

## Dolanan bocah caruban nagari sebagai upaya pembinaan nilai antikorupsi siswa sekolah dasar

Auliya Aenul Hayati <sup>a</sup>, Dede Trie Kurniawan <sup>b</sup>

<sup>a, b</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, , Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

### ABSTRAK

Tingginya ketergantungan manusia akan teknologi turut menggeser popularitas permainan tradisional. Sementara pemahaman terhadap kekayaan nilai budaya lokal pada setiap permainan berperan penting dalam upaya pembinaan nilai antikorupsi sejak usia dini. Peneliti meneliti bagaimana dolanan bocah Caruban Nagari mampu berperan sebagai upaya pembinaan antikorupsi pada siswa Sekolah Dasar. Yaitu bertujuan untuk menganalisis karakteristik permainan, mengkaji jenis-jenis permainan sebagai pendidikan antikorupsi, dan mengembangkan kecerdasan nilai-nilai kebajikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan serangkaian metode deskriptif analisis. Pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan: (1). Karakteristik pendidikan antikorupsi melalui permainan tradisional beracuan pada materi pelajaran, guru, proses pembelajaran, dan nilai-nilai, yang berkesinambungan menanamkan perilaku antikorupsi. (2). Nilai antikorupsi Dolanan Bocah Caruban Nagari yaitu nilai jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, mandiri, sederhana, adil, berani, dan peduli dengan tingkat perubahan sikap siswa tertinggi pada nilai kejujuran dan terendah pada nilai kemandirian.

### ABSTRACT

*The high human dependence on technology has helped to shift the popularity of traditional games. While understanding the richness of local cultural values in each game plays a vital role in efforts to foster anti-corruption values from an early age. Researchers examine how the child caruban Nagari can play a role as an effort to foster anti-corruption in elementary school students. It aims to analyze the characteristics of the game, examine the types of games as anti-corruption education, and develop the intelligence of virtue values. This research uses a qualitative approach with a descriptive analysis methods Data collection by observation, interview, and questionnaire. Data processing and analysis techniques use descriptive statistics. The results showed: (1). The characteristics of anti-corruption education through traditional games refer to the subject matter, the teacher, the learning process, and values, which continuously instill anti-corruption behavior. (2). The anti-corruption value of kid caruban nagari is honest, discipline, responsibility, hard work, independent, simple, fair, brave, and caring with the highest level of change in student attitudes on honesty values and the lowest on self-sustained values.*

### Sejarah Artikel

Diterima :

Disetujui:

### Kata kunci:

Media pembelajaran,  
pendidikan nilai,  
antikorupsi, sekolah dasar

### Keywords:

*Learning media, values  
education, anti-corruption,  
elementary schools*

## Pendahuluan

Korupsi hingga saat ini masih menjadi kejahatan yang sulit diberantas. Sebagai kejahatan modern, korupsi mengancam keseimbangan negara, menodai prinsip keadilan, kesejahteraan rakyat, penegakan hukum, dan misi agama (Junaidi, 2018). Beberapa hal tersebut menjadi ancaman nyata pertahanan negara, terlebih bagi negara berkembang seperti Indonesia. Lemahnya upaya preventif dapat semakin memperburuk keadaan seperti hilangnya kepercayaan rakyat terhadap pemerintah hingga perlawanan untuk memisahkan diri dari NKRI. Data lain pada laman resmi Komisi Pemberantasan Korupsi (2018) menunjukkan Indeks Persepsi Korupsi (IPK) negara Indonesia tahun 2017 menduduki peringkat ke-90 dari 176 negara dengan total skor 37. Secara administratif Indonesia memperoleh satu poin kenaikan dibandingkan dengan tahun sebelumnya,

namun demikian peringkat 90 merupakan angka penurunan dua peringkat tingkat. Berada di bawah Malaysia (49), Brunei Darussalam (58), dan Singapura (85) mengindikasikan bahwa Indonesia masih belum terlepas dari jerat kejahatan korupsi.

Berdasarkan Undang-Undang No. 31 Tahun 1999, korupsi adalah tindakan yang dikategorikan melawan hukum, melakukan perbuatan memperkaya diri sendiri, menggantungkan diri sendiri atau orang lain atau suatu korporasi, menyalahgunakan kewenangan maupun kesempatan atau sarana yang ada padanya karena jabatan atau kedudukan yang dapat merugikan keuangan negara atau perekonomian negara. Kendati telah banyak dilakukan upaya pemberantasan korupsi, pada kenyataannya hal ini bukanlah permasalahan yang mudah ditangani. Sebagai sebuah permasalahan kompleks, korupsi bersifat multidimensi sebagaimana dapat ditafsirkan dari perspektif hukum, politik, sosiologi, agama, dan perspektif lain (Tim Penulis Buku Pendidikan Anti Korupsi, 2018). Korupsi telah menjangkiti seluruh lini aspek kehidupan masyarakat Indonesia.

Pada sisi lain, kemudahan akses terhadap gawai telah memanipulasi keadaan alamiah anak dalam bermain sebagai satu-satunya hal yang sangat digemari. Visualisasi “canggih” permainan modern yang berperan sebagai *aestheticism* kemudahan dan kepraktisan kian mengungguli permainan tradisional yang terkesan kolot, menukar nilai proses pada kehidupan sosial dengan tombol dan simbol tertentu. Jean Baudrillard mengistilahkan keadaan tersebut sebagai *hyper reality* (Piliang, 2013) dimana dapat dipahami *hyper* realitas aspek komunikasi, media dan makna menciptakan satu kondisi yang dianggap benar dari pada kebenaran itu sendiri. Dengan demikian permainan modern dalam gawai pintar pada kehidupan anak-anak telah sempurna mendistorsi kemampuan analisis logis antara realitas dan kebahagiaan semu yang didapat dari kegiatan bermain.

