

**NILAI-NILAI EDUKATIF DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

**Nurfajrin Islamiyah KM
10533 7696 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASRA INDONESIA
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Nurfajrin Islamiyah KM

Stambuk : 10533 7696 14

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, September 2018

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr.Sitti Aida Azis, M. Pd.

Dr. Amal Akbar, M. Pd

Diketahui:

**Dekan FKIP
Unismuh Makassar**

**Ketua Jurusan Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia**

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM.860 939

Dr. Munirah, M. Pd.
NBM. 951576



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Nurfajrin Islamiyah KM

Stambuk : 10533 7696 14

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diajukan.

Makassar, September 2018

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sitti. Aida Azis, M. Pd.

Dr. Amal Akbar, M. Pd

Diketahui:

**Dekan FKIP
Unismuh Makassar**

**Ketua Jurusan Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia**

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM.860 939

Dr. Munirah, M. Pd.
NBM. 951576



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERNYATAAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Nurfajrin Islamiyah KM

Stambuk : 10533 7696 14

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota
Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa kripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2018

Yang membuat pernyataan

Nurfajrin Islamiyah KM

NIM: 10533 7696 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurfajrin Islamiyah KM
Stambuk : 10533 7696 14
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (Tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat dalam penyusunan skripsi saya).
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir (1), (2), dan (3) maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2018

Yang membuat perjanjian

Nurfajrin Islamiyah KM

NIM: 10533 7696 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp :0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.Fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nurfajrin Islamiyah KM
 Stambuk : 10533769614
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Pembimbing : 1. Drs. Sitti Aida Azis, M.Pd.
 2. Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd

Judul Skripsi : Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota Makassar

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, 03 Februari 2018

Ketua Prodi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Munirah, M.Pd.

NBM. 951 576



| Terakreditasi Institusi B



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.Fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Nurfajrin Islamiyah KM**
 Stambuk : **10533769614**
 Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**
 Pembimbing : **1. Drs. Sitti Aida Azis, M.Pd.**
2. Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd
 Judul Skripsi : **Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota Makassar**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, 03 Februari 2018

Ketua Prodi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Munirah, M.Pd.
NBM. 951 576



| Terakreditasi Institusi B

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

“Mati syahid atau hidup mulia

**sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi
sesama**

bersyukur, bersabar, ikhlas ”

PERSEMBAHAN

**Karya Ilmiah ini kupersembahkan Sebagai bagian dari
ibadahku kepada Allah SWT karena kepada-Nyalah kami
menyembah dan kepada-Nyalah kami memohon
pertolongan.**

**Sekaligus sebagai ungkapan terima kasih ku kepada
bapak dan ibuku yang selalu memberikan motivasi dan doa
dalam hidup ku**

**Saudara ku, Adik-adikku yang telah menjadi penyemangat
dalam hidup ku.**

**Serta sahabat dan teman yang memberikan support
kepadaku.**

ABSTRAK

Nurfajrin Islamiyah KM. 2018. Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota Makassar. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sitti aida Azis dan pembimbing II Amal Akbar. Masalah utama dalam permainan ini adalah bagaimana bentuk nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional kota Makassar berdasarkan: *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan problem solving, *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai social. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian adalah: ketangkasan, kesehatan mental, keterampilan, problem solving, perdamaian, dan nilai sosial yang terdapat dalam permainan dende dan lumpak gatta dengan sumber data pantauan saat anak-anak bermain. Lokasi dalam penelitian ini adalah sekitar wilayah kecamatan Manggala kota Makassar. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian deskriptif-kualitatif yang dilakukan pada nilai edukatif dalam permainan tradisional dende dan lumpak gatta kota Makassar menunjukkan bahwa pada *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental hasil analisisnya yaitu permainan dende membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, dan pelatihan konsentrasi. Adapun nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental permainan lumpak gatta yaitu usaha para pemain dalam menyelesaikan permainan hingga akhir dengan sebaik mungkin dan pemain memperkirakan antara tinggi tali dan lompatan yang akan dilakukan, *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving* permainan dende hasil analisisnya yaitu gambar pola lapangan dan batu gacuk dari keramik adapun nilai *problem solving* yaitu pemain atau anak belajar memecahkan masalah. Nilai keterampilan dan *problem solving* permainan lumpa gatta hasil analisisnya yaitu makin terampilny aanak-anak atau pemain dalam melompat dan berlari dari biasanya adapun nilai *problem solving* yaitu ketika anak belajar untuk lebih tenang, berfikir cepat dan bias mengendalikan diri, dan *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai social permainan dende hasil analisisnya yaitu dari segi nilai perdamaian terlihat tertibnya pemain saat menunggu giliran bermain dan dari segi social yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati. Permainan lumpa gatta nilai perdamaian dan nilai sosialnya yaitu tercermin pada saat pemain bermain, maka pemain yang lain dengan tenang menunggu giliran untuk bermain tanpa berbuat rusuh.

Kata kunci: Nilai Edukatif, Permainan Dende dan Permainan Lumpak Gatta

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Penelitian yang Relevan	6
2. Konsep Nilai Pendidikan.....	7
3. Nilai Pendidikan.....	12

4. Permainan Tradisional	15
5. Dende	20
6. Lumpak Gatta.....	23
7. Kajian Folklor	25
B. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	34
B. Definisi Fokus	34
C. Data dan Sumber Data	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum	41
B. Hasil Analisis Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional	43
C. Pembahasan	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan oleh generasi ke generasi secara berkelanjutan, akan tetapi seiring perkembangan zaman permainan yang dimainkan anak-anak sebagian besar telah banyak berubah. Alat permainan yang ada saat ini tidak hanya sebatas pada alat permainan tradisional seperti congklak, kelereng, dan bekel. Hal tersebut dapat dilihat dari kenyataan yang ada, bahwa permainan yang berlabel tradisional yang dulu pernah sering dimainkan, kini beralih pada permainan modern yang kebanyakan berbasis teknologi seperti game online, dan playstation. Dalam permainan modern tersebut, anak berhadapan dengan benda mati, jadi tidak ada interaksi yang kreatif.

Permainan modern cenderung bersifat individualis sehingga menghambat anak mengembangkan keterampilan sosialnya, juga ada sejumlah efek negatif yang ditimbulkan dari permainan modern. Paling tidak, efek tersebut muncul pada kondisi kesehatan dan psikologis anak yang gemar bermain permainan modern itu. Dari sisi kesehatan, mereka yang kerap memainkan permainan secara online cenderung akan mengalami cedera pada tulang belakang, terutama pada mereka yang selama berjam-jam berada di depan layar televisi dan memainkan stik yang ada ditangannya. Tangan yang kerap memegang stik dalam kurun waktu yang cukup lama juga dapat membahayakan karena kondisi tersebut memicu *syndrom* vibrasi lengan, efeknya tangan akan senantiasa bergetar. Sedangkan dari sisi

psikologis, efek permainan modern memberikan dampak negatif saat berinteraksi dengan masyarakat. Pada permainan modern, kemenangan dalam tujuan utama. Bila seorang pemain belum memperoleh kemenangan, dia belum merasa senang sehingga esensi permainan yang seharusnya untuk kesenangan dan menyenangkan menjadi pudar. Imbasnya para pemain permainan modern akan melakukan apa saja untuk memenangkan tantangan yang ada. Bahkan jika ada kecurangan yang bisa dilakukan, akan diterapkan demi mengincar kemenangan yang berdampak pada kesenangan saja (Mulyani, 2013: 18). Sementara disadari atau tidak permainan tradisional yang dalam perkembangannya memiliki berbagai macam ragam permainan mampu membentuk karakter positif pada pemainnya ketika dimainkan. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional salah satunya adalah nilai edukatif. Melalui permainan tradisional, karakter seorang anak akan terbentuk secara alami. Permainan tradisional banyak menyumbang karakter-karakter dan kearifan lokal yang menjadi pandangan hidup suku bangsa di mana karakter-karakter tersebut saat ini mulai luntur sedikit demi sedikit. Secara garis besar, nilai-nilai kearifan lokal itu meliputi nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan, cinta persaudaraan dan perdamaian (Dharmamulya, 2005: 29).

Permainan tradisional yang kini mulai jarang dimainkan namun sangat dibutuhkan anak-anak dan memiliki nilai-nilai yang menjunjung tinggi kreativitas dan sportifitas adalah “Dende dan lumpak gatta”. Permainan tradisional yang berasal dari kota Makassar.

