

## NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERMAINAN RAKYAT DI LERENG GUNUNG MERAPI

**Nani Solihati, Ade Hikmat, Abdul Rahman Jupri, dan Syarif Hidayatullah**

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

email: nanisolihati@yahoo.co.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai pendidikan karakter dalam permainan rakyat di lereng Gunung Merapi. Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar (SD), guru, kepala sekolah, dan kepala Unit Pelaksana Teknis subpelayanan pendidikan di Kecamatan Cangkringan dan Kecamatan Pakem. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Hasil penelitian mengidentifikasi tujuh belas permainan rakyat, yaitu dakon, serak lidi, lompat tali, *enggrang*, bekelan, kelereng, bentengan, dan bola bakar, *oya dodok*, *oya tembok*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, petak umpet, *engklak*, *dingklik oglak-aglik*, *gobak sodor*, dan elang ayam yang berpotensi sebagai sarana penanaman nilai karakter pada siswa SD. Permainan tersebut dimanfaatkan oleh para guru yang ada di lereng Gunung Merapi untuk menanamkan tiga belas karakter dari delapan belas karakter pendidikan. Karakter tersebut, yaitu jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Permainan rakyat semestinya dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di SD untuk mengembangkan karakter siswa.

**Kata kunci:** *pendidikan karakter, permainan rakyat, penanaman nilai karakter*

## CHARACTER EDUCATION VALUE IN FOLK GAMES ON MERAPI MOUNTAIN SLOPE

### **Abstract**

This study was aimed at determining the value of character education in folk games on the slopes of Mount Merapi. This study used qualitative method. The subjects of this study were students, teachers, principals, and heads of Cangkringan and Pakem sub-education technical implementation unit. The instruments used were in-depth observations and interviews. The result shows that there are seventeen folk games, namely *dakon*, *serak lidi*, *lompat tali*, *enggrang*, *bekelan*, *kelereng*, *bentengan*, dan *bola bakar*, *oya dodok*, *oya tembok*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *petak umpet*, *engklak*, *dingklik oglak-aglik*, *gobak sodor*, and *elang ayam*. The game is used by teachers on the slopes of Mount Merapi to instill thirteen characters from eighteen educational characters. These characters, namely honesty, tolerance, discipline, hard work, creative, independent, democratic, curiosity, respect for achievement, friendship, caring for the environment, social care, and responsibility. Folk games should be integrated in learning in elementary school to develop student character.

**Keywords:** *character education, folk games, character building*

## **PENDAHULUAN**

Persoalan bangsa ini sangat kompleks. Hal itu terlihat dari maraknya tindak pidana yang sering diberitakan oleh media massa, mulai dari pembegalan, pemerkosaan, perundungan, dan penipuan. Belum lagi, tindak pidana korupsi yang ditampilkan oleh elit pejabat negeri ini. Tindak kejahatan tersebut tidak hanya dilakukan oleh masyarakat yang berada di bawah garis kemiskinan, namun juga masyarakat - ekonomi menengah ke atas. Kejadian-kejadian ini menimbulkan pertanyaan besar, ada apa dengan masyarakat Indonesia.

Kondisi ini sering dikaitkan dengan pergeseran karakter masyarakat. Karakter bangsa ini memang telah banyak mengalami perubahan. Indikator berubahnya tingkah laku tersebut sering dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa dekadensi moral yang muncul pada berbagai media di Indonesia sebagaimana disebutkan di atas.

Ada beberapa faktor yang disinyalir menjadi penyebab terjadinya perubahan tersebut. Namun, faktor arus globalisasi dan perkembangan teknologi dianggap sebagai faktor yang paling berpengaruh.

Kedua hal tersebut telah mengubah karakter masyarakat Indonesia tidak hanya berkaitan dengan cara berinteraksi antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya. Namun juga telah membentuk karakter yang di luar jati diri bangsa ini, contoh kecilnya adalah individualistis. Dari berubahnya karakter ini memberikan dampak yang luar biasa, antara lain melunturkan karakter peduli sosial, bersahabat, toleransi, dan peduli lingkungan.

Hal inilah yang disadari oleh pemerintah untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter di ruang-ruang kelas sehingga muncul penanaman 18 pendidikan karakter, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta

tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Kemendiknas, 2011, p. 45). Salah satu dasar dalam pelaksanaan pendidikan karakter ini adalah Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pengembangan kemampuan dan pembentukan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, namun juga aspek karakter.

Solihati (2017) menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berkaitan dengan pemerolehan pengetahuan namun juga menumbuhkembangkan berbagai sikap, nilai, pesan, dan cita-cita luhur bagi peserta didik. Artinya, pendidikan bukan lagi berorientasi pada kesuksesan anak memahami materi pelajaran, namun juga bagaimana karakter positif anak dapat terbentuk di dalam proses pembelajaran.

Tak jauh berbeda, Wuryandari (2016) menjelaskan bahwa siswa di sekolah tidak hanya cukup dikembangkan aspek akademiknya saja, tetapi juga aspek moral dan spiritual. Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang terdiri dari komponen pengetahuan, kecerdasan atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Poerwanti, 2016, p. 286).

Murniyetti, Engkizar, dan Anwar (2016) berpendapat sesungguhnya pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah bertujuan untuk menghasilkan siswa yang mampu berperilaku sesuai dengan aturan

serta norma agama, sosial, dan budaya. Dalam kata lain, pendidikan karakter yang baik sebagaimana disebut Lickona (1991, p. 51) harus menitikberatkan pada pengetahuan tentang kebaikan, rasa cinta terhadap kebaikan, dan menerapkan kebaikan tersebut dalam berperilaku.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, untuk menanamkan karakter positif pada siswa, pendidikan karakter harus dilakukan secara terus menerus hingga menjadi kebiasaan yang terus dipraktikkan dan dilakukan. Namun, dalam membentuk karakter tidak dapat dilakukan dalam waktu singkat (Zuchdi, 2015, p. 13; Marzuki, Murdiono, & Samsuri, 2011). Oleh karena itu, membentuk karakter positif harus dilakukan secara konsisten dan dalam waktu yang panjang. Dengan kata lain, kegiatan pendidikan karakter harus dilakukan sejak jenjang pendidikan yang paling dasar dan dilakukan terus menerus hingga ke jenjang lebih tinggi. Dengan proses yang kontinu tersebut, maka keberhasilan pendidikan karakter dapat membuahkan hasil. Tanpa proses yang simultan semacam itu, proses pembentukan karakter tidak akan memberikan efek yang optimal.