Indikasi langsung dari realitas tersebut adalah perubahan sifat anak-anak menjadi sangat agresif, asing dengan konsep perjuangan, tidak bertanggung jawab, hilang rasa empati, individualis, terasing dari kehidupan sosial, berambisi menang, tidak berlapang dada dan pemahaman keadilan dalam perspektif keuntungan pribadi. Kenyataan perilaku-perilaku tersebut dominan sebagai motif pencetus korupsi, bahkan sejak usia muda. Tidak adanya upaya pelestarian jenis permainan tradisional dari orang dewasa kepada anak-anak juga merupakan faktor utama penyebab dari permasalahan ini.

Mengingat hal tersebut, pilihan untuk kembali pada kebudayaan lokal bagi anak-anak melalui permainan tradisional sebagai media pembelajaran diyakini memiliki daya tangkis dan kandungan nilai-nilai kehidupan ideal pada setiap aktivitasnya. Permainan tradisional merupakan jenis permainan sarat akan hasil nilai budaya bangsa yang harus dilindungi dan dilestarikan (Yenti & Nurizzati, 2018). Pendekatan yang menyatukan antara pendidikan dan permainan tradisional ini disebut sebagai pendekatan budaya atau *cultural approach*, yang menyiratkan pula pesan-pesan moralitas (Hendriwibowo, 2018; Wijayanto et al., 2009) yang mana memiliki efek jangka panjang sebanding dengan prosesnya yang juga memerlukan waktu yang lama. Hal ini berdasar pada pertimbangan pemenuhan syarat daya tarik interaktif bagi proses pembelajaran menyenangkan, nyaman, dan kondusif (Candra & Masruri, 2015), juga sebagai upaya pencegahan yang dapat dilakukan melalui dua pendekatan umum, yaitu dengan menjadikan siswa sebagai target dan memberdayakannya sebagai kontrol lingkungan sehingga menutup kesempatan dan kemungkinan perilaku korupsi (Hakim, 2012). Jenis permainan ini menggunakan budaya lokal yang kaya akan makna filosofis budaya nusantara dalam upaya mematuhi peraturan mainnya (Anggraini & Untari, 2014). Upaya tersebut pada pelaksanaannya mempertimbangkan aspek *moral action* lebih jauh dari aspek *moral competence*, yaitu dengan tercapainya tiga kompetensi kewarganegaraan

diantaranya *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral disposition* dengan muara akhir *moral action* (Tamba, 2017).

Melalui aktivitas bermain, siswa dapat memiliki komponen-komponen sosialisasi, yaitu bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional, adopsi peran-peran pemimpin dan pengikut (Irman, 2017). Secara fungsional kegiatan bermain ini dapat mempermudah proses penerapan nilai etika dasar bagi siswa (Ranciu et al., 2013). Termasuk nilai anti korupsi. Yaitu diantaranya nilai jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, mandiri, sederhana, adil, berani dan peduli. Nilai-nilai antikorupsi tersebut termuat dalam karakter personal dan karakter sosial (Ramadhani, 2018).

Dari pada kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis karakteristik permainan dan keyakinan nilai pada diri siswa Sekolah Dasar, mengkaji jenis-jenis dolanan sebagai alternatif pelaksanaan pendidikan antikorupsi, memberikan kembali hak-hak anak untuk dapat bahagia bermain sesuai kondisi alami anak dan mampu mengembangkan kecerdasan nilai-nilai kebajikan.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif analisis dalam melihat kecenderungan pola nilai budaya dan pendidikan antikorupsi yang terdapat pada permainan tradisional khas Cirebon yaitu *Sodoran*, Lompat Tali, dan *Boy-Boyan* yang dilakukan di SDN 1 Kalijaga Permai. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner dimana pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu siswa kelas IV dengan jumlah siswa 29 orang. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis data terkumpul tanpa intervensi sebagaimana realita di lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1). Karakteristik permainan tradisional dalam pembelajaran antikorupsi melalui serangkaian indikator yaitu: (a). Materi pelajaran. (b). Guru, (c). Proses pembelajaran, dan (d). Nilai-nilai atau norma-norma. Dengan pertimbangan bahwa keempat hal tersebut dapat menggambarkan bagaimana karakter sebuah pembelajaran terutama yang berkaitan dengan nilai kearifan lokal dan nilai kebajikan lainnya sebagaimana nilai antikorupsi. Selain itu, juga untuk mengukur dampak ketiga *dolanan bocah Caruban Nagari* (*Sodoran*, Lompat Tali, dan *Boy-Boyan*) terhadap perilaku antikorupsi berdasarkan beberapa indikator nilai yaitu : (1). Nilai jujur, (2). Nilai disiplin, (3). Nilai tanggung jawab, (4). Nilai adil, (5). Nilai berani, (6). Nilai peduli, (7). Nilai kerja keras, (8). Nilai mandiri, dan (9). Nilai sederhana.

## Hasil dan Pembahasan

### Karakteristik Permainan Tradisional Sebagai Pembelajaran

Permainan tradisional menjadi identitas pembeda dengan daerah lain. Meski terdapat beberapa permainan yang memang memiliki kemiripan dalam hal nama maupun cara memainkannya. *Dolanan bocah caruban nagari* sendiri berdiri sebagai konsep permainan khas anak Cirebon yang bersinggungan dengan bagaimana seharusnya kepemilikan karakter sumber daya manusia ideal Indonesia. Termasuk penggambarannya secara harfiah pada usia anak sekolah dasar. Rentang usia 7-12 tahun memiliki karakteristik kepribadian yang sangat senang bergerak aktif dan menemukan kepuasan dalam relasi sosial bergaul dalam kelompok. Maka, keutamaan dunia bermain ini dapat digunakan sebagai media penyampai pesan nilai-nilai kebaikan termasuk nilai antikorupsi.

