

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA
PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI ANAK**

(Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara, Proyonanggan Tengah Batang)

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

HIDAYAT BURHANUDDIN

2052113081

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2018**

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI ANAK

(Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara, Proyonanggan Tengah Batang)

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

HIDAYAT BURHANUDDIN

2052113081

Pembimbing:

Dr. H. IMAM KANAFLI, M.Ag.

NIP. 19751120 199903 1 004

Dr. SLAMET UNTUNG, M.Ag

NIP. 19670421 199603 1 001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HIDAYAT BURHANUDDIN
NIM : 2052113081
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI
MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER
ANAK ISLAMI (Studi Kasus Pada Komunitas
Rumah Juara)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam tesis yang berjudul
“PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK ISLAMI (Studi Kasus Pada
Komunitas Rumah Juara)” secara keseluruhan adalah asli hasil karya/
penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain,
kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk atau dikutip dari sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di
kemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, penulis
bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 2 November 2018

Yang menyatakan



HIDAYAT BURHANUDDIN
NIM 2052113081

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Permohonan Sidang Tesis

Kepada :

Yth. Rektor IAIN Pekalongan

c.q. Direktur Pascasarjana IAIN Pekalongan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing kami menyatakan bahwa naskah tesis saudara :

Nama : HIDAYAT BURHANUDDIN

NIM : 2052113081

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK ISLAMI (Studi
Kasus Pada Komunitas Rumah Juara)


Telah dapat diajukan kepada Direktur Pascasarjana IAIN Pekalongan untuk segera disidang dalam rangka memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 30 Oktober 2018

Pembimbing II



Dr. H. IMAM KANAFLI, M.Ag.
NIP. 19751120 199903 1 004

Pembimbing I



Dr. SLAMET UNTUNG, M.Ag.
NIP. 19670421 199603 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
PASCASARJANA**

Jalan Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan. Telp. (0285) 412573
Website: www.stain-pekalongan.ac.id, Email: info@stain-pekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Pekalongan mengesahkan tesis

saudara:

Nama : HIDAYAT BURHANUDDIN
NIM : 2052113081
Judul :

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA
PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMIS ANAK (Studi
Kasus Pada Komunitas Rumah Juara, Proyonanggan
Tengah Batang)**


Pembimbing : 1. Dr. SLAMET UNTUNG, M.Ag
2. Dr. H. IMAM KANAFI, M.Ag

yang telah diujikan pada hari Rabu, 28 November 2018 dan dinyatakan lulus.

Pekalongan, Desember 2018

Sekretaris Sidang,

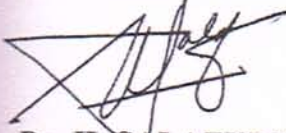
Ketua Sidang,


Dr. H. IMAM SURAJI, M.Ag
NIP. 19550704 198103 1 006


Dr. H. MAKRUM, M.Ag
NIP. 19650621 199203 1 002

Penguji Anggota,

Penguji Utama,


Dr. H. SALAFUDIN, M.Si
NIP. 19650825 199903 1 001


Dr. Hj. SOPIAH, M.Ag.
NIP. 19710707 200003 2 001



**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :
**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA
PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI ANAK (Studi
Kasus Pada Komunitas Rumah Juara, Proyonanggan
Tengah Batang)**

Nama : HIDAYAT BURHANUDDIN
NIM : 2052113081
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian,

Ketua :
Dr. H. MAKRUM, M.Ag (.....)

Sekretaris/Pembimbing II :
Dr. H. IMAM SURAJI, M.Ag (.....)

Penguji Utama :
Dr. Hj. SOPIAH, M.Ag (.....)

Penguji Anggota :
Dr. H. SALAFUDIN, M.Si (.....)

Diuji di Pekalongan pada tanggal 28 Nopember 2018

Waktu : Pukul .10.00 – 11.30 WIB

Hasil/ nilai : 74,75/B

Predikatkelulusan : Memuaskan

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	Ś	s (dengantitikdiatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengantitikdibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z	zet (dengantitikdiatas)
ر	ra'	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengantitikdibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengantitikdibawah)
ط	T	ṭ	te (dengantitikdibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengantitikdibawah)
ع	'ain	‘	komaterbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	M	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	ha'	Ha	Ha
ء	hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah* ditulis rangkap.

Contoh : نزل = *nazzala*

بهنّ = *bihinna*

III. Vokal Pendek

Fathah (o`_) ditulis a, *kasrah* (o_) ditulis I, dan *dammah* (o _) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a panjang ditulis a, bunyi I panjang ditulis i, bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) di atasnya.

Contoh :

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فلا ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya' mati ditulis I seperti تفصيل: , ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أصول, ditulis *usul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai الزهيلي ditulis *az-Zuhaili*
2. Fathah + wawu ditulis au الدولة ditulis *ad-Daulah*

VI. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikendaki kata aslinya.
2. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h, contoh: بداية الهداية ditulis *bidayah al-hidayah*.



VII. Hamzah

1. Bila terletak diawal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vocal yang mengiringinya, seperti أن ditulis *anna*.
2. Bila terletak diakhir kata, maka ditulis dengan lambing apostrof, (,) seperti شىءى ditulis *syai,un*.
3. Bila terletak ditengah kata setelah vocal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti ربائب ditulis *raba'ib*.
4. Bila terletak ditengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambing apostrof (,) seperti تاخذون ditulis *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulis al, seperti البقرة ditulis *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf 'I' diganti dengan huruf syamsiyah yang bersangkutan, seperti النساء ditulis *an-Nisa'*.

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti : ذوي الفرد ditulis *zawi al-furud* atau أهل السنة ditulis *ahlu as-sunnah*.



PERSEMBAHAN

Tesis ini ananda pesembahkan untuk,,,,

- Untuk almarhum bapak ibu terima kasih telah melahirkan, merawat dan mendidik ananda. Tugas kalian sudah selesai, giliran tugas ananda untuk berbakti, senantiasa mendoakan, semoga Allah menempatkan bapak ibu ditempat terbaikNya.
- Untuk papa mama yang senantiasa memotivasi ananda untuk menyelesaikan tesis ini.
- Untuk Keluarga besar RJ, imam, dayat, lilik, udin, itah kalian luar biasa, semoga senantiasa menginspirasi.
- Untuk istriku yang senantiasa mendampingi dengan penuh kesabaran, memberi semangat tiada henti.
- Untuk JB, jadi anak yang soleh solehah ya.
- Keluarga besar Pengelola Pascasarjana IAIN Pekalongan yang telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran dalam hidup
- Bapak Ibu Dosen Pascasarjana IAIN Pekalongan yang telah memberikan ilmu kepada ananda. Semoga ilmu yang engkau berikan bermanfaat di dunia dan di akhirat. Amin...
- Almamaterku Pascasarjana IAIN Pekalongan yang telah menaungiku dalam mengarungi samudra ilmu yang maha luas

MOTTO

وَقُلِ اعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَالَمِ الْغَيْبِ
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ

"Dan katakanlah, Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui yang gaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan."
(QS. At-Taubah 9: Ayat 105)



ABSTRAK

Burhanuddin, Hidayat. 2018. Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Islami (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara). Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Pekalongan. Pembimbing: Dr. H. Slamet Untung, M.Ag, Dr. H. Imam Kanafi, M.Ag.

Kata kunci: *permainan tradisional, karakter anak islami*

Permainan tradisional punya potensi yang besar untuk menumbuhkembangkan karakter anak. Permainan tradisional telah memenuhi seluruh aspek yang ada dalam olah hati, olah pikir, olah raga, dan olah rasa dan karsa. Sehingga permainan tradisional mampu menjadi media pembentukan karakter anak Islami.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa saja bentuk-bentuk kegiatan permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara? Apa saja nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara? Bagaimana peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak Islami di Komunitas Rumah Juara? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara, untuk menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara, serta untuk mengkaji dan menganalisis peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak Islami di Komunitas Rumah Juara. Adapun manfaat yang ingin diambil dari penelitian ini adalah menambah khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan karakter serta perkembangan anak. Menambah khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan karakter berlandaskan kearifan budaya lokal, dalam hal ini permainan tradisional. Serta sebagai sarana untuk mengenalkan anak pada permainan tradisional sebagai alternatif permainan yang memiliki nilai pendidikan. Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan permainan tradisional sebagai media pembentuk karakter anak.

Penelitian tesis ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena data-data yang disajikan berupa pernyataan-pernyataan dan bukan sajian dalam bentuk angka. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan yaitu jenis penelitian yang memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan mendetail. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan analisis data yang bersifat induktif yaitu dengan menekankan pada proses kesimpulan induktif.

Hasil penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa kegiatan permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara antara lain: pengenalan permainan tradisional, kegiatan dolanan yang bersifat mandiri, serta keterlibatan anak-anak dalam menjadi pengisi acara yang diselenggarakan pengurus RJ. Adapun nilai-nilai karakter Islami yang diajarkan dalam permainan tradisional antara lain keberanian, sikap pantang menyerah, kerja keras, kemandirian, kesabaran, empati, gemar berbagi dan bersedekah, keikhlasan serta kebeningan hati serta pengendalian diri. Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter Islami pada anak memiliki beberapa peran, antara lain: permainan tradisional sebagai sumber belajar, permainan tradisional dalam fungsi afektif, permainan tradisional dalam fungsi motivasi.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur Alhamdulillah terpanjatkan kehadiran Allah SWT yang telah dan senantiasa melimpahkan rahmat, inayah dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat teriring salam semoga senantiasa dan selalu terlimpahcurahkan kepada Junjungan Agung Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'it tabi'in dan para pengikut setia beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul **“PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI ANAK** (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara, Proyonanggan Tengah Batang)” sebagai syarat untuk mendapat gelar Magister Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag., selaku Rektor IAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. Makrum, M.Ag., selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Pekalongan.
3. Bapak Dr. H. Slamet Untung, M.Ag., selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Pekalongan sekaligus Pembimbing I yang dengan penuh dedikasi dan kesabaran telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, dan buah pikirannya sehingga terwujudnya tesis ini.



4. Bapak Dr. H. Imam Kanafi, M.Ag., selaku Pembimbing II yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, dan buah pikirannya dalam tesis ini.
5. Segenap Dosen dan Staf Program Pascasarjana IAIN Pekalongan.
6. Bapak, Ibuk, Papa, Mama, khususnya istri tercinta Aisyah Intani K dan JB yang selalu mendoakan, dan atas segala kasih sayangnya. Ayo #jadibaik
7. Keluarga Besar RJ, tetaplah menginspirasi. Ayo #jadibaik.
8. Semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tesis ini.

Kiranya tiada ungkapan yang paling indah yang dapat penulis haturkan selain iringan do'a Jazakumullahu Khoirol Jaza', semoga bantuan dukungan yang telah di berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, November 2018
Penulis,

HIDAYAT BURHANUDDIN
NIM. 2052113081

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL PERTAMA	i
HALAMAN JUDUL KEDUA	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS	vi
TRANSLITERASI	vii
PERSEMBAHAN	x
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kerangka Teoritis	12
F. Studi Kepustakaan	22
G. Metode Penelitian	28
H. Sistematika Penulisan	32
BAB II PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAM DAN PERMAINAN TRADISIONAL	
A. Pembentukan Karakter Islami	33
1. Pengertian Karakter Islami	33
2. Pembentukan Karakter Islami	36
3. Dasar Karakter Islami	41
4. Faktor Pembentukan Karakter Islami	44
5. Tahapan Proses Pembentukan Karakter Islami Pada Anak	45
6. Metode Pendidikan Karakter Islami	55
B. Permainan Tradisional	58
1. Bermain Dan Permainan	58
2. Pengertian Dan Jenis Permainan Tradisional	61
3. Aspek-Aspek Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	90
4. Fungsi Permainan Tradisional	92
BAB III HASIL PENELITIAN	
A. Profil Komunitas Rumah Juara	94
1. Sejarah Singkat Komunitas Rumah Juara	94
2. Visi Misi	97



3. Susunan Pengurus Komunitas Rumah Juara	97
4. Program Kerja	98
5. Letak	99
6. Kondisi Masyarakat Sekitar	100
7. Sarana Prasarana	101
B. Bentuk-Bentuk Kegiatan Permainan Tradisional Di Komunitas Rumah Juara	102
1. Pengenalan Permainan Tradisional	104
2. Dolanan Mandiri	109
3. Pengisi Acara	111
C. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Yang Dimainkan Di Komunitas Rumah Juara	114
1. Egrang	114
2. Dakon	117
3. Cublak-Cublak Suweng	118
4. Engklek	120
5. Gobag Sodor	122
6. Bentengan	123
D. Peran Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Islami Anak	125
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Bentuk-Bentuk Kegiatan Permainan Tradisional Di Komunitas Rumah Juara	131
1. Pengenalan Permainan Tradisional	131
2. Dolanan Mandiri	133
3. Pengisi Acara	135
B. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Yang Dimainkan Di Komunitas Rumah Juara	137
1. Egrang	138
2. Dakon	140
3. Cublak-Cublak Suweng	142
4. Engklek	144
5. Gobag Sodor	146
6. Bentengan	147
C. Peran Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Islami Anak	148
BAB V PENUTUP	
A. KESIMPULAN	158
B. SARAN	161
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN-LAMPIRAN	168
DOKUMENTASI GAMBAR	191
SURAT KETERANGAN PENELITIAN	193
BIODATA PENULIS	194





DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	27
1.2	Nama-Nama Egrang Yang Ada Di Indonesia	64
1.3	Aspek Psikologis Permainan Tradisional	90
1.4	Susunan Pengurus di Komunitas Rumah Juara	97
1.5	Program Unggulan Komunitas Rumah Juara	98
1.6	Data Sarana dan Prasarana di Komunitas Rumah Juara	101
1.7	Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional yang Dimainkan Di Komunitas Rumah Juara	124





DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
1.1	Komponen Karakter Baik	37



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi oleh negeri ini adalah virus kerusakan moral dan akhlak yang sudah menjalar hingga pada anak-anak. Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia, pada tahun 2015 terdapat 1072 kasus anak berhadapan dengan hukum. Kondisi yang cukup mencengangkan dapat dilihat dengan adanya 138 kasus anak berhadapan dengan hukum dimana anak berposisi sebagai pelaku kekerasan seksual. Angka lain yang juga mengkhawatirkan tercatat ada 193 kasus anak sebagai korban kekerasan seksual dan 182 kasus anak sebagai korban kekerasan fisik.¹ Secara akumulasi, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat ada 9243 kasus anak yang berhadapan dengan hukum, berdasarkan lokasi pengaduan dan pemantauan media se-Indonesia pada tahun 2011 hingga 2016.²

Pada April 2016, beredar kabar di media mengenai kasus seorang siswi kelas VI SD yang ditelanjangi dan kemudian direkam oleh 10 temannya. Kasus ini menimpa seorang anak berusia 12 tahun warga Kecamatan Tersono, Kabupaten Batang. Selain itu, korban juga mengalami penyiksaan dan

¹Komisi Perlindungan Anak Indonesia. <http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-per-bulan/rincian-data-abh-per-bulan-2015> diakses 28 Mei 2016

²Komisi Perlindungan Anak Indonesia. <http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-per-bulan/rincian-data-abh-per-bulan-2015> diakses 28 Mei 2016

ancaman selama tiga hari berturut-turut yang dilakukan oleh para pelaku.³ Ironisnya, kejadian ini terjadi di toilet sekolah saat jam pelajaran normal.

