



Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun

Nur Fauziah Lumbin¹, Ratih Yakob², Nirmala Daud³, Rahmawati Yusuf⁴, Rianti⁵, Pupung Puspa Ardini⁶

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo.
Jln. Jendral Sudirman, No. 6, Gorontalo, Indonesia.

E-mail: fauziahlumbin@gmail.com, ryakobratih@gmail.com, nirmaladaud900@gmail.com,
rahmayusuf1701@gmail.com, rianti.bj@gmail.com, pupung.p.ardini@ung.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 05-08-2021

Revised: 21-04-2022

Accepted: 30-04-2022

Keywords:

permainan tradisional,
ponti, karakter, anak

ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi atas adanya tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak sangat tinggi sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain *games* diantaranya menurunnya nilai karakter yang terbangun pada diri anak karena belum sepenuhnya menyerap informasi dengan baik. Oleh karena itu penting sekali membangun kembali permainan tradisional pada anak untuk menumbuhkan karakter sedini mungkin. Penelitian ini digunakan untuk membangun kembali permainan tradisional di kota Gorontalo berupa permainan Ponti dalam menumbuhkan karakter anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian etnografi dan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Data dianalisis dan dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dari uji coba permainan Ponti yang dimainkan oleh dua atau lebih anak usia 5-6 tahun. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Gorontalo berupa ponti dapat menumbuhkan karakter anak seperti adanya nilai kebersamaan, nilai sosial, nilai kedisiplinan, nilai ketangkasan.

This research is motivated by the existence of a high level of addiction to modern games in children so that it affects the habits and behavior of children. The impact that occurs in children when addicted to playing games which results in dilapidated characters that will wake up in children because they have not fully absorbed information properly. Therefore, it is very important to rebuild traditional games for children to grow character as early as possible. This research is used to rebuild traditional games in the city of Gorontalo in the form of ponti games in growing the character of children aged 5-6 years. This study uses a qualitative approach with ethnographic research methods and sampling technique is purposive sampling. Data were analyzed and collected through observation, documentation, from trials of the ponti game played by two or more children aged 5-6 years. The results of the study show that the traditional Gorontalo game in the form of ponti can foster children's character such as the value of togetherness, social value, discipline value, agility value.



bit.ly/jpaUNY

PENDAHULUAN

Golden age merupakan masa keemasan yang dimiliki anak usia dini. Masa keemasan ini dimulai pada usia anak 0-8 tahun. Pada usia ini anak akan mengalami perkembangan dengan sangat cepat, anak akan menerima, mempelajari semua yang ada di lingkungannya. Usia puncak pada masa ini berada pada usia 3 tahun, anak akan selalu mencari tahu, bertanya dan mengamati segala hal yang membuatnya tertarik. Hal ini akan memengaruhi semua aspek perkembangan anak sehingga sebagai orang tua dan pendidik harus siap dalam menghadapi perkembangan pesat anak. Orang tua dan pendidik harus memberikan perhatian lebih terhadap anak pada usia dini karena masa ini akan berpengaruh bagi anak kedepannya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya (Fauziddin, 2016).

Aspek perkembangan pada pertumbuhan anak usia dini memiliki berbagai macam seperti, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial emosional dan seni. Sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 diantaranya terdapat aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun yang meliputi; belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik (Kemendikbud, 2014). Kegiatan bermain merupakan pusat kegiatan dari segala aktivitas yang dilakukan anak untuk dapat belajar segala hal di



lingkungan sekitarnya. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, belajar dalam menguasai beberapa keterampilan hidup seperti keterampilan berbahasa, bersosialisasi, dan lainnya (Juniarti, 2019). Melakukan kegiatan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka. Bermain di definisikan sebagai sarana mendidik anak. Banyak permainan yang dapat membantu menstimulasi perkembangan anak karena aktivitas bermain melibatkan berbagai macam aspek yang ada pada anak usia dini. Bermain atau *play* juga di artikan sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Kurnia (2012) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak.