Dalam kajian penelitian permainan tradisional khas Cirebon ini peneliti berfokus pada tiga permainan yaitu *Sodoran*, Lompat Karet, dan *Boy-Boyan*. Diketahui bahwa ketiga jenis permainan tradisional ini mampu memberikan manfaat kepada anak seperti meningkatkan kemampuan

interaksi anak dengan kelompok, olah fisik yang senantiasa bergerak aktif, meningkatkan peduli dengan sesama anggota tim, waspada terhadap gerakan lawan, terlatih atas pengambilan keputusan dalam situasi sulit, terlatih untuk jujur karena perbuatan curang mengakibatkan kegagalan untuk ikut bermain di waktu berikutnya, terlatih untuk dapat bekerja sama, terlatih untuk melakukan komunikasi lisan maupun bahasa tubuh, dan melatih rasa tanggungjawab terhadap keputusan yang diambil. Karakteristik permainan tradisional dan pembelajaran yang mengutamakan pembentukan sikap antikorupsi dapat dilihat dari beberapa kondisi berikut:

## 1. Materi Pelajaran

Sikap terhadap materi pelajaran dapat dilihat dari bagaimana kemampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran dengan media dan metode permainan tradisional. Kegiatan pembelajaran dengan media ini menitik beratkan pada pola perbaikan secara konsisten dan berulang. Dalam arti, kemampuan guru diasah secara berkala dengan refleksi secara berkelanjutan dimana kekurangan yang bisa saja terdapat pada pembelajaran sebelumnya harus lah disempurnakan dengan perbaikan pada pembelajaran yang akan datang.

Pembelajaran dengan permainan tradisional dapat mencakup berbagai tematik pembelajaran. Mulai dari olah raga, sosial, hingga sains bisa diungkap secara sempurna. Terutama nilai-nilai kebaikan dapat ditarik sebagai persepsi siswa yang dengan mudah dipahami secara langsung sesaat setelah memainkan permainan tersebut.

Siswa mulai menggali nilai-nilai yang terdapat dalam permainan yang mereka mainkan dengan penggambaran gerakan, ketukan, aturan main, dan konsekuensinya jika mereka mengikuti ataupun tidak mengikuti aturan. Hal ini secara tidak langsung mempermudah guru dalam upayanya menjadikan siswa paham terhadap materi ajar dan nilai positif yang sebenarnya sudah menjadi tujuan pembelajaran. Disamping itu ada digunakan referensi penilaian antar teman sebaya untuk penilaian sikap dan untuk pengetahuan sikap dari real evaluasi guru.

Sikap atau nilai positif yang dimaksudkan adalah perubahan sikap yang dirasakan tidak hanya oleh siswa saja tetapi juga oleh wali murid. Beragam testimoni sikap siswa dari wali murid yang merasa terkesan dengan perubahan yang terjadi pada diri anaknya sehingga lebih menjadi anak yang manis dan santun, bertanggung jawab, disiplin, dan lain sebagainya.

Sumber yang digunakan dalam memberikan permainan tradisional yaitu buku tematik, seperti permainan *Rangku Alu* yang berasal dari daerah yang terdapat di Nusa Tenggara Timur. Disamping itu yaitu penyesuaian dengan beberapa kearifan lokal yang ada, seperti dimainkannya permainan *Bakiak*, *Sozoran*, *Terompah* dan *Sumpitan*.

## 2. Guru

Sikap siswa terhadap guru adalah positif. Siswa menghargai dan memandang hormat terhadap guru. Hal ini tidak terlepas dari didikan dan pola pendidikan karakter yang ditanamkan oleh para guru di sekolah. Untuk mengantisipasi kemungkinan siswa berperilaku negatif atau mengabaikan hal-hal yang diajarkan, guru kelas menyiasati dengan cara membuat kontrak kesepakatan yang dibuat bersama-sama dengan para siswa pada saat awal tahun pelajaran. Sehingga, pada saat siswa melakukan pelanggaran atau membuat kegaduhan yang dapat mengganggu ketertiban kelas maka akan diingatkan dan dikembalikan kepada kontrak kesepakatan dan mereka akan mematuhi kembali, karena itu adalah produk kesepakatan yang mereka buat dan sepakati bersama.

Guru tidak merasakan kendala yang cukup berarti dalam menangani siswa, meski pada awalnya kesan galak melekat pada dirinya namun seiring berjalannya waktu hal tersebut justru menjadi awal mula rasa segan siswa tumbuh terhadap guru. Kemudian, pendekatan secara

personal dapat mengembalikan dan meluruskan penilaian siswa terhadap guru yang dinilai galak justru sangat menyayangi mereka.

Mengenai kesulitan, kebutuhan dan ketercukupan waktu pembelajaran dengan menggunakan media dan metode permainan tradisional, terungkap bahwa penggunaan waktu berkaitan erat dengan kemampuan pengelolaan kelas. Sebanyak apa pun waktu yang disediakan jika pendidik tidak dapat menguasai seni dalam mengajar termasuk pengelolaan kelas di dalamnya, maka waktu akan terasa kurang dan tidak cukup. Guru pada dasarnya harus memaksimalkan ketersediaan waktu yang ada dengan penggunaan media dan metode permainan tradisional tersebut.

### 3. Proses Pembelajaran

Diketahui sikap siswa terhadap pembelajaran saat menggunakan media permainan tradisional sangatlah antusias. Ada rasa keingintahuan yang tinggi mengenai bagaimana permainan ini dilangsungkan dan harus diselesaikan. Suasana pembelajaran berlangsung kondusif sebagaimana guru meyakini diri untuk menjiwai segala sesuatu hal sebelum memberikan kembali kepada orang lain. Termasuk dalam hal pembelajaran, guru menggambarkan hal ini dengan pemberian istilah “pencarian roh” daripada materi, pelajaran, dan kecintaannya akan dunia pendidikan. Saat roh yang dimaksud sudah didapatkan, hal ini akan mempermudah proses pembelajaran.

Biasanya permainan tradisional digunakan secara situasional bergantung bagaimana kebutuhan penyampaian materi pada saat itu. Pembelajaran memang diakui oleh guru, disampaikan secara luwes dan kolaboratif strategi. Tidak harus selalu berbasis permainan tradisional atau selalu menggunakan teknologi. Ditekankan pula bahwa pada dasarnya pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai yang tidak hanya sebagai pemanis saja. Lakukan sesuai dengan hierarki ilmu, perkaya dengan seni dan nilai kebaikan yang kita pahami, untuk suatu kebaikan besar yang bertumbuh dari dalam diri siswa.

