

ANALISIS NILAI KARAKTER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL KUCING TIKUS

(Studi Deskriptif Analisis di Kelompok A TK IT Harapan Bunda Semarang)

**Clara Tesalonika
Muniroh Munawar**

Abstrak

Permainan tradisional Jawa banyak yang mengandung nilai-nilai karakter. Namun pada saat ini permainan tradisional tersebut semakin tergantikan oleh permainan digital seperti *playstation*, game online atau permainan yang terdapat di HP sehingga mempengaruhi karakter anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin menggali dan mendeskripsikan nilai-nilai karakter dari permainan tradisional salah satunya permainan kucing tikus sehingga, pada akhirnya dapat melestarikan permainan tradisional yang bermanfaat untuk menumbuhkan karakter anak. Fokus dalam penelitian ini adalah analisis nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional kucing tikus dengan tujuan untuk mendeskripsikan nilai karakter pada permainan tradisional kucing tikus. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, seleksi data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan ada beberapa nilai-nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional kucing tikus yaitu nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggungjawab, nilai kerja keras, nilai peduli sosial, nilai cinta damai dan nilai disiplin. Saran yang peneliti berikan sebaiknya orang tua mengajarkan permainan tradisional. Bagi guru memberikan pendidikan karakter kepada siswa saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Bagi sekolah menyediakan fasilitas yang mendukung untuk melakukan permainan tradisional.

Kata Kunci: Permainan tradisional kucing tikus, nilai karakter

Abstract

Javanese traditional game that contains a lot of character values. But at this point traditional games are increasingly replaced by digital games such as playstation, online games or games that are di HP that affect the child's character. Therefore, in this study the researchers wanted to explore and describe the character values of the traditional game one game of cat mice so that, in the end can preserve traditional games that are beneficial to cultivate the child's character. The focus of this research is the analysis of character values contained in the traditional game of cat mice with the aim to describe the character values in the traditional game of cat mice. This study uses qualitative research, qualitative

research is a research method that is based on the philosophy postpositivisme, is used to examine the condition of natural objects. Methods of data collection using observation, documentation and interview. Technique authenticity of data using triangulation. Data were analyzed using data collection, data selection, presenting the data and drawing conclusions. The results showed some character values that are integrated in the traditional game of cat rat that is the religious value, the value of curiosity, honest value, the value of responsibility, the value of hard work, the value of social care, and the value of peace. Suggestions that researchers should give parents teach traditional games. For teachers provide character education to students during lessons and outside learning. For schools provide facilities that support to the traditional game.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta terampil yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Amanah UU Sisdiknas tahun 2003 itu bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Salah satu upaya pembinaan untuk menjadikan anak berkarakter, adalah dengan penanaman nilai-nilai karakter dalam kehidupan melalui berbagai macam aktivitas. Dari berbagai macam aktivitas disadari atau tidak, dalam permainan tradisional banyak nilai karakter terintegrasi didalamnya yang bermanfaat dalam menanamkan nilai karakter yang baik bagi anak. Sebagaimana yang dikemukakan Haerani dalam Kurniati (2011:4) permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Seiring perkembangan zaman kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak, permainan tradisional mulai ditinggalkan dan anak lebih memilih permainan modern. Sekarang anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan, kalau ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain seperti batu, ranting kayu, atau daun kering. Haerani (2013:1-2).

Demikian pula berita yang dilansir oleh tempo.com (2/7/2012) Koordinator Yayasan Sahabat Kapas menyatakan bahwa kecanduan anak-anak pada *game online* sudah seperti kecanduan seseorang kepada narkoba, karena ketika ingin bermain dan tidak punya uang, anak akan melakukan segala cara termasuk berbuat tindakan kriminal. Berdasarkan data dari yayasannya, dalam enam bulan terakhir ini di Surakarta ada tujuh anak yang melakukan pencurian demi bisa bermain *game online* (<http://tempo.com>, diakses tanggal 11 April 2016). Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai analisis nilai karakter dalam permainan tradisional kucing tikus.