Masih di Kabupaten Batang, pada periode yang sama terjadi kasus lain yang menimpa siswi kelas IV SD. Selama 2 bulan berturut-turut, korban 3 kali diperkosa oleh lima anak berusia belasan tahun, yang masih tetangganya sendiri. Kelima pelaku pemerkosaan ini, dua di antaranya masih terbilang kakak kelas korban di sekolah. Peristiwa memilukan ini terjadi pada akhir bulan April dan Mei 2016.⁴

Gambaran peristiwa diatas merupakan salah satu tanda dimana bangsa ini sedang mengalami masalah akhlaq, moral atau karakter yang harus diselesaikan sesegera mungkin. Menurut Thomas Lickona, terdapat sepuluh tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu: meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, ketidakjujuran yang membudaya, semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan figur pimpinan, pengaruh *peer-group* terhadap tindakan kekerasan, meningkatnya kecurigaan dan kebencian, penggunaan bahasa yang memburuk, penurunan etos kerja, menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara, semakin tingginya perilaku merusak diri dan lingkungan, semakin kaburnya pedoman moral.⁵ Jika hal ini tidak disadari sejak dini, maka bangsa ini akan berada dalam masa kehancuran.

³Radar Tegal <http://radartegal.com/news/4692-di-batang-siswi-kelas-vi-sd-ditelanjangi-dan-direkam-10-temannya> diakses 28 Mei 2016

⁴Merdeka dot com <http://www.merdeka.com/peristiwa/siswi-sd-di-batang-diperkosa-5-tetangganya-sendiri-berkali-kali.html> diakses 28 Mei 2016

⁵Thomas Lickona, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, hlm

Menurut Ratna Megawangi, permasalahan karakter bangsa adalah masalah terpenting yang harus ditangani kalau ingin mencegah bangsa ini dari jurang kehancuran. Paling tidak pembangunan karakter bangsa sama pentingnya dengan pembangunan ekonomi dalam arti luas (pendidikan, kependudukan, gizi dan kesehatan, investasi, serta sains dan teknologi). Pembangunan karakter tidak lepas dari bagaimana membentuk kepribadian individu-individu sejak dini dari dalam keluarga dan sekolah. Institusi sekolah adalah bagian terpenting dalam kehidupan manusia karena anak-anak sejak kecil menghabiskan waktunya paling banyak di sekolah setelah di dalam keluarga.⁶

Pembahasan mengenai karakter, akhlaq, budi pekerti telah lama ada dalam ajaran Islam. Prof Ahmad Tafsir menyatakan bahwa karakter dalam Islam disebut dengan akhlaq. Individu yang berkarakter baik berarti seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Allah Subhanahu Wa Ta'ala.⁷

Dalam konsep akhlaq, segala sesuatu itu dinilai baik atau buruk, terpuji atau tercela, semata-mata karena Syara' (Al Qur'an dan Sunnah) menilainya demikian.⁸ Sejalan dengan hal itu, menurut Aan Hasanah, pendidikan karakter itu sendiri adalah upaya sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi lahiriah,

⁶ Ratna Megawangi, *Semua Berakar Pada Karakter*, Jakarta: LPFEUI, 2007, hlm 59

⁷ Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter berbasis AL Qur'an*. Jakarta: PT Raja Grafiika Persada, 2012, hlm 7

⁸ Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlaq*. Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam, 200, hlm 4

batiniah dan *'aqliyah* guna membangun perilaku yang sesuai dengan nilai yang berkembang di masyarakat dan yang bersumber dari nilai-nilai agama.⁹

Al Qur'an adalah akhlaq Muhammad Rasulullah, atau Muhammad Rasulullah adalah Al Qur'an hidup. Bila kita hendak mengarahkan pendidikan kita, menumbuhkan karakter yang kuat pada anak didik, siapa lagi model yang memiliki karakter yang sempurna kecuali Muhammad Rasulullah. Itulah alasannya mengapa Al Qur'an dipilih untuk menjadi basis dari pendidikan karakter.¹⁰

Nabi Muhammad sendiri diutus tidak lain tujuannya adalah untuk menyempurnakan akhlaq yang mulia. Allah Subhanahu Wa Ta'ala juga telah menerangkan bahwa dalam diri Rasulullah terdapat contoh kepribadian, akhlaq, serta budi pekerti yang mulia. Sebagaimana telah Allah sebutkan dalam Al Qur'an:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung”. (Al-Qalam: 4)¹¹

Perilaku seseorang yang berkarakter pada hakekatnya merupakan perwujudan fungsi totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dan fungsi totalitas sosial

⁹ Aan Hasanah, *Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Masyarakat Minoritas (Studi Atas Kearifan Lokal Masyarakat Adat Suku Baduy Banten)*, Jurnal Analisis, Volume XII, Nomor 1, 2012, hlm 212

¹⁰ Bambang Q Anees, Adang Hambali. *Pendidikan Karakter Berbasis Al Qur'an*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009, hlm 6

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2010, hlm 564

kultural dalam konteks interaksi (dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: olah hati (*spiritual and emotional development*), olah pikir (*intellectual development*), olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*), dan olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*). Keempat proses psikososial (olah hati, olah pikir, olah raga, dan olah rasa dan karsa) tersebut secara holistik dan koheren memiliki saling keterkaitan dan saling melengkapi, yang bermuara pada pembentukan karakter yang menjadi perwujudan dari nilai-nilai luhur.¹²

Akhlak atau karakter itu diajarkan melalui metode internalisasi. Teknik pendidikannya ialah peneladanan, pembiasaan, penegakan peraturan, dan pemotivasian. Yang jelas bukan dengan cara menerangkan atau mendiskusikan, jika pun perlu itu hanya cukup sedikit saja.¹³

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ernita Lusiana, didapati bahwa salah satu metode yang sesuai digunakan dalam implementasi pendidikan membangun pemahaman karakter kejujuran adalah melalui bermain. Permainan yang bisa digunakan adalah permainan tradisional anak yang sudah

¹²Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional*, hlm. 8 diunduh dari: <http://pendikar.dikti.go.id/wp-content/uploads/Desain-Induk-Pendidikan-Karakter-Kemdiknas.pdf> diakses 28 Mei 2016

¹³Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, Hlm vi

cukup lama berkembang di negeri ini, bahkan permainan-permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa.¹⁴

Internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk menumbuh kembangkan karakter anak mulai dari aspek kognitif.¹⁵ Hal ini menguatkan pendapat yang menyatakan bahwa sebagai media bermain dan belajar, permainan tradisional telah memenuhi seluruh aspek yang ada dalam keempat konteks tersebut; olah hati, olah pikir, olah raga, dan olah rasa dan karsa. Sehingga permainan tradisional mampu menjadi media pembentukan karakter pada anak.

Kalau kita menengok bentuk dan isi permainan-permainan itu, maka banyak sekali terdapat anasir-anasir atau bahan-bahan yang berasal dari hidup kemasyarakatan yang mengelilingi hidup kanak-kanak.¹⁶ Permainan tradisional juga mengajarkan kepada anak-anak untuk mencintai, memanfaatkan dan melestarikan lingkungan. Beberapa mainan, baik bentuk maupun fungsi sosial dan kulturalnya masih ada yang tetap bertahan secara berkelanjutan, namun ada pula yang hilang diganti mainan baru. Permainan tradisional semacam ini di Indonesia tidak asing lagi karena hampir seluruh permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama.

Permainan kanak-kanak pada umumnya boleh dipandang sebagai tuntutan jiwanya yang menuju ke arah kemajuan hidup jasmani maupun rohani.

¹⁴Ernita Lusiana, *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati*, Journal of Early Childhood Education Papers 1 (1) (2012), ISSN 2252-6625, Universitas Negeri Semarang, hlm 1

¹⁵Achmad Allatief Ardiwinata, et al., *Kumpulan Permainan Rakyat; Olahraga Tradisional*, Jakarta: 2006, hlm. 4.

¹⁶Ki Hajar Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2003, hlm. 257

Banyak permainan-permainan itu merupakan gerak-gerik orang tua; misalnya permainan meniru orang bercocok tanam, berdagang, menerima tamu dsb. “Meniru” ini sangat berguna, karena mempunyai sifat mendidik diri pribadi, dengan jalan orientasi, serta mengalami, walaupun hanya secara khayal atau fantasi. Dalam hal ini sama faedahnya dengan sandiwara.¹⁷

Kerap kali permainan kanak-kanak itu bersifat itu bersifat mencoba kekuatan atau kepandaian (kecerdikan, kecakapan dsb). Ia selalu berhasrat mengalahkan temannya, merasa amat senang kalau menang, susah kalau kalah; sama dengan semangatnya orang-orang yang bertanding dalam keolahragaan. Ini mendidik kanak-kanak pula, tidak saja untuk selalu memperbaiki kecakapannya, tetapi juga untuk menebalkan tekadnya, kepercayaannya atas dirinya sendiri.¹⁸

Permainan tradisional secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk pada anak dan menjadi pendorong bagi perkembangan anak. Hal ini memiliki potensi yang besar untuk menumbuhkan kembangkan karakter anak mulai dari aspek kognitif, emosional, dan motorik, serta kaya akan nilai-nilai sosial yang luhur. Internalisasi nilai-nilai edukatif permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk menumbuhkan kembangkan karakter anak mulai dari aspek kognitif.¹⁹

¹⁷ Ki Hajar Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2003, hlm. 259

¹⁸ Ki Hajar Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2003, hlm. 259

¹⁹ Achmad Allatief Ardiwinata, et al., *Kumpulan Permainan Rakyat; Olahraga Tradisional*, Jakarta: 2006, hlm. 4

Sesungguhnya permainan itu adalah baik apabila diarahkan kepada tujuan yang positif. Dalam permainan tradisional anak terlibat secara emosional dengan teman lain, merasa saling membutuhkan, sehingga akan berkembang menjadi generasi yang penuh tepa selira, bisa mengerti dan memahami perasaan orang lain. Permainan tradisional selalu melibatkan teman bermain. Pelibatan teman ini membentuk karakter sosial anak yaitu menghindarkan individualitas, egois dan sifat apatis, misalnya *bentengan*.

Sifat permainan modern adalah personal, yaitu anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dan tidak terlibat emosional dengan teman-temannya, sehingga menyebabkan perkembangan jiwa si anak tidak bisa mengerti perasaan orang lain dan tidak mampu melakukan musyawarah dengan teman lainnya.²⁰ Permainan modern mampu membuat anak berfikir kreatif karena *game* yang ada sangat beragam. Namun, dampak negatifnya adalah interaksi anak sangat kurang, bahkan terkadang dalam *game* modern termuat unsur kekerasan. Sedangkan permainan tradisional memberikan dampak positif dalam berbagai hal terutama dalam hal mengasah kemampuan motorik. Dan permainan tradisional lebih aman daripada permainan modern karena kandungan hal negatif sangat jarang.

Sangat diperlukan penanaman nilai-nilai moral sejak dini yang menjunjung tinggi harkat kemanusiaan. Pengenalan permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk menanamkan nilai dan moral sebagai dasar pembentukan karakter. Komunitas Rumah Juara yang berlokasi di Kabupaten

²⁰Suyami, *Kandungan Nilai Dalam Permainan Egrang dan Gobag sodor*. Makalah Seminar Revitalisasi Permainan Tradisional, 2007

Batang adalah salah satu komunitas permainan tradisional yang tergerak untuk mengenalkan dan melestarikan kembali permainan tradisional.

Rumah Juara sebagai suatu wadah belajar masyarakat di Kabupaten Batang hadir sebagai salah satu alternatif solusi dalam mendidik generasi muda dengan media permainan tradisional. Awal pembentukan Rumah Juara merupakan sebuah program kerja dan bentuk keprihatinan dari karangtaruna Desa Proyonanggan Tengah, dimana para anggotanya melakukan bimbingan dan pendampingan belajar bersama kepada anak-anak yang kurang mendapatkan perhatian dalam belajar di lingkungan Desa Proyonanggan Tengah. Seiring berjalannya waktu, Rumah Juara menggunakan beberapa metode untuk membantu anak-anak untuk mengembangkan minat dan bakatnya di bidang non akademis. Salah satunya ialah dengan permainan tradisional sebagai media pembentukan sikap mental dan karakter anak-anak.²¹

Kondisi lingkungan yang kurang ramah terhadap anak menggerakkan komunitas ini untuk lebih peduli dengan lingkungannya. Sering terlihat anak-anak bermain *PS* di tempat persewaan hingga larut malam. Padahal kondisi sekitar persewaan tersebut dipenuhi dengan pemuda yang suka merokok, berbicara kotor dan kadang-kadang minum minuman keras.²² Kegiatan permainan tradisional dipilih sebagai salah satu alternatif agar anak memiliki kegiatan lain yang lebih positif. Lambat laun, ini merubah pola kegiatan anak sehingga menjadi terkondisikan ke arah yang lebih baik.

²¹Hidayat Falahuddin, Komunitas Rumah Juara, Wawancara Pribadi, Batang, 17 April 2016.

²²Hidayat Falahuddin, Komunitas Rumah Juara, Wawancara Pribadi, Batang, 17 April 2016.

Sebagai sebuah komunitas yang berbasis masyarakat, kegiatan Rumah Juara melibatkan seluruh komponen dalam masyarakat. Kerjasama dengan komunitas lain dan pemerintah juga dilakukan dalam rangka mendukung kegiatan yang bertujuan untuk mengajarkan karakter yang baik terutama untuk anak. Berbagai kegiatan positif yang dilaksanakan telah mendapat apresiasi dari lingkungan, salah satunya ialah dengan diraihnya Penghargaan Pemuda Pelopor Bidang Pendidikan Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2015. Penghargaan ini salah satunya diberikan karena Komunitas Rumah Juara menggunakan permainan tradisional dalam usaha pendidikan karakter pada anak-anak yang ada di lingkungan sekitarnya.²³

Dengan alasan tersebut, penulis mengajukan penelitian tesis ini dengan judul, “PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI ANAK (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara, Proyonanggan Tengah Batang)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk-bentuk kegiatan permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara?
2. Apa saja nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara?

²³Hidayat Falahuddin, Komunitas Rumah Juara, Wawancara Pribadi, Batang, 17 April 2016.

3. Bagaimana peran permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter Islami anak di Komunitas Rumah Juara?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tujuan yang hendak dicapai, baik secara umum maupun khusus yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk-bentuk kegiatan permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara.
2. Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara..
3. Untuk mengkaji dan menganalisis peran permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter Islami anak di Komunitas Rumah Juara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan karakter serta perkembangan anak.
 - b. Menambah khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan karakter berlandaskan kearifan budaya lokal, dalam hal ini permainan tradisional.

2. Manfaat praktis

- a. Sarana untuk mengenalkan anak pada permainan tradisional sebagai alternatif permainan yang memiliki nilai pendidikan.
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan permainan tradisional sebagai media pembentuk karakter anak.