### 4. Nilai-Nilai

Pengondisian lingkungan dalam pendidikan karakter diyakini berperan sebagai strategi dasar dalam upaya pembiasaan (Junaedi et al., 2014). Pola pembiasaan pendidikan anti korupsi memunculkan beberapa perubahan sikap siswa baik selama maupun setelah pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Yaitu siswa mulai belajar memaknai setiap cara atau langkah permainan.

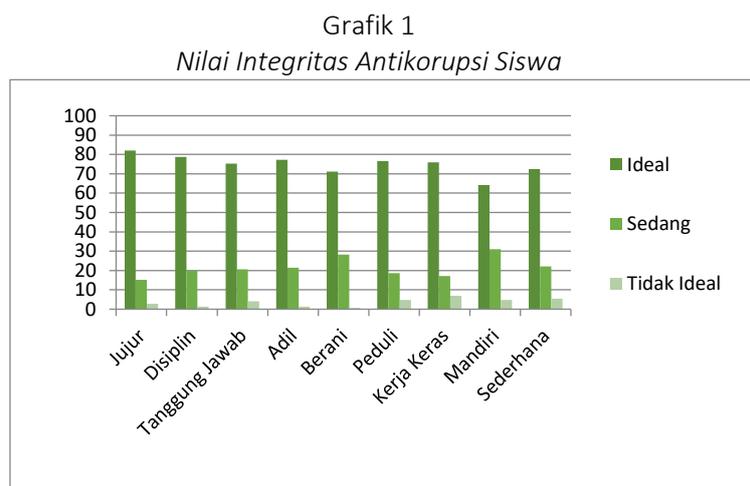
Meski dampak dari pendidikan nilai antikorupsi tidak akan langsung dirasakan dalam waktu yang instan (Suryani, 2013), namun demikian siswa diupayakan untuk dapat menarik makna dari permainan yang sudah dimainkan bahwa menurut mereka ada nilai filosofi, nilai kebersamaan, dan keharmonisan yang diambil dan disimpulkan oleh siswa. Selain itu juga ada nilai tanggung jawab, kepedulian, toleransi, lebih menghargai waktu, dan disiplin.

Pembelajaran menggunakan permainan tradisional ini memang didesain seperti pada pembelajaran berbasis proyek. Siswa diminta untuk menyelesaikan proyek mulai dari merancang alat permainan hingga menggunakannya untuk kepentingan sendiri. Dan untuk meminimalisir kesalahpahaman yang mungkin saja terjadi pada para wali murid dimana anaknya menjadi bertambah-tambah aktivitas, guru melakukan komunikasi dan sosialisasi secara intens. Terutama pada masa awal tahun pembelajaran.

*Sodoran*, Petak Umpet, dan Lompat Tali merupakan tiga dari sekian banyak permainan tradisional yang termasuk *Dolanan Bocah Caruban Nagari*, berperan sebagai pengokoh bangsa, dan berposisi sebagai peneguh aset budaya dalam mempertahankan keberadaan dan identitas, permainan tradisional memiliki karakteristik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Prastowo; 2018). Tindakan yang dilakukan secara rutin dan terus menerus oleh siswa akan membantu otak anak merekam tindakan tersebut sebagai sebuah konsep berperilaku dalam kehidupan. Dalam hal aturan bermain, ketiga jenis *Dolanan Bocah Caruban Nagari* yang diikuti secara rutin dapat menciptakan pola diantaranya: seorang pemain yang terus menerus berbuat curang dalam permainan akan mengalami tekanan berupa perasaan bersalah dari anggota timnya yang lain karena akibat perbuatan curang menjadikan timnya tidak dapat mengikuti 1 (satu) pertandingan berikutnya. Munculnya perasaan bersalah dan kontrol sosial teman bermain menciptakan keinginan untuk memperbaiki diri dengan meminimalisir unsur kecurangan selama pertandingan. Kondisi yang terus berulang hingga memolai konsep nilai dalam otak sehingga dapat mempengaruhi sensor motorik atau pengendali atas organ tubuh fisik lainnya.

Beberapa manfaat yang diberikan yaitu siswa dapat berinteraksi dengan kelompok, fisik tubuh bergerak aktif, peduli dengan sesama anggota tim, waspada terhadap gerakan lawan, terlatih atas pengambilan keputusan dalam situasi sulit, terlatih untuk jujur karena perbuatan curang mengakibatkan kegagalan untuk mengikuti permainan di waktu berikutnya, terlatih untuk dapat bekerja sama, terlatih untuk melakukan komunikasi lisan maupun bahasa tubuh, dan melatih rasa tanggungjawab terhadap keputusan yang diambil. Pola dan manfaat ketiga jenis *Dolanan Bocah Caruban Nagari* tersebut memberi ruang bagi pertumbuhan keyakinan nilai antikorupsi siswa yang dapat dikategorikan menjadi 9 (sembilan) nilai antikorupsi yang ada yaitu (1) nilai jujur, (2) nilai disiplin, (3) nilai tanggung jawab, (4) nilai adil, (5) nilai berani, (6) nilai peduli, (7) nilai kerja keras, (8) nilai mandiri, dan (9) nilai sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga jenis *Dolanan Bocah Caruban Nagari* memberikan perubahan yang cukup signifikan terhadap sikap atau nilai kepribadian positif yang dapat mendukung pembinaan nilai anti korupsi. Hal ini dapat dicermati dari hasil sebaran lembaran penilaian diri siswa berikut:



Sumber: Data hasil penelitian, 2019.

Grafik di atas menunjukkan tingkat kepemilikan nilai antikorupsi secara sederhana dilihat dari perilaku keseharian siswa. Aspek nilai kejujuran siswa merupakan faktor tertinggi yang mengalami perubahan secara kepribadian, sedangkan nilai kemandirian merupakan faktor terendah yang mengalami perubahan.