Penanaman pendidikan karakter di sekolah dasar menjadi sangat vital. Pada fase ini anak memang sedang berupaya untuk mencari jati dirinya. Oleh karena itu, jangan sampai para peserta didik ini kehilangan orientasi. Namun demikian, dalam pelaksanaan kegiatan karakter di sekolah dasar memang tidaklah mudah. Pada fase perkembangan ini, peserta didik cenderung lebih berpusat pada ranah motorik. Oleh karena itu, diperlukan cara yang sesuai dengan perkembangan diri peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan pada jenjang pendidikan dasar ini adalah melalui permainan rakyat. Permainan rakyat menurut Suherman, Nopembri, &

Muktiani (2015, p. 65) disebut juga sebagai dolanan. Dolanan merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dalam waktu-waktu senggang. Selain itu, bermain permainan rakyat juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif menciptakan generasi yang berkarakter (Nur, 2013).

Kegiatan bermain memang sering dijadikan sebagai bagian dalam penanaman karakter bagi siswa jenjang pendidikan dasar. Hal ini karena masa anak-anak merupakan masa bermain. Oleh karena itu, proses kegiatan belajar dan sejenisnya akan lebih efektif jika dilakukan dengan bermain.

Pola-pola tersebut yang juga dilakukan oleh penelitian-penelitian lainnya. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Hayati, Seriati, & Nurhayati (2012) yang menanamkan karakter peduli terhadap lingkungan melalui permainan *Art Craft*. Begitu juga yang dilakukan dengan Ambarini (2017) yang melakukan penanaman karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab melalui permainan *Total Physical Response Warm Up Game*. Jika dilihat subjek penelitian yang terdapat pada dua penelitian tersebut, kedua penelitian itu menggunakan berbagai jenis permainan yang tidak mencirikan keindonesiaan. Permainan yang dilakukan merupakan jenis permainan baru, bukan berasal dari tradisi Indonesia. Padahal melalui permainan rakyat terdapat dua keuntungan yang diraih sekaligus yaitu penanaman karakter dan pelestarian budaya Indonesia.

Faktanya, permainan rakyat kini telah dinomorduakan oleh anak-anak yang duduk di sekolah dasar. Hal ini terlihat dalam observasi penelitian, *game online* sudah masuk hingga ke lereng Gunung Merapi. Mereka paham dan memainkan *game*

*online Clash of Clans (COC)* dan *Point Blank (PB)*. Kedua permainan tersebut berisi kekerasan yang tidak baik bagi psikologis anak. Hal ini berbanding terbalik dengan permainan rakyat yang dalam penelitian ini menunjukkan kekayaan nilai luhur pendidikan karakter. Akibat dari hal tersebut pula, beberapa permainan tradisional yang ada di lereng Gunung Merapi sudah tidak dimainkan, antara lain *bas-basan*, *jek-jekan*, dan *mul-mulan*.

Di sisi lain, permainan rakyat dapat memperbaiki keadaan mental anak-anak yang terkena erupsi Gunung Merapi pada tahun 2010 dan bahkan pada saat penelitian ini dilakukan periode Mei-Juli 2018, terdapat letusan freaktif yang memberikan kepanikan luar biasa. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan psikologis yang baik untuk menghibur mereka. Dalam penelitian ini digali nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan rakyat sekaligus menjadikan permainan rakyat sebagai alternatif penguatan pendidikan karakter yang bersifat menghibur.

## **METODE**

Pengungkapan nilai pendidikan karakter di dalam permainan rakyat dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Data permainan rakyat dan nilai karakter yang terdapat di lereng Gunung Merapi diperoleh melalui instrumen observasi dan wawancara yang mendalam terhadap sampel penelitian. Data tersebut kemudian dideskripsikan dengan pendekatan kualitatif.

Subjek penelitian ini adalah siswa, guru, kepala sekolah, dan kepala UPT Pelayanan Pendidikan di dua kecamatan, Kecamatan Cangkringan dan Kecamatan Pakem. Populasi SD di Kecamatan Cangkringan sebanyak 21 sekolah. Jumlah SD di Kecamatan Pakem sebanyak 25 sekolah. Sampel penelitian ini berupa

10 SD di Kecamatan Cangkringan dan 10 SD di Kecamatan Pakem. Lokasi penelitian di dua kecamatan tersebut dibagi menjadi tiga zona. Zona yang paling dekat dengan Merapi, Kecamatan Pakem (SDN Kaliurang 1, SDN Kaliurang 2, SD Sanjaya Tritis, SD Muhammadiyah 2 Pakem) dan Kecamatan Cangkringan (SDN Umburharjo 1, SDN Umbulharjo 2, SDN Serunen, SDN Kepuharjo, SDN Cangkringan 1, SD Muhammadiyah Cepitsari). Zona menengah dari Merapi, Kecamatan Pakem (SDN Giriharjo, SDN Baratan, SD Muhammadiyah Pakem) dan kecamatan Cangkringan (SDN Pusalang, SDN Kiaran 1). Zona terjauh dari Merapi, Kecamatan Pakem (SDN Percobaan 3, SDN Srowolan) dan Kecamatan Cangkringan (SDN Beronggang Baru, SDN Glagaharjo).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Permainan rakyat di lereng Gunung Merapi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu permainan rakyat yang menggunakan alat dan permainan rakyat tanpa alat. Permainan rakyat yang membutuhkan alat terdiri atas dakon, serak lidi, lompat tali, *enggrang*, bekelan, kelereng, dan bola bakar. Permainan rakyat tanpa alat terdiri atas *oya dodok*, *oya tembok*, *bentengan*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, petak umpet, *engklak*, *gobak sodor*, dan elang ayam. Di dalam permainan rakyat tersebut terdapat nilai-nilai pendidikan karakter yaitu jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Tabel 1).

*Pendidikan Karakter dalam Permainan Rakyat yang Membutuhkan Alat*. Setiap permainan rakyat yang menggunakan alat memiliki cara atau mekanisme yang unik dan berbeda-beda. Keunikan dan perbedaan ini membuat nilai pendidikan karakter di