Peneliti tertarik untuk meneliti nilai edukatif dalam permainan tradisional tersebut karna masalah yang diangkat tersebut menarik untuk diteliti. Dan sampai saat ini masih banyak anak-anak yang masih senang dengan permainan ini. Terbukti ketika saya memancing mereka yang sedang asyik dengan telepon genggamnya masing-masing, mereka sangat merespon dan ingin ikut bermain dengan kami. Mereka hanya perlu sedikit pencerahan bahwa ada banyak nilai-nilai yang bermanfaat yang terkandung dalam permainan tradisional. Permainan tradisional yang banyak mengandung nilai-nilai tersebut adalah “dende dan lumpak gatta”. Melihat dari analisis permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul “**Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Kota Makassar**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah “Bagaimana bentuk nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional kota Makassar?”. Bentuk nilai-nilai edukatif tersebut akan dianalisis berdasarkan: (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving*, (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai edukatif dalam permainan kota Makassar berdasarkan: (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai

ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving* , (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya khususnya dalam permainan tradisional kota Makassar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti
Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang dan melestarikan permainan tradisional yang semakin lama semakin memudar.
- b. Bagi Universitas Muhammadiyah Makassar
Penelitian ini dapat dijadikan koleksi perpustakaan dan sumber referensi bagi penelitian sejenis.
- c. Bagi masyarakat umum

Penelitian ini dapat dijadikan motivasi untuk melestarikan kembali permainan tradisional yang ada di kota Makassar yang kini perlahan memudar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Penelitian yang Relevan

Jurnal penelitian Lusiana (2012), berjudul “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Anak Usia Dini di Kota Pati”. Berdasarkan penelitian tersebut dijelaskan bahwa menunjukkan perubahan yang signifikan, yaitu adanya perbedaan karakter kejujuran saat pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional Jawa dalam penelitian ini efektif digunakan untuk membangun karakter kejujuran pada anak usia dini. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui perbedaan pemahaman karakter kejujuran antara siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah menggunakan permainan tradisional Jawa.

Penelitian Ulfatun (2014), berjudul “Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK ABA Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta”. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan hasil yang signifikan diantaranya adalah anak sudah dapat bersikap kooperatif terhadap teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan, menunjukkan rasa simpati, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri, menghargai keunggulan orang lain. Hasil permainan tradisional ditunjukkan peserta didik melalui sikap dan perilaku bahwa sebagian besar peserta didik sudah konsisten

menunjukkan sikap yang dikemukakan oleh guru. Tujuan penelitian tersebut adalah mengetahui pelaksanaan permainan tradisional dan hasil pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak di TK ABA Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa kedua jurnal dan skripsi tersebut menunjukkan bahwa terdapat nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional diantaranya adalah nilai kejujuran dan meningkatkan kecerdasan emosi anak. Kedua nilai tersebut sangat bermanfaat dalam pembentukan karakter anak sehingga anak dapat menjadi pribadi yang unggul bukan hanya dari segi kecerdasan otak anak tetapi anak memiliki kecerdasan emosional.

2. Konsep Nilai Pendidikan

a. Pengertian Nilai

Nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak, ideal, nilai bukan benda konkrit, bukan fakta, tidak hanya persoalan benar dan salah yang menuntut pembuktian empirik, melainkan sosial penghayatan yang dikehendaki, disenangi, dan tidak disenangi. (Purwadaminta, 1999:677).

Adapun pengertian nilai menurut pendapat beberapa para ahli antara lain:

- 1) Menurut Milton Rekeach dan James Bank, nilai adalah suatu tipe kepercayaan yang berada dalam ruang lingkup system kepercayaan dalam mana seseorang bertindak atau menghindari suatu tindakan, atau memiliki dan dipercayai (Kartawisastra, 1980: 1).
- 2) Menurut Luis D. Kattsos yang dikutip Syamsul Maarif (Maarif,

2007: 114) mengartikan nilai sebagai berikut: *Pertama*, nilai merupakan kualitas empiris yang tidak dapat didefinisikan, tetapi kita dapat mengalami dan memahami cara langsung kualitas yang terdapat dalam objek itu. Dengan demikian nilai tidak semata-mata subjektif, melainkan ada tolok ukur yang pasti terletak pada esensi objek itu. *Kedua*, nilai sebagai objek dari suatu kepentingan, yakni suatu objek yang berada dalam kenyataan maupun pikiran. *Ketiga*, nilai sebagai hasil dari pemberian nilai, nilai itu diciptakan oleh situasi kehidupan.

- 3) Menurut Thoha (1996) nilai merupakan sifat yang melekat pada sesuatu (Sistem kepercayaan) yang telah berhubungan dengan subjek yang memberi arti (manusia yang meyakini). Jadi nilai adalah sesuatu yang bermanfaat dan berguna bagi manusia sebagai acuan tingkah laku.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan esensi yang melekat pada sesuatu yang sangat berarti bagi kehidupan manusia. Esensi belum berarti sebelum dibutuhkan oleh manusia, tetapi tidak berarti adanya esensi karena adanya manusia yang membutuhkan. Hanya saja kebermaknaan esensi tersebut semakin meningkat sesuai dengan peningkatan daya tangkap pemaknaan manusia itu sendiri. Jadi nilai adalah sesuatu yang dipentingkan manusia sebagai subyek menyangkut segala sesuatu baik atau yang buruk sebagai abstraksi,

pandangan, atau maksud dari berbagai pengalaman dengan seleksi perilaku yang ketat.

b. Pengertian Pendidikan

Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2002:263) diartikan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pengajaran dan pelatihan ini merupakan dua kata tetapi memiliki kepaduan makna dalam ejawantahnya yang terus berlanjut. Bukan pengajaran saja atau hanya pelatihan aksidental.

Istilah pendidikan mempunyai bentuk kata yang hampir sama dengan dua istilah dari Yunani yaitu *paedagogie* dan *paedagogiek*. *Paedagogie* artinya pendidikan, sedangkan *paedagogiek* berarti ilmu pendidikan (Purwanto, 2007: 11). Istilah *paedagogie* sendiri berasal dari istilah untuk orang-orang yang mengawasi dan menjaga anak-anak yang pergi dan pulang sekolah, *paedagogos*. *Paedos* berarti anak, dan *agoge* berarti saya membimbing atau memimpin. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.

Pemberian definisi pada pendidikan sebenarnya tidak terlepas dari latar belakang orang yang membahasnya. Darmaningtyas (dalam Naim dan Sauqi, 2008:29-30) misalnya, seorang kritikus dunia pendidikan,

mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Titik tekan dari definisi ini terletak pada ‘usaha sadar dan sistematis’. Dengan demikian, tidak semua usaha memberikan bekal pengetahuan kepada anak didik dapat disebut pendidikan jika tidak memenuhi kriteria yang dilakukan secara sadar dan sistematis.

Sementara itu seorang ahli antropologi Indonesia, Koentjaraningrat (dalam Naim dan Sauqi, 2008:30) mengartikan pendidikan sebagai usaha untuk mengalihkan adat istiadat dan seluruh kebudayaan dari generasi lama ke generasi baru. Seorang pakar filsafat Indonesia, Drijakara memberikan definisi pendidikan sebagai suatu perbuatan fundamental dalam bentuk komunikasi antarpribadi, dan dalam komunikasi tersebut terjadi proses pemanusiaan manusia muda, dalam arti terjadi proses *hominisasi* (proses menjadikan seseorang sebagai manusia) dan *humanisasi* (proses pengembangan kemanusiaan manusia).

Dengan demikian, pendidikan harus membantu orang agar tahu dan mau bertindak sebagai manusia. Ki Hajar Dewantara selaku Bapak pendidikan Indonesia pun merumuskan hakikat pendidikan sebagai usaha orangtua bagi anak-anaknya dengan maksud untuk menyokong kemajuan hidupnya, dalam arti memperbaiki tumbuhnya kekuatan ruhani dan jasmani yang ada pada anak-anak. Dari banyak rujukan di atas peneliti memahami bahwa kata pendidikan merupakan bentuk kata kerja abstrak yang mengandung makna kata kerja. Jadi pengertian pendidikan menurut

peneliti sendiri adalah suatu proses transfer pengalaman dan kehendak akan kebaikan, dalam arti luas, yang pernah didapat orang dewasa kepada generasi selanjutnya demi suatu kebaikan yang berkelanjutan secara *hominisasi* dan *humanisasi*.

Pendidikan adalah suatu syarat dalam hidup untuk mencapai kehidupan yang lebih baik dari waktu ke waktu dan dari suatu generasi untuk generasi selanjutnya. Seperti yang telah diterangkan di atas, pendidikan berdasarkan pengertiannya memiliki tujuan untuk menjadikan seorang manusia menjadi lebih baik. Purwanto (2007: 19) mengatakan bahwa tujuan umum dari pendidikan adalah membawa anak kepadakedewasaannya, yang berarti bahwa ia harus dapat menentukan diri sendiri dan bertanggung jawab sendiri.

Tujuan pendidikan berhubungan erat dengan tujuan dan pandangan hidup si pendidik sendiri. Dengan demikian, pendidik memberikan pengajaran sesuai dengan apa yang ada dan diyakini pendidik melalui cara yang dikuasainya (Purwanto, 2007: 19). Orang tua yang memberikan pendidikan kepada anaknya akan mengajari segala hal yang dikira baik juga benar berdasarkan pendidikan dan pengalaman yang telah dialaminya. Seorang guru akan mengajarkan sesuatu perkara pada anak didiknya sesuai apa yang telah didapatkannya di bangku sekolah menurut pemahamannya yang muncul sampai disaat mendidik.

c. Pengertian Nilai Pendidikan

Berangkat dari pengertian apa itu nilai dan pendidikan, peneliti memahami bahwa nilai pendidikan merupakan pemahaman menghargakan sesuatu hal yang dapat dijadikan acuan sebagai pegangan setiap insan untuk bekal hidup secara manusiawi. Nilai pendidikan dalam sebuah permainan berarti suatu ajaran bernilai luhur yang mendukung tujuan pendidikan yang digambarkan dalam unsur-unsur sebuah permainan.