E. Kerangka Teoritis

Karakter (watak) adalah istilah yang diambil dari Bahasa Yunani yang berarti *to mark* (menandai), yaitu menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Seseorang dapat disebut sebagai “orang yang berkarakter” apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral.²⁴

Karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.²⁵ Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Hermawan Kertajaya, bahwa karakter adalah “ciri khas” yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah “asli” dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut dan merupakan ‘mesin’ pendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar dan merespons sesuatu.²⁶

²⁴ Ratna Megawangi, *Semua Berakar Pada Karakter*, Jakarta: LPFEUI, 2007, hlm 83

²⁵ Muchlas Samani, Hariyanto, *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011, Hlm 43

²⁶ Abdul Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, Hlm 11

Menurut Ki Hajar Dewantara, jiwa dan raga dari masing-masing orang itu mempunyai sifat sendiri-sendiri yang khusus dan mewujudkan *individualitet* (sifat satu-satunya orang) yang utuh; *individualitet* ini, jika terdidik menurut kodratnya akan menjadi kepribadian, yakni jiwa yang merdeka atau “karakter” (watak).²⁷

Selain itu, Ki Hajar Dewantara memiliki istilah lain untuk hal ini. Ki Hajar Dewantara dalam bukunya Pendidikan mengartikan adab sebagai *sifat ketertiban* (tata) di dalam hidupnya manusia, lahir dan batin, hingga hidup manusia itu terlihat berbeda dengan hidup dari makhluk-makhluk lainnya.²⁸ Pengajaran adab diberikan dengan maksud agar sewutuhnya jiwa anak terdidik, bersama-sama dengan pendidikan jasmaninya.

Dilihat dari sudut pengertian, ternyata karakter dan akhlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran lagi karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan.²⁹

Karakter selalu mengingatkan manusia untuk tidak lupa “memperbaiki diri”. Maka karakter dapat didefinisikan sebagai kumpulan sifat baik yang menjadi perilaku sehari-hari, sebagai perwujudan kesadaran menjalankan peran, fungsi dan tugasnya dalam mengemban amanah dan tanggung jawab.³⁰

Jika dijabarkan, terdapat delapan belas nilai karakter yang berasal dari nilai-

²⁷ Ki Hajar Dewantara, *Pemikiran, Konsep, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2003, hlm 467

²⁸ Ki Hajar Dewantara, *Pemikiran, Konsep, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2003, hlm 465

²⁹ Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, Hlm 12

³⁰ Erie Sudewo, *Character Building*. Jakarta: Republika, 2011, hlm 14

nilai luhur universal, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerjakeras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia dini. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Banyak pakar mengatakan bahwa kegagalan penanaman karakter pada seseorang sejak usia dini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Selain itu, menanamkan moral kepada generasi muda adalah usaha yang strategis.³¹

Karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), dan kebiasaan (*habit*). Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja. Seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya, jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian diperlukan tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* atau perasaan (penguatan emosi) tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan bermoral.³²

Pendidikan karakter mempunyai makna lebih tinggi dari pendidikan moral, karena bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang

³¹ Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter: Solusi Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2007, hlm 21

³² Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi*, Bandung: Alfabeta, 2012, Hlm 38

salah, lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal yang baik sehingga peserta didik menjadi paham (domain kognitif) tentang mana yang baik dan salah, mampu merasakan (domain afektif) nilai yang baik dan biasa melakukannya (domain perilaku). Jadi pendidikan karakter terkait erat kaitannya dengan *habit* atau kebiasaan yang terus menerus dipraktikkan atau dilakukan.³³

Pendidikan karakter adalah untuk mengukir akhlak melalui proses *knowing the good, loving the good, and acting the good*. Akhlak mulia bisa terukir menjadi *habit of the mind, heart, and hands* jika proses pendidikannya melibatkan semua aspek, baik kognitif, emosi, dan fisik.³⁴

Pendidikan karakter bukanlah sebuah proses menghafal materi soal ujian, dan teknik-teknik menjawabnya. Pendidikan karakter memerlukan pembiasaan. Pembiasaan untuk berbuat baik; pembiasaan untuk berlaku jujur, ksatria; malu berbuat curang; malu bersikap malas; malu membiarkan lingkungannya kotor. Karakter tidak terbentuk secara instan, tetapi harus dilatih secara serius dan proporsional agar mencapai bentuk dan kekuatan yang ideal.³⁵ Pendidikan karakter dilakukan melalui berbagai media yang mencakup keluarga, satuan pendidikan, masyarakat sipil, masyarakat politik, pemerintah, dunia usaha dan media massa.

³³ Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional*, hlm. 10 diunduh dari: <http://pendikar.dikti.go.id/wp-content/uploads/Desain-Induk-Pendidikan-Karakter-Kemdiknas.pdf> diakses 28 Mei 2016

³⁴ Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter: Solusi Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2007, hlm 137

³⁵ Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi*, Bandung: Alfabeta, 2012, hlm 29

Jiwa dan raga itu dasarnya tidak terpisahkan, keduanya saling berpengaruh sehingga mendidik raga itu sambil juga mendidik jiwa (Taman Indria). Kemajuan dan kecerdasan jiwa raga itu terbatas oleh umur dan alamnya masing-masing anak, yaitu:

1. Alam atau windu pertama, yakni alamnya anak-anak kecil, alam panca indera dan bertumbuhnya bagian jasmani; laki-laki dan perempuan belum berbeda jiwanya; jiwanya masih utuh, belum ada differensiasi (total); segala pengajaran harus mendidik tubuh dan panca indera dengan alat permainan, menyanyi, menggambar, cerita, dramatik (wayang, tonil); semua itu aktif dan pasif.
2. Alam atau windu kedua, alam anak-anak muda dimana sudah berbeda tabiat laki-laki dan perempuan; alam bertumbuhnya fikiran (perasaan masih amat kurang), tertarik pada realita; alam pengajaran dan pembiasaan pada laku adab (setia, berani, teguh, seksama, sejuk hati, telaten, tidak lekas bosan), suka beramal (ikhlas dalam pengabdian) dsb; pelajaran seni.
3. Alam atau windu ketiga, alamnya anak-anak dewasa, alam akil-balig atau pubertas, alam berolah budi, alam kemasyarakatan; pendidikan harus bersifat pendidikan watak dengan peralatan: pengajaran ilmu untuk mendapat keinsyafan atau pandangan; harus dapat mempergunakan atau mempraktekkan laku-adab; pendidikan rasa dengan pengajaran agama, kesenian dan lain-lain (etika dan estetika).³⁶

³⁶ Ki Hajar Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2003, hlm 467

Di sisi lain, pendidikan karakter akan berhasil, apabila pendidikan itu dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan moral anak. Dengan demikian harus ada strategi pendidikan karakter yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan moral anak. Bull menyatakan ada empat tahap perkembangan nilai yang dilalui seseorang:

1. Tahap anomi yaitu tahap nilai baru merupakan potensi yang siap dikembangkan. Pada tahap ini anak tidak merasa wajib untuk menaati peraturan. Namun pada tahap ini anak justru harus dikenalkan pada nilai-nilai yang ada. Pada tahap ini nilai-nilai moral, karakter dan agama baru dikenalkan sebatas pada pengetahuan saja. Anak-anak diajarkan untuk mengenal dan memahami perbedaan nilai. Dengan cara tersebut, anak-anak akan mengenal adanya perbedaan, dimana perbedaan itu dapat dijadikan ajang saling mengenal, bekerja sama, bahkan untuk menyayangi.
2. Tahap heteronomi yaitu tahap nilai berpotensi yang dikembangkan melalui aturan dan pendisiplinan. Pada tahap ini anak merasa bahwa yang benar adalah patuh kepada peraturan, dan merasa perlu menaati kekuasaan. Pada tahap ini, nilai-nilai budaya sudah dikenalkan melalui aturan permainan dimana anak diarahkan untuk mematuhi aturan permainan jika ingin terlibat di dalamnya.
3. Tahap sosionomi yaitu tahap nilai berkembang di tengah-tengah teman sebaya dan masyarakatnya. anak merasa bahwa yang benar adalah patuh pada peraturan yang sesuai dengan peraturan kelompok.

Pada tahap ini, proses nilai-nilai budaya sudah dilakukan melalui aturan permainan dimana anak sudah dapat berbagi aturan dengan teman sebaya sebagai *role model* yang mengikuti permainan yang sama. Jika proses ini terus berulang (*repetitive*) dan berkesinambungan, maka anak akan terbiasa menghormati aturan main yang akan membantunya kelak untuk beradaptasi dengan aturan masyarakat.

4. Tahap otonomi yaitu tahap nilai mengisi dan mengendalikan kata hati dan kemauan bebasnya tanpa tekanan lingkungannya. Pada tahap ini anak telah mempertimbangkan konsekuensi ketaatannya pada peraturan.³⁷

Ki Hajar Dewantara membagi tahapan pendidikan anak menjadi beberapa tahap. Tahapan ini disesuaikan dengan usia perkembangan anak.

1. Taman Indria kira-kira umur 5 tahun, segala permainan anak-anak yang dapat mendidik tubuh dan panca indera (*zintuigoefeningen*): gobag, geritan, trembung, obrok, raton dll. Yang sportif; sumbar, gateng, kenekeran, unclang, dll. Yang dapat mendidik panca-indra; menyulam, menggambar, menyanyi, berceritera, dan lain-lain yang dapat mendidik rasa dan fikiran sambil bermain-main.

Mendengarkan ceritera yang berdasar keindahan (puisi) dan menarik hati anak-anak (kenyataan-kenyataan jangan hanya terakan, tetapi diperlihatkan), ceritera diambil dari daerah yang terdekat; anak-anak tidak usah hafal pada ceriteranya, karena lajajaran ini tidak mendidik intelek, tetapi

³⁷Norma J Bull, 1969. *Moral Judgement from Childhood to Adolescence*. London: Routledge & Kegan Paul, hlm 21-26

menuntun geraknya jiwa, yaitu asalkan anak-anak turut merasakan sudahlah cukup. Demikian juga mendengarkan lagu-lagu yang indah untuk membiasakan anak menerima keindahan dalam sanubarinya (passif aesthetis).

2. Taman Anak, umur 8-10 tahun: pendidikan tumbuh mulai bersifat sport yang sistematis, bersama-sama dengan pengajaran dan pelajaran lain-lainnya ditujukan pada kesuburan jiwa yakni kecepatan berfikir, merasakan dengan halus dan kekerasan kemauan. Ceritera dan lagu diluaskan hingga meliputi daerah bahasanya (kulturil nasional); pengajaran adat-istiadat sebagai alat yang hidup untuk mencapai tertib damainya masyarakat.
3. Taman Muda umur 11-14 tahun, pendidikan tubuh menuju kesehatan, kekuatan dan kecakapan membela diri meneguhkan kemauan (tarik), olah fikir dan rasa dengan mempelajari pengetahuan, agama dan seni; tentang seni ini menurut dasarnya masing-masing (tari, gending, menggambar dsb.);ceritera di luaskan meliputi seluruh Indonesia, dengan mengajarkan isi keadabannya (moral) yang terkandung dalam ceritera; juga ceritera babad dan mythologi dimulailkan; pengajaran dan pembiasaan.
4. Taman Dewasa, umur 15-18 tahun, inilah umur yang berbahaya (pubertet); lanjutan pengajaran dan pembiasaan dari badan, fikiran, rasa dan kemauan dan penyempurnaan differensiasinya (perkhususan) tuntunan pengetua jangan sampai menjemukan; anak-anak bekerja sendiri, dapat banyak kemerdekaan tetapi harus mengadakan peraturan keras buat dan oleh dirinya sendiri (selfdisiplin); perkhususan sport dan seni menurut dasarnya

masing-masing; penuntun dari kalangannya sendiri atau dilakukan oleh orang yang sudah tua

5. Taman Dewasa Raya umur 19-21 tahun; dalam waktu inilah mulai kembali ketenteraman didalam jiwa anak, yang sudah menjadi "pemuda", yakni anak dewasa atau orang-muda. Inilah waktunya mereka diperdalam kecerdasan jiwanya dengan dituntun mempelajari ilmu pengetahuan, ilmu agama dan ilmu adab dalam umumnya; "keinsyafan" tentang ilmu-ilmu tersebut itu berpengaruh memperdalam jiwa manusia; psikologi (ilmu jiwa) dan pengetahuan tentang watak baik diberikan untuk penyokong pendidikan budi pekerti.³⁸

Pendekatan belajar yang didasarkan pengalaman dan refleksi anak dapat membantu membuat perubahan dalam sikap dan perilaku anak dengan cara mendorong mereka menerapkan nilai-nilai dalam hidup mereka.³⁹ Permainan tradisional sebagai alat bukan hanya sekedar mentransformasikan pengetahuan dan keterampilan dan bertujuan untuk mendorong dalam diri anak munculnya kesadaran atas nilai-nilai berdasarkan pengalaman mereka berdasarkan refleksi kritis. Dengan pelibatan anak secara aktif dalam proses bermain, belajar, akan memberikan kesempatan anak untuk menemukan sendiri pentingnya nilai-nilai positif yang ada dalam permainan tradisional.

³⁸ Ki Hajar Dewantara, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 2003, hlm 468-469

³⁹ CePDeS, *Play It Fair! Alat Bntu Pendidikan Hak Asasi Manusia Untuk Anak*, Jakarta, 2006, hlm, 13

Dalam permainan tradisional, penanaman nilai-nilai moral tidak hanya berupa nilai-nilai sebagai slogan hapalan, melainkan secara langsung anak mengembangkan ketaatan serta keterampilan dalam perilaku bermoral melalui aturan bermain. Dalam aturan bermain, anak-anak diperkenalkan syarat-syarat untuk mengikuti permainan berupa pedoman perilaku tertentu yang telah disepakati bersama dan tidak lepas dari pesan-pesan moral yang dikemas dengan warna budaya nenek moyang yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Melalui aturan permainan ini, anak-anak sejak dini diperkenalkan untuk memasuki dunia nilai yang ditandai dengan dapat membedakan antara yang baik dan yang buruk. Sebagai ilustrasi dapat disimak contoh mengembangkan nilai kejujuran dan tenggang rasa berikut ini:

1. Kejujuran, strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat melalui permainan sebab akibat, perjanjian untuk berbuat jujur, dan penghargaan atas kejujuran.
2. Tenggang rasa, strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat melalui penghayatan si menang untuk tidak mengejek si kalah. Karena sewaktu-waktu mereka bisa berganti posisi dimana si kalah bisa jadi pemenang, demikian juga sebaliknya.
3. Penghargaan terhadap alam, strategi pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan untuk memperhatikan sesuatu (pemandangan).
4. Konsep diri, strategi pembelajaran yang dikembangkan memperhatikan bentuk muka dan tubuh.

5. Mengasah empati, strategi pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan memperhatikan kebutuhan orang lain.⁴⁰

Sehingga melalui teori-teori inilah maka penulis mengambil sebuah gagasan bahwa pembentukan karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional yang merupakan salah satu warisan budaya bangsa.

