

**PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN  
SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh

ALFINAA MUFIDATUR ROFIFAH

NIM 19010034028

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
2023**



**PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN  
SURABAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya untuk memenuhi  
persyaratan penyelesaian program studi S1 Pendidikan Luar  
Sekolah

Oleh

Alfinaa Mufidatur Rofifah

NIM 19010034028

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Alfinaa Mufidatur Rofifah

NIM : 19010034028

Judul :Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan  
Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya

Surabaya, 22 Juni 2023

Pembimbing,



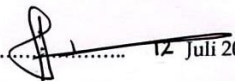

Prof.Dr.Maria Veronika Roesminingsih, M.Pd

NIP. 195401151981022001

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Alfinaa Mufidatur Rofifah  
NIM : 19010034028  
Judul : Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampong Dolanan Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 22 Juni 2023

Dewan Penguji	Tanda Tangan	Tanggal Revisi
1. <u>Drs. Heru Siswanto, M.Si.</u> NIP. 196002081987031013		12 Juli 2023
2. <u>Dr. Ali Yusuf, S.Ag., M.Pd.</u> NIP. 197208272005011001		12 Juli 2023
3. <u>Prof. Dr. Maria Veronika Roesminingsih, M.Pd</u> NIP. 195401151981022001	.....	12 Juli 2023

Mengesahkan,  
Dekan  
Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Modhamad Nursalim, M.Si.  
NIP. 196805031994031003

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Luar Sekolah

Dr. Rivo Nugroho, M.Pd.  
NIP. 198104052008121001

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH**  
Alamat : Gedung 05, Kampus Lidah Wetan, Tlp. (031) 8280009  
Fakultas Ilmu Pendidikan

---

**SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI**

---

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Alfinaa Mufidatur Rofifah  
Tempat Tanggal Lahir : Tulungagung, 17 Februari 2001  
NIM : 19010034028  
Program studi / angkatan : Pendidikan Luar Sekolah /2019  
Alamat : Tulungagung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :


- (1) Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil karya sendiri (tidak didasarkan pada data palsu dan/atau hasil plagiasi/jiplakan atau autoplajiasi)
- (2) Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan sesuai dengan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 22 Juni 2023

Yang Menyatakan,



  
Alfinaa Mufidatur R

NIM 19010034028

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya”.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Nurhasan, M.Kes, selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya.
2. Prof. Dr. Mochammad Nursalim, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
3. Dr. Rivo Nugroho, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Surabaya.
4. Prof. Dr. Maria Veronika Roesminingsih, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dengan sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Heru Siswanto, M.Si selaku dosen penguji satu dan Dr. Ali Yusuf, S.Ag, M.Pd selaku dosen penguji dua yang bersedia menyempatkan waktu untuk menguji, membimbing serta memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil sehingga skripsi ini bisa diselesaikan penulis.

8. Sahabat saya sejak SMP hingga sekarang Nugita Iga dan Atha Dhia yang tidak pernah lupa selalu memberi saya motivasi dan semangat agar segera menyelesaikan skripsi tepat waktu.
9. Sahabat saya di perkuliahan Siska Agusina, Rohmatul Ummah, Nur Rahma, dan Sanya Novelisa yang juga tidak hentinya memberi saya motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi tepat waktu.
10. Teman-teman seperjuangan PLS angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang saling mendukung satu sama lain hingga kita sama-sama bisa di titik ini.
11. Semua pihak yang terkait dalam penulisan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas do'a serta dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang mendidik, dan dukungan yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan dari tulisan ini kedepannya. Terima Kasih.

Surabaya, 22 Juni 2023

Penulis



## ABSTRAK

### PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA

Nama : Alfinaa Mufidatur Rofifah  
NIM : 19010034028  
Program Studi : S-1  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Nama Lembaga : Universitas Negeri Surabaya  
Pembimbing : Prof. Dr. Maria Veronika  
Roesminingsih, M.Pd

Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengenai proses pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional, melihat bagaimana permainan tradisional bisa tetap terjaga nilai-nilai karakter yang terkandung didalamnya agar dapat membentuk karakter pada setiap individu anak. Pada setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter positif, pembentukan karakter melalui permainan tradisional tidak terjadi dengan instan namun butuh beberapa proses bermain, tidak hanya dengan sekali anak bermain.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan metode penulisan deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah ketua Kampong Dolanan Surabaya, relawan Kampong Dolanan Surabaya, anak-anak dan orang tua anak. Dalam meningkatkan hasil penelitian, maka melalui uji keabsahan data yaitu dengan uji kredibilitas dengan menggunakan triangulasi .

Hasil penelitian menunjukkan melalui permainan tradisional dan melalui beberapa mekanisme dalam

menyampaikan permainan tradisional untuk membantu membentuk karakter pada anak ketika bermain maupun setelah bermain. Dengan jenis beragam permainan yang ada, disini hanya dipilih 5 macam permainan yang dilihat dari banyaknya peminat terhadap permainan tersebut. Permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan dinilai mengandung nilai-nilai karakter positif diantaranya tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Dari 4 macam nilai karakter tersebut yang terkandung dalam 5 permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini. Nilai-nilai karakter ini dapat dibentuk pada setiap individu anak ketika anak sedang bermain maupun setelah bermain dengan membutuhkan waktu yang tidak hanya sekali bermain saja namun membutuhkan beberapa kali anak bermain.

*Kata Kunci : Pembentukan Karakter, Permainan Tradisional*

## ABSTRACT

### CHILDREN'S CHARACTER BUILDING THROUGH TRADITIONAL GAMES AT KAMPOENG DOLANAN SURABAYA

Name : Alfinaa Mufidatur Rofifah  
NIM : 19010034028  
Study Program : S-1  
Major : Non – Formal Education  
Name Of Instution : State University of Surabaya  
Advisor : Prof. Dr. Maria Veronika  
Roesminingsih, M.Pd

*The problem in this study is about the process of character building in children through traditional games, seeing how traditional games can maintain the character values contained therein in order to form character in each individual child. In every traditional game contains positive character values, character building through traditional games does not happen instantly but requires several playing processes, not just with one child playing.*

*This research uses a type of qualitative approach with descriptive analysis writing method. The data collection technique in this research is by using in-depth interview method, participatory observation, and documentation. The subjects of this research are the chairman of Kampoeng Dolanan Surabaya, volunteers of Kampoeng Dolanan Surabaya, children and parents of children. In improving the results of the study, then through the data validity test, namely the credibility test using triangulation.*