3. Nilai Pendidikan

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, perilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, belum memasukkan kata karakter yang ada adalah kata ‘watak’ yang diartikan sebagai sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku, budi pekerti, dan tabiat. Sebagian menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya mengubah atau membentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang.

Menurut Ekowarni (2010), pada tatanan mikro, karakter yang diartikan; (a) kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain, maupun situasi tertentu; atau (b) watak, akhlak, ciri psikologis. Ciri-ciri psikologis yang dimiliki individu pada lingkup pribadi, secara evolutif akan berkembang menjadi ciri

kelompok dan lebih luas lagi menjadi ciri social. Ciri psikologis individu akan memberi warna dan corak identitas kelompok pada tatanan makro akan menjadi ciri psikologis atau karakter suatu bangsa. Pembentukan karakter suatu bangsa berproses secara dinamis sebagai suatu fenomena sosio-ekologi. Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa karakter merupakan jati diri kepribadian, dan watak yang melekat pada diri seseorang.

Dalam tulisan bertajuk *Urgensi Pendidikan Karakter*, Prof. Sutanto, Ph.D. menjelaskan bahwa “karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bias membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap keputusan yang ia buat.

Lickona (2013) mengemukakan bahwa karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan

Pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan, sehingga peserta didik memiliki kesadaran, dan pemahaman yang tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon sesuatu secara bermoral, yang

diwujudkan dalam tindakan nyata melalui perilaku baik, jujur, bertanggung jawab, hormat terhadap orang lain, dan nilai-nilai karakter mulia lainnya. Dalam konteks pemikiran islam, karakter berkaitan dengan iman dan ikhlas. Hal in sejalan dengan ungkapan Aristoteles, bahwa karakter erat kaitannya dengan “*habit*” atau kebiasaan yang terus-menerus yang dipraktikkan dan diamalkan.

Wynne (dalam Mulyasa 2011) mengemukakan bahwa karakter berasal dari Bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai) dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku tidak jujur, curang, kejam dan rakus dikatakan sebagai orang memiliki karakter jelek, sedangkan yang berperilaku baik, jujur, dan suka menolong dikatakan sebagai orang yang memiliki karakter baik/mulia.

Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat (folk games) dapat dibagi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (game). Perbedaan permainan bermain dan permainan bertanding adalah bahwa yang pertama lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan yang kedua bersifat kurang mempunyai sifat itu. Namun yang kedua hampir selalu mempunyai lima sifat khusus, seperti: (1) terorganisasi, (2) perlombaan, (3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, (5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya. Roberts, Arth, dan Bush (dalam Danandjaja 1994)

Selanjutnya permainan bertanding dapat pula dibagi ke dalam permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skill*), permainan bertanding yang bersifat siasat (*game of strategy*), dan permainan bertanding yang bersifat untung-untungan (*game of change*) Roberth dan Sutton Smith (dalam Danandjaja 1994). Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik atau *game of physical skill*, adalah jenis permainan yang lebih menggunakan fisik serta mengandung nilai kesetiakawanan dan kekompakan.

Permainan bertanding yang bersifat siasat atau *game of strategy* adalah permainan yang lebih mengutamakan kecerdasan, fikiran dan akal. Permainan jenis ini mengandung nilai gotong royong.

Permainan bertanding yang bersifat untung-untungan atau *game of change* adalah permainan yang lebih membutuhkan kepercayaan diri dan rasa semangat yang tinggi serta tidak mudah putus asa. Permainan jenis ini mengandung nilai perdamaian dan tenggang rasa.

4. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Fajarwati, 2008: 2).

Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Pellegrini (1991: 241) dalam Naville Bennet (1998: 5-6) bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut; (1) permainan sebagai kecenderungan, (2) permainan sebagai konteks, dan (3) permainan sebagai perilaku yang dapat diamati.

Permainan tidak lepas dari pada adanya kegiatan bermain anak, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas, yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, bermain dilakukan secara suka rela oleh anak tanpa ada pemaksaan atau tekanan dari luar. Secara garis besar dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu aktif dan pasif.

Menurut Mulyadi (2004: 30) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain:

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- d. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Dharmamulya, 2008:19). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Dalam hal ini, permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dia ketahui sampai pada yang dia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain yang sesuai dengan taraf kemampuannya. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan

kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Setiawan, 2008: 22).

a. Macam-macam Permainan Tradisional

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir diseluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional sejak kecil. Permainan tradisional perlu di kembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa contoh permainan tradisional adalah : Congklak, Bola bekel, Bola kasti, Petak umpet, dan Kelereng.

Adapun pembahasan permainan tradisional yang diangkat dalam penelitian ini adalah dende. Salah satu permainan tradisional yang berasal dari kota Makassar. Cara bermainnya tidak begitu sulit. Cukup menggunakan media batu yang ketika diletakkan diatas tangan,tidak akan jatuh. Permainan ini juga menggunakan media batu merah atau kapur untuk menggambar pola permainan yang akan dilewati para pemain dengan menggunakan satu kaki. Para pemain harus melompat dengan satu kaki dengan syarat pemain tidak boleh menjatuhkan batu yang berada diatas tangannya dan pemain juga tidak boleh menginjak garis permainan sampai selesai. Jika pemain menjatuhkan batu atau menginjak garis yang menjadi pola permainan sebelum pemain menyelesaikan hingga selesai, maka pemain dianggap gagal dan kalah.

b. Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran

Permainan dapat digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena dalam kegiatan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara satu dengan yang lain. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Mulyadi, 2004: 29).

Dalam penggunaan permainan tradisional sebagai media belajar dapat memberikan kenyamanan dan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam belajarnya, permainan tersebut lebih diarahkan pada pemahaman konsep dan pemaknaan dibalik permainan tersebut terhadap pelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam mencapai prestasi.

Oleh sebab itu, guru diupayakan untuk memanfaatkan semua alat (permainan) dalam proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar dapat tercapai dengan baik. Guru hendaknya menampilkan rangsangan yang dapat diproses oleh indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk

menerima pelajaran (informasi) semakin besar kemungkinan pengetahuan yang dimengerti dan dipahami (Arsyad , 2007:9). Dalam bermain juga terjadi proses belajar. persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan yang mengarah pada perubahan tingkah laku, sikap dan pengalaman. Akan tetapi keduanya terdapat perbedaan. Bermain merupakan kegiatan yang khusus bagi anak-anak meskipun orang dewasa juga melakukannya (Garnida, 2001:70)

5. Dende

a. Pengertian Dende

Permainan dende adalah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Dende dapat kita jumpai di berbagai wilayah di Indonesia, seperti di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Dende memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah. Khusus di Makassar permainan ini disebut dende, dan pada umumnya permainan ini banyak dimainkan oleh kaum perempuan. Di beberapa tempat disebut pula dengan nama permainan taplak, terbagi atas taplak meja dan taplak gunung. Ada dugaan bahwa permainan ini berasal dari “Zondag-Mandag” berlatar belakang tentang cerita perebutan sawah yang berasal dari negeri kincir angin yaitu Belanda, versi mereka zondag mandag pun diartikan sebagai Sunday Monday, yang telah menyebar ke Nusantara pada zaman kolonial Belanda.

Namun ada seorang sejarawan yang mendeskripsikan bahwa permainan dende bukanlah berasal dari Belanda, menurut Dr. Smupuck Hur Gronje, permainan dende adalah sebuah permainan yang berasal dari Hindustan yang kemudian diperkenalkan di Indonesia. Itulah yang menyebabkan dende terkenal di kalangan masyarakat Indonesia, meskipun setiap provinsi nya memberikan nama yang berbeda-beda. Ada 2 macam dende yang terkenal di Makassar. Yaitu dende bulan dan dende kotak-kotak.

Permainan dende ini sangat digemari oleh para anak-anak. Pemainnya berjumlah dua sampai lima orang. Permainan ini memberikan nilai edukasi dalam hal membangun “rumah”-nya. Atau bisa diartikan sebagai perjuangan seseorang dalam meraih wilayah kekuasaannya. Wilayah yang diperebutkan diraih bukan dengan cara saling menyerang saat di arena permainan, melainkan ada aturan mainnya sendiri. Dan aturan tersebut merupakan kesepakatan masing-masing pemain untuk mendapatkan tempat berpijak.

Sistem permainannya juga sederhana, pada awalnya para pemain menggambar petak-petak dende atau rumah dende di atas tanah. Kemudian para pemain diwajibkan memiliki “batu bulat”. Adapun batu yang dimaksud adalah pecahan genting ataupun keramik yang bentuknya lepes ataupun bisa dari batu tipis yang permukaannya melebar, kenapa harus melebar? batu yang melebar sangat berguna agar ia tidak mudah lari keluar dari garis petak yang digambarkan saat dilempar, jika batunya bulat maka ia akan sangat mudah menggelinding ke luar garis yang telah ditentukan.

