membeda-bedakan dari mana mereka berasal, tidak memperdulikan jenis kelamin, ras, kasta, dan lain sebagainya. 4) Disiplin, karakter ini tercermin bahwa di dalam permainan tradisional *hompimpa* terdapat berbagai peraturan yang harus ditaati pemainnya. 5) Kerja keras, di dalam permainan ini anak diajarkan untuk menyelesaikan permainan sampai akhir sesuai dengan teknik permainannya. 6) Kreatif, dalam permainan ini anak diajarkan untuk memecahkan berbagai masalah dengan permainan

¹⁰¹ Rubaiyah, "Peningkatan Prestasi Belajar.., 1105.

tradisional *hompimpa*. 7) Mandiri, cerminan karakter ini adalah ketika dalam permainan ini masing-masing anak harus menunjukkan telapak tangan mereka, apakah terbuka atau tertutup. 8) Demokratis, tercermin ketika dalam memilih antara tangan terbuka atau tertutup harus benar-benar pilihan sendiri, tanpa campur tangan peserta lain. 9) Rasa ingin tahu, melalui karakter ini peserta distimulus untuk terus mencari tahu kegiatan apa yang harus dilakukan selanjutnya. 10) Cinta tanah air, tercermin dengan memainkan permainan tradisional ini berarti anak telah menerapkan karakter cinta tanah air. 11) Menghargai prestasi, tercermin ketika peserta yang menang maupun kalah harus menerimanya dengan lapang dada. 12) bersahabat/komunikatif, melalui permainan ini anak diajarkan untuk bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman sepermainan mereka. 13) Cinta damai, karakter ini tercermin ketika ada peserta yang lebih dulu memenangkan, maka peserta yang lain harus menerimanya dengan ikhlas. 14) Peduli lingkungan, tercermin bahwa dalam permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus, cukup dengan kemauan pesertanya saja. 15) Peduli sosial, tercermin ketika peserta memainkan permainan ini anak-anak akan meninggalkan segala sesuatu yang berbau modern dan akan fokus pada permainan dan teman bermainnya. 16) Tanggung jawab, tercermin ketika peserta sudah memutuskan memulai permainan maka peserta bertanggung jawab memainkannya sampai selesai.



BAB IV

**RELEVANSI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
HOMPIMPA DENGAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA**

A. Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional *Hompimpa*

Berdasarkan pengkajian, di dalam permainan tradisional *hompimpa* teridentifikasi nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter tersebut mengembangkan kemampuan yang berkesinambungan¹⁰² dalam diri, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya.¹⁰³ Kemudian karakter tersebut diharapkan mampu mendorong dan membangun potensi anak sebagai warga negara yang memiliki karakter bangsa yang kuat, mengembangkan kebiasaan dan perilaku anak yang terpuji dan sejalan dengan budaya, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab sebagai generasi penerus bangsa, mengembangkan kemampuan anak menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan, dan menjadi pribadi yang jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi.¹⁰⁴

Berikut nilai-nilai karakter yang teridentifikasi dalam permainan tradisional *hompimpa*, antara lain: 1) Religious, yang tercermin dalam lirik lagu *hompimpa*. Lirik permainan tersebut sebagai pengingat bahwa manusia itu berasal dari Tuhan dan akan

¹⁰² Dony Kusuma, *Pendidikan Karakter...*, 104.

¹⁰³ Sri Judiani, "Implementasi Pendidikan Karakter...", 282.

¹⁰⁴ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 18.