Permainan memiliki berbagai macam jenis yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan anak-anak tradisional sering menggabungkan pengetahuan budaya, nilai-nilai dan keterampilan yang telah muncul dari waktu ke waktu dari hubungan timbal balik antara komunitas tertentu dan lingkungan mereka (Ramadhani & Fauziah, 2020). Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak dulu dan mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak (Adi, Sudaryanti, & Muthmainnah, 2020). Permainan tradisional memberikan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berkreasi, berolahraga, yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan dan ketangkasan. Terdapat beberapa macam permainan tradisional mulai dari olah pikir, bernyanyi, dan ketangkasan (Adi et al., 2020). Karakter pada anak usia dini dapat dibentuk melalui stimulasi penggunaan permainan tradisional.

Hasil penelitian tentang permainan tradisional yang dilakukan oleh Hapidin & Yenina, (2016), bahwa melalui bermain menggunakan permainan tradisional edukatif anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif pada diri anak, artinya permainan tradisional yang kita tampilkan pada diri anak akan melibatkan satu aspek saja tapi melibatkan seluruh aspek. Permainan tradisional memberikan manfaat agar anak bisa mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dan menumbuhkan karakter yang ada pada dalam diri anak (Husain & Walangadi, 2020).

Pendidikan karakter adalah usaha aktif untuk membentuk kebiasaan yang baik (*habit*), sehingga sifat anak sudah terukir sejak kecil. Pendidikan karakter yang baik harus melibatkan bukan saja aspek "*knowing the good*" (*moral knowing*), tetapi juga "*desiring the good*" atau "*loving the good*" (*moral feeling*), dan "*acting the good*" (*moral action*). Tanpa itu semua manusia akan sama seperti robot yang terindoktrinasi oleh suatu paham. Mulyasa, (2012) mengemukakan bahwa Pemerintah telah menetapkan 18 Nilai karakter yang harus ditanamkan kepada anak-anak diantaranya adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab.

Pendidikan karakter pada anak usia dini dibentuk melalui pembiasaan yang dilakukan oleh lingkungan keluarga di rumah. Faktor internal dalam pembentukan karakter anak sangat berpengaruh hingga anak dewasa kelak. Faktor lain seperti faktor bawaan merupakan kemampuan yang sudah ada pada anak, namun pengaruh eksternal yang optimal dalam menstimulasi semua aspek perkembangan dalam diri anak akan memberikan hasil yang baik bagi anak. Sebaliknya, jika faktor eksternal memberikan pengaruh tidak baik dan belum optimal akan menumbuhkan karakter negatif pada diri anak. Pembentukan karakter pada anak haruslah dilakukan sejak dini, karena akan sulit membentuk dan merubahnya ketika dewasa (Nadjamuddin, 2016).

Adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat memiliki pengaruh terhadap aktivitas bermain pada anak usia dini. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial (Pebriana, 2017). Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Banyak orang tua tidak menyadari dampak yang diakibatkan dalam penggunaan *gadget* yang tidak bijak untuk anak usia dini. Orang tua harus memiliki kebijakan sendiri dalam memberikan *gadget* pada anak, seperti memberikan waktu tertentu dalam penggunaannya. Generasi muda saat ini yang notabene sangat erat dan kental dengan kecanggihan teknologi, tidak lepas dengan *game-game online* atau *game* yang bisa di download pada *smartphone* berbasis *android*.