*The results showed that through traditional games and through several mechanisms in delivering traditional games to help shape character in children when playing and after playing. With the various types of games that exist, here only 5 kinds of games are selected which are seen from the many enthusiasts for the game. Traditional games in Kampoeng Dolanan are considered to contain positive character values including responsibility, obeying rules, cooperation, and honesty. Of the 4 kinds of character values contained in the 5 traditional games selected in this study. These character values can be formed in each*

*individual child when the child is playing or after playing by requiring time that is not just one play but requires several times the child plays.*

*Keywords: Character Building, Traditional Games*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A.    Latar Belakang .....	1
B.    Fokus Penelitian .....	7
C.    Tujuan Penelitian.....	7
D.    Manfaat Penelitian.....	8
E.    Definisi Operasional .....	9
F.    Batasan Penelitian.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN TEORI .....	12
A.    Pembentukan Karakter Anak .....	12
1.    Definisi Karakter.....	12
3.    Faktor- Faktor Pembentukan Karakter Anak.....	16
B.    Pembentukan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Luar Sekolah .....	19

C.	Permainan Tradisional .....	20
1.	Definisi Permainan Tradisional .....	20
2.	Jenis Permainan Tradisional .....	22
3.	Manfaat Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak .....	23
4.	Nilai-Nilai Karakter Yang Terintegrasi Dalam Permainan Tradisional Pada Anak .....	25
D.	Mekanisme Kampong Dolanan Surabaya Dalam Menanamkan Nilai Karakter Anak .....	28
E.	Kampong Dolanan Surabaya .....	31
1.	Program Kampong Dolanan .....	32
F.	Penelitian Terdahulu .....	35
G.	Kerangka Berpikir .....	41
<b>BAB III .....</b>		<b>43</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>		<b>43</b>
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	43
B.	Lokasi Penelitian .....	45
C.	Subyek Penelitian .....	46
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	47
E.	Teknik Analisis Data .....	49
F.	Keabsahan Data .....	51
<b>BAB IV .....</b>		<b>54</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	54
B.	Hasil Penelitian .....	63

<b>C. Pembahasan.....</b>	<b>144</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>159</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>159</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>159</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>160</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>161</b>

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1</b> Kerangka Berpikir.....	24
-----------------------------------------	----



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....	23
<b>Tabel 4.1</b> Profil Kampoeng Dolanan Surabaya.....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	100
<b>Lampiran 2</b> Pedoman Wawancara.....	101
<b>Lampiran 3</b> Pedoman Observasi.....	106
<b>Lampiran 4</b> Pedoman Dokumentasi.....	107
<b>Lampiran 5</b> Daftar Nama Informan Wawancara.....	108
<b>Lampiran 6</b> Dokumentasi Penelitian.....	109
<b>Lampiran 7</b> Hasil Wawancara dengan Ketua dan Relawan Kampoeng Dolanan Surabaya.....	110
<b>Lampiran 8</b> Hasil Wawancara dengan Anak yang Bermain dan Orang Tua Anak di Kampoeng Dolanan Surabaya.....	116
<b>Lampiran 9</b> Hasil Observasi Penelitian.....	119

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di masa ketika perkembangan dan kemajuan semakin cepat, banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari terjadi. Ada banyak jenis kemajuan di dunia saat ini, termasuk kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, politik, ekonomi, dan budaya. Perubahan ini adalah hasil dari globalisasi. Pengaruh pertumbuhan globalisasi terhadap masyarakat memiliki aspek positif dan buruk.

Salah satu contoh bagaimana globalisasi memiliki dampak yang menguntungkan adalah bagaimana hal itu dapat menginspirasi individu untuk mengadopsi pola pikir inovatif dan kreatif agar dapat bersaing dalam skala global. Di sisi lain, globalisasi dapat menyebabkan sejumlah masalah di bidang budaya, termasuk hilangnya budaya asli suatu daerah, penurunan nasionalisme, dan penurunan pemujaan terhadap budaya yang mendefinisikan suatu bangsa. Budaya adalah subjek di mana banyak aspek globalisasi yang berbeda dapat menyebabkan berbagai perubahan. Norma-norma yang tertanam secara budaya secara bertahap menghilang.

Selain itu, pertumbuhan teknologi smartphone memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat, terutama anak muda. Anak-anak saat ini lebih suka menggunakan ponsel untuk bermain game dan media sosial, yang berarti bahwa mereka cenderung tidak menerima budaya dan pengetahuan daerah serta permainan tradisional. Hal ini didukung oleh hasil

penelitian yang dilakukan oleh (Novianti & Garzia, 2020) yaitu Di Indonesia, gawai telah dimanfaatkan oleh banyak kalangan, termasuk kaum muda. Hasil pemeriksaannya menyatakan bahwa 42,1% anak-anak prasekolah yang dihadapkan pada alat-alat jumlahnya tinggi sebagaimana dibuktikan oleh penggunaan perangkat oleh anak-anak prasekolah yang biasa menonton rekaman atau main game online. Sensasi bermain game online telah menyebabkan penurunan minat pada permainan tradisional dari budaya lokal..(Yoga Prasetya, 2023)

Pada kondisi zaman sekarang ini mengakibatkan berkurangnya minat anak pada permainan tradisional. Anak-anak dapat mempelajari nilai karakter berbudi luhur dalam permainan tradisional dengan memainkannya. Ada empat alasan mengapa permainan tradisional menghilang hari ini. Yang pertama adalah karena tidak ada tempat untuk bermain dan tidak ada cara untuk bermain. Kedua, permintaan pada anak-anak semakin rumit. Ketiga, kritisnya game masa kini dari luar negeri, Keempat, warisan sosial yang terputus dari zaman lampau. Permainan tradisional memiliki berbagai nilai, dan salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai itu kepada anak-anak adalah dengan memperkenalkan permainan kepada mereka. Menurut (Andriani, 2012) maka peran permainan tradisional ini dapat membentuk karakter pada anak, karena setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai seperti keaslian, sportivitas, kemantapan, dan partisipasi bersama.

Pada tanggal 13 Desember 2016, Kampoeng Dolanan Surabaya, sebuah inisiatif oleh Mustofa Sam dan anggota karang taruna untuk membuat desa tematik

berbasis permainan tradisional dengan penekanan pada pelestarian permainan tersebut dan nilai yang dikandungnya, diluncurkan di desa Kenjeran, Simokerto, Surabaya. Tujuan dari adanya Kampong Dolanan Surabaya adalah mensosialisasikan permainan tradisional kepada masyarakat, terutama anak-anak, karena kesulitan atau phenemona, yang terhubung dengan kesepian anak-anak bermain permainan tradisional, adalah apa yang memunculkan keberadaan organisasi. Untuk merevitalisasi cita-cita yang terkandung dalam permainan tradisional ini, Kampong Dolanan Surabaya mengadvokasi pelestarian permainan tradisional.

atau permainan adat. Nama lain dari permainan tradisional dengan berbagai nilai positif ini adalah "permainan konvensional." Tujuan program Kampong Dolanan untuk membentuk karakter anak-anak dapat dicapai dengan memasukkan kegiatan tradisional yang mempromosikan kebajikan seperti partisipasi, kerja sama, dan kerja sama timbal balik. Menurut sebuah studi tahun 2017 oleh Nur Aisyah, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif permainan digital yang berbahaya bagi anak-anak. Permainan tradisional sendiri memiliki efek menguntungkan pada bagaimana anak-anak mengembangkan karakter mereka.