Kemudian saat ingin memulai bermain, batu dende dilempar terlebih dahulu ke dalam petak yang telah digambarkan, apabila batu dende yang dilempar melewati garis ketentuan maka pemainnya yang melempar dianggap kalah satu sekali dan harus diganti dengan pemain yang satu lagi, dan apabila batu dende nya tepat berada di dalam petak yang digambarkan maka ketentuan selanjutnya si pemain boleh melanjutkan permainannya, dan petak yang berisi batu dende tersebut tidak boleh diinjak melainkan harus dilompati satu langkah dan begitu seterusnya. Pemain yang kesempatannya lebih banyak bermain dan tidak salah dalam melemparkan batu dende, itu berarti ia telah memiliki banyak arena yang telah dimenangkan, dan ia layak dijadikan pemenang. Permainan ini sangat seru dan menyenangkan, karena kita dilatih untuk belajar melempar dengan tepat sasaran, jika batu dende nya melewati garis tidak tepat di kotaknya maka ia tidak akan bisa menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

b. Manfaat Permainan Dende

1. Meningkatkan kemampuan fisik setiap pemainnya, melalui lompat melompat yang dilakukan, jadi dapat melancarkan peredaran darah. Melatih keseimbangan badan, karena dende hanya dimainkan oleh satu kaki
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi seseorang dengan orang lain serta memberikan nilai kebersamaan pada saat permainan dilaksanakan.

3. Memiliki kemampuan untuk berusaha menaati peraturan yang telah menjadi kesepakatan antar para pemainnya.
4. Menyongsong kecerdasan logika pada pemainnya, karena dalam permainan ini seseorang juga diajarkan berlatih berhitung dan tahap-tahap yang harus dilewatinya.
5. Menjadi lebih kreatif, karena jenis permainan tradisional pada umumnya dibuat langsung oleh para pemainnya langsung, menggunakan barang-barang yang ada di sekitar lingkungannya, kemudian diolah menjadi suatu permainan yang menyenangkan. Hal ini lah yang membuat mereka menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan permainan.

6. Lumpak gatta (lompat tali)

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 80-an, menjadi favorit saat “keluar main” di sekolah dan setelah mandi sore di rumah. Sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat di sekitar kita. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikat tali pada tiang atau apa pun yang memungkinkan lalu melompatinya. Jika bermain secara berkelompok biasanya melibatkan minimal tiga anak, dua anak akan memegang ujung tali; satu dibagian kiri, satu lagi dibagian kanan,

sementara anak yang lainnya mendapat giliran untuk melompati tali. Tali direntangkan dengan ketinggian bergradasi, dari paling rendah hingga paling tinggi. Yang pandai melompat tinggi, dialah yang keluar sebagai pemenang. Sementara yang kalah akan berganti posisi menjadi pemegang tali. Permainan secara soliter bisa juga dengan cara skipping, yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala sampai kaki sambil melompatinya.

Sebenarnya permainan lompat tali karet sudah bisa dimainkan semenjak anak usia TK (sekitar 4 – 5 tahun) karena motorik kasar mereka telah siap, apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya melompat. Tapi umumnya permainan ini memang baru populer di usia sekolah (sekitar 6 tahun). Jenis permainan lompat tali terbagi menjadi dua : Lompat kaki yang bersifat santai dan yang bersifat sport / olahraga. Lompat tali yang santai biasanya dimainkan oleh anak perempuan sedangkan yang sport / olahraga dimainkan oleh anak laki – laki. Dengan kata lain, permainan lompat tali tersebut bisa dimainkan oleh laki – laki maupun perempuan tanpa memandang gender.

Cara Bermain:

- Para pemain melakukan hompipah atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.
- Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.

- Kedua pemain yang menjadi pemegang tali perentang tali karet dan pemain harus melompatinya satu persatu. ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, paha, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika ada pemain yang menyentuh tali karet ketika melompat, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali.
- Posisi tali karet dinaikan ke dada, lalu dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat ke atas dengan kaki berjinjit. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain boleh menyentuh tali karet ketika melompat, asalkan pemain dapat melewati tali dan tidak terjerat. Pemain juga diperbolehkan menggunakan berbagai gerakan untuk mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu.
- Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan posisi pemegang tali. Jika semua tahap ketinggian telah berhasil diselesaikan oleh para pemain, tali karet kembali diturunkan dan permainan dimulai dari awal. Begitu seterusnya hingga para pemain memutuskan untuk mengakhiri permainan ini.

7. Kajian Folklor

a. Pengertian Folklor

Folklor merupakan sebagian kecil dari kebudayaan secara etimologi. Kata folklor berasal dari bahasa Inggris folklor, yaitu dari akar

folk dan lore. Menurut Alan Dundes (dalam Danandjaja, 1986 : 1) bahwa folk adalah sebagai berikut : Folk adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal sosial fisik dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya.

Ciri-ciri pengenal itu antara lain dapat berwujud warna kulit yang sama, bentuk rambut yang sama, taraf pendidikan yang sama, mata pencaharian yang sama, bahasa yang sama, dan agama yang sama. Namun yang penting lagi adalah bahwa mereka telah memiliki suatu tradisi yakni kebudayaan yang telah mereka warisi turun-tumurun sedikitnya dua generasi yang dapat mereka akui sebagai milik bersama. Disamping itu yang penting adalah bahwa mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri. Lore adalah tradisi folk yaitu sebagian kebudayaannya yang diwariskan secara turun menurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat/ alat pembantu penguat. Definisi folklor secara keseluruhan adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-menurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu penguat.

Menurut Danandjaja (1986: 3-4) agar dapat membedakan folklor dari kebudayaan lainnya, kita harus mengetahui dahulu ciri-ciri pengenal utama folklore, pada umumnya ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan yaitu disebarakan melalui tutur kata dari mulut kemulut.
- b. Folklor bersifat tradisional yaitu disebarakan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar.
- c. Folklor ada (exist) dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda. Walaupun demikian perbedaannya terletak pada bagian luarnya saja, sedangkan bentuk dasarnya dapat tetap bertahan.
- d. Folklor bersifat anonim yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui oleh orang lain.
- e. Folklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola.
- f. Folklor mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama suatu kolektif.
- g. Folklor bersifat pralosis yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.
- g. Folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu.
- h. Folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu sehingga sering kali kelihatannya kasar dan spontan.

Jan Harold Burnvand (dalam Danandjaja,1996: 21) menggolongkan folklor ke dalam tiga kelompok besar antara lain (1) folklor lisan (*verbal folklore*), (2) folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*) dan (3) folklor bukan lisan (*non verbal folklore*)

b. Folklor dan Permainan Tradisional Anak

Foklor dan Permainan Tradisioanl Anak Foklor adalah bagian dari kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia

pada khususnya, yang disebarakan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat/mnemonic devices (Danandjaya, 1986). Foklor dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan tradisional. Beberapa hasil penelitian di beberapa negara yang mencoba untuk meneliti permainan tradisional mengacu pada penelitian indigenous di negaranya dan mencoba untuk menggali dan mengidentifikasinya. Krasilnikov (2006) melakukan penelitian tentang permainan tradisional pada populasi Siberia, Burnett & Hollander (2004) melakukan proyek riset untuk menggali permainan tradisional di Afrika Selatan, dan Ofele (2000) melakukan penelitian dan pengkajian tentang permainan tradisional dan mengaitkannya dengan pembelajaran di Argentina. Penelitian tentang permainan tradisional di Indonesia yang terpublikasikan masih terbatas. Peneliti telah melakukan serangkaian penelitian dan kajian terhadap permainan tradisional di Indonesia secara berkelanjutan, yaitu mengidentifikasi permainan tradisional (Iswinarti, 2005), menganalisisnya dalam tinjauan perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan kepribadian (Simposium Nasional Psikologi Indonesia, 2005), menyusun Pedoman Permainan Anak Tradisional (2007), dan menyusun model permainan anak tradisional untuk meningkatkan kompetensi sosial anak usia sekolah dasar (2008). Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan

tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti hopscotch (engklek), permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya. Namun sebetulnya beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi. Selanjutnya Bishop & Curtis (2005) mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Adapun permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aturan dan melibatkan lebih dari satu orang. Seperti bentuk permainan yang lain, permainan tradisional juga mempunyai fungsi psikologis yang penting bagi perkembangan anak. Pada semua usia, permainan atau bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan perasaan positif bagi anak (Hurlock, 1993; Ashford, dkk., 2001). Beberapa ahli menemukan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Menurut Lieberman & Slade (1997) bermain mempunyai fungsi kognitif, sosial, dan emosional yang penting. Erikson (dalam Lieberman & Sale, 1997) mengatakan bahwa bermain dapat mengurangi kecemasan. Bermain dapat menjadi tanda bagi penyesuaian diri anak (Hurlock, 1993). Bermain dapat

mengurangi frustrasi, ketegangan, konflik, dan kecemasan; juga dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi, dan ketrampilan sosial (Ashford, dkk., 2001). Menurut Tedjasaputra (2001) bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, kwetajaman pengindraan, dan mengasah ketrampilan. Selanjutnya dikatakan bahwa guru dan orang tua dapat menggunakan media bermain dalam memberikan pendidikan kepada anak. Permainan tradisional yang hampir punah ini perlu disosialisasikan kembali kepada anak-anak. Sekolah bisa menjadi tempat yang sesuai untuk mensosialisasikan permainan ini. Lichman (2005) menulis bahwa di beberapa negara di timur tengah dan permainan tradisional diajarkan di sekolah bahkan di Kanada permainan Hopscoth (engklek) masuk dalam kurikulum Nasional untuk Sekolah Dasar. Ditinjau dari tahapan perkembangan bermain maka permainan tradisional yang berupa games ini sesuai untuk diberikan kepada anak usia sekolah karena menurut Hurlock (1993) dan Hughes (1999) karakteristik anak usia sekolah adalah sudah bisa berpikir logis.

c. Bentuk-bentuk folklor

1. Folklore lisan, yaitu folklor yang bentuknya memang murni lisan. Bentuk bentuk (genre) folklore yang termasuk kedalam kelompok besar ini antara lain (a) bahasa rakyat (folk speech) seperti logat, julukan pangkat tradisional, dan titel kebangsawanan; (b) ungkaapan tradisional, seperti pribahasa, pepatah, dn pemeo; (c) pertanyaan tradisional, seperti teka-teki;

(d) puisi rakyat, seperti, seperti pantun, gurindam dan syair; (e) cerita prosa rakyat, seperti mite, legenda, dan dongeng; dan (f) nyanyian rakyat.