Nilai kejujuran menempati peringkat nilai tertinggi yang dimiliki oleh siswa yaitu sejumlah 82,06 %. Disusul oleh nilai kedisiplinan yang berada pada angka 78,62 %, nilai adil berada pada angka 77,24 %, nilai peduli pada angka 76,55 %, nilai kerja keras berada pada angka 75,86 %, nilai tanggung jawab 75,17 %, nilai kesederhanaan pada angka 72,41 %, nilai berani pada angka 71,03 %, dan nilai terendah ditempati oleh nilai kemandirian yaitu pada angka 64,13 %.

### 1. Sodoran

Permainan tradisional Sodoran dikenal pula dengan nama lain *Sodor* atau *Gobak Sodor* atau *Hadangan*. Dilakukan secara berkelompok 3-5 orang, hakikat dari permainan ini adalah pengendalian dan kontrol garis kekuasaan vertikal dan horizontal secara berlapis oleh tim jaga sehingga tim lawan yang sedang bermain tidak dapat menembus dan melewati garis pertahanan. Beberapa unsur nilai integritas yang termuat dalam permainan ini adalah:

#### a. Nilai Jujur

Sodoran mewajibkan tim jaga untuk dapat menjaga garis dengan penuh kesungguhan dan tim main untuk dapat melewati garis tim jaga hingga lapisan jaga terakhir. Namun, posisi tim jaga dan tim main dapat berubah sesaat, yaitu ketika salah satu tim main terkena sentuhan atau tertangkap oleh tim jaga. Nilai kejujuran berperan dalam hal ini, yaitu tim main harus berbesar hati berperilaku jujur bahwa ia sudah tersentuh oleh tim jaga dan saatnya berganti peran. Begitu pun tim jaga, tidak berbuat curang dengan keluar dari garis penjagaan.

#### b. Nilai Disiplin

Kedisiplinan pada permainan ini kelak melatih anak untuk dapat disiplin dan mematuhi peraturan pula di kehidupan esok hari. Dengan penjabaran, setiap anggota tim main yang berhasil melewati tim jaga pada setiap petaknya maka dianggap menang. Maka untuk mencapai kemenangan dibutuhkan kematangan strategi yang didasari oleh sikap disiplin. Yaitu disiplin dalam urutan masing-masing pemain untuk masuk ke dalam petak Sodoran dan melewati para penjaga. Satu pemain dapat masuk di petak kanan pertama untuk mengalihkan perhatian tim jaga. Pada waktu yang bersamaan, pemain kedua sampai pemain terakhir dapat menyelip masuk. Baik bagi tim main maupun tim jaga, nilai disiplin tampak jelas pada bagaimana aturan permainan disepakati dan dilaksanakan tanpa adanya upaya mencurangi. Jika salah satu anggota tim terindikasi melakukan upaya kecurangan tersebut, maka konsekuensi dari kedisiplinan ini adalah dikeluarkannya dari permainan yang sedang berlangsung.

#### c. Nilai Tanggung Jawab

Sodoran dari sisi tim main, dapat melatih kemampuan tanggung jawab sebagaimana pemimpin juga sebagaimana tim yang haruslah ahli menyusun strategi untuk menembus garis pertahanan lawan, guna mencapai tujuan kemenangan. Semua pemain memiliki tanggung jawab untuk sama-sama lolos melewati para penjaga. Ketika salah satu pemain telah lolos, ia masih memiliki kewajiban atas pemain lain yang masih di dalam atau bahkan sama sekali belum masuk petak sodor. Tak boleh egois hanya memikirkan diri sendiri agar mencapai garis *finish*. Sedang bagi tim jaga, nilai tanggung jawab tampak pada totalitas tiap anggota tim dalam menjaga garis yang menjadi tanggung jawabnya, sehingga dipastikan tim lawan tidak dapat melewati garis pertahanan pun menangkap tiap anggota lawan.

#### d. Nilai Adil

Keadilan yang dapat dipelajari dari Sodoran yaitu ada waktu tim main berganti menjadi tim jaga, begitu pula sebaliknya. Jika sudah terkena oleh tim lawan, maka tim main harus secara gagah mengakui dan menukar peran dengan tim jaga. Disamping itu, setiap anggota tim memiliki peran yang sama yaitu menjaga garis pertahanan. Tidak ada satu pun anggota tim yang tidak diberikan tanggung jawab tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai keadilan dibentuk dalam pola keseragaman peran dalam misi tim atau kelompok. Para penjaga harus menangkap para pemain yang hendak melewati petak sodor. Masing-masing petak sodor terdapat satu penjaga, untuk satu garis adalah satu penjaga. Tidak diperbolehkan jika satu garis dijaga oleh dua orang bahkan lebih. Penjaga diharuskan tetap berada di jalurnya, tidak boleh keluar garis apalagi sampai masuk jalur penjaga yang lain. Dengan demikian, masing-masing penjaga sudah mendapat bagian untuk garis jaga, harus adil dan tak boleh mengambil alih garis jaga yang lainnya.

e. Nilai Berani

Uniknya, siswa sekolah dasar melakukan permainan ini dengan kepercayaan yang tinggi terhadap kemampuannya untuk menang, tanpa menghiraukan kemungkinannya untuk kalah. Pada sisi lain, Sodoran menyuguhkan nilai keberanian dengan pola kekuatan dan ketangkasan yang dibangun hampir pada setiap pergerakan tim, baik tim jaga maupun tim main memainkan perannya masing-masing dengan begitu berani dan penuh sportivitas. Untuk melewati para penjaga di setiap petaknya, maka para pemain harus berani. Dengan persiapan matang tanpa gegabah dan taktik yang cemerlang. Ketika pemain mulai memasuki petak sodor, ia harus berani dan yakin bahwa ia dapat melewati penjaga dan berada pada posisi yang aman. Ketika pemain merasa takut, maka akan berlari dengan ragu dan terburu-buru, ia hanya akan kehilangan fokusnya dan terkena perangkap sang penjaga. Hal ini berarti para pemain harus memiliki sikap berani.