F. Studi Kepustakaan

Dewasa ini minat dan ketertarikan tentang permainan tradisional mulai berkembang di masyarakat. Baik dalam bentuk kegiatan kampanye pelestarian, seminar hingga kajian ilmiah tentangnya. Dapat ditemukan beberapa penelitian serta kajian yang telah dilakukan terkait dengan permainan tradisional, antara lain yaitu:

Penelitian tahun 2014 yang dilakukan oleh Dian Ulul Khasanah yang berjudul Pendidikan Karakter melalui Dolanan Anak Tradisional sebagai Jembatan antar Kelas, Keluarga dan Komunitas di Kampung Pintar Pandes Panggunharjo Sewon Bantul Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pendidikan karakter dan nilai-nilai karakter yang berkembang di kelas, keluarga dan komunitas serta dampak penanaman pendidikan karakter melalui kelas, keluarga dan komunitas di kampung pintar Pandes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembentukan karakter di kelas, keluarga dan komunitas melalui dolanan tradisional dilaksanakan dengan

⁴⁰Ifa H. Misbach, *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*, Laporan Penelitian, Universitas Pendidikan Indonesia, 2006, hlm 18

menyeimbangkan antara *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral action*. Hal ini akan mendidik manusia menjadi insan yang berkarakter, yang punya prinsip dan pegangan jelas. Nilai-nilai karakter yang berkembang antara lain nilai yang berhubungan pada Allah SWT, nilai yang berhubungan pada diri sendiri, nilai yang berhubungan dengan sesama, nilai yang berhubungan dengan lingkungan dan nilai kebangsaan. Dampaknya antara lain anak menjadi lebih kreatif, sosial tinggi, percaya diri, lebih harmonis dengan keluarga, sopan santun, bersosialisasi dengan baik dan outputnya berdampak positif.⁴¹

Persamaan penelitian Dian Ulul Khasanah dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada objek dan pendekatan penelitiannya. Objek penelitiannya yaitu sama-sama tentang permainan tradisional dan pendekatan penelitiannya sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan untuk menyusun sebuah pedoman pendidikan karakter melalui permainan tradisional.

Fokus kajian dalam penelitian Dian Ulul Khasanah adalah proses pendidikan karakter dan nilai-nilai karakter yang berkembang sebagai jembatan antar kelas, keluarga dan komunitas di kampung pintar Pandes. Sedangkan pada penelitian ini yang akan dilakukan, fokus penelitiannya adalah pada proses pembentukan nilai-nilai karakter lewat permainan tradisional pada anak.

⁴¹Dian Ulul Khasanah, *Pendidikan Karakter melalui Dolanan Anak Tradisional sebagai Jembatan antar Kelas, Keluarga dan Komunitas di Kampung Pintar Pandes Panggunharjo Sewon Bantul Yogyakarta*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014, hlm. ix

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ernita Lusiana pada tahun 2012 yang berjudul Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional efektif atau tidak untuk membangun pemahaman karakter pada anak usia dini di Kota Pati. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman karakter kejujuran pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen, serta tidak ada perbedaan pemahaman karakter kejujuran pada *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif digunakan untuk membangun pemahaman karakter kejujuran pada anak usia dini.⁴²

Persamaan penelitian Ernita Lusiana dengan penelitian ini adalah pada pembangunan karakter melalui permainan tradisional. Sedangkan perbedaannya adalah pada jenis penelitian yang merupakan penelitian eksperimental sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.

Pada tahun 2013, K Dewi Handayani, Nyoman Dantes, dan Wayan Lasmawan melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sikap sosial anak pada kelompok B TK Astiti Dharma Penatih Denpasar Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam penerapan

⁴² Ernita Lusiana, *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati*, Journal of Early Childhood Education Papers 1 (1) (2012), ISSN 2252-6625, Universitas Negeri Semarang, hlm 1

permainan tradisional *meong-meongan* sebagai metode pembelajaran. Sikap sosial terdiri dari aspek percaya diri, disiplin dan sikap kooperatif anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam 2 siklus yang menunjukkan bahwa kualitas sikap sosial anak melalui penerapan permainan tradisional *meong-meongan* mengalami peningkatan. Pengolahan data dilakukan dengan teknik deskripsi analitis.

Dari penelitian ini ditemukan bahwa aspek percaya diri, disiplin dan sikap kooperatif anak secara signifikan mengalami peningkatan. Penerapan permainan tradisional *meong-meongan* digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menarik, karena anak-anak belajar berinteraksi dengan teman, guru maupun yang lainnya.⁴³

Persamaan penelitian K Dewi Handayani, Nyoman Dantes, dan Wayan Lasmawan dengan penelitian ini adalah pada kesamaan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter. Sedangkan perbedaannya adalah pada jenis penelitian yang merupakan penelitian tindakan sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.

Maulana Ibrahim pada tahun 2014 menyusun thesis yang berjudul Pembentukan Karakter melalui Pencak Silat. Tesis ini merupakan tesis Pasca Sarjana STAIN Pekalongan. Penelitian ini dilakukan di SMK NU Kesesi, Kabupaten Pekalongan. Dari penelitian ini didapat kesimpulan bahwa pencak silat bukan hanya sekedar bela diri saja, tetapi merupakan sebuah sistem

⁴³ K Dewi Handayani, Nyoman Dantes, dan Wayan Lasmawan, *Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar (Volume 3 Tahun 2013), hlm 1

pendidikan yang didalamnya mencakup aspek jasmani, fisik, olahraga, kesenian hingga mental-spiritual. Pendidikan pencak silat memberikan kontribusi dalam pembentukan karakter berdasarkan konsep strategi dan lintas kurikulum, filosofi pendidikan karakter serta aspek dan nilai-nilai yang terkandung dalam pencak silat sebagai pembentukan karakter. Tujuan pendidikan pencak silat itu sendiri adalah membentuk manusia pencak silat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berkepribadian luhur, cinta persahabatan, perdamaian, rendah hati, mampu mengendalikan diri, disiplin, percaya diri, tahan terhadap cobaan dan lain sebagainya.⁴⁴ Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada media pembentukan karakternya. Dalam penelitian Maulana Ibrahim menggunakan media pencak silat, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media permainan tradisional.

⁴⁴ Maulana Ibrahim, *Pembentukan Karakter melalui Pencak Silat*, (Tesis Pascasarjana STAIN Pekalongan, 2014) hlm 82

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Dian Ulul Khasanah dengan judul Pendidikan Karakter melalui Dolanan Anak Tradisional sebagai Jembatan antar Kelas, Keluarga dan Komunitas di Kampung Pintar Pandes Panggunharjo Sewon Bantul Yogyakarta tahun 2014	Objek penelitiannya yaitu sama-sama tentang permainan tradisional dan pendekatan penelitiannya sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.	Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian.
	Ernita Lusiana dengan judul Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati tahun 2012	Persamaan penelitian ini adalah pada pembangunan karakter melalui permainan tradisional.	Perbedaannya adalah jenis penelitian yang merupakan penelitian eksperimental sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.
	K Dewi Handayani, Nyoman Dantes, dan Wayan Lasmawan dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar tahun 2013	Persamaannya adalah pada kesamaan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran karakter.	Perbedaannya adalah pada jenis penelitian yang merupakan penelitian tindakan sedangkan penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.
	Maulana Ibrahim dengan judul Pembentukan Karakter melalui Pencak Silat, Tesis Pascasarjana STAIN Pekalongan tahun 2014	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pembangunan karakter.	Perbedaannya adalah pada media pembentukan karakternya, yaitu pencak silat. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media permainan tradisional.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁴⁵

Peneliti menggunakan pendekatan ini karena ingin mengetahui secara mendalam tentang kaitan permainan tradisional sebagai media pembentuk karakter pada anak. Dengan harapan agar hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai salah satu rujukan untuk membentuk karakter generasi penerus bangsa.

Jenis penelitian ini adalah lapangan (*field research*). Penelitian lapangan adalah jenis penelitian yang memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan mendetail.⁴⁶ Jenis penelitian lapangan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan langsung melakukan pengamatan, wawancara, serta ikut berpartisipasi dalam kegiatan di Komunitas Rumah Juara.

⁴⁵Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung, 2012, hlm 15

⁴⁶Wahyu M.S. dan Muhammad Masudi M.S, *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi*. Jakarta: Usaha Nasional, 1987, hlm. 49.

2. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder.

- a. Sumber data primer adalah sumber yang diperoleh langsung dari sumber utama, atau sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer yang penulis gunakan dalam penelitian ini ialah pengurus, anak-anak serta orang tua dari anggota Komunitas Rumah Juara.
- b. Sumber data sekunder diperoleh dengan cara memanfaatkan data-data yang telah ada yang terkait dengan judul penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah bersumber dari buku, literatur, jurnal dan referensi lain yang berkaitan dengannya serta data dan dokumentasi kegiatan permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara.

3. Metode pengumpulan data

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan situasi dan kondisi yang dikehendaki peneliti:

- a. Metode wawancara atau *interview* adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama *interview* adalah kontak langsung dan tatap muka antara pencari informasi (*interviewer*) dan sumber

informasi (*interviewee*).⁴⁷ Dalam hal ini, interview akan dilakukan dengan pengurus, anak-anak serta orang tua dari anggota Komunitas Rumah Juara untuk mencari data primer .

- b. Metode observasi yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek baik langsung maupun tidak langsung. Karena pengamatan gejala – gejala penelitian dapat diamati dari dekat.⁴⁸ Observasi dalam penelitian ini dilakukan kepada anggota Komunitas Rumah Juara, dalam hal ini yang diobservasi adalah perilaku anak-anak pada Komunitas Rumah Juara. Diharapkan, hal-hal yang tidak tertangkap melalui metode wawancara bisa dilihat dengan observasi langsung yang dilakukan peneliti.
- c. Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan variabel, baik berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, presentasi notulen, rapat, dan lain sebagainya.⁴⁹ Metode ini digunakan sebagai pelengkap data atau informasi yang berasal dari surat-surat, laporan dan catatan atau data lain yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan data dokumentasi yang didapat, diharapkan mampu menunjukkan dengan pasti tentang peran permainan tradisional sebagai media pembentuk karakter anak pada Komunitas Rumah Juara.

⁴⁷Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* Bandung: Mandiri Maju, 1990, hlm. 157.

⁴⁸Moh. Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Aksara, 1992, hlm. 31

⁴⁹Suharsimi Arikunto, *Managemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999, hlm 188

4. Analisis data

Dalam menganalisis, penelitian ini menggunakan metode analisis induktif, yaitu suatu metode yang mempelajari kaidah-kaidah atau data yang bersifat khusus kemudian mengadakan analisa untuk mengambil kesimpulan yang bersifat umum.⁵⁰ Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan kemudian melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk mengetahui tentang peran permainan tradisional sebagai media pembentuk karakter anak pada Komunitas Rumah Juara.

5. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas).⁵¹ Pada penelitian ini digunakan uji kredibilitas untuk menguji keabsahan data dengan metode triangulasi.

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Terdapat tiga triangulasi dalam keabsahan data, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber akan dilakukan pada

⁵⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 1998, hlm. 120.

⁵¹Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung, 2012, hlm 372

orang tua anak-anak anggota Komunitas Rumah Juara dan masyarakat di sekitar Komunitas Rumah Juara.

H. Sistematika Penulisan Tesis

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II berisi tinjauan teoritis membahas tentang pengertian karakter dan pendidikan karakter, aspek serta faktor-faktor pendidikan karakter, dan tahapan proses pembentukan nilai-nilai karakter pada anak. Bagian kedua: kegiatan bermain dan permainan, pengertian dan jenis permainan tradisional, aspek-aspek yang terkandung dalam permainan tradisional.

BAB III berisi tentang hasil penelitian berupa gambaran atau profil tentang Komunitas Rumah Juara, struktur organisasi, bentuk-bentuk kegiatan permainan tradisional yang diselenggarakan Komunitas Rumah Juara. Dilanjutkan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara. Serta peran permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter Islami anak.

BAB IV Analisis hasil penelitian, yaitu membahas analisis peran permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter Islami anak di Komunitas Rumah Juara.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah penulis uraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter anak Islami adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Permainan Tradisional Di Komunitas Rumah Juara antara lain :
 - a. Pengenalan permainan tradisional yang dilaksanakan secara terjadwal antara lain dilaksanakan di Alun-alun Kabupaten Batang setiap pekan sekali. Kegiatannya meliputi persiapan, doa, pemberangkatan, permainan, penutupan dan perjalanan pulang. Dalam kegiatan bermain itu sendiri dibagi lagi menjadi beberapa sesi, yaitu pengenalan aturan permainan, kegiatan bermain dan *debriefing/* evaluasi. Nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui permainan tradisional saat kegiatan rutin juga muncul saat anak-anak bermain secara mandiri di *basecamp*. Dari pengenalan permainan tradisional ini anak bisa belajar mulai dari mengenali, membiasakan hingga akhirnya nilai-nilai karakter yang sudah tertanam itu muncul dalam perilaku sehari-hari. Adapun permainan yang diperkenalkan terbagi menjadi dua, permainan dengan alat dan permainan tanpa alat. Permainan dengan alat antara lain:

egrang, dakon, cublak-cublak suweng, engklek, dna bekelan. Permainan tanpa alat antara lain: gobag sodor, jamuran, bentengan, lintang ngalih, rok umpet, dna rok dun.

- b. Kegiatan dolanan yang bersifat mandiri merupakan kegiatan pengenalan permainan tradisional yang bersifat mandiri, insidental atau tidak terjadwal. Kegiatan yang bersifat mandiri ini merupakan satu bentuk kemajuan dalam perkembangan anak-anak. Anak-anak menjadi tidak bergantung kepada orang lain dalam erperilaku. Meskipun dalam kegiatan bermain tetap diawasi, namun anak-anak sudah mampu “mengusahakan” aktifitas untuk mereka masing-masing. Artinya, nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui kegiatan pengenalan permainan tradisional bisa diterima dan memasuk ke dalam diri anak-anak.
- c. Keterlibatan anak-anak dalam menjadi pengisi acara yang diselenggarakan Pengurus RJ merupakan wujud dari rekayasa lingkungan untuk anak-anak. Anak-anak yang menjadi pengisi acara dalam kegiatan Komunitas RJ telah menunjukkan sikap antara lain hormat dan santun; gotong-royong/kerjasama; percaya diri, kreatif dan pekerja keras; kepemimpinan dan keadilan. Yang mana sikap-sikap tersebut adalah beberapa sikap yang menjadi indikator Pendidikan Karakter menurut Kementerian Pendidikan

Nasional. Hal ini menandakan bahwa nilai-nilai karakter yang diajarkan mulai merasuk dan berkembang dalam diri anak-anak.

2. Nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui permainan tradisional begitu beragam. Permainan egrang mengajarkan keberanian dan sikap pantang menyerah; kerja keras dan juga kemandirian. Dakon mampu melatih serta memupuk perkembangan emosi pada anak. Anak-anak yang bermain dakon akan terlatih sabar dan mengendalikan emosi dengan baik. Permainan dakon juga mengajarkan sikap empati dan gemar berbagi kepada orang lain. Cublak-cublak suweng mengajarkan mengelola harta dengan baik, seperti memberikan sedekah. Dengan sedekah harta tidak akan berkurang, justru akan mendapatkan ganjaran yang setimpal. Permainan ini juga mengajarkan keikhlasan serta kebeningan hati dalam memutuskan serta menjalani sesuatu dalam hidup. Engklek mengajarkan sikap pemberani dan kemampuan memecahkan masalah. Nilai penting lain yang terlihat saat anak-anak memainkan permainan ini adalah adanya pengendalian diri dan emosi anak.

3. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak Islami Di Komunitas Rumah Juara

- a. Permainan tradisional memiliki peran yang nyata dalam pembentukan karakter anak Islami di Komunitas Rumah Juara. Permainan tradisional itu sendiri memiliki dua komponen yang utama yang berhubungan dengan proses pendidikan karakter anak

Islami. Komponen pertama adalah alat-alat permainan dan komponen berikutnya adalah cara memainkan permainan tersebut. Alat-alat yang digunakan dalam permainan tradisional itu sendiri merupakan permisalan atau simbolisasi nilai atau aspek-aspek yang ada dalam kehidupan itu sendiri. Sedangkan metode, atau cara memainkan permainan tradisional juga bisa merepresentasikan aspek dari karakter yang diajarkan.