2. Folklore bukan lisan yaitu folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Kepercayaan rakyat, asalnya yang oleh orang 'modern' sering kali disebut takhayul itu, terdiri dari pernyataan yang bersifat lisan ditambah dengan gerak isyarat yang dianggap memiliki makna gaib, seperti tanda salib bagi orang Kristen Katolik yang dianggap dapat melindungi seseorang dari gangguan hantu, atau ditambah dengan benda material yang dianggap berkhasiat untuk melindungi diri atau dapat membawa rezeki, seperti batu-batu permata tertentu. Bentuk-bentuk folklor yang tergolong dalam bentuk besar ini, selain kepercayaan rakyat, adalah permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat, dan lain-lain.
3. Folklor bukan lisan yaitu yang bentuknya bukan lisan, walaupun cara pembentukannya diajarkan secara lisan. Kelompok besar ini dapat dibagi menjadi dua sub kelompok, yakni yang material dan yang bukan material. Bentuk-bentuk folklore yang tergolong yang material antara lain arsitektur rakyat (bentuk rumah asli daerah, bentuk lumbung padi, dan sebagainya), kerajinan tangan rakyat, pakaian, dan perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman rakyat, dan obat-obatan tradisional. Bentuk folklor yang bukan material antara lain gerak isyarat tradisional (gesture), bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat (kentongan tanda bahaya di Jawa atau bunyi gendang untuk mengirim berita, seperti yang dilakukan di Afrika).

d. Fungsi folklor

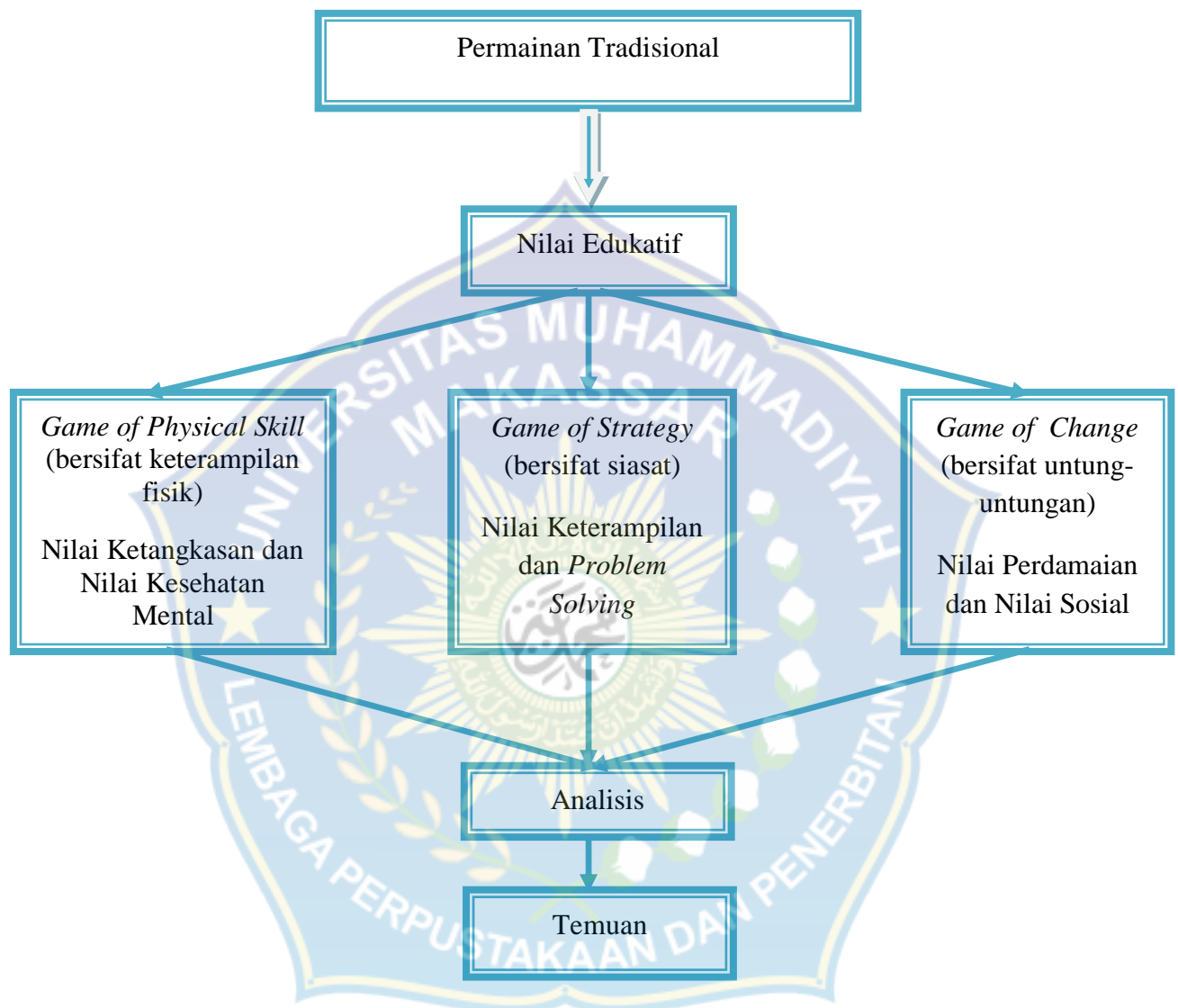
Bascom melalui Danandjaja (1986: 19) menyatakan bahwa fungsi folklor adalah sebagai berikut. (a) Sebagai sistem proyeksi, yakni sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif. (b) Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga kebudayaan. (c) Sebagai alat pendidikan anak. (d) Sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

B. Kerangka Pikir

Memperhatikan uraian pada tinjauan pustaka, ada beberapa hal yang dijadikan acuan dalam penulisan ini dengan berdasarkan pada pembahasan teoritis pada bagian sebelumnya.

Adapun landasan berpikir yang akan dijadikan pegangan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional lahir dari kenyataan budaya masyarakat itu sendiri. Hal ini membangkitkan imajinasi pengarang untuk menghasilkan sebuah karya sastra yang dapat mengungkapkan berbagai aspek kehidupan.

Dalam sebuah permainan tradisional terkandung nilai pendidikan yang dapat meningkatkan kreatifitas pemainnya. Demikian pula dengan permainan “Dende” yang di dalamnya sarat nilai pendidikan . Kerangka pikir yang dikemukakan tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut.



Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data adalah penelitian lapangan yaitu penulis melakukan penelitian secara langsung ke lokasi dan peneliti sekaligus terlibat langsung dengan objek yang menjadi acuan penelitian. Jenis penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Menurut Sugiyono (2012), penelitian kualitatif adalah metode yang sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Selain itu, penelitian kualitatif juga disebut sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian antropologi budaya.

B. Definisi Fokus

Penelitian dalam hal ini terfokus pada nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional ‘dende’ dan ‘lumpak gatta’ yang meliputi (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving*, (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan bagian yang sangat penting dalam setiap penelitian. Oleh karena itu, berbagai hal yang merupakan bagian dari keseluruhan proses pengumpulan data harus benar-benar dipahami oleh setiap peneliti (Sutopo, 2002:47). Data dalam penelitian adalah, (a) ketangkasan, (b) problem solving, (c) sosial, (d) perdamaian .

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini mengacu dari pantauan saat anak-anak bermain dende. Lokasi dalam penelitian ini adalah di sekitar wilayah kecamatan Manggala kota Makassar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karna tujuan utama dalam penelitian adalah untuk mendapatkan data. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Nasution (2003:5) menyatakan bahwa “Observasi adalah dasar ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Suharsimi Arikunto (2014)

Observasi adalah pengamatan langsung dari lingkungan fisik atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berlangsung yang mencakup semua kegiatan perhatian ke objek dengan menggunakan alat penilaian sensorik. Atau suatu pekerjaan yang dilakukan dengan sengaja dan sadar untuk mengumpulkan data dan melaksanakan prosedur yang sistematis dan tepat.