kembali kepada Tuhan¹⁰⁵ apabila sudah meninggal dunia. 2) Jujur, karakter ini tercermin ketika permainan berlangsung. Peserta harus cepat dalam membalikkan telapak tangan apakah harus menutup atau membuka telapak tangan¹⁰⁶, dan tidak boleh menggantinya. 3) Toleransi, wujud toleransi dalam permainan ini ketika semua anak membaur tidak membedakan dari mana mereka berasal, tidak memperdulikan jenis kelamin, ras, kasta, dan lain sebagainya. 4) Disiplin, karakter ini tercermin bahwa di dalam permainan tradisional *hompimpa* terdapat berbagai peraturan¹⁰⁷ yang harus ditaati pemainnya. 5) Kerja keras, di dalam permainan ini anak diajarkan untuk menyelesaikan permainan sampai akhir sesuai dengan teknik permainannya. 6) Kreatif, dalam permainan ini anak diajarkan untuk berinovasi dalam permainan, entah dalam lirik lagu maupun teknik memainkannya. 7) Mandiri, cerminan karakter ini adalah ketika dalam permainan ini masing-masing anak harus menunjukkan telapak tangan mereka, apakah terbuka atau tertutup¹⁰⁸. 8) Demokratis, tercermin ketika dalam memilih antara tangan terbuka atau tertutup harus benar-benar pilihan sendiri, tanpa campur tangan peserta lain. 9) Rasa ingin tahu, melalui karakter ini peserta distimulus untuk terus mencari tahu kegiatan apa yang harus dilakukan selanjutnya, serta mengajarkan anak untuk memecahkan berbagai masalah¹⁰⁹ dengan permainan tradisional *hompimpa*. 10) Cinta tanah air, tercermin dengan memainkan permainan tradisional ini berarti anak telah menerapkan karakter cinta tanah air. 11) Menghargai prestasi, tercermin ketika peserta yang menang maupun kalah¹¹⁰ harus menerimanya dengan lapang dada. 12) bersahabat/komunikatif, melalui permainan ini anak diajarkan untuk bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman sepermainan mereka. 13) Cinta damai, karakter ini tercermin ketika ada peserta yang lebih dulu memenangkan, maka peserta yang lain harus

¹⁰⁵ Wagianti dan Nani Darmayanti, "Kaulinan Barudak Sunda...", 209.

¹⁰⁶ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara...*, 4.

¹⁰⁷ Ibid..., 3.

¹⁰⁸ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 170.

¹⁰⁹ Rubaiyah, "Peningkatan Prestasi Belajar...", 1105.

¹¹⁰ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

menerimanya dengan ikhlas¹¹¹. 14) Peduli lingkungan, tercermin bahwa dalam permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus¹¹², cukup dengan kemauan pesertanya saja. 15) Peduli sosial, tercermin ketika peserta memainkan permainan ini anak-anak akan meninggalkan segala sesuatu yang berbau modern dan akan fokus pada permainan dan teman bermainnya. 16) Tanggung jawab, tercermin ketika peserta sudah memutuskan memulai permainan maka peserta bertanggung jawab memainkannya sampai selesai.

B. Relevansi Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional *Hompimpa* dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa

Permainan tradisional yang segala sesuatunya bersifat alamiah, dimana tidak ada *setting* yang dipersiapkan, anak menjadi lebih banyak mendapat kesempatan mengeksplorasi berbagai media yang tersedia alami sebagai dasar berpikir kreatif. Dalam permainan tradisional, anak lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok. Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai salah satu sumbangan bagi pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), telah merumuskan 18 nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang diharapkan untuk disampaikan kepada peserta didik dalam pendidikan formal. Nilai-nilai itu antara adalah: 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) bershabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, dan 18) tanggung jawab.

¹¹¹ Ibid., 171.

¹¹² Ibid., 169.

Dengan mengkaji berbagai literature terkait permainan tradisional *hompimpa*, menjelaskan bahwa dalam permainan tersebut terdapat nilai-nilai karakter yang relevan dengan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa sesuai dengan yang dirumuskan Kemendikbud. Dari 18 nilai pendidikan karakter yang dirumuskan Kemendikbud, terdapat 16 nilai pendidikan karakter yang relevan. Diantara nilai pendidikan karakter dan relevansinya, antara lain meliputi:

Tabel 1.1

Relevansi Nilai Karakter yang Terdapat dalam Permainan Tradisional *Hompimpa* ke dalam Nilai Pendidikan Karakter Bangsa.