2. KAJIAN TEORI

a. Hakikat karakter

Menurut Lickona dalam Wibowo (2013:9) “karakter adalah *A reliable inner disposition to respond to situation in a morally good way, character so conceived has three interrelated parts; moral knowing, moral feeling, and moral behavior*”. Karakter mulia dalam pandangan Licona, meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), lalu menimbulkan niat terhadap kebaikan (*moral feeling*) dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan (*moral behavior*).

Dengan kata lain karakter mengacu kepada serangkaian pengetahuan, sikap dan motivasi, serta perilaku dan keterampilan.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Douglas dalam Samani, dkk (2013:41) "karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan". Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.

Melengkapi uraian diatas Jalal dalam Fadlillah, dkk (2014:21) mengemukakan bahwa karakter ialah nilai-nilai yang khas atau baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik dan berdampak terhadap lingkungan) terpatri dalam diri terejawantahkan dalam perilaku.

Berdasarkan defenisi yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa karakter adalah nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, yang terbentuk karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan tentang kebaikan, keinginan terhadap kebaikan, dan berbuat kebaikan.

b. Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini

Pendidikan karakter bagi anak usia dini dimaksudkan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan supaya dapat menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Mulyasa dalam Fadlillah (2014:44) pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang berperilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya Menurut Zubaedi (2011:6) karakter seseorang yang positif atau mulia, akan menjadikan mengangkat status derajat yang tinggi dan mulia bagi dirinya.

Melengkapi uraian diatas pendapat lain dikemukakan Wibowo (2013:13) tidak sulit menemukan nilai-nilai luhur budaya dalam pendidikan karakter, karena bangsa Indonesia dikenal sebagai bangsa yang masih menjunjung adat dan budaya luhur ketimuran. Nilai-nilai luhur itu merupakan aspek utama yang diinternalisasikan kepada peserta didik melalui pendidikan karakter. Lokalitas menjadi penting dikedepankan dalam pendidikan karakter, sehingga peserta didik tidak tercerabut dari akar dan budayanya artinya, nilai-nilai luhur yang berasal dari adat dan budaya lokal hendaknya lebih diutamakan untuk diinternalisasikan kepada peserta didik melalui pendidikan karakter. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakter yang baik harus ditanamkan kepada anak sejak usia dini karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang berperilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Implementasi Pendidikan Karakter

Dalam implementasi pendidikan karakter tentunya membutuhkan peran aktif orang tua, pendidik dan masyarakat. Menurut Lickona (2013:49) sekolah dan keluarga adalah mitra penting, meskipun sekolah dapat memperbaiki tingkah laku siswa ketika mereka berada disekolah dan bukti menunjukkan bahwa sekolah bisa melakukan. Namun sangat mungkin dampak yang mampu bertahan lama pada karakter anak akan lenyap apabila nilai-nilai yang diajarkan sekolah tidak didukung dari rumah.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Wibowo (2013:15) dalam implementasi pendidikan karakter, yang bisa dilakukan melalui 3 cara yaitu: terintegrasi dalam pembelajaran, terintegrasi dalam pengembangan diri, ekstra kurikuler yang memuat pembentukan karakter, terintegrasi dalam manajemen sekolah. Sedangkan menurut Fadlillah, dkk (2012:85-128) implementasi pendidikan karakter dapat diterapkan melalui pembelajaran yaitu: pembelajaran berbasis kasih sayang, pembelajaran berbasis kebersamaan, pembelajaran

berbasisi ketauhidan, pembelajaran berbasis kemandirian, pembelajaran berbasis kreativitas, pembelajaran berbasis lingkungan.

d. Proses Pembentukan Karakter

Menurut Kemdiknas dalam Wibowo (2013:11) proses perkembangan dan pembentukannya karakter seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor lingkungan dan faktor bawaan. Secara psikologis perilaku berkarakter merupakan perwujudan dari potensi: *Intelligence Quotient (IQ)*, *Emotional Quotient (EQ)*, *Spiritual Quotient (SQ)*, dan *Adverse Quotient (AQ)* yang dimiliki oleh seseorang.

Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan *socio-kultural* pada akhirnya dapat dikelompokkan dalam empat kategori yakni: olah hati, olah pikir, olahraga dan kinestetik, olah rasa dan olah karsa. Keempat proses psiko-sosial ini secara *holistic* dan *koheren* saling terkait dan saling melengkapi dalam rangka pembentukan karakter dan perwujudan nilai-nilai luhur dalam diri seseorang. Tumbuh dan kembangnya karakter yang baik, akan mendorong peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya, untuk melakukan berbagai hal yang terbaik, dan melakukan segalanya dengan benar serta memiliki tujuan hidup.