- b. Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter Islami pada anak memiliki beberapa peran, antara lain: permainan tradisional sebagai sumber belajar, permainan tradisional dalam fungsi afektif, permainan tradisional dalam fungsi motivasi.

B. Saran – saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti bagi semua kalangan; Komunitas Rumah Juara, lingkungan masyarakat sekitar, serta pemerhati atau praktisi pendidikan, sebagaimana berikut :

1. Kepada Komunitas Rumah Juara untuk melengkapi perbendaharaan berbagai permainan tradisional yang ada di Indonesia, sehingga menarik anak-anak untuk memainkan permainan tradisional yang memiliki banyak

manfaat. Perlu juga adanya kegiatan serta dokumentasi yang lebih tertata sehingga jika suatu saat dibutuhkan, dapat diakses dengan lebih mudah.

2. Kepada lingkungan dan masyarakat sekitar untuk lebih membantu pendidikan dan pembentukan karakter anak dengan menciptakan lingkungan yang mendukung untuk pembentukan karakter anak. Karena dengan lingkungan yang mendukung, potensi serta pembentukan karakter anak bisa lebih maksimal. Besar harapan bahwa tidak hanya lingkungan masyarakat di sekitar Komunitas RJ saja yang baik, tetapi juga seluruh lingkungan masyarakat di Indonesia bisa menjadi tempat yang mendukung terbentuknya karakter anak Islami.
3. Kepada pemerhati serta praktisi pendidikan untuk bisa menggali lebih dalam nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional sebagai sarana pendidikan dan pembentukan karakter. Permainan tradisional sebagai salah satu warisan bangsa tidak hanya sekedar menjadi alat rekreasi, namun bisa juga menjadi sarana edukasi dari generasi ke generasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Yatimin. 2007, *Studi Akhlak dalam Prespektif Al-Qur'an*, Jakarta : Amzah
- Ali, Moh, 1992, *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Aksara
- Alif, Zaini. *Sistem Tata Nilai Dalam Mainan Dan Permainan Rakyat Sebagai Warisan Budaya Di Indonesia*, Disampaikan dalam Ceramah Ilmiah II, Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa Melalui Permainan Tradisional – Museum Nasional Indonesia, 4 Juni 2015
- Amri Syafri, Ulii, 2012, *Pendidikan Karakter berbasis AL Qur'an*. Jakarta: PT Raja Grafika Persada
- Anees, Bambang Q, Adang Hambali, 2009, *Pendidikan Karakter Berbasis Al Qur'an*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Ardiwinata, Achmad Allatief, et al., 2006, *Kumpulan Permainan Rakyat; Olahraga Tradisional*, Jakarta
- Arikunto, Suharsimi, 1999, *Managemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 1998, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press
- Bull, Norma J, 1969. *Moral Judgement from Chilhood to Adolescence*. London: Routledge & Kegan Paul
- CePDeS, 2006, *Play It Fair! Alat Bntu Pendidikan Hak Asasi Manusia Untuk Anak*, Jakarta
- Danandjaya, James. 1997. *Floklor Indonesia*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti

- Dharmamulya, Sukirman, et al. 2008, *Permainan tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press
- Departemen Agama RI. 1998. *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Semarang: CV. Asy Syifa
- Dewantara, Ki Hajar, 2003, *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional*, diunduh dari: <http://pendikar.dikti.go.id/wp-content/uploads/Desain-Induk-Pendidikan-Karakter-Kemdiknas.pdf>
- Gunawan, Heri, 2012, *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi*, Bandung: Alfabeta
- Hasanah, Aan, 2012, *Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Masyarakat Minoritas (Studi Atas Kearifan Lokal Masyarakat Adat Suku Baduy Banten)*, Jurnal Analisis, Volume XII, Nomor 1
- Hildayani, Rini, et al. 2007. *Materi Pokok Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: A Study Of The Play-Element In Culture*, Routledge & Kegan Paul Ltd
- Ibrahim, Maulana, 2014, *Pembentukan Karakter melalui Pencak Silat*, Tesis Pascasarjana STAIN Pekalongan
- Ilyas, Yunahar, 2000, *Kuliah Akhlaq*. Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam
- Indrayana, Bagus. 2013. *Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Ragam Bentuk, Fungsi Sosial Dan Kultural*. Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, Disertasi . Yogyakarta

- Iswinarti. 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan
- Kartono, Kartini, 1990, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* Bandung: Mandiri Maju
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. *Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Kholiq, Abdul, et al. 1999. *Pemikiran Pendidikan Islam : Kajian Tokoh Klasik dan Kontemporer*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. <http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-per-bulan/rincian-data-abh-per-bulan-2015> diakses 28 Mei 2016
- Kusuma Dewi, Nindya, et al. 2014, *PlayPlus Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Centra Grafindo
- Lickona, Thomas, 2012, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, Jakarta: Bumi Aksara
- Lusiana, Ernita, *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati*, Journal of Early Childhood Education Papers 1 (1) (2012), ISSN 2252-6625, Universitas Negeri Semarang
- Mahmud, Ali Abdul Halim. 2004, *Akhlaq Mulia*. Terj. Adbul Hayyie Al-Kattani, Jakarta : Gema Insani Press
- Majid, Abdul, Dian Andayani, 2012, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Megawangi, Ratna, 2007, *Semua Berakar Pada Karakter*, Jakarta: LPFEUI

_____, 2007, *Pendidikan Karakter: Solusi Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation

Merdeka dot com <http://www.merdeka.com/peristiwa/siswi-sd-di-batang-diperkosa-5-tetangganya-sendiri-berkali-kali.html> diakses 28 Mei 2016

Misbach, I. 2006. Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. *Laporan Penelitian*. Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, Jakarta: Bumi Aksara

Mustofa, Ahmad. 1997. *Akhlak Tasawuf*, Bandung : Pustaka Setia

M. S, Wahyu dan Muhammad Masudi M.S, 1987, *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi*. Jakarta: Usaha Nasional

Nata, Abuddin. 2012. *Akhlak Tasawuf*, Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2012

Radar Tegal <http://radartegal.com/news/4692-di-batang-siswi-kelas-vi-sd-ditelanjangi-dan-direkam-10-temannya> diakses 28 Mei 2016

Rahmawati, Diah. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain*. Surakarta: Metagraf

Rumah Juara, Prestasi, www.rumahjuara.org, diakses tanggal 9 Januari 2018

Samani, Muchlas, Hariyanto, 2011, *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Santrock, John W. 2002. *Life Span Development*, Jakarta: Erlangga

Sudewo, Erie. 2011, *Character Building*. Jakarta: Republika

Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sujarno, et al., 2013, *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta
- Suraji, Imam. 2006. *Etika dalam Prespektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*, Jakarta : PT. Pustaka Al-Husna Baru
- Suyami, 2007, *Kandungan Nilai Dalam Permainan Egrang dan Gobag sodor*. Makalah Seminar Revitalisasi Permainan Tradisional
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2001
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Media Pustaka, 2008)
- Ulul Khasanah, Dian, 2014, *Pendidikan Karakter melalui Dolanan Anak Tradisional sebagai Jembatan antar Kelas, Keluarga dan Komunitas di Kampung Pintar Pandes Panggunharjo Sewon Bantul Yogyakarta*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Ulwan, Abdullah Nashih. 2013. *Tarbiyatu'l-Awlad Fi'l-Islam*. Terj. Emiel Ahmad, Pendidikan Anak dalam Islam, Cet. Ke-1, Jakarta : Khatulistiwa Press
- Ya'kub, Hamzah. 1992. *Etika Islam*, Bandung : CV Diponegoro
- Yunus, Ahmad. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah
- Yunus, Mahmud. 1990. *Pokok-Pokok Pendidikan dan Pengajaran*, Jakarta : Hida Karya Agung
- Zulkifli L. 2002, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Pedoman Wawancara

Wawancara dengan pengurus Komunitas Rumah Juara

1. Bagaimana sejarah awal terbentuknya Komunitas Rumah Juara?
2. Apa saja kegiatan yang ada di Komunitas Rumah Juara?
3. Apa saja bentuk kegiatan permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara?
4. Apa saja permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara?
5. Apa saja nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dimainkan di Komunitas Rumah Juara?
6. Bagaimana peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak Islami di Komunitas Rumah Juara?
7. Apa perbedaan yang ada pada anak-anak antara sebelum dengan sesudah ikut kegiatan permainan tradisional di Komunitas Rumah Juara?

Lampiran 2

TRANSKRIP WAWANCARA

Nara sumber 1

Nama : Falahuddin
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Pengurus Komunitas Rumah Juara
 Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
 Hari, tanggal wawancara : Minggu, 18 Februari 2018

Peneliti : Assalaamualaykum..
 Responden : Waalaykumussalaam..
 Peneliti : Perkenalkan, saya Hidayat Burhanuddin. Mahasiswa Pascasarjana IAIN Pekalongan. Saat ini saya sedang mengerjakan tesis tentang Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Islami (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara). Untuk itu, saya ingin menanyakan beberapa hal untuk bahan penelitian saya. Boleh?

Responden : Iya, baik silahkan
 Peneliti : Ini akan saya rekam dan saya rekap nantinya ya mas.
 Responden : Iya, boleh.
 Peneliti : Baik, terima kasih sebelumnya. Pertanyaan pertama. Bagaimana sih sejarah terbentuknya Rumah Juara?

Responden : Awalnya dulu kita lihat lingkungan kita. Anak-anak itu kalo sudah pulang sekolah kegiatannya hanya maen PS saja. Dari siang sampe sore, bahkan kadang sampai malem. Kalo udah maen, gak kenal waktu, lupa makan, lupa solat, lupa belajar. Pernah sampai suatu saat, ada anak yang dijemput paksa ibunya untuk pulang tapi gak mau pulang dianya. Alhasil, marah-marahlah ibunya. Dari situ kita kepikiran untuk bikin kegiatan untuk anak-anak, biar gak hanya maen PS

Peneliti : Bukankah sebenarnya nggak terlalu masalah kalau hanya maen PS?

Responden : Sebenarnya emang nggak masalah kalau cuma maen PS. Yang menjadi perhatian kita, rumah yang dipakai untuk rental PS itu biasanya juga dipakai untuk nongkrong-nongkrong pemuda yang sukanya ngrok, maen kartu, kadang-kadang mereka juga mabuk-mabukan di sana. Nah, ini yang kita khawatirkan nggak bagus untuk anak. makanya kita pengen ada kegiatan alternatif untuk anak-anak yang aman dan ramah anak.

Peneliti : Waktu itu, terus kegiatan alternatifnya seperti apa?
 Responden : Awalnya kita adain semacam *open house* di rumah. Kita undang

anak-anak untuk maen ke rumah. Di rumah waktu itu kita sediain egrang sama wayang-wayangan pakai janur. Kegiatannya kita ambil sore supaya nggak bentrok sama kegiatan belajar, dan ngerjain PR mereka.

Peneliti : Bagaimana antusias anak-anak saat itu?

Responden : Awalnya ya malu-malu. Satu dua anak tiap sore dateng ke rumah. Kita ajak ngobrol tentang sekolah, mainan, PR dll. Biar anak-anak ngrasa akrab dulu. Trus mereka kita pinjem alat permainan dan boleh dimaini bebas. Waktu itu kita juga sempet ngajarin bikin pedang-pedangan pakai janur, wayang-wayangan juga untuk narik anak-anak laen supaya mau dateng.

Peneliti : Setelah main-main itu?

Responden : Setelah main-main itu, ada anak-anak yang waktu maen tiba-tiba bawa buku. Katanya mau ngerjain PR sekalian. Ya kita terima-terima aja. Awalnya hanya 1 orang yang bawa PR, trus nambah jadi 2, jadi 4 dan seterusnya. Akhirnya kita bikinin jadwal khusus. Sore hari jadwalnya anak-anak maen egrang, bakiak dll. Malam hari habis maghrib kita adain belajar bareng.

Peneliti : Jadi awal kegiatannya hanya maen-maen?

Responden : Iya, awalnya hanya maen-maen, trus kita bikinin jadwal belajar bareng di malem harinya. Awal itu juga tantangan, karena kita harus meyakinkan orang tua anak-anak kalo mereka aman maen dan belajar bareng kita. Ada yang kalo pas belajar malem ditungguin bapaknya diluar, ada yang bapaknya mondar-mandir pakai sepeda di depan rumah kita. Alhamdulillah akhirnya ada kepercayaan dari orang tua kepada kita. Sampai kemudian anak-anak malah seperti disuruh orang tua mereka untuk maen dan belajar ke tempat kita tiap sore. Kita juga jadi berani ngajak anak-anak outbound mini tiap hari ahad, trus kegiatan-kegiatan lainnya di RJ ini.

Peneliti : Kalo tentang permainan tradisional sendiri itu bagaimana mas?

Responden : Kalo tentang permainan tradisional itu sendiri, awalnya memang kita fokuskan sebagai alternatif kegiatan anak-anak. karena selama ini mainan mereka adalah PS, yang dimana mereka dateng ke PSan, duduk, maen, bayar. Hanya aktifitas itu saja muter-muter. Ditambah lingkungan sekitar yang tidak ramah anak. nah permainan tradisional kita hadirkan untuk mengganti kegiatan mereka karena kita tahu permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat dan nilai positifnya.

Peneliti : Hasilnya seperti apa mas?

Responden : Alhamdulillah, untuk anak-anak sekarang jadi lebih terkondisikan kegiatannya. Alhamdulillahnya lagi kita yang awalnya hanya sekedar main-main malah dapet penghargaan

sebagai Pemuda Pelopor bidang Pendidikan tahun 2015. Dari situ juga akhirnya banyak temen-temen komunitas yang kadang berkegiatan bareng kita dan anak-anak. Tentunya tidak sekedar bermain ya, selain bermain kita sisipi juga nilai-nilai akhlak, hormat, pokoknya nilai-nilai yang positif untuk pendidikan anak.

Peneliti : Hhmm, ya.. kalau secara spesifik, kegiatan permainan tradisional di RJ apa saja mas?

Responden : Secara spesifik sih bisa kita bagi kegiatan permainan tradisional kita jadi tiga. Satu, outbond mini yang isinya permainan tradisional sama game-geme kecil. Dua, anak-anak maen sendiri di rumah. Tiga, maen bareng kalo pas ada tamu ato kunjungan ke RJ.

Peneliti : Kalau untuk permainan yang dimainkan apa saja mas? Dari mana sumbernya, mengingat sekarang kan sudah jarang sekali anak-anak memainkan permainan tradisional?

Responden : Sumber itu sebenarnya ya dari kita sendiri. Kan kita yang ngalamain waktu kecil, waktu anak-anak. nah sekarang ya giliran kita yang ngajarin ke anak-anak kita.

Peneliti : Jadi sumbernya ya dari kita sendiri ya?

Responden : Satu itu, sumbernya dari kita sendiri. Yang kedua, kita ada beberapa referensi buku tentang permainan tradisional.. macem-macem, ada buku baru ada juga yang lama. Trus, kalau kita, permainan itu kita bagi dua. Dengan alat sama tanpa alat. Dengan alat contohnya: egrang, dakon, cublak-cublak suweng, engklek, dan bekelan. Ada juga nekeran, patok lele, dll. Kalo permainan tanpa alat antara lain: gobag sodor, jamuran, bentengan, lintang ngalih, rok umpet, dan rok dun.