No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
1.	<p>Karakter Religius</p> <p>Nilai pendidikan karakter religius perspektif Kemendikbud¹¹³, yakni sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.</p>	<p>Nilai karakter religius dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> diajarkan kepada para pemainnya dalam wujud berdo'a dan meyakini akan kekuasaan Tuhan. Hal ini tercermin ketika anak memainkan permainannya dengan mengayunkan tangan dan menyanyikan lagu khasnya. "<i>Hompimpah alaihum gambreng!</i>",¹¹⁴ yang merupakan lirik pada nyanyian permainan <i>hompimpa</i> yang dilantunkan secara berulang selama permainan berlangsung. Setelah mengundi dengan "<i>hompimpa alaium gambreng</i>" anak-anak meyakini dapat urutan bermain berapa pun itu adalah kekuasaan Tuhan. Begitu juga dalam kehidupan anak agar selalu percaya atas kekuasaan Tuhan Yang Maha Kuasa bahwa kehidupan ini diatur oleh Tuhan.</p> <p>Secara <i>semantis</i>, lirik lagu tersebut berasal dari bahasa Sansekerta yang bermakna "dari Tuhan kembali ke Tuhan, ayo bermain!". Kata <i>Hom</i> memiliki makna Tuhan dan <i>gambreng</i> memiliki makna ajakan untuk bermain atau lebih kepada pengingat untuk bersiap-siap.¹¹⁵ Jika dikaji secara lebih mendalam, makna dari lirik lagu <i>hompimpah</i> memiliki</p>

¹¹³ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 74.

¹¹⁴ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara...*, 3.

¹¹⁵ Wagiaty dan Nani Darmayanti. "Kaulinan Barudak Sunda...", 109.

		makna yang berkaitan erat dengan makna dan filosofi kehidupan manusia. ¹¹⁶ Kita dapat memahami lirik permainan tersebut sebagai pengingat bahwa manusia itu berasal dari Tuhan dan akan kembali kepada Tuhan apabila sudah meninggal dunia. Tujuan filosofi dari permainan ini adalah
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
		agar mereka selalu ingat posisi mereka sebagai manusia yang fana dan mereka jangan terlalu terlena dalam kesenangan.
2.	<p>Karakter jujur</p> <p>Nilai pendidikan karakter jujur perspektif Kemendikbud, yakni perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.¹¹⁷</p>	<p>Nilai karakter jujur dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> ditanamkan ketika permainan berlangsung, ketika sudah mengundi dan mengulurkan telapak tangan maka telapak tangan itu tidak boleh diganti. Anak-anak harus cepat dalam mengambil keputusan apakah harus menutup atau membuka telapan tangan.¹¹⁸ Apabila ada pemain yang curang dengan mengganti ataupun mengulur telapak tangan mereka, maka permainan dimulai kembali dengan mengundi ulang permainan tradisional <i>hompimpa</i>.¹¹⁹</p>
3.	<p>Karakter Toleransi</p> <p>Nilai pendidikan karakter toleransi perspektif Kemendikbud, yakni sikap yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda darinya¹²⁰.</p>	<p>Permainan tradisional <i>hompimpa</i> juga bersifat <i>edukatif</i>, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan tradisional seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Nilai karakter toleransi dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> ketika melakukan permainan. Anak-anak belajar untuk menghargai sesamanya, anak-anak tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit dan sebagainya¹²¹. Dalam permainan tradisional</p>

¹¹⁶ Ibid., 109-110.

¹¹⁷ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 74.

¹¹⁸ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

¹¹⁹ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 4.

¹²⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 74.

¹²¹ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 46.

		<i>hompimpa</i> anak bermain membaaur, bisa bermain dengan siapa pun asal berminat ikut dalam permainan.
4.	Karakter Disiplin Nilai pendidikan karakter disiplin perspektif Kemendikbud,	Dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> ini jelas mengajarkan anak-anak untuk disiplin. Tercermin ketika permainan berlangsung, pemenang dari permainan ini adalah pemain yang menunjukkan telapak tangan minoritas atau
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
	yakni tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan ¹²² .	berbeda dari teman lainnya ¹²³ . Permainan <i>hompimpa</i> memiliki aturan, yaitu pemain harus cepat dan serentak. ¹²⁴ jika ada yang terlambat atau terlalu cepat, permainan harus diulang kembali. Ketika tangan diangkat ke atas untuk dibalik atau tidak, para pemain akan mengucapkan “ <i>hompimpa alaium gambreng</i> ”. Permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua orang. ¹²⁵ Jika yang bermain hanya dua orang peserta akan melakukan suten ¹²⁶ , masing-masing pemain akan mengeluarkan jari kelingking, telunjuk, atau ibu jari, sesuai keinginan. Hal ini juga dilakukan secara serentak agar tidak ada kecurangan. Jika jari telunjuk bertemu ibu jari, yang menang adalah ibu jari. Jika ibu jari bertemu dengan kelingking, yang menang adalah kelingking. Jika telunjuk berjumpa dengan kelingking, yang menang adalah telunjuk. Jika telunjuk bertemu telunjuk, permainan dianggap seri dan harus diulang kembali. Demikian juga jika kelingking bertemu kelingking atau ibu jari bertemu ibu jari. ¹²⁷ Hal ini menunjukkan dalam permainan <i>hompimpa</i> ada aturan yang mengharuskan peserta untuk disiplin mematuhi.
5.	Karakter Kerja Keras	Dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> anak-anak