Penting bagi Komunitas Kampong Dolanan dalam mengambil peran dalam pelatihan santai untuk anak-anak muda dengan melihat kondisi dan situasi perkembangan dunia teknologi saat ini. Dengan melihat situasi ini, komunitas Kampong Dolanan melakukan pengembangan dan pembentukan nilai karakter pada anak dilakukan melalui media permainan tradisional.

Studi terkait permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter pernah dilakukan oleh (Witasari & Wiyani, 2020) yang menunjukkan bahwa pada permainan tradisional generasi muda dilatih untuk dapat bersikap sportif, jujur, dan berlapang dada. Dalam hal ini, dapat diketahui bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak.

Intinya, kehadiran Kampong Dolan diantisipasi untuk memperbaiki kondisi yang muncul pada anak-anak saat ini dalam menentang penurunan permainan tradisional, yang mengakibatkan penghapusan nilai-nilai yang termasuk dalam permainan yang dapat membentuk karakter anak-anak. Anak-anak akan menginternalisasi prinsip-prinsip moral yang terdapat dalam setiap permainan tradisional karena mereka suka bermain. Ketika anak-anak bersenang-senang sambil bermain, potensi penuh mereka akan terlihat, dan mereka akan lebih mungkin untuk masuk dan menyerap sifat-sifat karakter positif yang terlihat dalam permainan tradisional. Oleh karena itu, ide dasarnya adalah bahwa anak-anak belajar sambil bermain.

Antusiasme masyarakat, khususnya para orangtua yang memiliki anak-anak mereka memiliki ketertarikan dan antusiasme yang tinggi terhadap permainan tradisional. Menjadi bukti pada salah satu kegiatan rutin yang dilaksanakan oleh Kampong Dolan Surabaya yaitu kegiatan Ayo Rek Dolan (ARD) selama 6 tahun digelar pada setiap hari Minggu dilaksanakan pada saat Car Free Day (CFD) di Jalan Tunjungan. Sangat terlihat antusiasme anak-anak saat mereka memainkan permainan tradisional seperti egrang

bambu, egrang tali bambu, holahop. Hal ini didukung oleh pernyataan ketua Kampoeng Dolanan Surabaya, yang dikenal sebagai "Cak Mus," saat pelaksanaan kegiatan Ayo Rek (ARD) pada Minggu, 5 Februari 2023. Ia mengatakan, warung yang digelar saat Car Free Day (CFD) ini selalu dikunjungi oleh anak-anak kecil, dengan rata-rata usia sekolah dasar. Mereka menyediakan 10 sampai 13 permainan tradisional seperti tarik tambang, engkle, balap karung, egrang tali bambu, lompat tali, dakon, bekel, dan lain-lain. Kampoeng Dolanan ini memiliki pengaruh positif bagi lingkungan sekitar, turut memeriahkan permainan yang ada pada zaman nenek moyang hingga zaman sekarang diharapkan anak-anak mampu memainkan permainan tradisional. Anak-anak yang ikut berpartisipasi mulai usia 3 tahun berusia anak PAUD hingga usia 10 tahun yang setara dengan anak Sekolah Dasar (SD) mengikuti permainan tersebut.

Menjadi menarik pada Kampoeng Dolanan Surabaya ini mereka mempunyai mekanisme tersendiri terhadap proses penanaman nilai-nilai karakter pada proses pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional yang telah mereka sediakan, di setiap kegiatan dan program mereka memiliki mekanisme tersebut. Selanjutnya yang menjadi menarik dari Kampoeng Dolanan Surabaya ini, menjadikan anak untuk lebih aktif karena adanya proses interaksi dengan teman sebayanya selama bermain. Setiap anak memiliki karakter masing-masing untuk itu, harus ada stimulus dan respon dari satu anak terhadap anak yang lain.

Pembentukan karakter anak dalam penelitian ini adalah pembentukan karakter melalui permainan tradisional. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah

pengembangan karakter. Pengembangan potensi siswa untuk mendidik kepribadian dan akhlak yang tinggi merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional, menurut Pasal 1 UU Pendidikan Nasional Tahun 2003. Jika anak-anak dibesarkan dalam suasana yang menghargai karakter juga, karakter mereka akan mulai berkembang. Intinya, semua anak memiliki hak yang sama atas pendidikan yang baik, terutama yang menumbuhkan karakter moral. Jika seorang anak telah menyelesaikan pendidikan resmi mereka, mereka harus, seperti semua anak lainnya, menyelesaikan pendidikan non-formal dan informal mereka juga. Kampoeng Dolanan Surabaya hadir untuk membantu proses ini dengan membina perkembangan karakter moral anak melalui permainan kuno.

Ada banyak permainan tradisional yang berbeda di Kampoeng Dolanan Surabaya, namun ada sekitar 13 permainan tradisional yang harus disediakan setiap kali ada kegiatan atau program Kampoeng Dolanan Surabaya untuk diikuti anak-anak. Namun, dalam penelitian ini, peneliti membatasi dan mempersempit fokus hanya pada beberapa permainan tradisional yang dimainkan di Kampoeng Dolanan Surabaya, yaitu bambu egrang, egrang batok, tarik tambang, holahop, dan congklak. Tarik tambang adalah hobi tradisional yang terkenal di Kampoeng Dolanan Surabaya. Salah satu permainan tradisional yang wajib dimainkan pada setiap kegiatan Kampoeng Dolanan adalah tarik tambang. Anak-anak juga menyukai tarik tambang, yang merupakan lambang Kampoeng Dolanan Surabaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran bagaimana permainan tradisional