Tabel 1  
*Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Rakyat*

| No                              | Nama permainan              | Jujur | Toleransi | Disiplin | Kerja Keras | Kreatif | Mandiri | Demokratis | Rasa Ingin Tahu | Menghargai Prestasi | Bersahabat | Peduli lingkungan | Peduli Sosial | Tanggung Jawab |   |
|---------------------------------|-----------------------------|-------|-----------|----------|-------------|---------|---------|------------|-----------------|---------------------|------------|-------------------|---------------|----------------|---|
| A. Permainan Rakyat dengan Alat |                             |       |           |          |             |         |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 1                               | Dakon                       | ✓     |           |          | ✓           | ✓       |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 2                               | Serak Lidi                  | ✓     |           |          |             | ✓       |         |            |                 |                     | ✓          |                   |               |                |   |
| 3                               | Lompat tali                 | ✓     |           |          | ✓           |         |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 4                               | Enggrang                    |       |           |          | ✓           |         | ✓       |            | ✓               |                     |            |                   |               |                |   |
| 5                               | Bekelan                     |       |           |          | ✓           | ✓       |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 6                               | Kelereng                    |       |           |          | ✓           | ✓       |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 7                               | Bola bakar                  | ✓     | ✓         |          | ✓           |         |         |            |                 |                     | ✓          |                   |               |                |   |
| B. Permainan Rakyat tanpa Alat  |                             |       |           |          |             |         |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 1                               | <i>Oya dodok</i>            | ✓     |           |          | ✓           |         |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 2                               | <i>Oya tembok</i>           | ✓     |           |          | ✓           |         |         |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 3                               | <i>Bentengan</i>            | ✓     | ✓         | ✓        |             |         |         | ✓          |                 |                     | ✓          |                   | ✓             | ✓              |   |
| 4                               | <i>Jamuran</i>              |       |           |          | ✓           |         |         |            |                 |                     |            | ✓                 |               |                |   |
| 5                               | <i>Cublak-cublak suweng</i> | ✓     | ✓         |          |             |         |         |            |                 |                     | ✓          |                   |               |                |   |
| 6                               | Petak umpet                 |       |           |          | ✓           |         | ✓       |            |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 7                               | <i>Engklak</i>              |       |           |          | ✓           |         |         |            |                 | ✓                   |            |                   |               |                |   |
| 8                               | <i>Dingklik oglak aglik</i> |       | ✓         |          | ✓           |         |         |            |                 |                     | ✓          |                   | ✓             |                |   |
| 9                               | <i>Grobak Sodor</i>         | ✓     | ✓         |          | ✓           |         |         | ✓          |                 |                     |            |                   |               |                |   |
| 10                              | Elang ayam                  | ✓     | ✓         |          | ✓           |         |         |            |                 |                     |            |                   |               |                | ✓ |
| Total                           |                             | 10    | 6         | 1        | 14          | 4       | 2       | 2          | 1               | 1                   | 5          | 1                 | 2             |                | 2 |

dalam setiap permainan rakyat ini juga berbeda-beda.

Di lereng Gunung Merapi, kepala sekolah dan guru-guru menyadari sepenuhnya bahwa permainan rakyat tidak hanya untuk hiburan. Namun, permainan rakyat telah disadari memiliki dampak afektif yang luar biasa. Hal ini tercermin pada cara kepala sekolah dan guru dalam menyampaikan sebelas karakter yang terdapat di dalam permainan rakyat yang menggunakan alat ini untuk membangun dan mengembangkan karakter siswa sekolah dasar di lereng

Gunung Merapi. Karakter yang dimaksud tersebut adalah jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, dan bersahabat. Nilai pendidikan karakter tersebut terdapat pada permainan dakon, serak lidi, lompat tali, *enggrang*, *bekelan*, kelereng, *bentengan*, dan bola bakar.

Di permainan dakon, guru-guru di lereng Gunung Merapi menjadikannya sebagai alat untuk memberikan karakter jujur, kerja keras, dan kreatif. Permainan ini dimainkan dengan dua alat, yaitu dakon yang terdiri dari enam belas lubang dan biji/

batu yang berjumlah 98 buah. Para pemain masing-masing mengisi tujuh buah biji di lubang, kecuali di lubang paling besar yang ada di ujung masing-masing sisi. Setelah itu, mereka bergantian memainkannya dengan mengambil semua biji yang ada di dalam lubang dan meletakkan biji satu persatu ke lubang lainnya termasuk ke lumbungnya, namun melewati lumbung lawan. Peserta terus bermain selama biji terakhir tidak berhenti di lubang kosong. Jika berhenti di lubang kosong, ia berhak mendapatkan semua biji di lubang yang sejajar secara vertikal dengan lubang tersebut. Cara ini disebut menembak. Pemenang permainan adalah yang memiliki jumlah biji paling banyak. Dengan langkah permainan tersebut, nilai kejujuran dalam permainan dakon ini terlihat pada saat anak yang sedang jalan tidak boleh berbuat curang dengan menyembunyikan biji/batu yang sedang dimainkan agar dapat menembak yang banyak. Selain itu, anak juga harus jujur dengan melewati seluruh lubang tanpa terkecuali. Kejujuran ini penting dalam menjalankan permainan, jika tidak jujur dapat merusak permainan.

Nilai kerja keras dalam permainan dakon tampak saat seorang anak harus dapat menyusun strategi agar ia dapat memenangkan permainan. Misalnya, agar tidak mati saat bermain, anak berpikir keras untuk mendapatkan jumlah biji/batu yang lebih banyak. Di sisi lain, hal ini juga membuat anak berpikir kreatif dengan memilih strategi yang sesuai agar mendapatkan hasil yang banyak.

Sedikit berbeda dengan permainan dakon, permainan serak lidi dijadikan oleh para guru sebagai alat untuk menanamkan nilai karakter jujur, kreatif, dan bersahabat. Serak lidi dimainkan dengan alat lidi yang sudah dipotong dengan panjang sekitar panjang jari telunjuk. Jumlah lidinya tidak ditentukan, namun biasanya lebih

dari sepuluh. Pemenang permainan serak lidi adalah mereka yang paling banyak mengumpulkan jumlah lidi yang berhasil mereka *cutit* atau cungkil dari lidi yang berserak. Dengan cara bermain tersebut maka permainan ini harus dilakukan dengan cara yang jujur. Misalnya, pemain harus mengakui jika ia telah menyentuh lidi lain saat ingin mengambil salah satu lidi.

Di sisi lain, permainan serak lidi membutuhkan kreativitas. Dengan sikap yang kreatif, pemain dapat menentukan strategi dalam memilih lidi yang akan diambilnya saat kesempatan datang. Hal itu tentu saja membuat anak bersikap kreatif agar dapat memenangkan permainan.

Permainan serak lidi juga menumbuhkan nilai persahabatan karena para pemain ini meski bersaing sebetulnya bahu-membahu untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini terlihat pada saat tumpukan lidi yang berserak dan saling menumpuk harus dapat diambil sampai pada lidi terakhir.

Permainan lompat tali dimainkan dengan alat tali yang dibuat dari susunan karet gelang. Cara memainkannya adalah masing-masing pemain harus melompati tali yang dibentangkan oleh pemain yang jaga. Pemain yang jaga akan melompat setelah pemain lainnya gagal melompat karena menyentuh atau tidak mampu melewati bentangan tali tersebut. Permainan lompat tali disebut juga dengan *yeye*. Permainan ini dijadikan sebagai penanaman nilai-nilai karakter jujur dan kerja keras. Nilai jujur didapatkan dari bagaimana seorang anak harus mengakui jika ia menyentuh bentangan karet yang mestinya tidak tersentuh. Dengan pengakuan tersebut, anak belajar untuk jujur. Dengan demikian, permainan lompat tali menanamkan nilai kejujuran. Adapun nilai kerja keras dalam permainan lompat tali tercermin saat seorang anak berupaya sekuat tenaga untuk

melewati tantangan-tantangan yang secara bertahap dari bentangan karet terendah sampai bentangan karet tertinggi.