¹²² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹²³ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

¹²⁴ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 3.

¹²⁵ Ibid., 4.

¹²⁶ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

¹²⁷ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 4.

	<p>Nilai pendidikan karakter kerja keras perspektif Kemendikbud, yakni perilaku secara sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta</p>	<p>secara tidak langsung diajarkan untuk memiliki karakter kerja keras. Permainan merupakan salah satu cara tradisional untuk belajar berhitung yang berkenaan dengan memanfaatkan peluang.¹²⁸ Dalam cara bermain permainan <i>hompimpa</i> dimana menentukan pemenang dari tiga peserta atau lebih. Anak-anak dilatih untuk cepat dan lugas, anak-</p>
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
	<p>menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya¹²⁹.</p>	<p>anak harus cepat dalam mengambil keputusan.¹³⁰ Apakah harus memutuskan untuk menutup atau membuka telapak tangan. Keputusan tersebut harus diambil dalam waktu yang cepat karena jika terlambat sedikit, permainan harus diulang kembali.¹³¹ Kemudian ketika peserta hanya tersisa dua anak, maka peserta tersebut harus berusaha memenangkan permainan dengan suit atau suten.</p>
6.	<p>Karakter kreatif</p> <p>Nilai pendidikan karakter kreatif perspektif Kemendikbud, yakni berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.¹³²</p>	<p>Permainan tradisional <i>hompimpa</i> menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagiyo,¹³³ keterlibatan dalam permainan akan mengasah, menajamkan, dan menumbuhkembangkan otak anak. Permainan tradisional <i>hompimpa</i> ini membantu anak dalam mengembangkan keterampilan mereka. Hal ini tercermin ketika permainan berlangsung bunyi nyanyian yang digunakan biasanya "<i>hompimpa alaium gambreng</i>"¹³⁴, kemudian mereka menambahi lirik lagu tersebut menjadi "<i>hompimpa alaium gambreng, mak ijah pakai baju rombeng</i>".¹³⁵ Tidak hanya ketika bernyanyi saja, ketika para pemenang sudah ditemukan kemudian tinggal 2 peserta, peserta yang kalah tersebut akan melakukan suten.¹³⁶ Sutem</p>

¹²⁸ Wagiaty dan Nani Darmayanti, "Kaulinan Barudak Sunda...", 109.

¹²⁹ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹³⁰ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

¹³¹ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 4.

¹³² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹³³ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 47.

¹³⁴ Wagiaty dan Nani Darmayanti, "Kaulinan Barudak Sunda...", 109.

¹³⁵ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 3.