di Kampoeng Dolanan Surabaya digunakan untuk mengembangkan dan menanam karakteristik anak. Dalam penelitian ini, nilai karakter didefinisikan sebagai sikap atau perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai sosial, termasuk pertimbangan spiritual, pribadi, sosial, dan lingkungan. Berdasarkan latar belakang yang diberikan di atas, para peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana anak-anak muda di Kampoeng Dolanan Surabaya menciptakan karakter mereka sendiri melalui permainan tradisional. Diskusi seputar Kampoeng Dolanan terletak di Desa Simokerto, Surabaya, Surabaya adalah komunitas yang didedikasikan untuk melestarikan permainan tradisional, yang harus dijaga oleh generasi muda karena mereka mengajarkan anak-anak karakter yang sangat baik. Dengan demikian, peneliti menetapkan judul penelitian “Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya?
2. Apa saja nilai karakter yang terkandung dalam setiap permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya?
3. Bagaimana nilai karakter pada anak-anak setelah bermain permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka diambil tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis bentuk-bentuk permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya.
2. Menganalisis nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap permainan tradisional Kampoeng Dolanan Surabaya.
3. Menganalisis nilai karakter pada anak setelah memainkan permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang akan diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber literatur untuk penelitian lain yang sejenisnya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, informasi, dan pengetahuan tentang Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Peneliti  
Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui hubungan antara teori yang telah diperoleh dengan penerapan teori dalam praktiknya.
- b. Bagi Pengelola Kampoeng Dolanan Surabaya

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan untuk evaluasi kegiatan dalam pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional.

c. **Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya.

## **E. Definisi Operasional**

Adapun definisi operasional dalam penelitian yang berjudul “Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya” adalah bagaimana penanaman nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak di Kampoeng Dolanan Surabaya. Untuk definisi operasional dari setiap variabel, sebagai berikut :

### **a. Pembentukan Karakter Anak**

Pembentukan Karakter Anak adalah metode yang digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter mendasar pada anak-anak untuk mengembangkan kepribadian, apakah itu nilai-nilai karakter antara manusia dan Tuhannya, nilai-nilai karakter yang harus ada terhadap sesama manusia, atau nilai-nilai karakter yang harus ada terhadap lingkungannya. Suyanto dan Masnur Muslich menyatakan bahwa karakter merupakan cara berfikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas dari setiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam keluarga, masyarakat dan negara.

**b. Permainan Tradisional**

Menurut Kumiati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktiitad permainan tang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dan, menurut Achroni dalam Haris (2016: 1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya.

Secara sederhana permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun dari zaman dahulu hingga sekarang yang mengandung nilai-nilai moral positif.

**F. Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang akan ditetapkan dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Kampoeng Dolanan Surabaya.
2. Penenlitan ini dilakukan kepada Pengelola Kampoeng Dolanan, Relawan Kampoeng Dolanan, dan Anak-anak beserta orangtua anak yang terlibat dalam memainkan permainan tradisional di Kampoeng Dolanan.

3. Penelitian ini hanya membahas pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya.
4. Penelitian ini hanya membatasi permainan tradisional yang ada didalam kegiatan atau program Kampoeng Dolanan yaitu permainan tradisional egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, dan congklak .

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pembentukan Karakter Anak**

Pendidikan karakter adalah proses atau tahapan kegiatan untuk membangun makna esensial karena pada intinya, manusia adalah makhluk dengan kapasitas untuk belajar dan menghayati makna esensial yang krusial bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan karakter perlu dikembangkan pada setiap orang (anak-anak).

##### **1. Definisi Karakter**

Menurut Coon, karakter merupakan “Suatu penilaiansubjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat”. Sedangkan menurut Hasan Alwi (2002) , Karakter merupakan “Sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain”. Menurut kamus umum bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sementara dalam kamus sosilogi, karakter diartikan sebagai ciri khusus dari struktur dasar kepribadian seseorang.

Karakter adalah sifat seseorang dalam perilaku yang membedakannya dari orang lain, menurut beberapa pemahaman yang disebutkan di atas. Dengan menyadari karakter seseorang, seseorang dapat mengantisipasi bagaimana mereka akan menanggapi berbagai fenomena yang mungkin berkembang dalam hubungan mereka dengan orang lain atau dengan diri mereka sendiri dalam kondisi yang berbeda dan belajar

bagaimana mengendalikannya. Sikap seseorang terhadap diri sendiri, orang lain, dan tanggung jawab yang diserahkan kepadanya dalam situasi lain menunjukkan karakternya. (Abdul Majid).

Karakter merupakan akar dari kata bahasa latin yang berarti dipahat (Mark Rutland : 2009, 3). Kehidupan seperti balok besi, bila dipahat dengan penuh kehati-hatian akan menjadi sebuah karya yang mengagumkan. Dengan cara yang mirip dengan cara kita mengarahkan dan membentuk karakter anak, jika kita melakukannya dengan benar, itu akan menghasilkan karakter anak yang baik. Oleh karena itu, karakter adalah sifat ketabahan moral atau mental, etika atau moral yang berkembang menjadi kepribadian yang unik sebagai motivator dan penggerak untuk membedakan diri dari orang lain. (Fauzi, 2012)

Pikiran adalah komponen yang paling penting dalam pengembangan karakter karena berisi program komprehensif yang dibuat dari pengalaman hidup. Tindakannya akan sesuai dengan aturan alam jika program di dalam dirinya berpegang pada kebenaran universal. Efek dari perilaku itu adalah kedamaian dan sukacita. Di sisi lain, jika program tidak mengikuti prinsip-prinsip universal, maka tindakannya menyebabkan kerugian dan kesengsaraan.

Hal itu harus disesuaikan dengan realitas anak agar dapat mendidik karakter anak. Selain itu, harus dimodifikasi untuk memperhitungkan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, yang dapat belajar tentang dan mengembangkan karakter mereka melalui pendidikan keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Suasana yang baik dan bahagia diperlukan dalam

masing-masing dari ketiga situasi ini, terutama lingkungan keluarga. Karena bagi kebanyakan anak muda, keluarga mereka adalah paparan pertama dan satu-satunya mereka terhadap dunia luar. Dalam hal ini, orang tua memainkan peran penting dalam bagaimana anak-anak mengembangkan karakter mereka.

## 2. Nilai Pengembanaan Karakter

Menurut Lickona (2012: 69) terdapat sepuluh kebajikan (virtues) yang mengembangkan karakter kuat seseorang, yaitu : (1) kebijaksanaan (wisdom); (2) keadilan (justice); (3) keteguhan (fortitude); (4) kontrol diri (self-control); (5) cinta dan kasih sayang (love); (6) perilaku positif (positive attitude); (7) kerja keras (hard work); (8) integritas (integrity); (9) rasa terimakasih (gratitude); (10) kerendahan hati (humility).

Sedangkan nilai-nilai pengembangan karakter menurut Ngainun Naim (2012; 123) yang bisa diterapkan, antara lain :

### a. Religius

Merupakan nilai pembentukan karakter yang sangat penting dan utama, artinya manusia yang berkarakter adalah manusia yang religius.