Gibson, R.L. (2011)

Observasi adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengurutkan judul dalam membuat keputusan dan kesimpulan tentang orang lain yang diamati, meskipun pengamatan ini tidak bisa berdiri sendiri, harus dilengkapi juga dengan penggunaan metode lain dari penilaian.

Sutrisno Hadi (1998)

Observasi adalah proses yang sangat kompleks, yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Yang paling penting di antara mereka adalah bahwa proses memori dan observasi

Macam-macam observasi:

- a. Observasi Partisipatif, dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang
- 36ocus36.

- b. Observasi terus terang, peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian.
- c. Observasi tak berstruktur, dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan tidak berstruktur, karena focus penelitian belum jelas. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung. Kalau masalah penelitian sudah jelas seperti dalam penelitian kuantitatif, maka observasi dapat dilakukan secara berstruktur dengan menggunakan pedoman observasi.

Pada penelitian ini observasi yang digunakan yaitu observasi terus terang. Karena peneliti menyatakan terus terang kepada sumber bahwa ingin melakukan penelitian, sehingga yang diteliti mengetahui sebelumnya.

2. Wawancara

Moleong (2005:186) mengemukakan bahwa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semistruktur dan tidak terstruktur.

- a. Wawancara terstruktur, digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.
- b. Wawancara semistruktur, jenis ini untuk menemukan masalah secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapatnya dan ide-idenya.

- c. Wawancara tak berstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Jadi penelitian ini menggunakan wawancara semistruktur karena sebelumnya peneliti sudah menyiapkan 38ocus yang akan ditanyakan oleh narasumber sehingga narasumber mudah untuk memberikan pendapat serta ide-idenya.

3. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan berdasarkan perkiraan.

E. Teknik Analisis Data

Prinsipnya metode analisis data adalah salah satu langkah yang ditempuh oleh peneliti untuk menganalisis hasil temuan data yang telah dikumpulkan melalui metodedeskripsi kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif murni, maksudnya adalah mengidentifikasi, menemukan, dan menafsirkan berbagai temuan-temuan fakta yang terjadi di lapangan. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensiskannya, mencari dan menempuh pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain, Bog dan dan Biglen (Satori, 2014:201).

Tahapan penelitian kualitatif juga tahapan analisis kualitatif dengan demikian maka tahapan-tahapan analisis itu juga adalah yang dilaksanakan penelitian pada setiap tahapan penelitiannya setelah data terkumpul baik bersumber dari buku, hasil penelitian yang relevan, internet, observasi lapangan serta dari informan, maka data tersebut di analisis secara deskriptif atau digambarkan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin di capai dalam penelitian. Untuk lebih jelasnya gambaran teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada penjelsan dibawah ini.

1. Reduksi data (*Data Reduction*) melakukan analisis data dengan cara merumuskan, memilah hal-hal pokok yang relevan, memfokuskan pada hal-hal penting, dan membuat kategorisasi sehingga memberikan gambaran yang jelas serta mempermudah peneliti dalam menganalisis data. Selanjutnya, langkah-langkah yang dilakukan adalah; a). informasi wawancara yang diperoleh dari sejumlah informan yang dicatat dan dituangkan dalam bentuk tabulasi data, b). data yang telah dicatat dan ditabulasi, diseleksi sehingga yang diambil hanya yang dianggap paling representative untuk disajikan sebagai data.
2. Penyajian data mengorganisasikan data, membuat kedalam pola, membuat uraian singkat, hubungan antar kategori. Langkah-langkah yang dilakukan adalah; a). data yang telah diseleksi di internalisasikan dan direlevansikan dengan data etik, b). informasi yang diperoleh dari wawancara di interpretasikan untuk memberikan gambaran mendeskripsikan ocus- ocus masalah.

3. *Conclusion drawing/verication*. Penarikan kesimpulan setelah menyajikan data. Peneliti akan menarik sebuah kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah dan memberikan saran-saran berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang di ambil. Langkah-langkah yang dilakukan adalah, a). penarikan kesimpulan, b). kesimpulan sementara direlevansikan dengan hasil observasi lapangan, sehingga memperoleh pemahaman masalah yang sesuai dengan kajian teorotis, c). melakukan penyimpulan akhir dan mendeskripsikan sebagai hasil penelitian.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

Kecamatan Manggala adalah salah satu dari 14 kecamatan yang berada di kota Makassar. Luas wilayah kecamatan Manggala adalah 24,14 km² atau 13,73 persen dari luas Kota Makassar. Letak Geografis kecamatan Manggala adalah 5,1752°LS 119,4935°BT. Dengan jumlah penduduk sebesar 118.191 jiwa pada tahun 2012.

Kecamatan manggala dibatasi oleh:

Utara : Kec.Tamalanrea

Selatan : Kabupaten Gowa

Barat : Kec.Panakukang

Timur : Kabupaten Maros

Kecamatan Manggala terbagi menjadi 7 kelurahan antara lain :

- Bontoala
- Antang
- Bangkala
- Batua
- Borong
- Manggala
- Tamangapa

Kelurahan yang paling luas adalah Tamanggapa yaitu 7,62 km², sedangkan kelurahan yang wilayahnya paling kecil di Kecamatan Manggala adalah Kelurahan Borong dan Batua. Jika dilihat dari ketinggian masing-masing kelurahan dari permukaan laut, maka Kelurahan Antang yang paling tinggi yaitu 24 meter diatas permukaan laut sedangkan yang terendah adalah kelurahan Borong dan kelurahan Bangkala yang memiliki ketinggian dari permukaan laut yaitu kurang lebih 7 meter.

Visi Kecamatan Manggala “MEWUJUDKAN PELAYANAN PUBLIK YANG PROFESIONAL DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA LOKAL MENUJU KOTA DUNIA”

Dalam mewujudkan visi tersebut, kecamatan manggala memiliki 7 misi penting, yakni:

1. Menciptakan pelayanan prima terhadap seluruh elemen masyarakat.
2. Mendorong partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan ketentraman dan ketertiban umum.
3. Mewujudkan tata ruang kota yang ramah lingkungan.
4. Mendorong partisipasi masyarakat dalam mewujudkan lingkungan yang bersih, sehat, indah, aman dan nyaman.
5. Mendukung program sumber daya lokal melalui pelatihan keterampilan *life skill* yang bernilai ekonomi.
6. Meningkatkan taraf hidup masyarakat yang berbasis industri rumah tangga.
7. Pembinaan mental dan spritual antar umat beragama.

B. Analisis Nilai-Nilai Edukatif dalam Permainan Tradisional Dende

1. Dende

1) *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental.

a. Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan di dalam permainan dende dapat terlihat dari gerakan pemain melompat dari satu kotak ke kotak yang lain sambil mempertahankan gacuk atau batu dende yang ada di punggung tangannya agar tidak jatuh selama bermain. nilai ketangkasan juga terlihat saat pemain membelakangi lokasi permainan sambil melempar gacuk atau batu dende dari depan perut atau dada pemain melalui atas kepala pemain dan pemain harus tepat sasaran dalam melempar gacuk agar gacuk atau batu dende dapat mengisi salah satu petak kotak dende. Karna apabila gacuk atau batu dendanya berada tepat digaris atau bahkan keluar dari pola permainan, maka pemain dinyatakan harus diganti dengan pemain berikutnya.



b. Nilai Kesehatan Mental

Nilai kesehatan mental dalam permainan dende dapat dilihat dari saat pemain bergerak dengan satu kaki, melompat dari satu kotak ke kotak yang lain sambil berkonsentrasi penuh dengan batu dende atau gacuk yang berada ditangan agar tidak jatuh dan pola permainan dende agar pemain tidak menginjak garis, hingga keluar kembali dari pola permainan tanpa menjatuhkan dan menginjak garis sama sekali. Pemain tidak perlu terburu-buru dalam menyelesaikan permainan karna permainan ini tidak memakai durasi. Pemain hanya perlu konsentrasi dan relaks dalam bermain, hal ini secara tidak langsung menjadi cara alami bagi pemain untuk mengurangi kecemasan dan belajar mengendalikan diri.



2) *Game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan nilai problem solving.

a. Nilai keterampilan

Nilai keterampilan dalam permainan dende dapat terlihat saat pemain menggambar pola permainan dan membuat gacuk atau batu dende agar mudah dibawa saat bermain.



Nilai keterampilan juga dapat terlihat dari saat pemain menepatkan sebuah “sawah atau rumah” di dalam permainan dende, maka setiap kotak yang menjadi milik pemain akan ditandai dengan sebuah gambar agar dapat ditandai oleh setiap pemain bahwa kotak yang telah memiliki gambar sudah dimiliki oleh salah satu pemain. Gambar itu juga menjadi penanda bahwa pemain yang bukan pemilik kotak itu harus berhati-hati dalam melompat agar tidak menginjak kotak yang telah menjadi milik pemain lain. Juga harus berhati-hati dalam melempar gacuk atau batu dende agar tidak jatuh pada kotak yang telah menjadi milik pemain lain.