¹³⁶ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

		yang dilakukan dalam berbagai cara, ada cara dengan menggunakan jari ¹³⁷ dan ada pula yang menggunakan batu-kertas-gunting.
7.	Karakter mandiri Nilai pendidikan karakter mandiri perspektif Kemendikbud,	Cerminan karakter mandiri dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> adalah ketika bermain anak-anak harus berfikir secara cepat. Ketika mereka secara serentak mengucapkan
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
	yakni sikap yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai persoalan. ¹³⁸	“ <i>hompimpa alaium gambreng!</i> ”, masing-masing dari mereka harus segera memperlihatkan telapak tangan, apakah tangan terbuka atau tertutup ¹³⁹ yang harus mereka putuskan tanpa pengaruh teman sepermainan.
8.	Karakter Demokratis Nilai pendidikan karakter demokratis perspektif Kemendikbud, yakni sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain ¹⁴⁰ .	Permainan tradisional <i>hompimpa</i> mengajarkan anak-anak untuk memiliki dan memahami karakter demokratis. Hal ini tercermin ketika permainan berlangsung, setiap anak berhak memilih untuk membuka atau menutup telapak tangan ¹⁴¹ tanpa paksaan dari anak yang lain. Kemudian anak-anak diajarkan tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit dan sebagainya. ¹⁴²
9.	Karakter rasa ingin tahu Nilai pendidikan karakter rasa ingin tahu perspektif Kemendikbud, yakni sikap yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar ¹⁴³ .	Permainan tradisional <i>hompimpa</i> mengajarkan serta mengembangkan karakter rasa ingin tahu anak. Tercermin ketika sebelum permainan dimulai, anak baru atau anak yang lebih muda selalu ingin tahu bagaimana cara memainkan permainan tersebut. Kemudian anak yang lebih tua atau anak yang memiliki kemampuan sosial yang tinggi akan menjelaskannya kepada teman atau anak yang belum tahu tentang cara bermain permainan tradisional <i>hompimpa</i> .

¹³⁷ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 4.

¹³⁸ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹³⁹ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 170.

¹⁴⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹⁴¹ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 170.

¹⁴² Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 46.

¹⁴³ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

		Dalam permainan ini anak berpeluang untuk menemukan sendiri cara-cara memecahkan berbagai masalah yang dialami. ¹⁴⁴ Seperti yang dapat diketahui permainan ini menstimulus anak untuk melakukan kegiatan apa selanjutnya. Kemudian akan memancing rasa keingintahuan mereka.
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
10.	Karakter cinta tanah air Nilai pendidikan karakter cinta tanah air perspektif Kemendikbud, yakni cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa ¹⁴⁵ .	Dengan memainkan permainan tradisional <i>hompimpa</i> berarti mereka melestarikan budaya warisan nenek moyang mereka. Dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> ini anak-anak akan meninggalkan dan tidak menghiraukan segala sesuatu yang tidak berkaitan dengan permainan. Mereka juga tidak membawa segala bentuk permainan modern, seperti yang dapat kita ketahui mayoritas anak-anak kemanapun dan dimanapun selalu membawa atau menggenggam <i>gadget</i> , <i>tablet pc</i> , dan lain sebagainya. Dalam permainan ini anak-anak tidak diharuskan untuk membawa alat apapun, syarat mereka hanya mau bermain sesuai aturan ¹⁴⁶ yang ditentukan. Dalam permainan ini sikap anak-anak sudah menunjukkan bahwa mereka setia, peduli dan menghargai akan budaya bangsa sendiri atau lebih tepatnya mereka cinta akan tanah air mereka.
11.	Karakter menghargai prestasi Nilai pendidikan karakter menghargai prestasi perspektif Kemendikbud, yakni sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan	Dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> anak-anak secara tidak langsung diajarkan untuk menghargai pencapaian temannya, dan bersikap untuk mengakui kekurangan diri mereka sendiri ¹⁴⁸ , dalam permainan ini pula mereka diajarkan untuk tetap bersemangat untuk terus menyelesaikan permainan. Hal tersebut tercermin ketika permainan berlangsung, semua anak-anak sudah mengundi

¹⁴⁴ Rubaiyah, "Peningkatan Prestasi Belajar.., 1105.

¹⁴⁵ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹⁴⁶ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 4.

	mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain ¹⁴⁷ .	dan menyanyikan lagu permainan, kemudian ada peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari peserta lainnya, maka peserta itulah yang menang. ¹⁴⁹ Dari hal tersebut, anak-anak harus menghargai kemenangan yang dicapai temannya dan mengakui kekalahannya, akan tetapi mereka harus tetap bersemangat dan berambisi untuk menjadi pemenang selanjutnya.
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
12.	Karakter komunikatif/bersahabat Nilai pendidikan karakter komunikatif perspektif Kemendikbud, yakni sikap terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik ¹⁵⁰ .	Permainan tradisional <i>hompimpa</i> mengajarkan anak untuk berjiwa sosial tinggi dengan cara komunikasi antar mereka. Dalam permainan tradisional ini anak lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok ¹⁵¹ . Komunikasi dan jiwa bersahabat mereka berkembang mulai dari sebelum memulai permainan, permainan berlangsung, hingga permainan selesai. Hal ini dapat tercermin, ketika sebelum permainan dimulai anak-anak saling mengajak temannya untuk bergabung dalam permainan, kemudian anak yang belum tahu akan bertanya tentang permainan dan yang lebih tua atau anak yang memiliki kemampuan komunikasi baik akan menjelaskan permainan tersebut. Ketika permainan berlangsung, anak-anak secara bersama akan mengucapkan " <i>hompimpa alaium gambreng!</i> " yang menunjukkan komunikasi secara bersama-sama juga sebagai tanda mereka harus menyiapkan tangan mereka harus terbuka atau tertutup ¹⁵² . Setelah para pemenang dalam permainan ditemukan dan tersisa 2 peserta, 2 peserta ini diberitahu untuk melakukan suten ¹⁵³ . Dan peserta yang lebih tua harus menengahi ketika ada

¹⁴⁸ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

¹⁴⁷ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹⁴⁹ Rubaiyah, "Peningkatan Prestasi Belajar...", 1101.

¹⁵⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹⁵¹ Wagiyati dan Nani Darmayanti, "Kaulinan Barudak Sunda...", 209.

¹⁵² Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 170.

¹⁵³ Ibid., 171.

		permasalahan dalam permainan tersebut.
13.	<p>Karakter cinta damai</p> <p>Nilai pendidikan karakter cinta damai perspektif Kemendikbud, yakni sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya¹⁵⁴.</p>	<p>Dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> anak-anak secara tidak langsung belajar akan sikap cinta damai. Seperti hal umumnya permainan selalu menyenangkan dan menggembirakan, namun tidak menutup kemungkinan akan ada suatu permasalahan. Dalam permainan ini anak-anak diajarkan untuk menerima siapa pun yang menang dan diajarkan untuk bersikap <i>legowo</i> atau menerima jika mengalami kekalahan.¹⁵⁵ Dan benar saja dalam permainan</p>
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
		<p>ini anak-anak menerapkan sikap tersebut, dan terbukti bahwa dalam permainan ini anak-anak menerapkan sikap cinta damai. Sikap itu tercermin dalam permainan, ketika ada peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda maka sudah ditentukan peserta tersebut yang menang.¹⁵⁶ Peserta atau anak yang lain tidak marah atau emosi mengetahui hal tersebut, mereka tetap melanjutkan permainan sampai menemukan siapa peserta yang kalah.</p>
14.	<p>Karakter peduli lingkungan</p> <p>Nilai pendidikan karakter peduli lingkungan perspektif Kemendikbud, yakni sikap yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi¹⁵⁷.</p>	<p>Permainan tradisional <i>hompimpa</i> ini merupakan salah satu wujud bentuk permainan yang menjaga alam dan mencegah kerusakan pada alam. Hal tersebut dapat diwujudkan bahwa permainan ini tidak membutuhkan alat dan bahan tertentu.¹⁵⁸ Permainan ini hanya membutuhkan peserta minimal 3 peserta, dan cara memainkannya dengan menggunakan telapak tangan serta menyanyikan lagu khas permainan tradisional <i>hompimpa</i>.¹⁵⁹</p>

¹⁵⁴ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 75.

¹⁵⁵ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

¹⁵⁶ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 4.

¹⁵⁷ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 76.

¹⁵⁸ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 169.

¹⁵⁹ Ibid., 170.