Akhir-akhir ini, tidak bisa dipungkiri lagi kecanggihan teknologi dan informasi saat ini menjadi isu global apalagi di tengah pandemi yang di alami saat ini. Kecanggihan teknologi ini tentu di rasakan oleh semua kalangan baik usia muda maupun usia dewasa (Mastura & Santaria, 2020). Dampak yang terjadi pada pengguna, terutama bagi anak-anak yang belum mengenal batasan dan kebijakan dalam penggunaan *gadget* dengan baik. Dampak lain yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain *games* yang berakibat pada menurunnya nilai-nilai karakter yang akan terbangun pada diri anak karena belum sepenuhnya menyerap informasi dengan baik (Elindawati, 2019). Husain & Walangadi (2020) menyebutkan bahwa tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak sangat tinggi sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Selanjutnya yang terjadi adalah penggerusan karakter, sopan santun, disiplin,



sudah tidak diindahkan lagi. Oleh karena itu, pentingnya dalam membangun kembali permainan tradisional pada anak untuk menumbuhkan karakter sedini mungkin.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Husain & Walangadi tahun 2020 dengan judul Permainan awuta, ponti dan kainje dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini menjelaskan bahwa melestarikan kebudayaan yang ada di daerah, melalui permainan tradisional, mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengenal permainan yang ada di daerahnya, dan bisa dikembangkan dan dilestarikan melalui kurikulum satuan pendidikan, yang dikemas dalam tema sub tema kegiatan pembelajaran. Tentu melibatkan berbagai aspek perkembangan seperti, nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan Seni serta nilai-nilai yang terkandung seperti, jujur, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial serta kerjasama.

Permainan tradisional Gorontalo bermacam-macam di antaranya, yaitu Bili-bilulu, Tapula, Tumbawa, Batata, Tulawota, Momotahu, Ti Bogogo, Tumbu-tumbu Balanga, Cur-pal, Tolode, Tenggetenge, Palapudu, Kainje, Awuta dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, permainan tradisional yang diambil untuk melakukan penelitian adalah permainan tradisional Gorontalo bernama Pont. Permainan tradisional tersebut mulai ditinggalkan anak-anak sehingga hanya sedikit yang tertarik dalam melakukan permainan pont. Permainan pont merupakan salah satu permainan daerah Gorontalo yang sangat diminati oleh kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orangtua. Permainan Pont dapat di mainkan oleh individu atau membentuk tim yang dimainkan secara bergantian. Stimulus yang tepat pada semua aspek perkembangan anak, akan mencapai perkembangan yang optimal, dan karakter anak akan terbentuk menjadi fondasi yang kokoh untuk perkembangan anak selanjutnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik menggali lebih mendalam tentang permainan Pont untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode etnografi. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai masalah-masalah manusia dan sosial, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari sebuah realitas sebagaimana dilakukan penelitian kuantitatif dengan positivismenya, karena peneliti menginterpretasikan bagaimana subjek memperoleh makna dari lingkungan sekeliling, dan bagaimana makna tersebut memengaruhi perilaku anak (Fadli, 2021). Penelitian kualitatif adalah penelitian pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian, dan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2014). Penelitian kualitatif di gunakan peneliti bermaksud untuk meneliti sesuatu secara mendalam dan dimanfaatkan oleh peneliti untuk menelaah latar belakang misalnya tentang motivasi, peran, nilai, sikap, dan persepsi.

Suatu penelitian kualitatif etnografi merupakan sebuah kebudayaan etnik dari sebuah suku bangsa secara keseluruhan (Koentjaraningrat, 1998). Etnografi merupakan pekerjaan mendeskripsikan suatu kebudayaan. Tujuan utamanya adalah untuk memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang penduduk asli. Spradley (1979) menjelaskan bahwa inti etnografi adalah upaya untuk memperhatikan makna-makna tindakan dari kejadian yang menimpa orang yang ingin kita pahami. Pendapat lain oleh Iskandar (2008) mengatakan bahwa untuk memahami dan mendeskripsikan budaya dari perspektif ini, seorang peneliti harus memikirkan peristiwa-peristiwa atau fenomena-fenomena dengan cara berpikirnya. Seorang peneliti etnografi harus menerangkan perilaku manusia dengan menguraikan apa yang ia ketahui, yang membuat dirinya mampu berperilaku sesuai dengan perilaku umum dari masyarakat yang diteliti.