Pendidikan karakter terdapat pula pada permainan *enggrang*. Permainan *enggrang* menggunakan alat dua bilah bambu yang masing-masing dari bambu tersebut kemudian dibolongi setinggi lutut orang dewasa dan dimasukkan potongan bambu yang panjangnya sekitar 35 cm. Di sekolah lain, permainan *enggrang* juga dimainkan dengan batok kelapa. Batok kelapa yang sudah dibagi dua tersebut kemudian dilubangi tengahnya dan dimasukkan tali dengan panjang sekitar 80 cm. Permainan ini tidak dilakukan dalam bentuk perlombaan, namun permainan individu dalam melatih keseimbangan tubuh. Tidak jarang orang gagal menaklukkan permainan tersebut karena merasa tidak sanggup. Oleh karena itu, permainan ini dijadikan oleh para guru untuk menanamkan nilai karakter kerja keras. Setiap anak yang ingin menaklukkan permainan ini, harus bekerja keras sedemikian rupa, bahkan harus jatuh bangun dan luka-luka. Tanpa kerja keras, tentu permainan ini sulit untuk dimainkan.

Selain menanamkan karakter kerja keras, nilai karakter lain adalah mandiri. Kemandirian muncul jika anak dapat menstimulus diri sendiri untuk dapat menaklukkan tantangan yang ada dalam dirinya. Kemandirian ini muncul jika rasa ingin tahu juga tinggi. Dengan karakter tersebut, anak dapat dengan cepat menguasai permainan *enggrang*. Oleh karena itu, permainan ini dijadikan sebagai penguat karakter kerja keras, mandiri, dan rasa ingin tahu.

Permainan bekelan dimainkan dengan dua alat, yaitu 8 biji bekel atau kecil dan satu buah bola bekel. Permainan ini dimainkan dengan cara menggenggam seluruh kecil dan bola bekel di salah satu tangan. Kemudian bola dilempar sedang saja, pada

saat bersamaan kecil juga disebar saat bola memantul dari landasan, maka harus segera diambil. Pemenang permainan ini adalah mereka yang berhasil melewati tahapan permainan dengan membolak-balik kecil. Dengan langkah tersebut, permainan ini dijadikan oleh para guru untuk membangun karakter kerja keras dan kreatif. Kerja keras terlihat dari cara siswa memainkan permainan tersebut. Siswa harus berupaya sekeras mungkin untuk dapat memainkan permainan tersebut agar tidak mati. Hal ini terlihat pada saat anak berupaya dengan gesit mengubah posisi biji bekel saat bola bekel dilempar ke atas. Karakter kreatif terlihat dari cara anak menyusun strategi yang sesuai untuk membalikkan biji bekel sehingga dengan waktu yang terbatas dari loncatan bola bekel yang dilempar dapat memenangkan permainan. Kreativitas semacam ini diperlukan agar dapat memenangkan permainan tersebut.

Permainan kelereng dimainkan oleh 5-8 orang anak. Alatnya adalah kelereng dengan jumlah yang tentatif. Permainan ini dimainkan dengan cara mengumpulkan sejumlah kelereng yang banyaknya sudah disepakati ke dalam lingkaran. Masing-masing pemain kemudian melempar kelereng miliknya dari balik garis yang jaraknya dengan lingkaran cukup jauh. Pemain yang kelerengnya paling jauh dari lingkaran berhak jalan terlebih dahulu. Pemenang permainan ini adalah mereka yang paling banyak mengumpulkan kelereng setelah mengeluarkannya dari lingkaran. Permainan kelereng ini dijadikan oleh para guru sebagai alat untuk menanamkan nilai karakter kerja keras dan kreatif kepada para siswanya. Karakter kerja keras tercermin dari cara yang dilakukan siswa agar mampu memenangkan permainan yaitu dengan bekerja keras untuk mendapatkan kelereng sebanyak-banyaknya. Hal ini dilakukan dengan menyentil kelereng searah dengan sasaran. Keahlian ini dapat

diperoleh jika berlatih terus menerus. Untuk itu, karakter kerja keras menjadi aspek yang sangat penting.

Di sisi lain, untuk memenangkan permainan ini juga membutuhkan karakter kreatif. Dalam hal ini agar dapat mengenai sasaran dan mengeluarkan kelereng sebanyak-banyaknya butuh strategi yang berbeda-beda disesuaikan dengan letak kelereng yang dimainkan oleh lawan lainnya.

Permainan bola bakar dimainkan dengan dua alat, yaitu bola kasti dan alat pemukul. Sebelum bermain, disepakati terlebih dahulu jumlah dan letak posnya. Selain itu, para pemain menggambar dulu garis melingkar yang membatasi antara pelempar bola dan pemukul bola. Setelah itu, permainan bola bakar dapat dimainkan dengan diawali oleh pemain yang jaga melempar bola ke arah pemukul bola. Jika bola berhasil dipukul, pemain ini langsung dapat berlari ke pos pertama, begitu seterusnya sampai semua pemain berhasil melewati pos dan menjadi pemenang permainan ini. Dengan cara bermain tersebut, bola bakar dijadikan oleh para guru untuk menanamkan karakter toleransi, kerja keras, dan bersahabat kepada para siswanya. Dengan permainan bola bakar ini, siswa dapat menerapkan karakter tersebut pada kehidupan sehari-hari. Karakter toleransi yang ada di dalam bola bakar ditanamkan karena permainan ini dimainkan dalam sebuah kelompok yang multietnis. Dengan etnis yang beragam mereka tetap berbaur dan bahu-membahu untuk memenangkan pertandingan.

Guru juga menggunakan permainan bola bakar untuk menanamkan karakter kerja keras. Permainan ini sangat erat dengan kegiatan fisik. Untuk itu, kerja keras untuk memukul bola kasti sejauh-jauhnya serta berlari sekencang-kencangnya dalam melewati semua pos membutuhkan usaha yang keras.

Karakter yang terakhir adalah karakter bersahabat. Karakter ini muncul karena permainan ini merupakan permainan kolektif. Kemenangan yang diraih merupakan kemenangan kolektif. Oleh karena itu, permainan ini memunculkan karakter bersahabat.