### b. Jujur

Jujur merupakan nilai penting yang harus dimiliki oleh setiap orang. Jujur tidak hanya diucapkan, tetapi juga harus tercermin dalam perilaku sehari-hari. Nilai jujur perlu dikembangkan sebagai karakter karena pada kondisi sekarang ini kejujuran semakin terkikis.



c. Toleransi

Toleransi merupakan sikap membiarkan ketidaksepakatan dan tidak menolak pendapat, sikap, gaya hidup yang berbeda dengan pendapat. Toleransi hadir dari sikap menghargai diri sendiri (self-esteem) yang tinggi.

d. Disiplin

Disiplin merupakan pengaruh yang dirancang untuk membantu anak mampu menghadapi lingkungan. Disiplin tumbuh dari kebutuhan menjaga keseimbangan antara kecenderungan dan keinginan individu untuk berbuat agar memperoleh sesuatu, dengan pembatas atau peraturan yang diperlukan oleh lingkungan terhadap dirinya sendiri.

e. Kerja Keras

Kerja keras ini sangatlah penting di tengah budaya instan yang semakin mewabah dalam berbagai bidang kehidupan. Harus ditanamkan pemahaman dan kesadaran di kalangan generasi muda bahwa tidak ada orang yang bisa mendapatkan apa yang di cita-citakan tanpa kerja keras.

f. Kreatif

Sifat kreatif sangat penting untuk kemajuan. Kemajuan akan lebih mudah diwujudkan oleh orang yang selalu berfikir dan mencari hal-hal yang bermanfaat bagi kehidupan.

g. Mandiri

Mandiri tidak selalu berkaitan dengan usia. Bisa saja seorang anak sudah memiliki jiwa mandiri karena proses latihan atau karena faktor kehidupan yang memaksanya untuk menjadi mandiri.

h. Rasa Ingin Tahu

Akal ini mendorong rasa ingin tahu terhadap segala hal yang disebabkan dorongan rasa ingin tahu tersebut, manusia sejak usia dini cenderung untuk terus mempertanyakan berbagai hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang di amati atau dipikirkan.

### 3. Faktor- Faktor Pembentukan Karakter Anak

Menurut Masnur Muslich, karakter seseorang adalah sifat moral dan intelektual yang perkembangannya dipengaruhi oleh aspek bawaan (fitrah, alam) dan lingkungan (sosialisasi, pendidikan, pengasuhan). Manusia terlahir dengan potensi karakter unggul, namun potensi ini harus dikembangkan melalui sosialisasi dan edukasi sejak usia muda. Karakter tidak terbentuk begitu saja, tetapi karakter terbentuk melalui beberapa faktor yang mempengaruhi, yaitu :

a. Faktor Biologis

Adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri, dan itu dipengaruhi oleh salah satu sifat yang dimiliki salah satu dari keduanya, yang dipengaruhi oleh genetika atau cangkir sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

Pengembangan karakter secara signifikan dipengaruhi oleh unsur-unsur lingkungan termasuk lingkungan, pendidikan, situasi dan kondisi kehidupan, dan kondisi masyarakat. Ini termasuk hukum, kebiasaan, dan pembatasan berbasis bahasa yang berlaku. Sejak lahir, ia sudah mulai membangun hubungan dengan orang lain di lingkungan terdekatnya, dimulai dengan keluarga yang paling memiliki kekuatan untuk membentuk karakter anak.

Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa karakter seseorang dibentuk oleh unsur-unsur biologis dan lingkungan. (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan 2008:682) Pengembangan karakter awal sangat penting karena, menurut teori Islam, anak-anak muda terus-menerus dipukul ke arah yang akan mereka tuju. Meskipun keluarga dan orang tua memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian anak-anak, teman bermain juga memiliki dampak yang signifikan terhadap kepribadian anak-anak. Karena anak-anak menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan teman-teman mereka di luar rumah, teman bermain memiliki dampak signifikan pada kepribadian anak-anak.

**4. Proses Pembentukan Karakter Anak**

Pikiran bawah sadar masih terbuka dan menerima informasi dan rangsangan apa pun yang disampaikan ke dalamnya tanpa seleksi apa pun, mulai dari orang tua dan lingkungan keluarga, secara alami sejak lahir hingga anak berusia tiga atau hingga lima

tahun. Jelas bahwa orang tua anak, yang melayani sebagai pendidik utamanya, meletakkan dasar bagi pengembangan karakternya yang dimulai pada tahun-tahun awalnya. Lingkungan pendidikan dan masyarakat merupakan aspek pendukung lebih lanjut bagi pengembangan karakter anak. Tambahkan pengetahuan yang akan memungkinkan seseorang untuk memperoleh kekuatan luar biasa dari berbagai sumber lain. Hal ini sesuai dengan penjelasan dibawah ini, bahwa proses pembentukan karakter dapat melalui :

- a. Keluarga
- b. Sekolah
- c. Lingkungan masyarakat

Menurut (Syamsul : 62), karakter akan terbentuk karena kebiasaan yang dilakukan, sikap yang diambil dalam mengambil keadaan dan kata-kata yang diucapkan kepada orang lain. Dari penjelasan tersebut, jelas bahwa karakter akan terbentuk karena kebiasaan. Karakter ini pada akhirnya akan menjadi sesuatu yang menempel pada seseorang. Kebiasaan terbentuk dari sebuah tindakan yang dilakukan secara berulang. Tindakan-tindakan yang pada awalnya disadari ataupun disengaja, namun dengan begitu seringnya tindakan dilakukan dengan sama maka pada akhirnya kebiasaan ini menjadi reflek oleh orang yang bersangkutan.

Orang melakukan tindakan karena anak menginginkan untuk melakukan tersebut, dari keinginan yang terus menerus maka keinginan tersebut akan dilakukan. Timbul keinginan pada seorang anak dengan di dorong oleh pemikiran suatu hal. Ada banyak hal yang dapat memicu pikiran yang datangnya dari panca indera. Proses pembentukan karakter dinilai dari pikiran

kemudian keiginan, perbuatan lalu kebiasaan dan terciptalah karakter. (Syamsul : 30)

## **B. Pembentukan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Luar Sekolah**

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia memandang pentingnya pendidikan karakter dalam diri anak agar dapat menjadi bekal kelak di masa depan dalam menggapai cita-cita. Undang-Undang SIKKNAS No. 20 tahun 2003, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat. Dalam hal ini sudah jelas, bahwa pembentukan karakter menjadi salah satu tujuan. Penanaman nilai moral tidak hanya menjadi tanggungjawab sekolah, namun juga keluarga dan lingkungan masyarakat. Menjadi fokus disini yaitu lingkungan masyarakat yang merupakan lingkungan tempat tinggal atau meliputi teman anak diluar sekolah, kondisi orang-orang di lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi kondisi perkembangan jiwa anak.