Lokasi pada penelitian ini dilakukan di Jalan Limbau 1 Kota Gorontalo. Waktu penelitian dilakukan pada Minggu, 30 Mei 2021 pukul 16.42 WITA. Subjek penelitian ini adalah tiga orang anak berusia 5-6 tahun yang sedang bermain permainan tradisional Gorontalo yaitu permainan pont. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pertimbangan tertentu karena ada tiga anak sedang bermain di sekitaran kos harmoni di Jalan Limbau 1 Kota Gorontalo, kemudian mereka mempraktikkan kegiatan bermain pont tersebut. Penelitian dilakukan kepada ketiga anak yang sering bermain bersama teman-temannya sehingga lebih mengetahui bagaimana cara bermain Pont. Anak-anak lain kurang berkomunikasi dan lebih menghabiskan waktu mereka di rumah hanya dengan bermain gadget. Sehingga peneliti tertarik dan menjadikan ketiga anak itu sebagai subjek yang akan di teliti mengenai permainan tradisional Gorontalo pont dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia 5-6 tahun.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengamatan observasi dan analisa. Sebelum, melakukan penelitian ini diawali dengan menentukan masalah yang akan dibahas yaitu tingkat kecanduan anak terhadap permainan modern yang sangat tinggi sehingga berpengaruh pada nilai-nilai karakter anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya melakukan observasi, yang diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis dengan cara mengumpulkan data berupa dokumentasi untuk mendapatkan informasi dan pendalaman mengenai penelitian yang dilakukan. Setelah itu, teknik analisa yang dilakukan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian pada permainan tradisional Gorontalo, yaitu permainan ponti terdapat nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya antara lain: 1) Nilai kebersamaan, yaitu permainan ponti dapat dimainkan secara individu atau membentuk tim, tergantung dari banyaknya pemain yang ikut serta. Apabila permainan dilakukan dengan jumlah pemain ganjil, maka permainan akan dilakukan perindividu. Namun apabila jumlah pemain yang ikut serta berjumlah genap maka permainan ini akan menjadi permainan tim. Permainan ini dimainkan secara bergantian maka nilai-nilai kebersamaan di tuntut dalam permainan ini. 2) Nilai kedisiplinan, yaitu permainan ponti dilakukan secara bergantian oleh dua orang atau lebih, maka dituntut nilai kedisiplinan dan kebersamaan dalam menunggu giliran. 3) Nilai sosial, yaitu permainan ponti dimainkan secara bersama-sama maka terjadi interaksi sosial antara anak-anak/peserta permainan, 4) Rendah hati, yaitu anak mau menerima kekalahan 5) Tanggung jawab, yaitu kemauan anak saat membereskan mainan yang digunakan setelah bermain. 6) Nilai ketangkasan, yaitu permainan Pontu dituntut memiliki ketangkasan dan kecepatan untuk menangkap bola dan mengumpulkan batu atau biya.

Hasil penelitian ini, permainan ponti ini di mainkan oleh 3 orang anak yaitu dengan jumlah pemain ganjil yang dilakukan secara bergantian. Permainan ponti merupakan salah satu permainan tradisional Gorontalo yang memiliki persamaan pada permainan anak-anak dari daerah-daerah lain walaupun aturan dan cara bermainnya berbeda-beda. Pontu merupakan permainan daerah Gorontalo yang sangat diminati oleh anak perempuan, dimulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orangtua pun masih sangat senang mengikuti permainan ini apabila ditawarkan untuk ikut berpartisipasi. Permainan tradisional Gorontalo bermacam-macam diantaranya Bili-bilulu, Tapula, Tumbawa, Batata, Tulawota, Momotahu, Ti Bogogo, Tumbu-tumbu Balanga, Cur-pal, Tolode, Tengege-tengege, Palapudu, Kainje, Awuta dan lain sebagainya.