Menurut Lickona (2013:75) karakter tidak berfungsi dalam ruang hampa, karakter berfungsi dalam lingkungan sosial. Dapat diketahui bahwa penilaian moral dan perasaan moral jelas berpengaruh terhadap perilaku moral, khususnya ketika keduanya hadir bersama. Tetapi disini pengaruhnya bersifat timbal balik. Misal: ketika memaafkan dan berbuat baik pada seseorang yang membuat sangat marah, biasanya akan mendapati bahwa pikiran dan perasaan terhadap orang tersebut menjadi lebih positif.

Melengkapi uraian diatas berdasarkan prespektif sistem model perilaku Huit dalam penelitian Misbach (2006: 10), perlu di pahami bahwa perkembangan karakter individu meliputi 4 komponen yaitu kognitif, afektif, kemauan (*volition*) dan perilaku (*behavior*).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan karakter dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor hereditas dan

faktor lingkungan pada masa kanak-kanak, seseorang belajar menyerap pengetahuan dengan mengerahkan seluruh indera, seperti layaknya sebuah mangkuk bermulut lebar yang siap menerima apapun yang diletakkan di dalamnya. Begitu banyak hal yang menantang anak untuk belajar secara simultan dalam satu waktu yang bersamaan. Untuk itu mengenalkan permainan tradisional kepada anak dirasa perlu, karena karakter tidak tumbuh dalam ruang yang hampa, karakter dibentuk dan berkembang dalam lingkungan sosial.

e. Hakikat Permainan Tradisional

Menurut Tashadi dalam Dharmamulya (2008:27) Permainan tradisional adalah “permainan yang *mengandung* nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka ditengah masyarakat, misalnya melatih cakap berhitung, melatih kecakapan berfikir, tidak cengeng, melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya”. Sedangkan Menurut Bishop, dkk dalam jurnal penelitian Hidayat (2013:5) permainan tradisional adalah “permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan.

Sebagaimana uraian diatas pendapat lain dikemukakan Tim pengembang PAUD (2014:1) Permainan tradisional adalah “permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun serta banyak mempunyai banyak variasi. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang diatur oleh peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Dalam bahan ajar ini, permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat atau pun tidak menggunakan alat. Menurut Rae pica (2012:17) permainan kucing dan tikus asli memiliki semua pemain, dengan pengecualian “kucing” dan “tikus”, hanya berdiri didalam lingkaran dan dapat berdiri disana cukup

lama, tergantung berapa lama kucing menangkap tikus. Permainan ini adalah permainan yang hebat karena dapat mengembangkan kognitif, sosial dan fisik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kucing tikus adalah suatu kegiatan bermain yang tidak menggunakan alat dan melibatkan banyak pemain, serta dapat dilakukan untuk mengisi waktu kosong sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati .

f. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Menurut Dharmamulya (2008:35) ada tiga jenis permainan tradisional yang dikategorikan menurut pola permainannya. Jenis permainan tersebut meliputi: bermain dan bernyanyi atau dialog, bermain dan olah pikir, serta bermain dan adu ketangkasan. Sedangkan Menurut team pengembang Pendidikan Anak Usia Dini (2014: 2) jenis-jenis permainan tradisional dapat dikategorikan dalam tiga golongan yaitu: permainan untuk bermain rekreatif, permainan untuk bertanding, permainan bersifat edukatif

Pendapat tersebut diperkuat oleh penelitian Misbach (2006: 6) Permainan tradisional dapat dikategorikan dalam tiga golongan yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dikategorikan menjadi tiga menurut pola permainannya yaitu: bermain dan bernyanyi, atau dialog, bermain dan olah pikir, bermain dan adu ketangkasan.

Didalam permainan tradisional terinternalisasi banyak manfaat bagi pemainnya. Menurut Dharmamulya (2008:27) manfaat permainan tradisional adalah sebagai berikut: (1) melatih cakap berhitung; (2) melatih kecakapan berfikir; (3) tidak cengeng, melatih keberanian; (4) melatih bersikap jujur dan sportif.

Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian Misbach (2006:7) permainan tradisional memberikan pengaruh besar dalam perkembangan anak. Dalam permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti: (a) aspek motorik melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus; (b) aspek kognitif Mengembangkan imaginasi,

keaktivitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual; (c) aspek emosi katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri; (d) aspek bahasa pemahaman konsep-konsep nilai; (e) aspek sosial menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat; (f) aspek spiritual menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung; (g) aspek ekologis memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana; (h) aspek nilai-nilai atau moral menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional terinternalisasi banyak manfaat bagi pemainnya mulai dari aspek moral, agama, sosial, bahasa dan fisik motorik.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah hasil observasi di TK IT Harapan Bunda Semarang, hasil wawancara dengan guru, dan sumber tertulis berupa dokumen (buku-buku) yang masih ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode analisis data dari Miles dan Huberman dalam Sugiono (2012:337-345). Langkah-langkah dalam analisis data yaitu, data *collection* (Pengumpulan Data), data *reduction* (Seleksi data), data *display* (menyajikan data) dan *conclusion drawing/ verification* (Penarikan kesimpulan).

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dilapangan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni, menurut kepala sekolah

TK IT Harapan Bunda Semarang “penanaman nilai karakter merupakan hal yang sangat penting karena karakter adalah fondasi nantinya bagi kehidupan anak, bahkan menanamkan karakter pada anak dapat dimulai sejak anak berada dalam kandungan, agar tidak mudah terpengaruh oleh arus globalisasi atau perkembangan zaman yang negatif.

Untuk menanamkan sikap yang baik dan mengembangkan keterampilan dalam diri anak serta untuk mengantisipasi pengaruh buruk dari lingkungan, sekolah menanamkan nilai karakter kepada anak melalui berbagai cara yaitu melalui pembiasaan sehari-hari misal melatih anak untuk mandiri dan disiplin menaruh sepatu atau tas ditempat yang telah disediakan, melatih anak untuk memiliki rasa *sopan santun* kepada orang yang lebih tua dengan pembiasaan menundukkan badan ketika berjalan, melalui kurikulum yang terintegrasi dalam pembelajaran, serta melalui kegiatan-kegiatan intrakurikuler seperti menari, logika matematika, menggambar mewarnai, simple sains, bahasa inggis dan dokar bobo (permainan tradisional).

Kegiatan intrakurikuler disekolah menari berhubungan dengan keluwesan anak untuk mengkoordinasi gerakan tubuhnya sehingga menghasilkan gerakan yang indah sesuai dengan lagu dan irama. Kegiatan logika matematika berhubungan dengan kemampuan kognitif anak untuk membilang, mengklasifikasikan dan membandingkan. Kegiatan mewarnai dan menggambar berhubungan dengan imajinasi serta jiwa seni dan kreatifitaas yang dimiliki anak. Kegiatan Simple sains berhubungan dengan kegiatan yang membutuhkan percobaan sederhana, misal kegiatan pencampuran warna.

Kegiatan bahasa inggris berhubungan dengan kemampuan anak untuk berbahasa baik menirukan atau mengucapkan kosa kata yang telah didapat ketika dalam pembelajaran. Sedangkan kegiatan *dokar bobo* adalah macam-macam kegiatan permainan tradisional yang menyenangkan serta melibatkan kemampuan fisik motorik, bahasa dan sosial anak, permainan tradisional disekolah sendiri dilakukan dengan tujuan untuk melestarikan budaya jawa dan mengenalkan permainan tradsional kepada anak didik.