Pembentukan karakter dalam ranah pendidikan di luar sekolah (lingkungan masyarakat) adalah ruang lingkup pendidikan yang menawarkan kesempatan kepada setiap individu untuk mengembangkan berbagai hal mulai dari mengembangkan pengetahuan, pengalaman, wawasan, keterampilan, dan lain-lain tanpa harus dibatasi oleh usia, status sosial, waktu, dan berbagai identitas lainnya. Karena memberikan orang pilihan untuk mempelajari topik yang berbeda berdasarkan preferensi mereka dan dengan struktur dan waktu yang lebih fleksibel, pendidikan luar sekolah (lingkungan masyarakat) biasanya merupakan solusi yang layak bagi setiap orang untuk memenuhi potensi mereka.

Untuk memberi ruang bagi pengembangan kreativitas, produktivitas, dan kemandirian, yang semuanya terbungkus dalam rasa kewajiban sosial yang sangat besar. Fleksibilitas pendidikan di luar kelas (di lingkungan komunal) adalah salah satu manfaatnya.

Pendidikan Luar Sekolah mempunyai fungsi utama untuk membina dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di lingkungan masyarakat, lembaga dan keluarga. Pada jalur dan jenis pendidikan menurut Undang-undang no.20 pasal 13 ayat 1 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan terdapat tiga jalur pendidikan yakni pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Ketiga bersifat melengkapi dalam upaya meningkatkan mutu sistem pendidikan nasional. Pembentukan karakter sudah sangat jelas berhubungan dengan pendidikan luar sekolah.

## **C. Permainan Tradisional**

### **1. Definisi Permainan Tradisional**

Permainan merupakan salah satu hal yang disukai oleh anak-anak. Ada dua jenis permainan yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan satu dari sekian banyak warisan bangsa yang mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya karena akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan modern yang lebih canggih. Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang pada saat ini mulai terkikis dan pada saat ini sedang berusaha dimunculkan kembali dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang didalamnya mengandung banyak unsur dan nilai dan memiliki banyak manfaat bagi yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan dikalangan kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun temurun dan memiliki banyak variasi. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain merupakan kegiatan yang diatur oleh peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan oleh manusia terutama anak-anak dengan tujuan mendapatkan kegembiraan serta dapat meningkatkan kemampuan sosial .

Permainan tradisional memiliki kandungan nilai dan manfaat yang tersimpan didalamnya dan dapat memberikan efek positif bagi siapa yang memainkannya seperti dapat melatih ketrampilan pada anak, melatih kecekatan kaki dan tangan, melatih kekuatan tubuh, melatih ketajaman penglihatan, melatih kecerdasan pikiran, dan melatih keluwesan gerak tubuh dalam hal menirukan alam lingkungannya. Serta permainan tradisional juga diyakini mengandung banyak nilai-nilai luhur yang merupakan peninggalan dari nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Kumiati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan dan dapat meningkatkan kemampuan sosial.

## 2. Jenis Permainan Tradisional

Direktorat Nilai Budaya menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari tiga kelompok yaitu Permainan yang bersifat strategis, Permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik, Permainan yang bersifat untung-untungan. Selamet dalam Andriani (2012:131) mengatakan setiap waktu permainan baru muncul menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan tradisional pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis :

### a. Permainan Fisik

Misalnya permainan kejar-kejaran, menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi, dengan bermain maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar permainan.

### b. Lagu Anak-Anak

Lagu anak-anak ini biasanya dimainkan atau dinyanyikan sambil bergerak, seperti menari atau berpura-pura menjadi sesuatu.

### c. Teka-Teki

Merupakan permainan untuk mengasah kemampuan berfikir logis dan matematis anak.



- d. Bermain dengan benda-benda  
Bermainan permainan dengan menggunakan objek seperti dengan air, pasir, balok, yang dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan karakter.
- e. Bermain Peran  
Jenis permainan ini antara lain sandiwara, drama atau bermain peran, dan lain sebagainya.

Pada masa sekarang ini, selain anak dituntu untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dan teknologi juga diharapkan untuk mengetahui akan jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia. Interaksi anak ketika mereka sedang bermain akan membangkitkan kemampuan mereka untuk menilai mana yang baik dan tidak baik, seperti halnya ketika ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak memberikan izin lagi untuk ikut bermain terhadap anak yang berbuat curang tersebut dalam bermain. Dalam hal ini, permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran, dan gotong royong.

### **3. Manfaat Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak**

- a. Dengan adanya permainan tradisional anak akan selalu melahirkan nuansa gembira. Jiwa anak terlihat secara penuh ceria dan akan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Inilah yang akan dibawa ke kehidupan bermasyarakat untuk bisa menciptakan kerukunan. Jarang sekali permainan tradisional

yang berguna untuk diri sendiri tapis selalu menumbuhkan kebersamaan.

- b. Permainan tradisional dibangun secara bersama-sama demi menjaga permainan berlangsung secara terorganisir, anak-anak dapat mengatur aturan main mereka sendiri. Dalam hal ini anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri. Sementara itu juga, jika diantara mereka ada yang tidak mematuhi aturan itu akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam hal ini juga, anak-anak mulai belajar hidup bersama atau hidup sosial. Selain itu anak belajar mengakui kesalahan dan menerima kembali teman yang sudah mengakui kesalahan. Ini merupakan suatu bentuk proses belajar menga,puni dan menerima kembali dari mereka yang telah mengakui kesalahannya.
- c. Keterampilan anak akan selalu terasah, karena kondisi anak akan membuat permainan sendiri dari bahanyang tersedia di sekitarnya. Dengan hal ini, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah. Selain itu, proses kreatifitasnya merupakan tahap untuk mengasah daya cipta dan imajinasi pada anak untuk pertumbuhannya.
- d. Pemanfaatan bahan-bahan permainan yang selalu tidak lepas dari alam. Hal ini akan memberikan interaksi anak dengan lingkungan yang akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup. Cara pandang inilah yang

dimaksud dengan sisi kerohanian manusia tradisional.

- e. Melalui permainan tradisional anak akan mulai mengenal model pendidikan partisipatoris. Yang artinya, anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahapan pertumbuhan jiwa. Dalam hal ini, anak dengan orang tua atau guru memiliki kedudukan yang egaliter, sama-sama berposisi sebagai pemilik pengalaman.