Peneliti : Okey, kalo kegiatan outbond mini itu gimana mas?

Responden : Outbond mini itu kita kegiatan permainan tradisional di alun-alun Batang. Kejadiannya di hari minggu. Dulu waktu awal-awal, kalau mau outbond mini ini kita buat surat, kita serahin ke orang tua anak. tujuannya untuk mendapatkan kepercayaan dari orang tua, sekaligus ngajarin ke anak-anak bahwa kalau mau pergi, maen ato kemana harus pamit ke orang tua. Karena ini penting banget.

Peneliti : Kalau sekarang?

Responden : Kalau sekarang sudah lebih terkondisikan, karena orang tua sudah percaya dengan kita. Awalnya sulit membangun kepercayaan dari orang tua. Ada yang melarang untuk ikut kegiatan, ada juga yang membolehkan dengan syarat ini dan itu. Namun setelah melihat apa yang terjadi pada anak-anak mereka, justru para orang tua kemudian mendukung. Terkadang orang tua malah meminta kita untuk menasihati anak-anak mereka karena

- katanya lebih bisa masuk ke anak.
- Peneliti : Kembali ke outbound mini, kegiatannya berarti seperti apa mas? Susunannya mungkin?
- Responden : Kalo dari awal mungkin ada pengkondisian. Maksudnya, anak-anak diinfo kalo kita ada outbound. Biasanya sorenya, atau kalo enggak ya paginya kita info ke satu anak. nanti trus biasanya dia yang nyebarin infonya ke anak-anak yang lain. Kalo udah kumpul, alat-alat udah siap, anak-anak kita barisin, berdoa baru jalan. Jalan juga harus bareng-bareng, nggak boleh ada yang berangkat dulu. Kita kondisikan seperti ini biar tertib, sekaligus juga biar anak-anak belajar disiplin, menghargai temennya juga.
- Peneliti : Kalau pas di alun-alun ngapain aja mas?
- Responden : Kalau pas di alun-alun, kita maen, trus habis main kita arahkan atu jelaskan tentang pelajaran yang bisa diambil dari permainan itu juga. Setelah selesai, sekitar jam 8.30an kita siap-siap pulang. Pulangnya juga gak boleh sembarangan, harus tertib kayak waktu berangkat juga.
- Peneliti : Tadi mas bilang, kalau main permainan tradisional di RJ itu tidak sekedar bermain, itu bagaimana maksudnya mas?
- Responden : Di RJ itu memang kita nggak mau sekedar main. Tentunya tidak sekedar bermain ya, selain bermain kita sisipi juga nilai-nilai akhlak, hormat, pokoknya nilai-nilai yang positif untuk pendidikan anak
- Peneliti : Bagaimana metode mengajarkan nilai-nilai positif itu?
- Responden : Nilai-nilai itu kita ajarkan lewat permainan tradisional. Selain memang permainan tradisional itu juga mempunyai nilai-nilai positif tersendiri. Selain saat bermain, nilai-nilai itu juga kita ajarkan saat tidak bermain. Karena ini penting juga.
- Peneliti : Selain lewat itu?
- Responden : Lebih banyak sih metode kita ngajarin sikap ke anak-anak ya lewat percakapan, ngobrol-ngobrol sama mereka, mengarahkan mereka secara langsung. Karena itu yang paling gampang, tidak perlu pakai metode yang aneh-aneh. Karena anak juga kadang nggak ngerti kalau kita pakai metode-metode yang ada di buku.
- Peneliti : Kalau pas di alun-alun, ato dikampung yang diobrolin apa saja? Atau ada momen atau tempat khusus saat ngobrol?
- Responden : Biasanya kita ngobrol saat kegiatan bersama. Saat main di Alun-alun atau saat ada kegiatan di kampung. Khusus saat kita main di alun-alun, kita kondisikan dari awal berangkat sampai pulang. Kita arahkan anak-anak untuk mengikuti kegiatan dengan tertib. Disana kita juga masukkan pesan-pesan positif untuk mereka. Terutama pesan-pesan yang bisa diambil dari permainan tradisional.

- Peneliti : Terkait dengan nilai, nilai apa saja yang ada dalam permainan tradisional? Apa manfaatnya?
- Responden : Banyak mas, ada banyak nilai yang ada dalam permainan tradisional. Permainan tradisional itu langsung atau tidak langsung punya potensi yang besar untuk menumbuhkembangkan karakter anak. Makanya setiap dolanan, kita selalu masukkan nilai-nilai karakter biar masuk ke diri anak. Dalam permainan tradisional itu, ada dua hal utama. Satu adalah alat permainan tradisional itu, yang kedua adalah cara memainkan atau memenangkan permainan itu. Nah, alat dan cara bermainnya ini yang sebenarnya menjadi inti dalam proses pembentukan karakter.
- Peneliti : Bisa dijelaskan lebih detail?
- Responden : Jadi gini, alat-alat yang digunakan dalam permainan tradisional itu sendiri sebenarnya permisalan atau simbolisasi nilai atau aspek-aspek yang ada dalam kehidupan itu sendiri. Sedangkan cara memainkan permainan tradisional ini juga bisa merepresentasikan aspek dari karakter yang diajarkan. Ini kalo kita pelajari lebih rinci, lebih mendalam pasti akan banyak temuan yang menariknya. Apalagi kalo bisa disampaikan ke anak-anak, pasti bisa jadi sarana belajar dan mendidik karakter untuk mereka.
- Peneliti : Ada contohnya mas?
- Responden : Sebagai contoh, egrang. Kalau egrang sendiri sebenarnya mengajarkan sikap berani dan tidak mudah menyerah. Biasanya kan kita jalan dengan kaki kita sendiri, sekarang kita harus berani mencoba jalan tapi tidak dengan kaki kita. Tapi ini *pakai* bambu atau kayu. Nah berani nggak tuh anak-anak seperti itu.
- Peneliti : Selain itu adalagi?
- Responden : Banyak mas, nanti dilihat langsung saja pas kita maen.
- Peneliti : Okey, tadi kan kegiatannya ada tiga. Kalau untuk yang anak-anak maen sendiri ke RJ gimana? Sama yang maen bareng kalo pas ada tamu ato kunjungan?
- Responden : Kalau untuk anak-anak yang maen sendiri ke RJ, kita bebasin mereka untuk main apa saja. Asal tertib dan bertanggungjawab. Ini juga salah satu sarana kita untuk mendidik anak-anak.
- Peneliti : Maksudnya?
- Responden : Iya, anak-anak yang dateng ke RJ kita bebasin main apa saja. Tapi tidak hanya itu, kita ajarin dan masukin beberapa pelajaran juga.
- Peneliti : Contohnya?
- Responden : Dulu anak-anak kalau mau main tidak pernah pamit kepada orang tuanya. Sedikit demi sedikit ini kita rubah. Kita beri aturan

dan penjelasan, bahwa kalau mau main dengan kita harus pamit dulu ke bapak ibu. Kalau tidak pamit, tidak kita ijin main. Awalnya memang agak susah, dan kitanya sendiri yang capek. Karena setiap akan main selalu kita tanya, sudah pamit atau belum. Kalau belum pamit, saya suruh pulang, pamit dulu. Baru boleh balik main kesini lagi. Lama kelamaan ketika mereka main, sudah pamit terlebih dahulu dengan bapak ibunya.

- Peneliti : Sampai begitu ya mas?
- Responden : Iya mas. Ini penting karena mereka kan yang akan nerusin kita nantinya. Kita sih nggak bisa gantiin fungsi orang tua untuk mendidik anak-anaknya, tapi setidaknya kita melakukan hal yang bisa kita lakukan untuk anak-anak. Toh mereka adik-adik kita juga. Kalau kita bisa ngajarin yang baik-baik, bisa jadi temen ngobrol, temen main mereka, kenapa enggak dilakuin.
- Peneliti : Lalu bagaimana dengan anggota masyarakat yang lain? Bukankah harusnya berperan juga?
- Responden : Semuanya berperan. Kalau di sekolah, ada Kepala Sekolah, ada Guru, ada peraturan sekolah. Sedangkan di masyarakat, tidak ada alat atau instrument khusus yang bisa mengikat anak-anak untuk belajar tentang karakter, nilai-nilai Akhlak dan budi pekerti. Adanya ya apa yang ada di masyarakat itu sendiri. Apa yang bisa kita lakukan ya lakukan aja..
- Peneliti : Baik, semoga niat dan usahanya dimudahkan.
- Responden : Aamiin..
- Peneliti : Berikutnya, terkait dengan kunjungan atau tamu yang datang ke RJ. Itu bagaimana?
- Responden : Oh itu, iya. Kita sering kedatangan tamu. Yang paling sering ya dari sesama komunitas, baik perorangan maupun rombongan. Selain itu kadang orang dinas juga *dateng*. Kalau temen-temen komunitas, seringnya datang untuk *sharing-sharing*, diskusi kegiatan, atau kadang hanya sekedar *maen* ke sini. Kalau dari dinas, pernah datang kesini waktu persiapan maju untuk Pemuda Pelopor Jawa Tengah. Kalo dari provinsi, pernah datang waktu penjurian pemuda pelopor Jawa Tengah. Alhamdulillah waktu itu dapat juara 2 tingkat Jateng bidang pendidikan.
- Peneliti : Terus, kalau ada tamu seperti itu anak-anak bagaimana?
- Responden : Jadi biasanya kalo ada kunjungan, kita akan *bikin* satu sesi khusus dimana para tamu boleh main permainan tradisional yang ada di sini. Nantinya anak-anak yang kita minta untuk jadi pemandunya, mengajari para tamu bermain permainan tradisional. Awalnya anak-anak malu dan agak canggung karena lawan main mereka pasti orang-orang gede, yang lebih dewasa semua. Tapi lama kelamaan itu hilang, anak-anak jadi berani dan

PD karena mereka sudah terbiasa. Kita ajarkan ke anak-anak bahwa mereka adalah tamu kita, jadi harus kita sambut dengan penuh keramahan, kita hormati semampu kita. Tampilkan yang maksimal, berikan yang maksimal untuk tamu kita.

- Peneliti : Wah, anak-anak ternyata semangat juga ya.
- Responden : Pernah sekali, waktu ada kunjungan dari teman-teman Duta Wisata, anak-anak kita arahkan untuk menjadi penerima tamu. Tiap tamu yang datang langsung diajak untuk bermain. *Pas* masih di jalan, ada anak-anak yang mendapatkan tugas untuk memandu bermain egrang, bakiak dan engklek. Sampai di *basecamp* juga ada agenda maen. Anak-anak juga yang *mandu* Mas-mas dan Mbak-mbak dari Duta wisata untuk main. Jadi ya sebenarnya yang lebih banyak handle acara itu anak-anak ya.
- Peneliti : Selain itu, bagaimana perkembangan anak-anak saat ini? Setelah ikut kegiatan di RJ?
- Responden : Kalau saya ngliatnya dari aktifitas anak-anak saat ini. Anak-anak kita ajari supaya berani dan percaya diri. Kalau mereka ikut dan menjadi salah satu bagian dari acara, pasti akan membuat kepercayaan diri mereka naik. Mereka jadi kreatif, disiplin dan mandiri. Seringnya kalau ada undangan kegiatan dari luar, anak-anak sudah kita beri tahu jauh-jauh hari agar mereka bersiap-siap. Apa yang harus ditampilkan, peralatan apa saja yang harus disiapkan, bagaimana latihannya. Biasanya mereka akan langsung mempersiapkan diri, bahkan tanpa kita bantu mereka sudah jalan sendiri. Mereka jadi kreatif, disiplin dan mandiri. Kadang-kadang kita tinggal mengarahkan atau menemani mereka saat mereka latihan, atau membantu mempersiapkan alat saja. Yang lain sudah mereka persiapan sendiri.
- Peneliti : Berarti kalau ada undangan keluar pun anak-anak siap?
- Responden : Insya Allah siap, tinggal kita arahkan sedikit saja.
- Peneliti : Terus bagaimana persiapannya?
- Responden : Sama dengan kegiatan kita dengan anak-anak sendiri. Sebenarnya susunan acaranya sama dengan kalau anak-anak *outbound mini* di Alun-alun Batang. Tapi yang menjadi sedikit berbeda karena mereka bukan menjadi peserta, melainkan menjadi fasilitator. Tetap kita awasi dan kita arahkan, karena kadang-kadang mereka masih malu dan tidak tahu apa yang harus dilakukan
- Peneliti : Baik, sepertinya akan asyik kalo bisa lihat anak-anak maen. Boleh ikut main juga?
- Responden : Boleh banget, monggo. Ini juga mau kumpul dengan anak-anak
- Peneliti : Terima kasih atas waktunya, semoga kegiatannya dimudahkan dan bermanfaat untuk sekitar.



Responden : Sama-sama.
Peneliti : Saya pamit dulu. Assalaamualaykum
Responden : Waalaykumussalaam.



Lampiran 3

TRANSKRIP WAWANCARA

Nara sumber 2

Nama : Miftahuddin
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Pengurus Komunitas Rumah Juara
 Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
 Hari, tanggal wawancara : Minggu, 18 Februari 2018

Peneliti : Assalaamualaykum mas..
 Responden : Waalaykumussalaam..
 Peneliti : Perkenalkan, saya Hidayat Burhanuddin. Mahasiswa Pascasarjana IAIN Pekalongan. Saat ini saya sedang mengerjakan tesis tentang Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Islami (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara). Untuk itu, saya ingin menanyakan beberapa hal untuk bahan penelitian saya. Boleh? Sebelumnya saya sudah interview dengan Mas Falah tadi pagi.
 Responden : Oh iya, sudah ketemu Mas Falah brati ya..
 Peneliti : Iya, ini akan saya rekam dan saya rekap nantinya ya mas.
 Responden : Iya, boleh.
 Peneliti : Baik, terima kasih. Pertanyaan pertama. Bagaimana sih sejarah terbentuknya Rumah Juara?
 Responden : RJ terbentuk awalnya dari usaha kita untuk menghadirkan kegiatan alternatif untuk anak-anak. karena sejauh yang kita lihat, anak-anak kurang terkondisikan kegiatannya. Pulang sekolah maen PS, sore PS lagi, bahkan malem juga PSan. Dulu pernah sampai gak mau pulang walo udah dijemput bapaknya.
 Peneliti : Okey, kemudian mengapa dinamakan Rumah Juara? Ada arti khususnya?
 Responden : RJ ato Rumah Juara ini sebenarnya punya arti dan harapan ato doa.
 Peneliti : Seperti apa itu kalau boleh diceritakan?
 Responden : Rumah adalah lingkungan terkecil dalam sebuah komunitas kehidupan, rumah juga tempat pendidikan dan pembelajaran pertama bagi seorang anak. Sedangkan Juara punya arti bahwa setiap anak memiliki keunikan, potensi, minat dan bakat masing-masing yang berbeda satu sama lain yang harus dikembangkan.