Gambar 1: Permainan Pontu

Pembahasan

Dalam menggali nilai-nilai karakter yang ada pada permainan pontu serta melihat aspek-aspek perkembangan apa saja yang terkandung dalam permainan tersebut. Nilai-nilai karakter merupakan sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku di masyarakat, yang mencakup aspek spiritual, aspek personal/kepribadian, aspek sosial, dan aspek lingkungan (Setiawati, 2017). Dalam menumbuhkan nilai karakter pada anak usia dini, tentu harus sejalan dengan aspek perkembangan anak. Dimana anak usia dini merupakan rentang usia 0-6 tahun dan merupakan masa *golden age* dan *race age*. Pembentukan karakter anak usia dini bisa dilakukan melalui kegiatan rutin, kegiatan terprogram, kegiatan spontan, dan keteladanan. Masih terkait pembentukan karakter anak, Ramdhani et al. (2019) mendapati penanaman nilai-nilai karakter anak di usia Taman Kanak-Kanak membutuhkan metode pembelajaran yang bisa mengarahkan menuju pengajaran nilai- nilai karakter dan moral anak.

Kemudian, pada permainan pontu ini ada nilai disiplin yang ditanamkan pada para pemain, dimana pemain secara teratur dan bergilir saat memindahkan batu "biya", tentu hal ini menjadi dasar edukasi yang bisa diterapkan pada anak-anak kita. Disiplin memiliki manfaat bagi anak usia dini seperti melahirkan jiwa patriotisme dan juga fisik motorik, semakin banyak anak memiliki kegiatan dalam aktivitas bergerak semakin kritis anak dalam berfikir. Selain adanya penemuan nilai-nilai disiplin pada permainan tradisional pontu ada juga nilai ketangkasaannya bagaimana ia mampu menguasai permainan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana tingkat pencapaian nilai-nilai karakter anak yang muncul saat bermain. Ada berbagai macam permainan tradisional Gorontalo yang sempat dilupakan oleh anak-anak zaman sekarang karena semakin meningkatnya teknologi dari zaman ke zaman. Penanaman karakter harus ditanamkan sejak dini, dengan pertimbangan bahwa pada masa ini anak berada pada masa *golden age* yang sangat potensial dalam mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Stimulasi yang tepat pada anak usia dini akan mencapai aspek perkembangan yang optimal, dan karakter anak akan



terbentuk menjadi pondasi yang kokoh untuk perkembangan anak selanjutnya.

Permainan Ponti sudah di mainkan oleh masyarakat daerah Gorontalo sejak dulu. Menurut keterangan dari para orangtua, permainan ini sudah dimainkan oleh nenek mereka sendiri bahkan mungkin lebih lama lagi. Namun sayangnya permainan ini sangat jarang diberitakan sebagai permainan tradisional sah dari Gorontalo. Padahal dibandingkan dengan semua permainan tradisional yang ada. Permainan inilah yang sangat banyak menarik perhatian orang. Alat permainan yang dibutuhkan dalam permainan ponti sangat mudah di dapatkan, sehingga orangtua tidak perlu khawatir untuk menyajikan permainan ini kepada anak. Alat-alat yang dibutuhkan adalah sebagai berikut: Bola karet atau bisa di gantikan oleh bola tenis, biya atau bisa digantikan dengan batu.

Permainan ponti melewati beberapa tahapan sebelum mendapatkan pemenang, tahapan tersebut antara lain Biasa, Putih lalu Hitam. Sedangkan babak dari permainan ponti sebagai berikut: Permulaan, Turun, Naik, Buhi, Tali dan Seng. Babak dalam permainan ponti memang sangat banyak, namun saat ini banyak yang memainkan permainan ini hanya sampai pada tahap buhi saja, alasannya agar tidak memakan waktu banyak dalam permainan. Selain itu apabila sulit dalam mendapatkan biya maka permainan ini masih bisa dilanjutkan dengan menggantikan biya dengan batu. Mungkin terdengar aneh bagaimana cara memainkannya apabila memasuki tahap putih dan hitam. Dalam tahap putih, maka batu cukup disentuh saja, sedangkan dalam tahap hitam, maka batu langsung diambil seperti pada tahap biasa.