#### **4. Nilai-Nilai Karakter Yang Terintegrasi Dalam Permainan Tradisional Pada Anak**

Nilai adalah sebuah kepercayaan tentang seseorang akan bertindak atau menghindari tindakan, dengan kata lain nilai merupakan sesuatu ukuran baik buruk mengenai suatu hal yakni pantas atau tidak pantas untuk dikerjakan. Karakter adalah kualitas mental seperti etika atau karakter. Jadi, yang tersirat dari nilai karakter merupakan mentalitas atau cara berperilaku yang bergantung pada standar dan nilai yang ada di masyarakat yang memasukkan sudut pandang lain.

Permainan tradisional mengandung nilai karakter baik yang diwariskan oleh nenek moyang. Dengan bermain anak-anak mendapat sebuah kekuatan kognitif dan dapat meningkatkan struktur mental melalui penggunaan sembilan indera-indera yang kemudian mempertinggi perkembangan bahasa serta berpikir. Manfaat yang bisa diperoleh anak-anak dari permainan tradisional, yaitu dapat meningkatkan kedekatan, sehingga tingkat minat mereka juga tinggi,

memungkinkan terjadinya refleksi dan hiburan, dapat mencapai pertumbuhan diri serta pengembangan diri, mendekatnya realitas kehidupan anak itu sendiri. Anak-anak akan mengetahui pentingnya kehadiran mereka untuk anak-anak lain, mengurangi kecenderungan anak-anak untuk berfantasi dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi, anak-anak memiliki kesempatan untuk berlatih dalam kehidupan sehari-hari secara teratur pengalaman yang diperoleh dari bermain, dan dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain mempengaruhi peningkatan enam bagian kemajuan anak yaitu, bagian mindfulness (perhatian individu), dekat dengan rumah, sosialisasi korespondensi mental, dan kemampuan koordinasi. Enam aspek yang telah disebutkan memiliki peran krusial pada kehidupan sehari-hari. Didalam permainan tradisional mengandung banyak kualitas instruktif karena dalam permainan tradisional menyampaikan perasaan cinta, kebahagiaan, keceriaan ketika anak-anak memainkannya. Selain itu, permainan tradisional dilakukan dalam kelompok, menghadirkan perasaan sistem aturan diantara teman sebaya dan perangkat permainan yang digunakan sangat mudah dan memperkuat potensi yang ada pada setiap anak-anak yang memainkannya.

Nilai karakter yang terintegrasi dalam permainan tradisional banyak dan berbeda-beda dalam setiap permainannya. Ada 2600an jenis permainan tradisional tidak semua permainan itu mempunyai nilai karakter yang sama, yang menjadikan saling berkaitan satu sama lain yaitu karena didalam permainan semuanya harus menaati peraturan. Jadi, sebelum

dimulainya permainan tersebut semua pemain menyepakati peraturan permainan terlebih dahulu dan semua pemain harus menaatinya.

Cahyono (2011: 2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak, yaitu :

- a. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan fasilitas sekitar lingkungan kita seperti dari tumbuhan, tanah, batu, pasir, dan sebagainya sehingga membentuk imajinasi dan kreativitas yang tinggi.
- b. Permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Seperti halnya kebanyakan permainan tradisional yang ada di Indonesia ini dimainkan secara beregu atau dengan anggota pemain yang banyak, misalnya seperti petak umpet, bentengan, engklek, gobag sodor, dan masih banyak lagi. Hal ini karena permainan tradisional mendahulukan faktor kesenangan bersama dan juga mempunyai maksud lebih pada kemampuan interaksi antara pemain.
- c. Permainan tradisional selalu memiliki nilai-nilai dan pesan moral tersendiri, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, dan taat pada aturan. Hal ini akan diperoleh oleh pemain ketika pemain tersebut benar-benar menikmati, mengerti, dan menghayati setiap manfaat dari memainkan permainan tradisional tersebut.

Dalam menunjang nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional terhadap pembentukan karakter pada anak Misbach (2006: 7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional juga memberikan stimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Aspek motorik, dengan melatih daya tahan, sensormotorik, motorik kasar, dan halus.
- b. Aspek kognitif, dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving (menyelesaikan masalah).
- c. Aspek emosi, dengan menjadi media katarsis emosional.
- d. Aspek bahasa, dengan berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial, dengan anak dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya.
- f. Aspek spiritual, dengan membawa anak untuk dapat menyadari keterhubungan sesuatu dengan yang bersifat Agung (transcendental)
- g. Aspek ekologis, dengan memfasilitasi anak untuk memahami pemanfaatan alam sekitar.
- h. Aspek nilai-nilai atau moral, dengan memanfaatkan situasi anak untuk menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu pada setiap permainan tradisional.

#### **D. Mekanisme Kampong Dolanan Surabaya Dalam Menanamkan Nilai Karakter Anak**

Kampoeng Dolanan Surabaya dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional dilakukan secara tidak langsung dan membiarkan anak-anak mencoba permainan tradisional itu sendiri. Dengan maksud, membiarkan mereka bermain sambil belajar dari permainan tradisional yang dimainkan. Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh Mustofa Sam sebagai ketua Kampoeng Dolanan Surabaya, bahwa pihak Kampoeng Dolanan Surabaya menanamkan permainan tradisional tersebut tidak secara langsung tetapi mereka dibiarkan untuk bermain sendiri dengan tujuan mereka bisa bermain sambil belajar. Salah satu contohnya pada saat salah satu dari mereka bermain hola hop mereka bermain sendiri dan setelah bermain mereka akan menyimpulkan sendiri apa yang terjadi selama bermain hola hop tersebut.

Urutan mekanisme dalam menanamkan nilai karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya yaitu :

### **1. Mengenalkan Permainan Tradisional**

Pada tahap ini, anak-anak dibuat tertarik untuk mengenal permainan tradisional. Tujuan dari mengenalkan permainan tradisional yang dilakukan oleh Kampoeng Dolanan Surabaya adalah untuk mengintegrasikan nilai-nilai dan pengetahuan yang terkandung dalam permainan itu sendiri. Permainan tradisional perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai luhur budaya dari nenek moyang serta mengandung lokalitas. Contohnya dari segi bahasa dalam permainan tradisional pasti yang digunakan adalah bahasa daerah.