*Karakter dalam Permainan Rakyat Tanpa Alat.* Permainan rakyat tanpa alat merupakan permainan yang dimainkan tanpa menggunakan alat. Oleh karena itu, jenis permainan ini dapat ditemui di seluruh sekolah yang menjadi sampel penelitian. Permainan ini dapat memberikan nilai manfaat yang besar bagi siswa, salah satunya adalah untuk membentuk karakter siswa. Dalam aktivitas sekolah, permainan rakyat digunakan oleh para guru untuk membangun sepuluh karakter siswa. Karakter tersebut, yaitu jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, bersahabat, peduli sosial, dan tanggung jawab. Jenis permainan rakyat tanpa alat ini terdiri atas *oya dodok*, *oya tembok*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *petak umpet*, *engklak*, *dingklik oglak-aglik*, *gobak sodor*, dan *elang ayam*. Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan sebagai berikut.

Permainan rakyat *oya dodok* merupakan permainan yang familiar di berbagai daerah, namun dengan nama yang berbeda, yaitu *tak jongkok*. Permainan ini dilakukan dengan jumlah anak yang beragam, semakin banyak jumlah pemain semakin seru permainan. Permainan ini diawali dengan menentukan pemain yang jaga terlebih dahulu. Cara melakukan ini beragam, ada yang melakukannya dengan *hompimpah* ada pula dengan *suit* atau disebut dengan pula dengan *pingsut*. Setelah itu, pemain yang jaga berupaya mengejar pemain lainnya sampai pemain tersebut mampu diraih, jika berhasil maka ia tidak lagi jaga. Sebaliknya, pemain yang berhasil disentuh yang kemudian jaga. Namun,



jika pemain itu jongkok, meski sudah diraih pemain itu tidak akan jaga, maka ia harus mencari pemain lainnya yang tidak jongkok. Dengan cara bermain tersebut, permainan ini mengandung pendidikan karakter jujur dan kerja keras. Karakter jujur dapat ditanamkan melalui permainan ini karena permainan ini menuntut anak untuk jujur ketika ia telah disentuh oleh pemain yang sedang jaga. Pemain tersebut tidak boleh menyangkalnya karena semua pemain dituntut untuk mematuhi aturan permainan agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Sementara, karakter kerja keras tercermin pada pemain yang jaga bekerja keras untuk dapat mengubah dirinya agar tidak jaga kembali dengan terus berusaha mengejar pemain yang hidup (tidak jongkok) sekencang-kencangnya. Demikian juga para pemain yang tidak jaga, mereka terus berusaha dengan berlari agar tidak dapat diraih oleh pemain yang jaga.

Tak jauh berbeda dengan *oya dodok*, guru di lereng Gunung Merapi menjadikan permainan *oya tembok* sebagai upaya menanamkan karakter yang sama, yaitu jujur dan kerja keras. Permainan ini dimainkan dengan cara yang mirip dengan *oya dodok*, bedanya hanya pada cara pemain yang jaga tidak dapat membuat pemain lainnya jaga selama pemain tersebut memegang tembok. Jika pada *oya dodok*, hal tersebut dilakukan dengan jongkok. Aspek teknis lainnya dalam permainan ini, semuanya sama dengan *oya dodok*. Dengan cara seperti itu, karakter jujur diperlukan untuk kelancaran permainan. Siapapun dituntut mengakui yang sebenarnya terjadi saat seorang pemain berhasil disentuh oleh yang jaga. Karakter kerja keras ditanamkan ketika anak yang jaga berusaha untuk mengejar dengan gigih lawan yang tidak memegang tembok. Pengejaran baru berhenti ketika anak sudah memegang tembok.

Permainan bentengan dimainkan dengan membagi para pemain menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok memiliki jumlah anggota yang sama. Untuk jumlah pemainnya beragam karena disesuaikan dengan jumlah anak yang ingin bermain. Masing-masing kelompok ini kemudian harus menjaga benteng masing-masing. Kedua kelompok ini saling memancing untuk membuat benteng kosong, karena jika benteng kosong maka kemungkinan untuk memenangkan permainan semakin besar. Hal ini dikarenakan kemenangan permainan ini ditentukan dengan cara menyentuh benteng lawan. Namun demikian, konsekuensi dari memancing lawan adalah pemain yang menyentuh benteng yang lebih awal (lebih tua) akan kalah dengan pemain yang baru saja menyentuh bentengnya (lebih muda). Jika pemain baru dapat menyentuh pemain yang lebih lama tersebut, maka pemain tersebut menjadi tawanan.

Dengan cara bermain seperti itu, permainan bentengan dijadikan oleh guru-guru di lereng Gunung Merapi untuk menanamkan banyak karakter kepada para siswanya. Karakter tersebut adalah jujur, toleransi, disiplin, demokratis, bersahabat, peduli sosial, dan tanggung jawab. Karakter jujur dalam permainan bentengan terletak pada bagaimana seorang anak harus jujur jika ia lebih tua dalam hal tidak menyentuh bentengnya sehingga akan kalah jika berhadapan dengan musuh yang lebih muda. Dengan kesadaran demikian, anak belajar kejujuran untuk memainkan permainan ini. Sementara itu, karakter toleransi muncul dalam permainan bentengan karena permainan ini di lereng Gunung Merapi dilakukan dengan etnis yang beragam dengan latar belakang suku dan agama yang berbeda. Namun dalam permainan ini, mereka melebur menjadi satu tanpa membedakan latar belakang

teman bermainnya. Permainan bentengan juga memunculkan karakter demokratis ketika anak berupaya merundingkan strategi bersama teman-temannya dalam menyerang benteng lawan. Dengan saling berdiskusi satu sama lain, di sini anak belajar untuk demokratis.

Permainan bentengan ini juga memunculkan karakter bersahabat. Dengan mereka berjuang bersama-sama untuk mengalahkan lawan, maka mereka akan bahu-membahu. Proses demikian membuat diri mereka secara tidak langsung mengimplementasikan karakter bersahabat. Begitu juga dengan karakter peduli sosial. Kepedulian sosial ini muncul dengan usaha para pemain yang berupaya membebaskan temannya yang disandera oleh pemain lawan. Dengan berusaha membebaskan teman, di sini guru menanamkan karakter kepedulian sosial kepada para muridnya. Karakter terakhir dalam permainan bentengan adalah tanggung jawab. Dalam hal ini karakter tanggung jawab muncul ketika para pemain saling berbagi peran menjadi penyerang atau penjaga. Masing-masing peran ini membuat mereka bertanggung jawab terhadap peran masing-masing. Dengan cara permainan seperti itu, guru menanamkan karakter tanggung jawab.