15.	<p>Karakter peduli sosial</p> <p>Nilai pendidikan karakter peduli sosial perspektif Kemendikbud, yakni sikap yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkan¹⁶⁰.</p>	<p>Permainan tradisional <i>hompimpa</i> mengajarkan kepada anak-anak atau peserta dalam untuk memiliki karakter peduli sosial terhadap sesamanya. Hal ini tercermin ketika permainan akan dimulai, anak-anak akan saling mengajak untuk bergabung dalam permainan. Kemudian setelahnya mereka akan saling berbagi informasi kepada anak yang membutuhkan tentang bagaimana cara permainan tersebut, serta mengajarnya secara langsung. Secara tidak langsung permainan ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar</p>
No	Nilai Pendidikan Karakter	Relevansi
		<p>mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.¹⁶¹ Melalui permainan seperti ini¹⁶² anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat.</p>
16.	<p>Karakter tanggung jawab</p> <p>Nilai pendidikan karakter tanggung jawab perspektif Kemendikbud, yakni sikap seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social, dan budaya), Negara, dan Tuhan Yang Maha Esa¹⁶³.</p>	<p>Dalam permainan tradisional <i>hompimpa</i> anak-anak atau peserta secara tidak langsung belajar akan karakter tanggung jawab. Tercermin ketika mereka memulai sampai mengakhiri permainan. Mereka yang mengajak teman-temannya untuk bergabung, dan peserta yang paling tua akan bertanggung jawab menjelaskan cara bermain dan aturan permainan. Kemudian masing-masing mereka juga harus mempertanggung jawabkan apa yang mereka perbuat, mereka memilih untuk membuka atau menutup telapak tangan mereka,¹⁶⁴ maka mereka harus bertanggung jawab jika mereka menang atau kalah¹⁶⁵. Serta mereka juga harus bertanggung jawab untuk mengikuti permainan sampai akhir.</p>

¹⁶⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 76.

¹⁶¹ Ifa H. Misbach, "Peran Permainan Tradisional yang..", 6.

¹⁶² Ibid., 6.

¹⁶³ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, 76.

¹⁶⁴ Rizki Yulita, *Permainan Tradisional...*, 3.

¹⁶⁵ Novi Mulyani, *Super asik permainan...*, 171.

Jadi dari paparan relevansi nilai permainan tradisional *hompimpa* di atas dapat diketahui bahwa permainan tradisional *hompimpa* tidak hanya sekedar sarana bermain, melainkan sarana untuk belajar pula. Di dalam permainan tradisional *hompimpa* teridentifikasi nilai pendidikan karakter sesuai dengan yang tertera dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). Dan berdasarkan hasil pengkajian, permainan tradisional *hompimpa* mengandung nilai-nilai pendidikan karakter tersebut. Berikut nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan *hompimpa* yang selaras dengan nilai pendidikan karakter dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). Permainan tradisional *hompimpa* mengandung 16 nilai pendidikan karakter dari 18 nilai yang tertera dalam Kemdikbud, nilai-nilai itu antara lain adalah: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) cinta tanah air, 11) menghargai prestasi, 12) bersahabat/komunikatif, 13) cinta damai, 14) peduli lingkungan, 15) peduli sosial, dan 16) tanggung jawab.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan dan analisa mengenai ”Permainan Tradisional *Hompimpa* (Studi Nilai Dan Relevansinya Dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bangsa)”, yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin, diantaranya adalah:

1. Berdasarkan pengkajian, di dalam permainan tradisional *hompimpa* teridentifikasi nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter tersebut mengembangkan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya. Berikut nilai-nilai karakter yang teridentifikasi dalam permainan tradisional *hompimpa*, antara lain: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Cinta tanah air, 11) Menghargai prestasi, 12) bersahabat/komunikatif, 13) Cinta damai, 14) Peduli lingkungan, 15) Peduli sosial, 16) Tanggung jawab.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merumuskan 18 nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang diharapkan untuk disampaikan kepada peserta didik dalam pendidikan formal. Diantara 18 nilai pendidikan karakter tersebut terdapat 16 nilai karakter dalam permainan tradisional *hompimpa* yang relevan dengan nilai pendidikan karakter perumusan Kemendikbud. Nilai-nilai tersebut diantaranya: 1) Karakter religius, 2) Karakter jujur, 3) Karakter toleransi, 4) Karakter disiplin, 5) Karakter kerja keras, 6) Karakter kreatif, 7) Karakter mandiri, 8) Karakter demokratis, 9) Karakter rasa ingin tahu, 10) Karakter cinta tanah air, 11) Karakter menghargai prestasi,

12) Karakter bersahabat/komunikatif, 13) Karakter cinta damai, 14) Karakter peduli lingkungan, 15) Karakter peduli sosial, dan 16) Karakter tanggung jawab.