Permainan ini memiliki aturan yang akan didiskusikan oleh para pemain sebelum melakukan permainan. Aturan dari permainan ini biasanya dapat berupa:

- a. Dapat menggunakan bantuan, bantuan dapat berupa memindahkan batu atau disebut "sorong" atau dalam bahasa Gorontalo disebut "Lo-heyi" apabila ada batu yang berdekatan.
- b. Apabila memasuki permainan dimana biya yang digunakan dalam keadaan terbuka semua atau biasa disebut "nene" maupun biya dalam keadaan tertutup disebut "bapu" maka permainan ini dapat dilanjutkan oleh pemain, aturan seperti ini biasanya digunakan oleh anak-anak yang baru belajar memainkan permainan ini. Untuk orang dewasa aturan ini cenderung terbaik. Artinya pemain harus menghentikan permainannya dan dilanjutkan oleh pemain lainnya.
- c. Pemain dapat melakukan demonstrasi. Yang dimaksud dengan demonstrasi adalah apabila pemain melakukan permainan yang lebih hebat atau tidak biasanya.
- d. Pemain disepakati dihentikan pada tahap yang mana, sebelum memasuki "cek-cek".
- e. Dalam "cek-cek" disepakati beberapa kali pemain harus melaksanakan "cek-cek" misalnya 5 kali 10 kali atau 20 kali.
- f. "Cek-cek" yang dilakukan dalam permainan tim disepakati apakah dapat dilanjutkan oleh anggota tim lain atau tidak. Misalnya dalam tahap "cek-cek" anggota tim hanya dapat menyelesaikan permainan dengan melanjutkan permainan tersebut tanpa harus mengulang "cek-cek" dari pertama.

Setelah mendiskusikan aturan permainan maka pemain dapat memulai permainan dengan cara sebagai berikut:

- a. Pertama melakukan pengundian. Sebelum memulai permainan, para pemain harus mengundi siapa yang akan lebih dulu melakukan permainan.
- b. Setelah melakukan pengundian, maka permainan akan dimulai oleh pemain yang mendapatkan kesempatan pertama.
- c. Permainan yang dilakukan dimulai dari pengumpulan biya secara bertahap dengan melemparkan bola keudara dan menangkapnya kembali setelah selesai mengumpulkan biya dengan satu tangan.
- d. Biya yang dikumpulkan oleh pemain pada pertama kali permainan adalah mengumpulkan 1 biya lebih dahulu, namun apabila jumlah biya yang digunakan lebih dari 5 buah maka permainan dimulai dengan mengambil dua biya lebih dulu.
- e. Permainan dilaksanakan secara bergiliran.
- f. Permainan akan diambil alih oleh pemain lain apabila pemain melakukan kesalahan.

Beberapa kesalahan-kesalahan dalam permainan ponti diantaranya:

- a. "Ko'i" yang dimaksud dengan koi adalah apabila pemain membuat biya lain bergerak atau tangan maupun bola menyentuh biya lainnya.
- b. Bola terpantul 2 kali, dalam permainan ini bola hanya dapat berpantul satu kali atau sama sekali tidak berpantul.
- c. Terjadi kesalahan pada biya yang disebut nene ataupun bapu (sebelumnya sudah disepakati)
- d. Salah mengambil jumlah biya. Misalnya permainan telah mencapai yang biasa" namun pemain mengambil empat buah biya.
- e. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang dapat menyelesaikan semua tahap permainan yang disepakati.