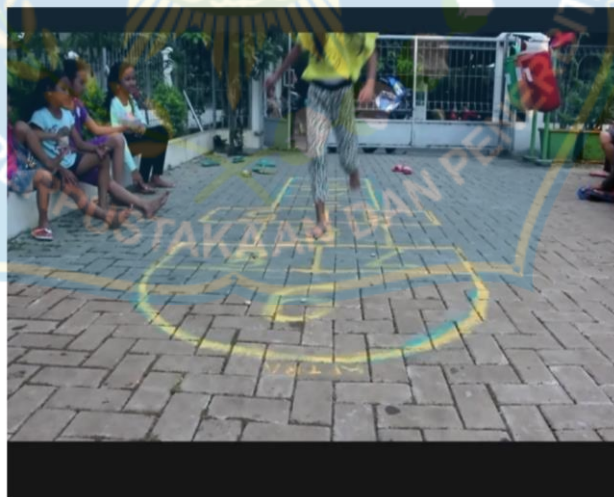
b. Nilai problem solving

Nilai problem solving dalam permainan dende dapat terlihat saat pemain akan melemparkan batu dende atau gacuk ke dalam kotak permainan yang harus penuh konsentrasi dan membuat strategi agar batu dende atau gacuk tepat sasaran, melompat dengan benar agar tidak menginjak garis dan pemain, melupakan masalah dengan sesama pemain di luar permainan agar permainan berjalan lancar seperti seharusnya.

3) *Game of change* (bersifat untung-untungan) yang meliputi nilai perdamaian dan nilai social.

a. Nilai perdamaian

Nilai perdamaian yang terdapat dalam permainan tradisional dende terlihat pada saat para pemain yang belum mendapatkan giliran untuk bermain tenang di samping pola permainan. Mereka tidak berebutan untuk bermain karna masing-masing pemain sudah tahu kapan giliran mereka untuk bermain sehingga tidak terjadi perpeceokan antar pemain. Saat bermain pun mereka tidak mengganggu satu sama lain. Jika teman mereka sedang bermain, maka pemain lain dengan seksama memerhatikan teman yang sedang bermain manakala ada pelanggaran di dalam permainan. Misalnya pemain menginjak garis dan lain sebagainya. Adapun saat pemain melanggar, maka otomatis pemain digantikan oleh pemain berikutnya sesuai giliran mereka masing-masing tanpa keributan.



b. Nilai sosial

Nilai sosial yang terdapat dalam permainan dende dapat terlihat saat pemainnya saling berbincang satu sama lain. Mereka saling ngobrol, tertawa, dan membahas apa saja sambil menunggu giliran bermain. Mereka juga memerhatikan teman mereka bermain sambil sesekali berdiskusi kalau saja ada yang salah dalam bermain atau jika ada teman yang melanggar saat bermain.



2. Lumpak gatta (lompat tali)

1. *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental.

a. Nilai ketangkasan

Nilai ketangkasan dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali terlihat saat pemain memperkirakan antara tingginya tali dengan lompatan yang akan dilakukannya. Nilai ketangkasan juga tercermin pada saat pemain mengambil jarak yang cukup jauh untuk berlari agar dapat melompat lebih tinggi dari biasanya.

Selain itu, nilai ketangkasan juga terdapat pada saat pemain berupaya dengan berbagai macam gaya dan cara untuk melompat lebih tinggi sehingga dapat menuntaskan permainan hingga akhir dengan baik.



b. Nilai kesehatan mental

Nilai kesehatan mental dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali tercermin pada saat pemain dengan gerakan cepat tanpa berfikir panjang berusaha melompati tali, mulai dari ketinggian semata kaki sampai yang paling tinggi, yaitu pada saat si pemegang tali mengangkat tangan mereka setinggi mungkin memegang tali atau karet yang akan dilompati oleh para pemain. Nilai kesehatan mental juga terlihat pada saat pemain melompati tali atau karet yang sudah setinggi kepala, pemain harus memutar

badan saat melompat agar mampu melompati bentangan tali tersebut.



2. *Game of strategy* (bersifat siasat) meliputi nilai keterampilan dan nilai problem solving.

a. Nilai keterampilan

Nilai keterampilan yang terdapat dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali yaitu anak yang tadinya kurang bisa berlari dan melompat, menjadi lebih terampil melompat dan berlari seperti sebelumnya, karna di dalam permainan ini kegiatan melompat dan berlari dilakukan berulang-ulang, dimulai dari ketinggian yang paling bawah sampai batas kemampuan atau kesanggupan sang anak atau pemain.



b. Nilai problem solving

Nilai problem solving dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali terlihat pada saat anak atau pemain mengumpulkan keberanian dan kepercayaan diri sebelum memutuskan untuk melompat.



3. *Game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial.

a. Nilai perdamaian

Nilai perdamaian dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali tercermin pada saat pemain bermain, maka

pemain yang lain dengan tenang menunggu giliran untuk bermain tanpa berbuat rusuh. Banyak hal yang pemain lain lakukan sembari menunggu giliran mereka untuk bermain. Salah satunya adalah berbincang, bercanda dan memerhatikan teman mereka yang sedang bermain. Tanpa disadari, hal yang mereka lakukan akan menimbulkan keakraban sesama anak atau pemain, hal semacam itu akan meminimalisir terjadinya pertengkaran sehingga menimbulkan rasa damai dan tenang, baik sesama pemain maupun kepada masyarakat sekitar.



b. Nilai sosial

Nilai sosial yang terdapat dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali tercermin pada saat anak-anak atau sesama pemain saling berbincang dan berdiskusi perihal permainan yang sedang berlangsung sembari memerhatikan teman mereka yang sedang bermain.

C. Pembahasan

1. Dende

1) *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental.

Untuk perkembangan fisik yang baik tercermin dari permainan dende yang membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan.. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti bahwa anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak.

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan saat melakukan lompat-lompatan dengan satu kaki. Adapun Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. Prosedur permainan dende memberi kesempatan pada anak untuk bergerak yang memungkinkan anak belajar menjadi relaks sehingga kecemasan berkurang. Dalam permainan dende juga ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi sehingga anak belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi. Pengendalian diri terlihat pada gerakan-gerakan bermain dende yang menuntut ketenangan terutama pada dende bulan.

2) *Game of strategy* (bersifat siasat) meliputi nilai keterampilan dan nilai problem solving.

Nilai keterampilan dalam permainan dende ini dapat dilihat saat pemain atau anak-anak menggambar pola permainan pada lapangan atau aspal, tergantung lokasi permainan ini dimainkan. Nilai keterampilan juga dapat dilihat saat pemain atau anak-anak membuat batu gacuk atau batu dende dari keramik dan dari jenis batu lainnya. Adapun nilai problem solving yaitu pemain atau anak belajar memecahkan masalah. Beberapa permasalahan yang harus dihadapi pemain dalam bermain dende mencakup bagaimana pemain harus mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempar, membuat strategi untuk memenangkan permainan dan mencoba menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman.

3) *Game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi perdamaian dan nilai social

Nilai perdamaian yang terdapat dalam permainan tradisional dende ini terlihat dari tertibnya pemain saat menunggu giliran bermain. Tidak ada saling mendorong ataupun mengganggu. Karna permainan dilakukan silih berganti dan tidak bersamaan. Adapun nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional dende diperoleh dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa terjadi proses sosial dalam kegiatan bermain ini. Permainan dende sendiri merupakan permainan yang berbentuk games yaitu permainan yang mempunyai aturan. Dalam permainan ini mau tidak mau anak akan berkomunikasi dengan anak lain. Ada beberapa keterampilan sosial yang dipelajari anak ketika anak bermain dende, yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati.

2. Lumpak gatta (lompat tali)

- 1) *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental.

Nilai ketangkasan dan kesehatan mental dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali terlihat dari usaha para pemain dalam menyelesaikan permainan hingga akhir dengan sebaik mungkin. Selain itu, nilai ketangkasan juga tercermin pada saat pemain memperkirakan antara tinggi tali dan lompatan yang akan dilakukan. Ketangkasan dalam permainan tersebut hanya dapat dimiliki oleh mereka yang tidak gampang menyerah dan putus asa untuk terus mencoba dan berusaha semaksimal mungkin dalam berlari dan melompat. Nilai ketangkasan dan Nilai kesehatan mental dalam permainan ini secara tidak langsung dapat membantu anak atau pemainnya untuk lebih bisa berfikir cepat dan cekatan dalam mengambil keputusan, mengendalikan diri, bersikap tenang di saat-saat genting, dan menerima konsekuensi atas kekalahan.

Anak-anak yang rutin bermain lumpak gatta atau lompat tali akan memiliki mental yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan permainan tersebut menggunakan gerakan-gerakan yang bisa melatih kemampuan otot dan otak anak atau pemain dalam bermain.