Kepala sekolah TK IT Harapan Bunda berpendapat bahwa ”kegiatan *dokar bobo* Permainan tradisional kucing tikus kucing tikus menjadi salah satu favorite kegiatan bermain anak dalam kegiatan intrakurikuler, karena dalam permainan tersebut melibatkan banyak pemain sehingga anak merasa senang, anak dapat berkejar-kejaran dan berinteraksi dengan lingkungannya. Ketika anak melakukan permainan tersebut secara tidak disadari dalam diri anak akan muncul nilai-nilai karakter seperti nilai sportif, jujur, percaya diri dan kreatif, karena anak berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

Sehubungan dengan adanya kegiatan intrakurikuler *dokar bobo* yang bermanfaat untuk menumbuhkan karakter pada anak, maka kegiatan *dokar bobo* di TK IT Harapan Bunda Semarang di jadwalkan rutin di setiap akhir pekan pada hari sabtu dan ketika waktu kosong, baik ketika waktu istirahat, ketika sudah tidak ada kegiatan belajar mengajar atau ketika mendekati waktu akhir usang. Permainan *dokar bobo* yang dimainkan setiap minggunya berbeda hal tersebut dilakukan agar anak tidak bosan, tentunya dengan waktu yang *fleksibel*.

Upaya untuk menumbuhkan karakter yang baik pada diri anak selain melalui kegiatan intrakurikuler diatas, sekolah biasanya melakukan kegiatan diluar pembelajaran seperti bakti sosial membantu korban bencana alam dan pada waktu bulan ramadhan, dengan tujuan kegiatan dilakukan untuk melatih rasa sosial dan peduli anak terhadap sesama. Dengan adanya kegiatan tersebut dampaknya sangat positif karena dapat membantu menanamkan nilai karakter pada anak sejak usia dini, kegiatan tersebut juga membantu bunda untuk mengisi kegiatan diwaktu kosong untuk mendampingi anak ketika kegiatan belajar mengajar sudah selesai.

Secara sumberdaya manusia dalam kegiatan intrakurikuler permainan tradisional kucing tikus tidak menemui hambatan karena di sekolah bunda yang menjadi penanggungjawab permainan tersebut memahami langkah-langkah kegiatan permainannya, tetapi untuk kegiatan intarakurikuler dalam permainan

tradisional yang lain peralatan masih terbatas hanya memiliki alat-alat permainan tradisional tertentu seperti egrang batok.

Berikut adalah cara permainan tradisional kucing tikus berdasarkan observasi dilapangan dalam tahap persiapan semua pemain berdoa sebelum permainan dimulai. Kemudian selanjutnya dalam tahap pelaksanaan semua pemain melakukan hompimpah, Lalu dua anak diakhir hompimpa melakukan pingsut untuk menjadi kucing dan tikus. Setelah selesai hompimpa atau mendapatkan pemain yang berperan menjadi tikus dan kucing semua pemain bergandeng tangan membuat kandang (lingkaran) kecuali kucing dan tikus.

Tikus menempatkan diri didalam kandang sedangkan kucing berada diluar, kemudian Pada saat hitungan ketiga aba-aba dimulai kucing mencari strategi untuk menangkap tikus dengan cara menerobos masuk kedalam kandang. Tikus berusaha menghindari mencari strategi agar tidak tertangkap oleh kucing dan pemain kandang berusaha menghalang-halangi jalan agar kucing tidak bisa masuk kedalam kandang untuk menangkap tikus. Sebaliknya pemain kandang membebaskan tikus untuk keluar masuk kandang, cara pemain kandang menjaga tikus dengan berjongkok jika kucing berusaha melewati bawah gandingan tangan dan berdiri jika kucing berusaha melompati gandingan tangan.

Permainan berakhir jika tikus sudah tertangkap dan boleh berganti pemain, biasanya pemain berjumlah 9 sampai dengan 20 orang anak. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki dan anak perempuan semakin banyak pemainnya maka akan semakin meriah. Dari hasil uraian wawancara diatas, peneliti menemukan nilai-nilai karakter yang terinternalisasi dalam permainan tradisional kucing tikus yaitu nilai jujur, nilai percaya diri, dan nilai kreatif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil temuan penelitian selama bulan mei sampai dengan bulan juni, melalui tabel dan uraian dibawah ini.

Tabel 4.2.

Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Kucing Tikus

No.	Teknik permainan kucing tikus	Nilai Karakter	Foto Kegiatan
1.	Berdo'a sebelum bermain	Religius	
2.	Penjelasan aturan main	Rasa ingin tahu	
3.	Anak berkumpul melakukan hompimpa untuk mendapatkan peran menjadi kandang	Jujur	
4.	Dua anak sisa hompimpa melakukan Pingsut, untuk menentukan peran sebagai kucing atau tikus	Jujur	
5.	Anak yang mendapat peran sebagai kandang, bergandeng tangan membuat lingkaran atau kandang	Tanggungjawab	

6.	Kucing dan tikus menempatkan diri sesuai peran (kucing diluar kandang dan tikus didalam kandang) sebelum aba-aba permainan dimulai	Tanggungjawab	
7.	Kucing mulai mengejar tikus saat aba-aba dimulai	Kerja keras	
8.	Penjagaan kandang	Peduli sosial	
9.	Pergantian tikus dan kucing setelah tikus tertangkap oleh kucing	Tanggungjawab	
10.	Hompimpa kembali permainan dimulai dari awal	Jujur	

11.	Berdo'a setelah bermain	Religius	
12.	Recalling pesan moral dari permainan kucing tikus	Cinta damai	

2. Pembahasan

Berdasarkan uraian penelitian diatas dalam permainan kucing tikus terintegrasi nilai-nilai karakter yaitu nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggungjawab, nilai kerja keras, nilai peduli sosial dan nilai cinta damai. Mengenai nilai-nilai karakter yang terintegraasi dalam permainan kucing tikus, perlu dipahami bahwa perkembangan karakter individu meliputi empat komponen yaitu kognitif, afektif, kemauan dan perilaku. Komponen kognitif meliputi pengetahuan mengenai yang baik dan buruk, dengan dasar rasional yang akan memproses secara kreatif sebagai bahan keputusan moral. Selanjutnya pengetahuan yang sudah tersimpan akan mempengaruhi nilai apa yang akan tertanam pada komponen afektif, untuk menghasilkan moral atau etika. Kedua komponen ini selanjutnya akan mempengaruhi komponen kemauan berupa komitmen untuk memunculkan perilaku baik baik dan buruk.

Dasar komitmen ini didasari pengetahuan untuk mengetahui nilai apa yang dipelajari berdasarkan pengetahuan yang telah tersimpan sebelumnya. Ketiga komponen tersebut mempengaruhi komponen terakhir yaitu, perilaku yang *overt* muncul ke permukaan. Perilaku *overt* memiliki dua aspek yaitu *aspek personal virtues* dan *sosial virtues*, yang termasuk *aspek personal virtues* adalah

keberanian, disiplin sedangkan *social virtues* adalah sopan santun, dapat dipercaya(jujur), memiliki perasaan iba pada orang lain (peduli sosial). Jika hal ini terus berlangsung secara terus menerus, maka akan terbentuk kebiasaan yang akan menjadi karakter yang menetap.

C. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam permainan tradisional kucing tikus terinternalisasi tujuh nilai karakter yaitu nilai religius, nilai rasa ingin tahu, nilai jujur, nilai tanggungjawab, nilai kerja keras, nilai peduli sosial dan nilai cinta damai.

2. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, saran yang dapat diberikan bagi orang tua yaitu agar mengajarkan permainan tradisional pada anak dan memberikan tauladan karakter yang baik. Saran bagi guru agar mengajarkan permainan tradisional disekolah dan memberikan pendidikan karakter kepada siswa saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran berlangsung. Saran bagi sekolah agar menyediakan fasilitas yang mendukung untuk melakukan permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, Sukirman dkk. 2005. *Permainan Tradisional*. Purwangan: KEPEL PRESS
- Dasrun Hidayat. 2013. *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. Fisip Untad VOL. 5 No 2
- Fadlillah, Muhamad dan Lilif. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Haerani Nur. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Universitas Negeri Makasar
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Nusa Media
- Lusiana. 2012. *Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini di Kota Pati*. Universitas Negeri Semarang
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Misbach, Ifa H. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Karakter Dan Identitas Bangsa*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Pica, Rae. 2012. *Permainan-permainan Pengembangan Karakter Anak-anak*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2013. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT RemajaRosdakarya
- Seriati, Ni Nyoman dkk. 2010. *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*.
- Sudrajat, dkk. 2015. *Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di PAUD Among Siwi Panggunharjo Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim pengembang PAUD. 2014. *Permainan Tradisional*. Semarang: Kemendiknas.
- Wibowo, Agus. 2013. *Manajemen Pendidikan Berkarakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zubaedi. 2011. *Design Pendidikan Karakter*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.