f. Nilai Kepedulian

Ketika salah satu pemain telah lolos melewati semua penjaga di setiap petaknya, maka ia harus juga memikirkan temannya yang lain yang masih berada di dalam petak sodor atau bahkan masih di garis mulai. Ia tak bisa lepas begitu saja ketika sampai digaris akhir. Antar pemain harus peduli, maka pemain yang lain membantu untuk memberi peringatan ketika posisinya tak aman atau terancam. Selain itu, terdapat nilai peduli terhadap lingkungan dan sosial. Sodoran tidak melulu dilaksanakan di dalam ruangan, melainkan dapat pula dilaksanakan di luar ruangan yang mana begitu dekat dengan unsur menghargai dan peduli terhadap keberadaan alam dan komunitas sosial (bermain dalam tim).

g. Nilai Kerja Keras

Untuk melewati tim jaga yang ada, para pemain membutuhkan yang namanya kerja keras. Harus tetap fokus agar sadar ketika posisinya sedang aman atau terancam. Selain itu, kerja sama dibutuhkan pula agar semua pemain dapat lolos melewati para penjaga. Nilai kerja keras terindikasi dari bagaimana tim jaga berupaya mempertahankan diri dari serangan tim main yang berupaya menerobos garis pertahanan. Sebagaimana tim main yang bekerja keras pula mencoba untuk dapat menembus garis lawan. Bekerja sama menjadi nilai tersendiri dari upaya kerja keras tim jaga dan tim main.

h. Nilai Mandiri

Tim jaga menyuguhkan nilai mandiri dengan tidak bergantung pada anggota lain dalam menjaga garis yang berada di bawah tanggung jawabnya. Sedang bagi tim main, meski dalam permainan ini sifatnya tim tetapi pada pelaksanaan upaya menerobos benteng lawan, tiap anggota tim bertanggung jawab atas keberhasilan diri sendiri. Keutamaan dalam menjaga diri sendiri tanpa

mengandalkan bantuan orang lain dengan segudang strategi yang tepat menjadi definisi dari kemandirian dalam permainan ini.

#### i. Nilai Sederhana

Nilai ini secara jelas terlihat pada pola penjagaan garis pertahanan. Dimana, tiap penjaga hanya fokus pada garis yang ia jaga. Meski dapat ia menangkap tim lawan, tetapi tidak dilakukan selama tim lawan tersebut belum atau berada di luar daerah kekuasaannya. Dalam kata lain, pengambilan peran dirunut sesuai dengan tanggung jawab masing-masing anggota tim secara individu. Dominasi permainan oleh salah satu orang saja tidak pernah muncul, karena kesepahaman akan hak dan kewajiban masing-masing dengan garis pertahanan bagi tim jaga, dan tujuan utama menembus daerah lawan bagi tim main.

### 2. Lompat Karet

Tergolong ke dalam permainan ketangkasan dalam lompatan. Permainan ini dilakukan secara individu dengan cara melompati bentangan tali karet dan bergantian secara berpasangan untuk memegang tali. Selain berguna bagi peningkatan kinerja otot tungkai (Samsiar, 2014) Beberapa unsur nilai integritas yang termuat dalam permainan ini adalah:

#### a. Nilai Jujur

Secara sederhana, permainan ini mengandalkan kejujuran pelompat untuk mengakui saat-saat tertentu dimana ia menyentuh tali meskipun mungkin tali karet tidak tampak bergerak sehingga pihak lain tidak mengetahui, namun ia harus jujur untuk mengakhiri permainan dan kemudian berganti posisi sebagai pemegang tali. Pada ranah yang tidak kalah penting, yaitu pemegang tali. Kejujuran muncul manakala pasangan pemegang tali harus memiliki komitmen tinggi dalam melaksanakan tugasnya memegang tali. Mereka harus memosisikan tali karet sesuai dengan derajat ketinggian yang sedang diujikan kepada pelompat. Pada kesempatan yang sama, para pelompat yang menunggu giliran dapat melaksanakan fungsinya sebagai pengawas berjalannya permainan dari segala tindakan kecurangan yang mungkin saja dapat terjadi.

#### b. Nilai Disiplin

Kedisiplinan dapat dilihat dari bagaimana siswa pemain permainan ini menunggu giliran untuk dapat melompat dan berjaga. Hal lain yaitu secara runut siswa memainkan permainan ini mulai dari tingkatan bentangan tali karet terendah hingga tertinggi. Siswa mengetahui peraturan main yang mana mereka tidak akan pernah dapat mencapai dan melompati bentangan tali karet tertinggi selama belum bisa menyelesaikan tahap lompatan sebelumnya.

#### c. Nilai Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab muncul dari pelompat dan pemegang tali. Dimana siswa memaknai nilai tanggung jawab ini dari bagaimana mereka merasa harus menyelesaikan tugas memegang tali hingga datang masa gilirannya untuk bermain. Pun saat pelompat menyentuh tali karet, maka ia bertanggung jawab untuk lekas menggantikan pemegang tali karet.