- Kalau dia bisa memaksimalkan potensinya, berarti dia layak mendapatkan gelar Juara.
- Peneliti : Juara dalam bidang apapun ya?
- Responden : Ya, dalam bidang apapun, dalam bidang yang mereka kuasai.
- Peneliti : Kalau artinya seperti itu, berarti harapan atau doanya seperti apa?
- Responden : Harapan besarnya adalah setiap rumah bisa menjadi Rumah Juara. Yaitu rumah yang senantiasa memperhatikan dan mengoptimalkan potensi anak agar tercipta generasi Juara yang mampu “berbicara” dengan karya sesuai keunikan masing-masing anak
- Peneliti : Okey, kemudian kegiatan apa yang dilakukan agar anak bisa mengembangkan bakatnya? Atau seperti tadi disampaikan, minimal punya aktifitas lain selain main PS terus?
- Responden : Ada banyak. Mulai dari akademis dan non akademis. Dolanan, bimbel, dan lain-lain.
- Peneliti : Kenapa memilih dolanan tradisional, padahal kan banyak media lainnya?
- Responden : Permainan tradisional dipilih sebagai alternatif kegiatan belajar bersama karena banyaknya nilai-nilai pendidikan yang dapat diajarkan kepada anak-anak secara langsung maupun tidak langsung. Permainan tradisional kita pilih karena bisa menjadi media pembentukan sikap mental dan karakter anak-anak.
- Peneliti : Jadi memang tetap fokusnya untuk pendidikan anak ya?
- Responden : Iya, Di RJ, kita bermain tidak sekedar bermain. Permainan tradisional yang kita mainkan tidak sekedar untuk hiburan atau senang-senang saja. Tetapi kita gunakan untuk mendidik adik-adik kita agar memiliki karakter dan akhlak yang baik. Tiap permainan punya nilai positif yang mesti kita ajarkan kepada anak-anak
- Peneliti : Berkaitan dengan permainan tradisional itu sendiri, kegiatannya apa saja mas?
- Responden : Kegiatan permainan tradisional itu masuknya ke program “Ayo Dolanan”, karena kita ada beberapa program. Nah di “Ayo Dolanan” ini kita bagi lagi ada beberapa kegiatan.
- Peneliti : Apa itu?
- Responden : Contoh, pengenalan permainan tradisional, biasanya di alun-alun. Terus jadi pengisi acara atau ngisi undangan, sama pernah juga kita adain Olimpiade Permainan Tradisional.
- Peneliti : Cukup banyak juga ya kegiatannya.
- Responden : Kalo pengenalan permainan tradisional, tujuannya tidak lain biar permainan tradisional nggak punah dan bisa tetap dimainkan sama anak-anak generasi jaman sekarang. Salah satu cara untuk menjaga eksistensi permainan tradisional adalah dengan pengenalan permainan tradisional itu sendiri.
- Peneliti : Sebenarnya seberapa besar manfaat permainan tradisional untuk

anak?

Responden : Besar mas. Ada dua hal utama. Satu, permainan tradisional itu kita gunakan untuk narik anak-anak agar punya aktifitas alternatif yang lebih positif, karena jelas bedanya dengan kalo anak-anak hanya main PS saja. Yang kedua, permainan tradisional punya peran dan potensi besar dalam pendidikan. Terutama bisa menjadi media pembelajaran dalam mengenalkan nilai-nilai karakter Islam itu pada anak. Karena saya Islam dan lingkungan sekitar saya juga Islam.

Peneliti : Hhhmm, jadi memang kembalinya ke pendidikan anak itu tadi ya mas?

Responden : Iya, memang kembalinya ke pendidikan anak. Kita nggak mau main sekedar untuk senang-senang. Selain senang-senang, anak harus tetep belajar. Disitu kita masukin apa-apa yang penting, kayak nilai budi pekerti, akhlaq, karakter kalo istilah sekarang. Agar bisa masuk ke anak. Karena kalo pakai mainan, anak belajarnya jadi seneng.

Peneliti : Bagaimana itu caranya?

Responden : Kita ajarkan kepada mereka bahwa permainan ini tidak sekedar permainan. Ada pelajaran yang bisa diambil. Permainan ini mengajarkan apa, yang itu mengajarkan apa dan seterusnya. Bagaimana mereka harus bermain dengan jujur, bagaimana mereka harus menghargai dan menghormati temannya. Hingga bagaimana bermain itu diaplikasikan ke kehidupan nyata. Harus saling tolong menolong, saling bantu, menghargai dan lain-lain.

Peneliti : Berarti mengajarkan nilainya hanya yang ada pada permainan tradisional saja?

Responden : Enggak hanya itu. Tapi kegiatan lain yang menyertainya juga kita gunakan sebagai media untuk anak-anak belajar.

Peneliti : Contohnya seperti apa?

Responden : Contohnya gini, di kegiatan outbond mini di alun-alun. Sebelum berangkat, anak-anak kita kondisikan terlebih dahulu semuanya. Kita minta supaya anak-anak melihat temen-temennya dulu. Sudah lengkap atau belum. Ada yang belum hadir atau tidak. Biar mereka kemudian saling lihat-lihatan.

Peneliti : Tujuannya untuk apa itu?

Responden : Hal ini kita ajarkan kepada anak-anak sebagai salah satu cara mendidik anak untuk belajar tentang nilai kebersamaan dan persatuan. Karakter saling mencintai sesama juga diharapkan muncul dengan adanya kegiatan mendatangi rumah teman-teman mereka. Kalau saling menghampiri, trus ada salah satu anak yang tidak datang karena sakit atau sedang terkena musibah, anak yang lain bisa mengetahuinya langsung dan belajar untuk berempati

- terhadapnya.
- Peneliti : Oo.. lalu?
- Responden : Kalau sudah lengkap dan siap berangkat, lalu kita berdoa. Hal ini agar anak-anak selalu ingat kepada Allah kapanpun, dimanapun dan dalam keadaan apapun. Biasanya salah satu dari anak-anak diminta untuk menjadi pimpinan barisan yang bertugas untuk menyiapkan barisan, memimpin doa dan nantinya memimpin pemberangkatan
- Peneliti : Jadi mengajarkan nilai itupun tidak hanya saat bermain ya?
- Responden : Iya, karena mengajarkan nilai ya harusnya setiap saat. Tidak hanya saat bermain.
- Peneliti : Baik, sepertinya cukup dari saya. Terima kasih, mohon maaf sudha mengganggu waktunya.
- Responden : Iya, nggak papa. Sama-sama
- Peneliti : Saya undur diri dahulu. Assalaamualaykum..
- Responden : Waalaykumsalaam..



Lampiran 4

TRANSKRIP WAWANCARA

Nara sumber 3

Nama : Maista
 Jenis kelamin : Perempuan
 Jabatan : Pengurus Komunitas Rumah Juara
 Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
 Hari, tanggal wawancara : Minggu, 18 Februari 2018

Peneliti : Assalaamualaykum ..
 Responden : Waalaykumussalaam..
 Peneliti : Perkenalkan, saya Hidayat Burhanuddin. Mahasiswa Pascasarjana IAIN Pekalongan. Saat ini saya sedang mengerjakan tesis tentang Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Islami (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara). Untuk itu, saya ingin menanyakan beberapa hal untuk bahan penelitian saya. Boleh? Maaf sebelumnya ini dengan mbak siapa?
 Responden : Maista.
 Peneliti : Mbak maista di RJ menjabat sebagai apa?
 Responden : Saya di RJ jadi sekretaris, mbantu-mbantu saja kok
 Peneliti : Oh, sekretaris. Baik, ini saya rekam dan nantinya saya rekap ya mbak..
 Responden : Iya, boleh.
 Peneliti : Baik, terima kasih. Pertanyaan pertama, tentang anak-anak ini mbak. Setelah mengikuti kegiatan-kegiatan di RJ, adakah perbedaan antara anak-anak dahulu dengan sekarang?
 Responden : Bedanya ada mas, cukup kelihatan.
 Peneliti : Apa itu mbak perbedaannya?
 Responden : Dulu anak-anak itu kalo diatur agak susah, dibilangin ini itu gak mau nurut. Kalo ada tamu orang baru kenalannya lama banget. Suka malu-malu gitu.
 Peneliti : Kalo yang berkaitan dengan permainan tradisional? Adakah perubahan yang mbak lihat?
 Responden : Ada. Banyaknya sih yang dari permainan tradisional dibawa ke kehidupan sehari-hari. Contohnya engklek. Saat di luar permainan, hal ini juga nampak dalam kehidupan sehari-hari anak. Anak-anak yang sering memainkan permainan engklek umumnya lebih mampu mengendalikan diri dibanding lainnya. Anak-anak menjadi

lebih berhati-hati ketika memutuskan atau akan melakukan kegiatan tertentu. Anak-anak juga menjadi lebih berempati ketika antara sesama ada yang sedang mengalami kesusahan atau sedang membutuhkan bantuan.

Peneliti : Yang terbawa berarti tentang pengendalian dirinya ya?

Responden : Iya, karena di engklek sendiri anak kan belajar untuk bisa mengendalikan diri agar *patah* atau *gacu* yang dibawanya tidak jatuh. Selain itu, anak-anak juga harus bisa senantiasa mengendalikan diri agar setiap kali ia melompat, tidak sampai terkena apalagi melewati garis pembatas sawah atau *omah*.

Peneliti : Selain itu adalagi kah?

Responden : Engklek mengajarkan sikap pemberani dan kemampuan memecahkan masalah. Sikap pemberani ditunjukkan lewat gerakan melompat anak dari satu kotak ke kotak yang lain. Butuh keberanian anak untuk bisa melompat pindah kotak apalagi kalau kotak-kotaknya sudah jadi sawah anak lain.

Peneliti : Selain dari permainan engklek adakah yang dari permainan lain?

Responden : Ada, banyak.

Peneliti : Bisa minta tolong disebutkan satu persatu?

Responden : Contohnya egrang. Anak-anak yang suka bermain egrang adalah anak-anak yang awalnya masih malu-malu dan canggung. Terutama dalam berinteraksi dengan orang lain. Namun sekarang sudah tidak malu-malu lagi. Bahkan anak-anak sudah tidak canggung mengajarkan permainan kepada orang lain.

Peneliti : Saat kapan itu mbak?

Responden : Pernah dalam satu kesempatan anak-anak dapat tugas untuk nyambut tamu dari Duta Wisata Kabupaten Batang. Waktu nyambut, delegasi yang datang langsung diberi egrang dan sandal bakiak untuk dipake jalan ke *basecamp* Rumah Juara. Ya anak-anak udah biasa aja, tidak kelihatan canggung walaupun dihadapan mereka orang yang lebih tua dari mereka.

Peneliti : Jadi egrang mengajarkan keberanian ya mbak?

Responden : Iya, kan main egrang harus berani. Berani berdiri pake bambu atau kayu. Terus juga berani *nggak* dia melangkah? Percaya diri *nggak*? Karena kalau main egrang itu, mau *enggak* mau harus melangkah. Harus jalan, harus berusaha menyeimbangkan. Karena kalau berhenti ya jatuh pastinya. Ibaratnya kalau mereka punya cita-cita ya harus berusaha juga. Kalo gak mau berusaha ya *nggak* akan sampai garis finish.

Peneliti : Memangnya kalau main egrang trus berhenti saat di tengah-tengah apa yang terjadi?

Responden : Ya *nggak* bisa mas. Kalau kita main egrang, tidak ada kesempatan buat kita untuk berhenti. Harus terus bergerak, karena kalau

berhenti, kita pasti jatuh. Seperti hidup ini, pilihannya kalau tidak maju ya mundur. Tidak ada pilihan untuk berhenti sejenak. Kalau berhenti, berarti kita tidak akan bisa mencapai cita-cita kita. Mundurpun tidak boleh lama-lama atau jauh-jauh. Mundur selangkah untuk maju lagi beberapa langkah sampai finish

Peneliti : Ada permainan lain lagi mbak?

Responden : Yang lain contohnya dakon. Dakon itu nglatih kesabaran juga, biar anak-anak bisa ngendaliin emosi juga.

Peneliti : Bagaimana hubungannya dengan kesabaran?

Responden : Dakon itu kan mainnya giliran, jadi anak-anak ya latian sabar. Kalau mau jalan harus nunggu gilirannya dulu. Enggak bisa main serobot aja. Seumpama lawan masih dapet giliran main terus, anak-anak juga latian sabar jika nantinya dapat biji dakon yang mereka dapet hanya sedikit.

Peneliti : Dakon itu kan mainnya pake biji-bijian itu. Itu maksudnya apa ya mbak? Adakah pelajarannya?

Responden : Dakon itu bisa menjadi alat untuk mengajarkan ke anak-anak untuk saling berbagi dalam hidup. Biji kecil yang kita masukkan ke lubang juga hanya satu, walaupun yang kita ambil banyak. Satu-satu tiap lubang, kemudian simpan di lumbung satu, sisanya bagikan satu-satu kepada orang lain. Itu adalah perumpamaan dari ambil rizqi yang Allah berikan ke kita. Ambil secukupnya untuk kebutuhan sehari-hari, tabung dan sisanya berikan ke orang lain

Peneliti : Oo, kalo permainan lain yang mengajarkan kesabaran ada mbak?

Responden : Permainan lain ada, kayak cublak-cublak suweng.

Peneliti : Bagaimana itu?

Responden : Bagi anak yang *dadi*, ia akan berlatih kesabaran untuk menemukan *suweng* yang disembunyikan. Dia harus berusaha mencari dan menemukan si pembawa suweng. Jika berkali-kali gagal, anak tetap harus mencari. Disinilah kesabaran anak akan diuji. Kesabaran untuk menemukan *suweng*, serta kesabaran untuk menemukan dan mendapatkan apa yang mereka inginkan dalam hidup.

Peneliti : Kalau seperti permainan gobag sodor itu mengajarkan apa?

Responden : Gobag sodor melatih anak untuk mampu bersosialisasi dengan baik, meningkatkan komunikasi serta melatih kerjasama. Butuh pengaturan strategi agar semua anggota tim bisa melewati garis. Perlu kerjasama tim juga, karena harus ada yang memancing musuh agar temannya bisa lolos melewati hadangan lawan.

Peneliti : Oo, tidak mengajarkan kesabaran juga ya?

Responden : Kesabaran juga ding. Karena tanpa kesabaran dalam menentukan kapan mau gerak, justru bisa membuat dirinya kalah. Bagi tim yang sedang menyeberang bisa saja mereka ketangkep, atau bagi

- tim yang sedang jaga bisa jadi mereka *kelolosan*
- Peneliti : Mengajarkan kesabaran juga ternyata.
- Responden : Selain itu yang penting lagi, Gobag sodor juga mengajarkan empati. Bagaimana berlatih untuk merasakan apa yang orang lain rasakan. Kemudian berusaha untuk membantunya. Kan kita maen gobag sodor satu tim, artinya tidak bisa kalau pingin bisa lolos sendiri. Bagaimanapun harus bisa *mbantu* temennya supaya lolos juga. Nah disitu kita belajar berempati.
- Peneliti : Oh, empati juga..
- Responden : Ada permainan lain yang *bener-bener* memperlihatkan bagaimana anak-anak bisa belajar berempati.
- Peneliti : Permainan apa itu mbak?
- Responden : Bentengan.
- Peneliti : Bentengan? Bagaimana itu?
- Responden : Kalo main bentengan kan ada yang kadang-kadang ketangkep dna harus dibebasin. Nah, bagaimana cara menyelamatkan temanya? Ya mau tidak mau mereka harus keluar dari bentengnya. Kita pasti kan tidak ingin ada teman-teman kita yang kesusahan. Kita harus berempati padanya, meringankan bebannya. Caranya ya kita harus keluar dari benteng kita, tempat nyaman kita. Untuk bergerak membantu teman kita. Kalau hanya diam menunggu di benteng, teman kita akan tertawan terus dan nantinya kita sendiri yang kalah dalam permainan.
- Peneliti : Oo, kalau seperti ini benar-benar mengajarkan empati berarti.
- Responden : Kalo bentengan ini memang asyik. Karena kita seringnya kalo main sampe teriak-teriak. Rame pokoknya..
- Peneliti : Teriak bagaimana mbak?
- Responden : Salah satunya adalah saat salah satu anggota tim mau keluar dari bentengnya. Biasanya anak lain memberi saran sekaligus merancang strategi biar bisa sampai ke benteng lawan. Begitu juga pas ada anggota tim yang keluar dari benteng, teman-teman yang masih jaga di bentengnya juga *ngajak* komunikasi *ngasih* arahan dengan teriak kencang. Hahaha. Rame kan?
- Peneliti : Wah menarik sekali ya permainan tradisional itu.
- Responden : Pasti, makanya harus kita ajarkan ke adik-adik kita
- Peneliti : Selain saat bermain secara langsung, adakah waktu dimana anak-anak belajar tentang nilai-nilai karakter seperti itu?
- Responden : Hhmm, ada sih. Kayak contohnya gini. Habis pulang dari alun-alun itu anak-anak pokoknya harus pulang dulu ke rumah. Sampai di rumah dulu, ketemu dengan bapak atau ibu. Kenapa? Agar ada tanggung jawab dari anak-anak bahwa kalau sudah selesai kegiatan di luar rumah, sebisa mungkin atau sesegera mungkin pulang dan *ngabari* orang rumah. Agar tidak dicari kemana-mana.