Selain keunikan permainan ponti ada satu hal yang dapat menjadi pembelajaran bagi para pemainnya yaitu "Patatiyo" istilah ini dalam bahasa Indonesia berarti "bukti" istilah Patatiyo digunakan untuk memberikan pelajaran kepada para pemain untuk bersikap sportif dan jujur karena setiap sikap yang



bersifat kebohongan maka akan ada balasannya, atau bukti dari kebohongan. Sehingga dalam permainan ponti apabila pemainnya melakukan kesalahan yang luput dari pengamatan lawan main tidak mau mengakuinya maka disaat pemain ini melakukan kesalahan untuk kedua kalinya, para pemain lain akan meneriakinya dengan kata Patatiyo! Patatio liyo buti! (Ardini & Lestaringrum, 2018).

Bermain permainan ponti merupakan permainan khas Gorontalo. Bermain menggunakan permainan tradisional bukan permainan yang kuno dan tidak ada manfaatnya, melainkan permainan tradisional dapat memberikan nilai-nilai karakter, seperti jujur, disiplin pada pelaku atau pemain seperti nilai kerjasama, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial. Tentu hal ini menjadi dasar tolak ukur sekolah dalam memajukan budaya daerah Gorontalo, melalui tema-tema dan diturunkan lewat kegiatan pembelajaran. Bisa menjadi acuan dalam mengembangkan dan melestarikan kebudayaan suatu daerah terutama permainan tradisional melalui kurikulum satuan pendidikan.

Pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, di sertai dengan upaya penyadaran kepada pihak-pihak terkait, khususnya orang tua akan bahaya permainan *online*. Orang tua adalah pihak yang memiliki peran terkait dengan masalah kecanduan *games online* pada anak karena orang tua adalah pihak yang paling dekat dan paling bertanggung jawab terhadap anak, yang seharusnya memiliki waktu paling banyak bersama anak dengan perhatian dan kasih sayangnya.

Dapat dipahami bahwa tingkat kecanduan anak terhadap *games online* di Indonesia saat ini berada pada level sangat tinggi. Dampak yang di timbulkannya pun sangat memprihatinkan karena akan berpengaruh pada prestasi belajar anak, sehingga menyebabkan anak berperilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak ke dalam tindakan kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian. Pada dasarnya dari berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan.

Sebenarnya, berbagai dampak yang timbul akibat kecanduan games online pada anak, khususnya tindak agresif, seperti berkata kasar hingga membacok teman dapat dijelaskan berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Purnomo bahwa permainan digital seperti *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Mereka duduk dan diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan menjadi tidak peduli pada lingkungan yang akan mempengaruhi interaksi social anak, akibatnya anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individualistis. Di samping itu, permainan itu juga menciptakan suasana yang tegang dan menimbulkan agresif yang kuat, sehingga membentuk anak menjadi cenderung selalu ingin menang dan akan sangat kecewa bahkan tidak bisa menerima kekalahan.

Menurut Mori dalam penelitiannya mengenai dampak *games online* pada aktivitas otak menyimpulkan dua poin penting, yang mengindikasikan bahwa bermain *games* berdampak buruk bagi kesehatan perilaku manusia. Temuan penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Bermain *games* dapat menyebabkan terjadinya penurunan aktivitas otak depan yang berperan penting dalam pengendalian emosi dan aktivitas, sehingga pemain *games* cepat mengalami perubahan emosi, seperti: mudah marah sehingga sering mengalami masalah dalam interaksi sosial, dan penurunan daya konsentrasi.
- b. Bermain *games* juga menyebabkan terjadinya penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamers* tidak sedang bermain games. Hal ini ditandai dengan peningkatan sekresi hormone adrenalin, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu meningkat.

Misbach (2006) dalam laporan penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
- b. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving strategy*, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi bekerja sama melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
- f. Aspek spritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*).
- g. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.