#### d. Nilai Kepedulian

Kepedulian dalam permainan ini terakumulasi dari nilai toleransi yang diberikan oleh para pemegang tali kepada pelompat. Bentangan tali akan senantiasa disesuaikan dengan kemampuan pelompat dalam melakukan loncatan. Pelompat akan mempersiapkan diri dengan matang untuk berlatih terus hingga bisa meloncati ketinggian karet yang sempurna dengan bantuan dari para pemegang tali yang senantiasa memberikan waktu yang cukup kepada pelompat untuk tidak tergesa-gesa menentukan ketinggian tali karet.

e. Nilai Adil

Dengan kesepakatan dan pemahaman siswa yang serupa bahwa permainan ini mengandalkan kerja sama antar pemegang tali dan pelompat yaitu hingga tiba giliran masing-masing untuk bertukar peran, mengindikasikan nilai keadilan yang mana semua akan mendapatkan giliran untuk menjadi pelompat juga pemegang tali. Indikasi kecurangan diminimalisir dengan adanya siswa lain yang sama-sama menunggu giliran untuk melompat turut mengamati jalannya permainan, apakah pelompat mengenai tali karet dan mengakuinya ataukah sebaliknya. Pada kehidupan nyata, pola nilai ini dikorelasikan dengan kehidupan berkeadilan yang turut melibatkan semua pihak dalam mencapai rasa pemenuhan kebutuhan yang sama antar individu dalam suatu komunitas hidup.

f. Nilai Berani

Siswa berani untuk menyelesaikan rintangan demi rintangan lompat karet hingga dapat mencapai tingkatan tali tertinggi. Nilai ini tampak pada bagaimana siswa berfikir dan mengambil ancang-ancang yang sempurna sesaat sebelum melakukan lompatan. Pemain akan berusaha lompat jauh lebih tinggi dari posisi tali karet. Ketika ia berani dan yakin bahwa ia dapat melewatinya, didukung dengan ancang-ancang yang baik maka akan berhasil. Namun, sebaliknya ketika ia takut dan ragu-ragu maka lompatannya pun mungkin akan tidak seberapa atau bahkan lebih rendah dari posisi tali karet yang terbentang.

g. Nilai Kerja Keras

Ada sebuah target capaian yang ingin dicapai oleh setiap siswa yang memainkan permainan tali karet. Yaitu bentangan tali karet tingkat tertinggi. Untuk mencapai tingkatan tersebut, siswa harus berupaya keras untuk dapat melewati setiap tingkat sebelumnya yang secara bertahap semakin sulit perjuangan yang harus dilakukan. Sebagaimana kemampuannya dalam melompat pun akan menjadi terasah dengan usaha dan kerja kerasnya ini. Kerja keras untuk melewati tali karet, terlebih ketika posisi tali karet berada pada tingkatan akhir atau istilah "merdeka". Ketika para penjaga mengacungkan lengan tangannya setinggi mungkin maka para pemain harus mempersiapkan mulai dari ancang-ancang yang jauh, energi untuk berlari sampai tenaga untuk melompat. Permainan ini mungkin terlihat mudah karena hanya dimainkan dengan melompat. Namun kenyataannya, untuk melompat pun dibutuhkan kerja keras.

h. Nilai Mandiri

Kemandirian terlihat dari bagaimana siswa pemain permainan ini membuat keputusan besar, harus bisa melewati tiap tingkatan bentangan tali tanpa bantuan dari siapa pun. Satu-satunya bantuan yang dapat diperoleh adalah dari usaha keras diri sendiri untuk terus mencoba ketika belum menemukan keberhasilan.

i. Nilai Sederhana

Nilai kesederhanaan bahkan sudah tampak dari awal permainan ini dimainkan, dimana tidak banyak alat yang digunakan selain karet gelang. Nilai kesederhanaan ini menyuguhkan nilai integritas antikorupsi dimana seseorang untuk mencapai posisi tertentu harus mampu berjuang dalam hidupnya dengan berproses, sederhana melompati bentangan tali sesuai kemampuan.

3. *Boy-Boyan*

*Boy-Boyan* yang dimainkan oleh 5 sampai 10 orang ini merupakan jenis permainan ketangkasan dalam menyusun strategi menjaga, menumpuk dan melempar tumpukan genting, serta berlari dan bersembunyi. Pemain jaga berupaya untuk mencari para pemain lain yang lari dan bersembunyi sembari tetap menghalau kedatangan pemain lain yang hendak merobohkan

tumpukan genting. Pergantian jaga dapat terjadi saat ada pemain lain yang berhasil dikenai oleh pemain jaga. Beberapa filosofi nilai yang berkaitan dengan pendidikan antikorupsi yaitu:

a. Nilai Jujur

Sikap jujur muncul dari *Boy-Boyan*. Pemain jaga tidak dapat berbohong menyerukan nama salah satu pemain seolah berhasil ia temukan. Pun sebaliknya, pemain yang telah diketahui tempat persembunyiannya tidak dapat mengelak dari pemain jaga. Mereka akan adu berlari untuk menyentuh tanda jaga dan atau merobohkan tumpukan genting.

b. Nilai Disiplin

Terdapatnya aturan dimana pemain diharuskan mengantre untuk dapat melempar bola dan merubuhkan tumpukan genting mengindikasikan pola nilai disiplin. Dengan adanya hal ini, siswa tidak memilih berebut yang akan berisiko pada sasaran yang meleset dan kalah. Juga siswa tidak berebut untuk bermain karena mereka memahami kesempatan yang sama akan mereka dapatkan.

c. Nilai Tanggung Jawab

Peran pemain jaga adalah bertanggung jawab atas tumpukan genting yang tidak boleh dirubuhkan oleh pemain lain. Pun jika berhasil dirubuhkan maka ia harus segera menyusunnya kembali, untuk kemudian mengejar para dan mencari keberadaan para pemain. Sementara itu, nilai tanggung jawab yang dipelajari oleh siswa lainnya adalah mengenai tugas menyelesaikan misi menerobos dan merubuhkan penjagaan pemain jaga.

d. Nilai Kepedulian

Antar pemain harus memiliki rasa saling peduli. Nilai ini muncul ketika antar pemain tidak bisa saling mengumpangkan temannya yang lain agar ia dapat menang. Tiap pemain memupuk rasa kepedulian bersama demi memenangkan permainan.

e. Nilai Adil

Konsep perlakuan adil dimunculkan dengan jelas dalam permainan ini. Para pemain bertugas untuk merobohkan tumpukan genting dengan jarak posisi lempar yang telah ditentukan. Terkadang ada saja pemain yang memang sengaja memperpendek jarak dengan berdiri melebihi batas yang sudah ditentukan. Sehingga jika ketidakadilan ini dilakukan maka penjaga akan dirugikan. Setelah semua pemain ditemukan oleh penjaga, para pemain akan berbaris rapi di belakang penjaga. Kemudian penjaga secara acak akan menyebutkan satu nomor urutan para pemain untuk menggantikannya berjaga.