B. Saran

Berkenaan dengan skripsi ini, maka peneliti menyampaikan saran kepada beberapa pihak. Saran peneliti diantaranya kepada:

1. Pendidik (orang tua dan guru)

Hendaknya lebih memahami dan memperdalam mengenai pendidikan karakter serta bagaimana cara penanamannya kepada anak atau peserta didik. Terutama pendidik Sekolah Dasar (SD/MI) dan pendidikan di rumah oleh orang tua, masa anak-anak merupakan masa yang sangat rentan akan pengaruh berbagai hal buruk sehingga pendidikan karakter merupakan komponen penting yang harus diajarkan. Sehingga kedepannya dapat memperkokoh karakter anak bangsa yang mencerminkan budaya bangsa.

2. Pemerintah

Pemerintah sebagai penanggungjawab kebijakan hendaknya lebih mengencarkan program PPK (Penguatan Pendidikan Karakter). Sebagaimana yang tertera dalam Perpres 87 Tahun 2017, maka pemerintah harus mewajibkan serta memberi pengawasan terhadap keterlaksanaan PPK pada satuan pendidikan formal. Yang biasanya dilakukan secara terintegritasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

3. Seluruh komponen masyarakat

Masyarakat tidak kalah pentingnya dalam upaya pembentukan karakter anak bangsa. Untuk itu hendaknya masyarakat turut serta dalam memberikan contoh yang baik, mengajak anak untuk melakukan hal-hal yang baik, atau pun melarang anak dalam melakukan suatu perbuatan yang dianggap menyimpang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anafiah, Siti dan Ardian Arief. "Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Permainan Bahasa pada Siswa SD Kota Yogyakarta." Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa: 2-3.
- Anwas, Oos M. "Televisi Mendidik Karakter Bangsa: Harapan dan Tantangan," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.16, Edisi Khusus III. Oktober, 2010: 258.
- Asfar, A.M.Irfan Taufan. *Jurnal Analisis Naratif, Analisis Konten, Dan Analisis Semiotik*: 2-6.
- Darmayanti, Nani dan Wagiaty. "Kaulinan Barudak Sunda Sebagai Manifestasi Pemertahanan Bahasa Sunda di Kabupaten Bandung," *Jurnal Metalingua*, Vol.18 No. 02. Desember, 2019: 202-210.
- Dirga, Devita Ramadhani. "Perbedaan Hasil Pendidikan Karakter pada Siswa yang Sering Bermain Game dan Jarang Bermain Game." Skripsi, Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta, 2020: 28-29.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset, 2001.
- Hasan, Said Hamid. et al. "Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa", *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. 2010: 7.
- Idi, Abdullah dan Jalaluddin. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Johansyah. "Pendidikan Karakter Dalam Islam; Kajian dari Aspek Metodologis." *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, Volume XI, No. 1. Agustus, 2011: 89-90.
- Judiani, Sri. "Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, Edisi Khusus III. Oktober, 2010: 282.
- Kaelan. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma, 2016.
- Kusuma, Dony. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo, 2004.

- Maunah, Binti. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa." *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun V, Nomor 1. April, 2015: 92.
- Misbach, Ifa H. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa." Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2006: 5-7.
- Muafiah, Evi. et al., "Pengasuhan Anak Usia Dini Berperspektif Gender Dalam Hubungannya Terhadap Pemilihan Permainan Dan Aktivitas Keagamaan untuk Anak", *Jurnal Palastren*, Vol. 12, No. 1, 1 Juni 2019: 15.
- Mulyani, Novi. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. "Orang Indonesia Dikenal Ramah, Mengapa Dinilai Tidak Sopan di Dunia Maya?", Kompas, 3 Maret 2021.
- Priatna, Tedi. *Reaktualisasi Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004.
- Rochmah, Elfi Yuliani. *Psikologi Perkembangan (Sepanjang Rentang Hidup)*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2014.
- Rubaiyah. "Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Metode Permainan Hompok untuk Peserta Didik Kelas V SDN 3 Narmada Membaca Jam Terutama Notasi 24 pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Media Bina Ilmiah*, Vol.13 No.4. Nopember, 2018: 1101-1105.
- S, Tatang. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan, Cet. 10*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugono, Dendy. et al., *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.

Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan yang Islam*. Bandung: Dunia Ilmu, 1993.

Ulum, Miftahul. et al., *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo (Kuantitatif, Kualitatif, Library, PTK)*. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2020.

Yulita, Rizki. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kharisma Putra Utara, 2011.