- h. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memang berbeda dengan permainan modern. Tidak hanya dari kesan yang di timbulkannya, tetapi juga dari makna dan pengaruhnya pada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pemilihan permainan dalam hal ini, apakah permainan online yang kesannya modern dan canggih, tetapi berdampak buruk atau permainan tradisional yang kesannya kempungan dan ketinggalan zaman, tetapi berdampak baik akan menentukan karakter yang tercipta pada anak-anak Indonesia, generasi penerus dan harapan bangsa. (Nur, 2013).

SIMPULAN

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Gorontalo memiliki berbagai nilai yaitu: 1) Nilai kebersamaan, yaitu permainan ponti dapat dimainkan secara individu atau membentuk tim, tergantung dari banyaknya pemain yang ikut serta. Apabila permainan dilakukan dengan jumlah pemain ganjil, maka permainan akan dilakukan perindividu. Namun apabila jumlah pemain yang ikut serta berjumlah genap maka permainan ini akan menjadi permainan tim. Permainan ini dimainkan secara bergantian maka nilai-nilai kebersamaan di tuntut dalam permainan ini. 2) Nilai Kedisiplinan, yaitu permainan ponti dilakukan secara bergantian oleh 2 orang atau lebih, maka dituntut nilai kedisiplinan dan kebersamaan dalam menunggu giliran. 3) Nilai sosial, yaitu permainan ponti dimainkan secara bersama-sama maka terjadi interaksi social antara mereka 4) Rendah hati, yaitu anak mau menerima kekalahan 5) Tanggung jawab, yaitu kemauan anak saat membereskan mainan yang digunakan setelah bermain. 6) Nilai ketangkasan, yaitu permainan ponti di tuntut memiliki ketangkasan dan kecepatan untuk menangkap bola dan mengumpulkan batu atau biya.

Pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, di sertai dengan upaya penyadaran kepada pihak-pihak terkait, khususnya orang tua akan bahaya permainan online. Dapat di simpulkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan nilai-nilai karakter, seperti jujur, disiplin pada pelaku atau pemain seperti nilai kerjasama, disiplin, ketangkasan, keagamaan dan sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing mata kuliah Metodologi Penelitian, Ibu Dr. Pupung Puspa Ardini, M.Pd yang bersedia membimbing kami dalam penyusunan jurnal ini. Terima kasih juga untuk rekan-rekan kelompok yang telah menyediakan saran dan masukan serta dukungan dalam pembuatannya jurnal ini. Akhir kata, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, & Mutmainnah. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (Sebuah kajian teori dan praktik*. Kediri: Adjie Media Nusantara.
- Elindawati, R. (2019). Dampak *game online* bagi pendidikan anak. *Al-Wardah*, 13(2), 281. <https://doi.org/10.46339/al-wardah.v13i2.217>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui kegiatan kerja kelompok pada anak kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29–45. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.47>.
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan model permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan awuta, ponti dan kainje dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>.



- Iskandar. (2008). *Metodologi penelitian pen-didikan dan sosial*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*.
- Koentjaraningrat. (1998). *Pengantar Antropologi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. *Educhild*, 1(1), 77–85.
- Lee, T. D., Swinnen, S. P., & Serrien, D. J. (1994). Cognitive effort and motor learning. *Quest*, 46(3), 328–344. <https://doi.org/10.1080/00336297.1994.10484130>.
- Mastura, & Santaria, R. (2020). Dampak pandemi covid-19 terhadap proses pengajaran bagi guru dan siswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.293>
- Misbach, I. H. (2006). Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–24.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun karakter anak lewat permainan radisional daerah orontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79. Retrieved from <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/441>.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87–94.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia ini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan teman sebaya dan ermainan radisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>.
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan *storytelling* dengan menggunakan cerita rakyat sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>.
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan karakter sebagai pilar pembentukan karakter bangsa. *Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Spradley, J. (1979). *The ethnographic interview*. New York: Harcourt Brace Javanovich College Publishers.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>