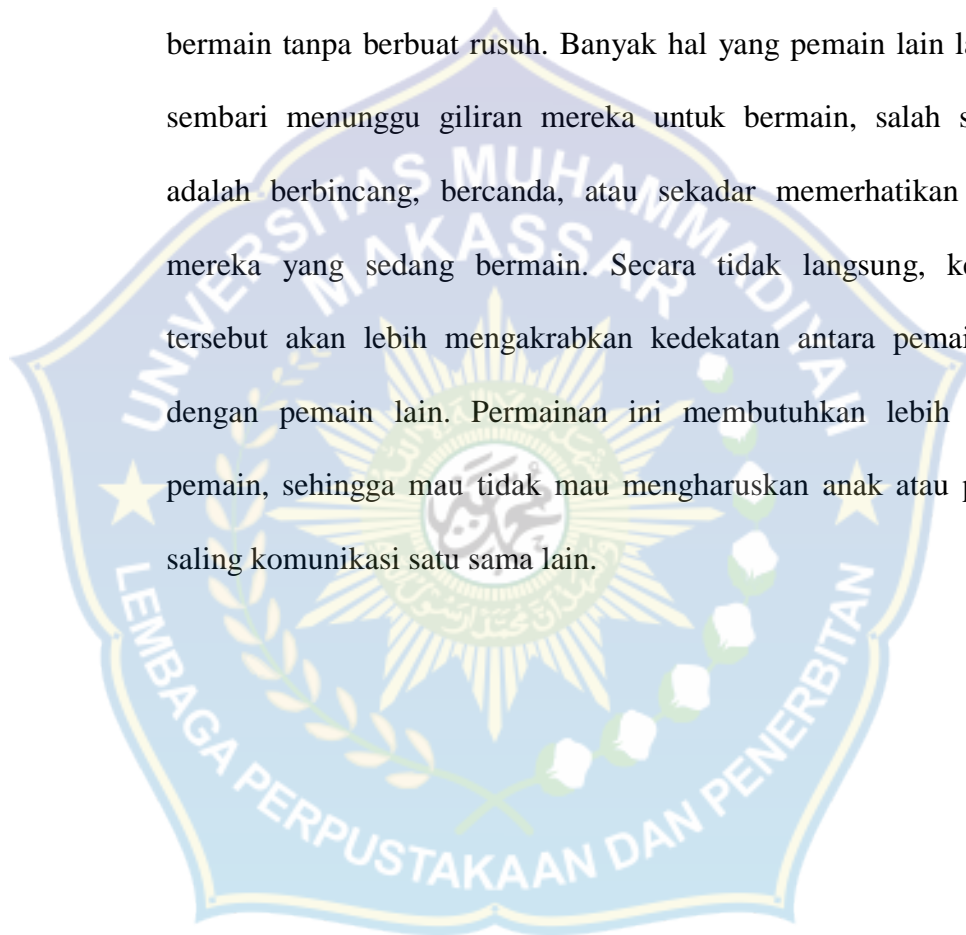
- 2) *Game of strategy* (bersifat siasat) meliputi nilai keterampilan dan nilai problem solving.

Nilai keterampilan dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali adalah makin terampilnya anak-anak atau pemain dalam melompat dan berlari dari biasanya. Permainan lumpak gatta atau lompat tali merupakan suatu kegiatan yang sangat baik bagi tubuh. Secara fisik, anak atau pemain akan menjadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan tersendiri. Lama-kelamaan, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi lebih cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi kemungkinan obesitas pada anak.

Selanjutnya adalah nilai problem solving. Nilai problem solving dalam permainan tradisional ini adalah ketika anak atau pemain belajar untuk lebih tenang, percaya terhadap kemampuan diri, berfikir cepat dan bisa mengendalikan diri. Sebelum memutuskan untuk melompat lebih tinggi, tentu si anak atau pemain akan mengatur strategi sebaik mungkin dalam melewati rintangan dalam permainan ini. Dan untuk mengatur strategi sebelum melompat, diperlukan kepercayaan diri dan sikap yang tenang. Anak atau pemain yang lebih percaya diri, dan mampu bersikap relaks sebelum melompat akan lebih berhasil mencapai kemenangan dalam permainan lumpak gatta atau lompat tali ini.

3) *Game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial

Nilai perdamaian dan nilai sosial dalam permainan tradisional lumpak gatta atau lompat tali tercermin pada saat pemain bermain, maka pemain yang lain dengan tenang menunggu giliran untuk bermain tanpa berbuat rusuh. Banyak hal yang pemain lain lakukan sembari menunggu giliran mereka untuk bermain, salah satunya adalah berbincang, bercanda, atau sekadar memerhatikan teman mereka yang sedang bermain. Secara tidak langsung, kegiatan tersebut akan lebih mengakrabkan kedekatan antara pemain satu dengan pemain lain. Permainan ini membutuhkan lebih dari 2 pemain, sehingga mau tidak mau mengharuskan anak atau pemain saling komunikasi satu sama lain.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan perolehan data di lapangan melalui berbagai rangkaian penelitian, observasi dan analisis data maka diperoleh kesimpulan akhir untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana bentuk nilai-nilai edukatif dalam permainan tradisional dende?'. Bentuk nilai-nilai edukatif dende akan dianalisis berdasarkan: (a) *game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental, (b) *game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving* , (c) *game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial. Berdasarkan hasil analisis terhadap *Game of physical skill*, *Game of strategy*, dan *game of change* yaitu:

1. *Game of physical skill* (bersifat keterampilan fisik) yang meliputi nilai ketangkasan dan nilai kesehatan mental maka hasil analisisnya yaitu membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi.
2. *Game of strategy* (bersifat siasat) yang meliputi nilai keterampilan dan *problem solving* maka hasil analisisnya yaitu gambar pola lapangan dan batu gacuk dari keramik adapun nilai *problem solving* yaitu pemain atau anak belajar memecahkan masalah.

3. *Game of change* (bersifat untung-untungan) meliputi nilai perdamaian dan nilai sosial maka hasil analisisnya yaitu dari segi nilai perdamaian terlihat tertibnya pemain saat menunggu giliran bermain dan dari segi social yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi penulis selanjutnya diharapkan agar lebih memperbanyak referensi dari peneliti sebelumnya.
2. Masyarakat diharapkan lebih bias melestarikan permainan tradisional dan lebih mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ashford, J.B, dkk. (2001). *Human behavior: In the social environment*. Australia: Brooks/Cole.
- Anand. 2014. *ABC-VED Analysis of a Drug Store in the Department of Community Medicine of a Medical College*. Delhi
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bennett, Neville. 2005. *Teaching through play teachers thinking and classroom practice*. (Terjemahan Nur Adi Trastria) USA: Open University press. (Buku asli diterjemahkan 1998).
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.
- Burnett, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for research in sport, physical education and recreation*, 2004. 26(1): 9-23. <http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/BURNETT%20462.doc> Diakses 11 Agustus 2018.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain Cetakan ke IV*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Daradjat, Zakiyah. 1990. *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dharmamulya, Sukirman . 2005. *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dunnette. (1976). *Ketrampilan Mengaktifkan Siswa*, Kencana Prenada Media Group : Jakarta
- Ekowarni, Endang. 2010. *Pengembangan Nilai-Nilai Luhur Budi Pekerti Sebagai Karakter Bangsa*. <http://belanegarari.wordpress.com/2009/08/25/>. Diunduh pada tanggal 20 Juni 2018.

- Fajarwati, Elly. 2008. *Permainan tradisional yang tergerus zaman*. Artikel diambil pada tanggal 05 juli 2018 di www.nasimaedu.com.
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hurlock, E.B. (1993). *Perkembangan anak jilid I. Terjemahan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi permainan tradisional Indonesia*. Laporan hasil survey. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Kartawisastra, H. Una. 1980. *Strategi Klarifikasi Nilai*. Jakarta: P3G Depdikbud.
- Krasilnikov, V.P. (2006). *Traditional games and competitions in original physical training of Siberian indigenous population*. Russia: Faculty of Physical Training at the Russian State Vocational Pedagogical University. <http://www.efdeportes.com/efid102/siberia.htm>. Diakses 28 Agustus 2018.
- Lichman, S. (2005). *Dari Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya*. Editor: Yovita Hadiwati. Permainan anak-anak zaman sekarang. Jakarta: PT. Grasindo.
- Lickona, Thomas. 2013. *Education for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter* (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo). New York: Catherine Gafell.
- Lieberman, A.F. & Slade, A. (1997). *The second year of life. Handbook of child and adolescence psychiatry*. Ed: Joseph D. Noshpitz. New York: John Wiley & Sons.
- .Lusiana, Ernita . 2012. *“Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Anak Usia Dini di Kota Pati*. Jurnal PAUDIA.
- Maarif, Syamsul. 2007. *Revitalisasi Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, J.Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan kreativitas(Upaya Mengembangkan kreativitas anak melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Mulyani, Sri. 2013. *“Permainan Tradisional Anak Indonesia”*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Naim, Ngainun dan Sauqi, Achmad. 2008. *Pendidikan Multikultural Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media Group.
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Ofele, M.R. (2000). *Traditional Games and Learning*. Argentina: South America Representative of Austrian Institute for Research in Play and Games. http://www.geocities.com/childrenfoklore/land_regina-html Diakses 13 Agustus 2018.
- Purwadaminta, W.J.S. 1999. *Kamus Umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Satori, Djama'an. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, Cony. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT. Grasindo
- Ulfatun, Siti. 2014. "Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak (Studi Kasus di TK B ABA Rejodani Sariharjo Ngaklik, Sleman Yogyakarta)", Skripsi pada sekolah Strata satu Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- Wood, Julia T. 2010. *Komunikasi Interpersonal : interaksi keseharian*. Jakarta : Salemba Humanika.

Dokumentasi

Permainan Tradisional Dende dan Lumpak Gatta