Permainan *jamuran* dimainkan oleh 5-8 orang anak. Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan *hompimpah* dan *suit* untuk menentukan pemain yang akan jaga atau *dadi*. Pemain yang jaga berada di tengah lingkaran para pemain lainnya. Kemudian para pemain ini akan menyanyi tembang *jamuran*, yaitu:

*Jamuran, ya ge ge thok*  
*Jamur apa ya ge ge thok*  
*Jamur gajih mbejijih sa oro oro*  
*Siro mbede jamur opo*

Setelah selesai menyanyikan tembang tersebut, pemain yang jaga menjawab

jenis jamur tertentu yang diketahuinya, para pemain lainnya meletakkan kedua telapaknya serapat mungkin di depan dadanya. Kemudian, pemain yang jaga bergerak seakan menyiram jamur tersebut. Setiap jamur yang disiram akan mekar. Penyiraman dilakukan sampai tiga atau empat kali siram, jamur tersebut kemudian sudah sangat terbuka yang menandakan siap panen. Pemain yang jaga berupaya mememanennya dengan cara memisahkan dua telapak tangan yang menyatu tersebut, jika berhasil, ia dapat hasil panennya, jika tidak lanjut ke pemain lainnya.

Dengan cara tersebut, permainan ini kental dengan karakter peduli lingkungan dan kerja keras. Oleh karena itu, para guru memanfaatkan permainan ini untuk menanamkan karakter tersebut kepada para siswanya di sekolah. Karakter peduli lingkungan yang terdapat dalam permainan ini adalah ketika anak yang jaga berupaya untuk menanam jamur dengan terus menyiramnya. Dengan proses permainan tersebut, guru menyampaikan karakter peduli lingkungan agar anak-anak mampu menjaga lingkungan, khususnya menanam tumbuhan yang bermanfaat. Adapun karakter kerja keras terlihat ketika sedang menebang hasil tanaman jamur yang disimbolkan dengan mekarnya telapak tangan para pemain. Jika tidak dapat melepaskan kedua ujung telapak tangan para pemain, maka pemain yang jaga kembali berjaga. Namun jika berhasil, maka ia akan menjadi pemain dan jamur yang berhasil dipotong menjadi yang jaga.

Tak jauh berbeda dengan permainan *jamuran*, permainan *cublak-cublak suweng* juga permainan yang dimainkan dengan cara dinyanyikan. Permainan ini dimulai dengan *hompimpah* yang dilanjut dengan *suit*. Pemain yang kalah akan sujud, sementara para pemain lainnya akan meletakkan salah satu tangan di atas punggung pemain yang

jaga tersebut. Setelah itu, sambil bernyanyi salah seorang pemain memindahkan kerikil atau uang koin dari satu tangan ke tangan lainnya. Adapun nyanyian tersebut berbunyi:

*Cublak-cublak suweng*  
*Suwenge ting gelenter*  
*Mambu kapundhung gudel*  
*Pak empong lera-leru*  
*Sapa ngguyu ndelikake*  
*Sir sir pong dele kopong*  
*Sir sir pong dele gosong*

Setelah nyanyian selesai, koin yang diputar itu akan berhenti. Dalam seketika semua pemain seakan menyembunyikannya kerikil atau uang koin dengan cara mengepalkan tangan. Di antara tangan pemain itu, ada yang benar-benar menyembunyikan kerikil/uang koin. Jika letak koin ditemukan oleh yang jaga, maka pemain yang gagal menyembunyikan koin tersebut yang jaga. Sebaliknya, jika tidak, maka pemain yang jaga akan jaga kembali. Dengan cara bermain seperti itu, permainan ini oleh para guru SD di lereng Gunung Merapi dijadikan sebagai alat untuk menanamkan karakter jujur, bersahabat, dan toleransi. Dari permainan ini anak dapat belajar tentang karakter jujur karena permainan ini menuntut kejujuran para pemainnya, terutama saat pemain yang jaga menebak letak uang koin/batu yang disembunyikan dari para pemain lainnya. Dengan kejujuran, maka permainan ini dapat terlaksana dengan baik. Karakter bersahabat juga ditanamkan melalui permainan ini. Para pemain harus kompak untuk dapat membuat pemain yang jaga terkecoh. Dengan demikian, permainan ini melatih karakter bersahabat.

Di sisi lain, permainan ini juga digunakan para guru untuk menanamkan nilai toleransi. Permainan ini tidak membedakan latar belakang suku ataupun agama. Melalui permainan ini mereka berbaur

tanpa ada sekat pembeda dua latar belakang tersebut.

Petak umpet dimainkan dengan jumlah pemain yang tentatif disesuaikan dengan para pemain yang ingin memainkannya. Semakin banyak pemainnya, maka semakin menarik permainan ini. Cara memainkannya adalah para pemain terlebih dahulu melakukan *hompimpah* dan suit untuk menentukan pemain yang jaga. Pemain yang jaga akan menutup matanya dengan tangan yang menempel di dinding sambil menghitung angka dengan jumlah yang telah disepakati. Dinding ini juga yang dijadikan sebagai tempat untuk dijaga agar tidak disentuh oleh pemain yang berhasil bersembunyi. Sementara itu, selama yang lain bersembunyi, pemain yang jaga berusaha mencari pemain yang bersembunyi. Jika ditemukan, segera ia kembali ke dinding tempat berhitung kemudian menyebut nama pemain yang sudah diketahui letak persembunyiannya. Dengan permainan petak umpet yang seperti itu, maka permainan ini berisi karakter kerja keras dan mandiri. Para guru di wilayah tersebut menjadikan permainan ini untuk menanamkan kedua nilai tersebut. Nilai tersebut tercermin pemain yang jaga berupaya untuk kerja keras menemukan teman-temannya yang bersembunyi. Usaha dan kerja keras ini juga dilakukan oleh para pemain yang tidak jaga, mereka berupaya bersembunyi sebaik mungkin, dengan cara menjauh atau berdiam di tempat-tempat yang tak terduga oleh pemain yang jaga. Dengan cara tersebut, maka permainan ini menanamkan karakter kerja keras.

Selain kerja keras, karakter yang terdapat dalam permainan ini adalah karakter mandiri. Karakter ini muncul saat seorang pemain yang jaga, harus mandiri dalam menyelesaikan permasalahannya yaitu menemukan para pemain yang bersembunyi. Ia harus menentukan apakah

mencari pada jarak dekat atau pada jarak jauh yang masing-masing ada risikonya. Dengan cara seperti itu anak belajar mandiri.

Permainan *engklak* di lereng Gunung Merapi terdapat dua macam. Jika bentuk garis *engklak* membentuk kolom-kolom yang gambarnya seperti gunung, maka disebut *engklak* gunung, sementara itu, jika bentuknya seperti baling-baling helikopter, maka *engklak* dengan bentuk tersebut disebut sebagai *engklak kithiran*. Permainan *engklak* ini dimainkan dengan jumlah pemain yang variatif, bergantung pada pemain yang hendak memainkan permainan ini. Sebelum permainan dimulai, para pemain terlebih dulu menggambar *engklak*nya. Setelah gambar selesai, masing-masing pemain kemudian melakukan *hompimpah* dan suit untuk menentukan urutan bermain. Permainan dimulai dengan melempar pecahan genteng mulai dari kolom pertama sampai terakhir. Setelah itu melompati masing-masing kolom atau sawah dengan satu kaki. Pemain baru berhenti jika lemparan potongan gentengnya keluar kolom atau pemain menyentuh garis saat melompat dengan satu kaki.