Hal ini juga sekaligus sebagai kontrol dari orang tua terhadap anak-anaknya. Kalaupun setelah itu mau maen lagi ya tidak masalah, yang penting orang tua sudah tahu anaknya dimana. Gitu bukan ya?

Peneliti : Hhmm, bisa jadi. Selain itu mungkin adalagi?

Responden : Mungkin kayak waktu anak-anak maen ke basecamp RJ. Anak-anak kalau datang kita beri kebebasan mau *maen* apa. Mereka boleh maen asal tertib, rapi dan mau *gentian*. Silahkan ambil mainan yang mana yang mau dipakai, tapi nanti harus dikembalikan lagi ke tempatnya. Tidak boleh ditinggal di sembarang tempat. Ambil, maen, rapikan dan kembalikan. Kalau ada yang rusak atau gimana, harus lapor ke kita. Kita nggak minta mereka untuk mengganti mainan yang rusak atoo gimana. Intinya harus berani berkata jujur, berani bertanggung jawab. *Nggak* boleh *rebutan*, harus mau *gentian* sama temannya. Kalau *nggak* mau *gentian* ya silahkan *maen bareng* atau tidak *maen* sama sekali. Kita ajari seperti ini kenapa? Biar anak-anak terbiasa untuk disiplin dan patuh pada aturan. Ini kita ulang-ulang terus agar anak terbiasa.

Peneliti : Berarti itu anak-anak datang sendiri untuk maen?

Responden : Iya, mereka dateng sendiri, maen sendiri, ngrapiin sendiri juga.

Peneliti : Biasanya kalau datang kayak gitu, dari pengurus RJ ngatur mereka atau seperti apa?

Responden : Kita kayaknya nggak ngatur apa-apa mas. Cuma ngawasi aja.

Peneliti : Tanpa diatur mereka sudah bisa maen sendiri?

Responden : Iya, insya Allah begitu. Paling-paling kalau saya seringnya tanya tentang ijin.

Peneliti : Ijin bagaimana maksudnya?

Responden : Biasanya kalau anak-anak datang, sebelum mereka *main* akan saya tanya, sudah pamit bapak ibuk belum kalau mau *main* di sini. Kalau belum, akan saya suruh pulang untuk pamit dulu, agar anak-anak terbiasa untuk ijin kepada orang tua jika akan bepergian. Kalau dulu-dulu, mereka jarang sekali ada yang kalau mau maen pamitan dulu sama bapak ibunya. Alhamdulillah pelan-pelan kita biasakan kalau ada apa-apa harus pamit bapak ibu dulu. Kalau diijinkan ya boleh main, kalau tidak diijinkan ya harus pulang. Baru kalau sudah dapat ijin, boleh ikut main.

Peneliti : Oo, jadi seperti pembiasaan gitu ya mbak?

Responden : Ya, betul. Maksudnya begitu, pembiasaan. Soalnya kalo gak diingetin terus, anak-anak jadi lupa. Ya kita yang ngalahi ngingetin terus pokoknya.

Peneliti : Yayaya..

Responden : Kita ingetin juga gimana kalau mau bertamu ke rumah orang,

harus ngapain dulu sebelum masuk rumahnya. Kalo udah masuk, harus bagaimana bertingkah laku. Jangan sampai niatnya bertamu malah bikin rame. Hehe

Peneliti : Oo, begitu..

Responden : Ayo kapan-kapan kita main bareng. Seru lho..

Peneliti : Insya Allah mbak. Oh ya, saya kira sementara ini sudah cukup dulu dari saya. Mohon maaf kalau mengganggu waktunya. Terima kasih

Responden : Oh ya, sama-sama mas.

Peneliti : Assalaamualaykum

Responden : Waalaykumsalam



Lampiran 5

TRANSKRIP WAWANCARA

Nara sumber 4

Nama : Mugiyati
 Jenis kelamin : Perempuan
 Jabatan : Ibu dari Fayad, anak-anak di Komunitas Rumah Juara
 Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
 Hari, tanggal wawancara : Minggu, 18 Februari 2018

Peneliti : Assalaamualaykum ..
 Responden : Waalaykumussalaam..
 Peneliti : Ibu, perkenalkan, saya Hidayat Burhanuddin. Mahasiswa Pascasarjana IAIN Pekalongan. Saat ini saya sedang mengerjakan tesis tentang Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Islami (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara). Untuk itu, saya ingin menanyakan beberapa hal untuk bahan penelitian saya. Boleh? Maaf, dengan ibu siapa ini
 Responden : Bu Mugiyati, gimana mas? Aku ndak pernah diwawancara lho. Nanti nek salah gimana?
 Peneliti : Nggak papa bu, nggak ada yang salah kok. Ibuk tinggal jawab pertanyaan saja.
 Responden : Bener mas?
 Peneliti : Nggih bu.
 Responden : Yowes rapopo
 Peneliti : Pertanyaan pertama nggih bu. Ibu tahu Rumah Juara? Apa yang Ibuk tahu tentang Rumah Juara?
 Responden : Rumah Juara itu nggon mas dayat itu po? Saya tahune nek mas-masnya itu sering ngajak anak-anak dolanan. Anak saya juga kalo minggu pagi ikut diajak dolanan di alun-alun mas.
 Peneliti : Yang ibuk tahu, kegiatannya apa saja?
 Responden : Iya mas, anak-anak kalau minggu pagi kita biarkan main sama mas-mas Rumah Juara. Soalnya diajari main permainan tradisional, biar *gak maen hape* terus. Kalau hanya di rumah, kerjanya main haper terus. Diajak jalan-jalan, diajari maen bareng sama temen-temennya, diajari *sing apik-apik*.
 Peneliti : Jadi ada nggih bu, kegiatan permainan tradisionalnya?
 Responden : Ada mas, malah kita terima kasih soalnya diajarin dolanan kayak jaman saya dulu.

- Peneliti : Biasanya main permainan tradisionalnya dimana saja bu?
- Responden : Biasanya sih di alun-alun kalo minggu pagi. Tapi kadang-kadang juga anak-anak dateng ke RJ untuk maen sendiri.
- Peneliti : Selain diajak main permainan tradisional, kegiatan RJ untuk anak-anak apa saja bu?
- Responden : Setau saya nggih mas, Mas-masnya dari Rumah Juara itu *nggak* cuma ngajari *dolanan*. Tapi juga ngajari akhlak ke anak-anak biar hormat sama orang tua. Biar rajin belajar juga, biar semangat sekolah. Jadi memang *nggak* sekedar *maen*
- Peneliti : Jadi juga ngajarin biar hormat sama orang tua dll ya bu?
- Responden : Iya mas, lha gimana to?
- Peneliti : Gapapa bu, saya hanya ingin tahu.
- Responden : Oo..
- Peneliti : Terus apalagi bu? Apakah anak-anak ada perbedaan dengan sebelum berkegiatan dengan mas-masnya RJ bu?
- Responden : Anak-anak itu kalo *taknasehati* kadang gak masuk mas. Tetep aja kayak gitu. Tapi begitu mas-mas'e yang nasehatin, mereka manut. Lha wong cium tangan sama bapak ibuke saja tidak pernah, eh malah cium tangan sama mas-mase di RJ. Tapi jadi seneng mas, karena ada yang ngajarin.
- Peneliti : Hhmm, begitu ya bu..
- Responden : Iya mas, malah kalah kitanya.
- Peneliti : Menurut ibu, kegiatannya dari RJ bermanfaat atau tidak? Seperti apa?
- Responden : Ya sebenarnya kita terbantu mas. Soalnya kan jadi ada yang ngajarin anak-anak disini. Soale sebagian warga kan pekerja pabrik sama dagang di pasar. Lha kalo siang pas anak-anak pulang, bapak ibuke gak dirumah. Mereka jadi maen kemana-mana. Nah sejak ada mas-masnya RJ itu, kita jadi kebantu soalnya anak-anak ada yang bantu jagain.
- Peneliti : Ada harapan lain untuk RJ?
- Responden : Ya semoga mas-masnya *nggak* bosan ngajarin adik-adiknya, biar sama orang tua nurut, hormat
- Peneliti : Terima kasih atas waktunya ibu, sekian dari saya nggih. Mohon maaf mengganggu waktunya.
- Responden : Nggak papa mas, itung-itung pengalaman di wawancara.
- Peneliti : Assalaamualaykum
- Responden : Waalaykumsalam

Lampiran 6

TRANSKRIP WAWANCARA

Nara sumber 5

Nama : Dandung
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Anak-anak di Komunitas Rumah Juara
 Alamat : Proyonanggan Tengah Batang
 Hari, tanggal wawancara : Minggu, 18 Februari 2018

Peneliti : Assalaamualaykum ..
 Responden : Waalaykumussalaam..
 Peneliti : Dek perkenalkan, saya Hidayat Burhanuddin. Mahasiswa Pascasarjana IAIN Pekalongan. Saat ini saya sedang mengerjakan tesis tentang Permainan Tradisional Sebagai Media Pembentukan Karakter Anak Islami (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara). Untuk itu, saya mau tanya-tanya sama adek. Boleh? Ini dengan adek siapa ya?
 Responden : Nama saya Dandung
 Peneliti : Adek tadi maen apa?
 Responden : Tadi maen cublak-cublak suweng.
 Peneliti : Gimana itu mainnya?
 Responden : Jadi hompimpa dulu, terus satu orang yang kalah jadi, bikin posisi sujud. Terus yang lain buka telapak tangan di atas punggungnya dia. Terus nyanyi sambil muterin batu atau pecahan genting. Nanti kalo lagunya udah habis, yang tadi sujud harus nebak. Kalo bener, berarti gentian yang jadi. Kalo salah, dia jadi lagi.
 Peneliti : Adek pernah jadi?
 Responden : Ya pernah mas, namanya juga maen.
 Peneliti : Gimana kalo pas jadi, bisa nebak?
 Responden : Kadang bisa kadang enggak
 Peneliti : Gimana caranya biar bener nebaknya?
 Responden : *Kalo* lihat wajah-wajah mereka, pasti tebakanku salah. Soalnya mereka semua senyum-senyum. *Gak* ada yang beda. Terus kadang-kadang juga mereka *pake ngaku-ngaku. Kene-kene*, aku-aku. Pas dibuka tangannya, kosong *melompong*. Tapi kalau *nebaknya* mikir sendiri, percaya sama diri sendiri malah tebakanku bener. Pokoknya yakin aja sama diri sendiri. *Hehe*

- Peneliti : Jadi nggak boleh tergoda ya?
 Responden : Iya mas, kalo tergoda malah gak bisa nebak.
 Peneliti : Selain main cublak-cublak suweng tadi maen apalagi?
 Responden : Maen dakon.
 Peneliti : Dakon itu yang gimana?
 Responden : Dakon itu yang ada lubang-lubangnya itu. Yang kita masukin bijinya satu-satu.
 Peneliti : Kenapa suka maen dakon?
 Responden : Kenapa ya? Ya suka aja, kata mas-masnya kalo main dakon itu kita juga bisa belajar.
 Peneliti : Belajar apa?
 Responden : Kalau kita main dakon, kita diajari kalau hidup harus suka berbagi. Gunakan harta secukupnya, sodaqohkan untuk orang lain sesuai kemampuan, terus nabung kalo masih ada sisanya. Kita kan butuhnya cuma yang dimakan sama yang dipakai. Kita juga diajari untuk nabung. Jaga-jaga untuk masa depan
 Peneliti : Oo jadi belajar nabung. Lha adek nabung ndak?
 Responden : Ya nabung lah mas. Kan buat masa depan.
 Peneliti : Pinter, semoga tabungannya banyak..
 Responden : Aamiin..
 Peneliti : Terima kasih ya dek, sudah mau diwawancara
 Responden : Sama-sama mas
 Peneliti : Assalaamualaykum
 Responden : Waalaykumsalaam

DOKUMENTASI GAMBAR



Permainan Egrang



Permainan Englek



Permainan Dakon



Permainan Gobag Sodor



Permainan Lintang Ngalih



Kunjungan Duta Wisata ke Rumah Juara



KOMUNITAS RUMAH JUARA

Sekretariat : Jl. Dr. Cipto Gg. Kepodang RT 01 RW 06 No. 26
Proyonanggan Tengah Batang Jawa Tengah 51211
<http://www.rumahjuara.org> | @RumahJuara | 08568065025

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 025/SK-PP/RJ/III/2018

Saya yang bertanda tanga di bawah ini,

Nama : Hidayat Miftahuddin, SE

Jabatan : Ketua

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Hidayat Burhanuddin

NIM : 2052113081

Program Studi : S2 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Universitas : IAIN PEKALONGAN

adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang berjudul:

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN
KARAKTER ANAK ISLAMI (Studi Kasus Pada Komunitas Rumah Juara)**

sejak tanggal 1 Januari 2018 sampai dengan tanggal 28 Februari 2018, dan telah pula membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Demikian keterangan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan siapa pun.

Batang, 28 Februari 2018

Yang menyatakan,



**rumah
juara**

Hidayat Miftahuddin, SE





RIWAYAT HIDUP

Nama : Hidayat Burhanuddin
Tempat Tgl Lahir: Batang, 26 Agustus 1988
Alamat : Darpoyudan RT 01/05 Kemlayan, Serengan Surakarta
Telpon/WA : 085659661991
E-mail: : kontakhidayatburhanuddin@gmail.com
Pendidikan :
S1 : Prodi Psikologi Universitas Sebelas Maret Surakarta
SLTA : SMA N 1 Batang
SLTP : SMP N 3 Batang
SD : SD N Proyonanggan 02 Batang
Prestasi : -
Organisasi :
- Komunitas Anak Bawang Surakarta
- SAR Muhammadiyah Surakarta
- Relawan Rumah Zakat Surakarta
Pengalaman Kerja:
- HRD Tsabita Halal Boga Surakarta
- HRD PT. Behaestex Pekalongan
Karya Ilmiah :
Buku
Artikel

Pekalongan, November 2018
Penulis,

HIDAYAT BURHANUDDIN
NIM. 2052113081