f. Nilai Berani

Penjaga harus berani mengambil risiko ketika ia mengejar pemain sembari tetap menjaga tumpukan genting yang sudah berhasil disusun olehnya. Disamping itu, pemain lain harus juga berlari keluar dari persembunyiannya untuk dapat merobohkan tumpukan genting. Baik pemain maupun yang berjaga sama-sama belajar mengenai nilai keberanian, menghindari ketergesa-gesaan, dan ketepatan dalam mengambil keputusan.

g. Nilai Kerja Keras

Nilai kerja keras tergambar dari upaya para pemain untuk dapat merobohkan sebanyak mungkin tumpukan genting. Sebagaimana penjaga berupaya keras pula untuk membangun tumpukan itu kembali dengan sempurna dan terhindar dari upaya perobohan yang terus dilakukan oleh para pemain lain.

#### h. Nilai Mandiri

Kemandirian diajarkan melalui permainan *Boy-Boyan* yaitu dimana tiap penjaga wajib membereskan kembali tumpukan genting tanpa bantuan dari siapa pun. Ia akan membereskan ceceran genting yang berhasil di robohkan oleh para pemain ke kondisi tegak seperti semula.

#### i. Nilai Sederhana

Kesederhanaan dipelajari oleh siswa dari pola persembunyian yang diambil. Semakin rumit mereka memilih tempat bersembunyi maka semakin sulit pula untuk dirinya dapat keluar dan merobohkan tumpukan genting penjaga. Sehingga, tempat persembunyian yang dipilih adalah tempat yang akses untuk keluar dan lari adalah mudah.

Filosofi nilai kesederhanaan tergambar dari kesatuan para pemain dengan unsur alam, dengan alat-alat sederhana yang digunakan. Hal ini secara konsisten akan memberikan dampak pada perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan (Anggraini & Untari, 2014). Pada titik ini, konsep kesenangan semu dan *hyper* realitas pada permainan modern dapat diimbangi bahkan dengan modal yang sangat minim, berbeda dengan permainan-permainan yang melibatkan kecanggihan gawai.

### Simpulan

Karakteristik permainan tradisional dan pembelajaran yang mengutamakan pembentukan sikap antikorupsi dapat dilihat dari beberapa kondisi yang terdapat pada materi pelajaran, guru, proses pembelajaran, dan nilai-nilai, dimana antara satu dengan yang lain saling berkesinambungan menciptakan kondisi ideal bagi pelaksanaan penanaman perilaku antikorupsi. Nilai antikorupsi yang terkandung dalam tiap *dolanan bocah Caruban Nagari* yaitu nilai jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, mandiri, sederhana, adil, berani dan peduli dengan tingkat perubahan sikap siswa tertinggi pada nilai kejujuran dan terendah pada nilai kemandirian.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kemenristekdikti atas dana hibah PDP yang dipercayakan kepada penulis sekaligus peneliti (No. Kontrak Penelitian : "110/SP2H/LT/DRPM/2019, 2641/L4/PP/2019, 2641/L4/PP/2029"), kepada seluruh jajaran SDN 1 Kalijaga Permai Cirebon, dan pihak-pihak yang berperan dalam menjamin kelangsungan penelitian dan terbitnya artikel ini.

### Referensi

- Anggraini, C. C. D., & Untari, M. F. A. (2014). Keefektifan model permainan boy-boyon terhadap hasil belajar tema "diriku" siswa Kelas I SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.869>
- Candra, A. A., & Masruri, M. S. (2015). Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik untuk pembelajaran PKn SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7662>
- Hakim, L. (2012). Model integrasi pendidikan antikorupsi dalam kurikulum pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 141–156.
- Hendriwibowo, L. (2018). Implementasi permainan tradisional sebagai salah satu sarana pendidikan karakter di TK ABA, Jeruk Wudel, Gunung Kidul. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global,"* 266–271.
- Irman. (2017). Nilai-nilai karakter pada anak dalam permainan tradisional dan moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89–96.
- Junaedi, N. S., Susanti, I., & Sumiyati. (2014). Model pembelajaran pendidikan antikorupsi di lingkungan Politeknik Negeri Bandung. *Sigma-Mu*, 6(1), 49–59.

- Junaidi, I. K. P. (2018). Korupsi, pertumbuhan ekonomi dan kemiskinan di Indonesia. *Riset Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.23917/reaksi.v3i1.5609>
- Komisi Pemberantasan Korupsi. (2018). *Indeks persepsi korupsi 2017, skor Indonesia di angka 37*. 22 Februari 2018.
- Piliang, Y. A. (2013). *Hantu-hantu politik dan matinya sosial*. Tiga Serangkai.
- Prastowo, A. (2018). Permainan tradisional jawa sebagai strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan keterampilan global di MI/SD. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.55>
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. *Prosiding Seminar IPTEK Olahraga*, 6–10.
- Ranciu, J. C., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2).
- Samsiar, N. (2014). Pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak di kelompok B Ra Al-Muhajirin Palu. *Bungamputi*, 2(9), 772–782.
- Suryani, I. (2013). Penanaman nilai anti korupsi di perguruan tinggi sebagai upaya preventif pencegahan korupsi. *Jurnal Visi komunikasi*, XII(02), 308–323.
- Tamba, M. A. (2017). Pendidikan antikorupsi melalui pendidikan kewarganegaraan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 1(1), 513–519.
- Tim Penulis Buku Pendidikan Anti Korupsi. (2018). *Pendidikan antikorupsi untuk perguruan tinggi*. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Wijayanto, Zachrie, R., & Baswedan, A. (2009). *Korupsi mengorupsi Indonesia : Sebab, akibat, dan prospek pemberantasan*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yenti, N. P., & Nurizzati. (2018). Kemas ulang informasi permainan tradisional Minangkabau di Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(1), 313–324.