Beberapa sekolah di lereng Gunung Merapi telah membuat *engklak* secara permanen dengan menggunakan cat. Usaha itu dilakukan oleh para guru sebagai upaya melestarikan budaya serta untuk menanamkan karakter kerja keras dan menghargai prestasi.

Dalam permainan ini memang anak dituntut untuk kerja keras. Mulai dari langkah pertama melewati kolom sampai permainan ini berakhir. Anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, namun juga mendapatkan filosofi hidup. Hal itu terlihat dari sebesar usaha yang dilakukan, sebesar itu pula hasil yang didapat. Jika para siswa bermain dengan kerja keras yang baik, ia akan mendapatkan salah satu kolom yang di lereng Gunung Merapi biasa disebut dengan

istilah sawah. Dengan sawah tersebut, ia mendapatkan hasil dari kerja kerasnya.

Konsep sawah ini juga mengajarkan karakter menghargai prestasi. Dalam hal ini, anak yang tidak memiliki sawah, tidak boleh menginjak kolom *engklak* yang sudah dimiliki pemain lain. Dengan mematuhi hal tersebut, maka anak belajar menghargai prestasi yang didapatkan oleh pemain lain.

Permainan lain di lereng Gunung Merapi adalah *dingklik oglak-oglik*. Permainan *dingklik oglak-aglik* merupakan permainan yang dilakukan oleh 3-5 orang pemain. Caranya adalah dengan menautkan masing-masing satu kaki ke arah belakang selanjutnya jika sudah bertaut, mereka kemudian menembangkan sebuah lagu secara bersama-sama, yaitu:

*Pasang dhingklik oglak aglik  
Yen keceklik adang gogik,  
Yu yu mbakyu mangga dhateng pasar  
blanja,  
Leh olehe napa,  
Jenang Jagung, enthok-enthok  
jenang jagung,  
enthok-enthok jenang jagung,  
enthok-enthok jenang jagung.*

Pemain yang menang merupakan pemain yang berhasil menjaga keseimbangan sampai lagu berakhir. Meski permainan ini sederhana, permainan ini diyakini oleh para guru di lereng Gunung Merapi dapat menanamkan karakter toleransi, kerja keras, bersahabat, dan peduli sosial. Karakter toleransi terlihat karena permainan ini dilakukan secara berkelompok namun tidak memilah-milah para pemainnya berdasarkan usia, latar belakang budaya, ataupun agama. Hal inilah yang terdapat pada para pemain di sekolah-sekolah di lereng Gunung Merapi yang memiliki latar belakang usia, agama, dan suku yang berbeda. Mereka berbaur dengan ceria. Oleh karena itu, permainan

ini menanamkan nilai karakter toleransi antarpara pemain.

Permainan ini juga mengajarkan karakter kerja keras. Para pemain dalam permainan ini bekerja keras untuk menjaga keseimbangan sebaik mungkin sambil berputar dan bertepuk-tepuk tangan. Hal itu tentu tidak mudah, karena hanya satu kaki, sementara kaki lainnya tersangkut menyatu dengan kaki pemain lainnya. Dari sana, para pemain bekerja keras untuk tidak jatuh lebih awal dibandingkan pemain lain. Sebab jika hal itu terjadi, maka akan mendapatkan hukuman. Singkatnya, permainan ini menanamkan karakter kerja keras.

Permainan ini di sisi lain mengajarkan karakter bersahabat. Permainan ini memang menuntut kekompakan agar dapat menjaga keseimbangan. Kekompakan ini memunculkan rasa persahabatan antara satu pemain dengan pemain lainnya. Oleh karena itu, dapat dikatakan permainan ini mampu menanamkan karakter bersahabat pada diri anak-anak.

Karakter terakhir dalam permainan ini adalah karakter peduli sosial. Dalam permainan ini mereka yang bermain secara kolektif dituntut untuk peduli dengan pemain lainnya. Sebelum berputar, mereka saling memandang dan berkomunikasi untuk memastikan semua pemain benar-benar siap. Dengan demikian, permainan ini menanamkan karakter peduli sosial.

Permainan *gobak sodor* ini membagi pemain menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok dimainkan oleh 3-5 orang. Sebelum bermain, para pemain membuat garis-garis kolom besar dengan enam kotak. Besar kotak bergantung pada kesepakatan para pemain juga luas lokasi permainan. Setelah lokasi dibuat, masing-masing kelompok suit terlebih dahulu untuk menentukan pemain yang jaga. Masing-masing pemain yang jaga kemudian menjaga kotak yang menjadi tanggung jawabnya

agar pemain lawan tidak mampu melewati garisnya. Para pemain lawan kemudian berupaya melewati garis yang dijaga tanpa keluar dari kotak permainan. Jika pemain lawan berhasil kembali ke garis awal, pemain lawan yang menang. Jika gagal, pemain yang jaga yang menjadi pemenangnya.

Permainan ini oleh para guru sekolah dasar di lereng Gunung Merapi dijadikan alat untuk menanamkan karakter jujur, toleransi, demokrasi, dan kerja keras. Permainan ini memiliki karakter jujur karena para pemain di sini harus jujur pada pemain lainnya, jika ia sudah terkena oleh penjaga. Artinya, permainan ini menyiapkan anak untuk paham bahwa untuk mencapai kemenangan tidak menghalalkan segala cara.

Karakter toleransi diperoleh karena permainan ini dimainkan secara kolektif. Meski para siswa di lereng Gunung Merapi ini memiliki latar belakang sosial dan agama yang berbeda, mereka bahu-membahu tanpa memperhatikan perbedaan tersebut. Dengan demikian, permainan ini menanamkan karakter toleransi.

Permainan ini juga menanamkan karakter demokrasi. Dalam permainan ini, setiap kelompok baik yang jaga dan yang bermain sama-sama merundingkan strategi agar dapat menang. Setiap pemain dalam kelompok tersebut berhak menyampaikan pendapat untuk mengatur timnya untuk memenangkan permainan *gobak sodor*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan permainan ini menanamkan karakter demokrasi.

Permainan ini menanamkan karakter kerja keras. Permainan ini memang menuntut aktivitas fisik sehingga perlu kerja keras untuk dapat memenangkan permainan. Anak perlu berpindah dari kiri ke kanan, agar dapat menembus baris pertahanan yang dijaga oleh para pemain yang jaga. Jika ada peluang, pemain itu harus dengan cepat bergerak maju. Berdasarkan ilustrasi

tersebut, terlihat karakter kerja keras sangat dominan dalam permainan ini.

Permainan terakhir adalah elang ayam. Permainan ini dimainkan dengan jumlah pemain yang banyak. Semakin banyak pemain semakin menarik. Sebelum dimulai, para pemain menentukan yang menjadi elang dan menjadi ayam dengan cara *hompimpah* dan *suit*. Pemain yang kalah kemudian menjadi elang, sementara yang lainnya menjadi ayam. Para ayam kemudian dibagi lagi menjadi satu induk ayam dan pemain lainnya menjadi anak ayam. Para anak ayam kemudian berbaris di belakang induk ayam. Induk ayam kemudian berusaha melindungi anak ayam dari elang. Jika anak ayam berhasil disentuh oleh elang, maka anak ayam pindah ke belakang elang. Permainan berakhir jika semua anak ayam berhasil direbut oleh elang.

Permainan ini oleh para guru di sekolah dasar yang berada di lereng Gunung Merapi dijadikan alat untuk menanamkan karakter jujur, toleransi, kerja keras, dan tanggung jawab. Karakter jujur tercermin pada saat para pemain memainkan permainan elang ayam, tepatnya jika anak ayam yang gagal berlindung di balik induk ayam sehingga terkena oleh elang, maka anak ayam tersebut harus mengakui kekalahannya. Dengan pengakuan tersebut, maka anak-anak SD di lereng Gunung Merapi dapat menerapkan karakter jujur.

Permainan ini juga mencerminkan karakter toleransi. Toleransi dalam permainan ini tercermin pada latar belakang pemain yang sangat heterogen, baik usia, status sosial, dan agama. Di lereng Gunung Merapi keheterogenan ini bukanlah satu masalah, oleh karena itu permainan ini berlangsung dengan cara tanpa membedakan status-status tersebut. Oleh sebab itu, permainan ini digunakan oleh para guru untuk mengajarkan karakter toleransi kepada para siswanya.

Selain kedua karakter tersebut, permainan ini menanamkan karakter kerja keras. Karakter ini tercermin pada pemain yang menjadi elang bekerja keras untuk mendapatkan anak ayam. Di sisi lainnya, induk dan anak ayam berupaya untuk menghindari pemain yang menjadi elang agar tidak dimangsa olehnya. Dari sini, terlihat bahwa permainan ini menanamkan karakter kerja keras.

Karakter terakhir yang didapatkan melalui permainan ini adalah karakter tanggung jawab. Dalam hal ini tercermin pada pemain yang menjadi induk ayam yang berupaya untuk bertanggung jawab sebaik mungkin untuk melindungi para pemain yang menjadi anak ayam. Induk ayam berupaya menghalau sebaik-baiknya, dengan haluan tersebutlah permainan ini menjadi menarik. Untuk itu, jelas bahwa permainan ini menanamkan nilai karakter tanggung jawab kepada para pemainnya.

Berdasarkan pemaparan nampak bahwa permainan rakyat di lereng Gunung Merapi tidak hanya dijadikan sebagai sarana hiburan di tengah waktu luang oleh para guru, melainkan juga sebagai sarana menanamkan pendidikan karakter. Penerapan permainan rakyat di sekolah-sekolah dasar yang terdapat di lereng Gunung Merapi tidak hanya dilakukan pada waktu-waktu istirahat, namun juga dilakukan dengan mengintegrasikan permainan rakyat dengan mata pelajaran tertentu. Sekolah pun aktif melakukan berbagai festival /lomba permainan rakyat pada hari kemerdekaan dan ulang tahun kabupaten.

Dengan adanya kesadaran terhadap permainan rakyat, nilai-nilai karakter dalam permainan tersebut dapat membentuk generasi yang berkarakter. Hal ini memberikan nilai manfaat bagi perkembangan karakter anak yang tengah diancam oleh arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang membuat manusia semakin terancam nilai-nilai kemanusiaannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan rakyat di lereng Gunung Merapi dapat dibagi menjadi dua, yaitu permainan rakyat yang menggunakan alat dan permainan rakyat tanpa alat. Permainan yang menggunakan alat, yaitu dakon, serak lidi, lompat tali, *enggrang*, bekelan, kelereng, bentengan, dan bola bakar. Permainan rakyat tanpa alat, yaitu *oya dodok*, *oya tembok*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, petak umpet, *engklak*, *dingklik oglak-aglik*, *gobak sodor*, dan elang ayam. Tiga belas permainan rakyat tersebut dimanfaatkan oleh para guru yang ada di lereng Gunung Merapi untuk menanamkan tiga belas karakter dari delapan belas karakter pendidikan. Karakter-karakter yang terdapat dalam permainan rakyat tersebut, yaitu jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R. (2017). Pengembangan karakter dan kreativitas anak usia dini melalui total physical response warm up game. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150-162.
- Hayati, N., Serhati, N. N., & Nurhayati, L. (2012). Kegiatan bermain berbasis art craft bagi anak usia dini untuk mempromosikan kecintaan pada lingkungan. *Jurnal Kependidikan*, 42(2), 152-161.
- Poerwanti, J. I. S. (2016). *Penanaman nilai-nilai karakter melalui implmentasi pendidikan karakter di sekolah dasar*. Dalam M. Salimi, Wahyudi, Suhartono, I. Suyanto, M. Chamdani, & Rokhmaniyah (Eds.), *Prosiding seminar nasional inovasi pendidikan: Inovasi pembelajaran berbasis karakter dalam menghadapi masyarakat ASEAN* (pp. 284-292). Surakarta: UNS Press.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our school can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Marzuki, Murdiono, & Samsuri. (2011). Pembinaan karakter siswa berbasis pendidikan agama. *Jurnal Kependidikan*, 41 (1) Mei 2011, 45-53.
- Murniyetti, Engkizar, & Anwar, F. (2016). Pola pelaksanaan pendidikan karakter terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI(2) 156-166.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III(1), 87-94.
- Panduan Umum Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Tahun 2012.
- Solihati, N. (2017). Aspek pendidikan karakter dalam puisi hamka. *LITERA*, 16(1), 51-63.
- Suherman, W. S., Nopembri, S., & Muktiani, N. R. (2015). Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis dolanan anak. *Jurnal Kependidikan*, 45(2), 115-122.
- Wuryandari, W. (2016). Implementasi pendidikan karakter kemandirian di Muhammadiyah Boarding School. *Cakrawala Pendidikan*, XXXV(3), 208-216.
- Zuchdi, D. (2015). *Pendidikan karakter: Konsep dasar dan implementasi di perguruan tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.