## **2. Memainkan Permainan Tradisional**

Tahap ini permainan dilakukan secara langsung dan akan terlihat kualitas nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini, anak dipersilakan untuk melengkapi kualitas yang telah disajikan sebelumnya. Tahap memainkan permainan tradisional ini mengajak anak secara langsung untuk memainkan permainan itu sendiri. Pada periode memainkan permainan ini, pada awalnya anak-anak akan bermain dengan orangtuanya yang telah bermain beberapa kali sebelumnya sampai akhirnya anak akan memahami sendiri permainan tradisional tersebut. Ketika anak itu sudah bisa bermain sendiri, anak tersebut justru akan ingin bermain bersama dengan teman sebaya tanpa orang tuanya. Disini, penggiat dari Kampong Dolansn bisa mengarahkan permainan yang dimainkan oleh anak-anak.

Tahap ini melatih anak-anak dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya yang mampu mendidik anak untuk mengenal nilai karakter yang terkandung didalamnya serta konsekuensinya mampu mengurangi penggunaan gadget karena terisi dengan waktu dengan senang bermain permainan tradisional yang melatih interaksi sosial secara langsung.

## **3. Melestarikan Permainan Tradisional**

Tahap melestarikan yakni ketika setelah dikenalkan dan dimainkan kepada anak-anak maka otomatis dengan sendirinya mereka sudah melestarikan permainan tradisional tersebut. Dengan melestarikan, anak-anak mendapatkan rasa bermain dan interaksi secara langsung dengan teman



sesamanya. Dari bermain permainan tradisional mereka dapat merasakan sendiri nilai karakter yang terkandung didalam permainan tradisional. Jadi, pendekatan yang dilakukan kepada anak-anak dilakukan secara langsung melalui bermain permainan tradisional dan anak-anak akan mampu merasakan manfaat dari permainan tradisional itu sendiri. (Darmaningrum & Sari, 2018)

#### **E. Kampoeng Dolanan Surabaya**

Sebuah komunitas yang tercetus pada tanggal 13 Desember 2016 di Kampung Kenjeran IV-C, Simokerto, Surabaya. Latar belakang adanya komunitas ini bermula dari masalah komunikasi antara mahasiswa dengan dosen yang tidak beretika. Si dosen meluapkan amarahnya melalui sosial media. Namun, tidak tersampaikan kepada mahasiswanya. Pada saat itulah langsung di analogikan dengan sebuah kondisi di kampung. Ada seseorang yang ingin mengajak temannya bermain namun sudah dipanggil berkali-kali sambil berteriak temannya itu tidak keluar rumah. Dari situlah berkesimpulan bahwa sebelum mengajak orang untuk bermain ada etikanya apalagi dalam sebuah permainan. Inisiatif dari situlah membentuk sebuah komunitas ini. Gagasan tentang komunitas ini muncul ketika adanya kepengurusan karang taruna yang baru di Kampung Kenjeran IV-C, Simokerto, Surabaya. Pada saat itu, ide kampung tematik berbasis permainan tradisional.

Ada rasa pesimis dan tidak yakin dengan ide gagasan tersebut dapat terlaksana. Namun, salah satu cara meyakinkan mereka adalah dengan cara mencari mitra sekaligus berkegiatan di luar kampung dalam mengenalkan permainan tradisional. Pada tahun 2017, akhirnya ada lebih

dari 100 orang yang mendaftar sebagai relawan kampoeng dolanan yang dikenal sebagai Relawan KD Batch 1. Dan inilah cikal bakal kampoeng dolanan bergerak keluar lebih luas khususnya di Surabaya dan Indonesia bahkan luar negeri.

Ketika Kampoeng Dolanan pertama kali didirikan, masalah utamanya adalah terlalu sepi untuk memainkan permainan umum. Kegiatan di Kampong Dolanan difokuskan untuk mengajarkan penduduk setempat, terutama anak-anak, cara bermain permainan tradisional. Pada kegiatan selanjutnya bernama Kampoeng Dolanan Roadshow (KD Roadshow). Agar semakin tumbuh berkembang secara kegiatan kampoeng dolana terus mencari relawan dan mendapat respon yang luar biasa, lebih dari 1.000 orang yang mendaftar menjadi relawan. Tentunya dengan semakin banyaknya SDM akan semakin mudah untuk memberikan dampak kepada masyarakat dalam hal mengenalkan permainan tradisional.

Pada saat ini Kampoeng Dolanan memiliki banyak program di berbagai bidang mulai dari pendidikan, seni, budaya, ekonomi, pemberdayaan, sociopreneur, kreatif, media dan jurnalistik.(Fana & Jatiningsih, 2020)

### **1. Program Kampoeng Dolanan**

Dalam bidang program, Kampoeng Dolanan mempunyai program yang terbagi menjadi 3, yaitu semesta belajar, ayo rek dolanan (ARD), data center.

#### **a. Semesta Belajar**

Kegiatan ini dilakukan secara rutin oleh Kampoeng Dolanan Surabaya yang dilaksanakan setiap minggu sekali pada hari Rabu jam 19.00 WIB. Disini, Kampoeng Dolanan sendiri tidak memberikan batasan kepada anak-anak untuk belajar selagi pihak

Kampoeng Dolanan Surabaya ini bisa melayani sebisa mungkin. Kegiatan Semesta Belajar ini dilaksanakan di Kampung Kenjeran IV C dengan suasana outdoor beralas terpal atau spanduk di pinggir rel kereta api, hal inilah yang menjadi mneraik perhatian dan semangat anak-anak karena mereka menganggap dapat bermain dan juga belajar sekaligus juga bisa menjadi hiburan tersendiri bagi mereka. Didalam program ini tidak ada pembelajaran khusus, karena Kampoeng Dolanan Surabaya menerapkan konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara, bahwa setiap orang adalah guru, setiap waktu adalah belajar dan alam raya adalah sekolahnya, jadi mereka relawan yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya hanya memberikan materi yang mereka inginkan.

**b. Ayo Rek Dolanan (ARD)**

Kegiatan program ini melakukan perjalanan ke lokasi yang berbeda dengan tujuan melestarikan permainan tradisional dan mengajarkan sifat-sifat karakter bermanfaat yang terlihat dalam permainan tradisional pada anak-anak. ARD ini sendiri memiliki program yaitu biasa disebut dengan KD Roadshow yang mana Kampoeng Dolanan ini mendatangi kota-kota besar juga hbahkan daerah terpencil. Audiens yang dituju dan lingkungan anak akan menentukan bagaimana Anda mendekati setiap permainan tradisional dalam kegiatan ini. KD Roadshow ini dibagi menjadi lima lokasi yang di datangi, yaitu sambang kampung (mengunjungi kampung), sambang dalan (mengunjungi jalan), sambang sekolah (mengunjungi sekolah), sambang komunitas

(berkolaborasi dengan komunitas), sambang event (mengahdiri kegiatan).

**c. Data Center**

Data Center pada Kampong Dolanan Surabaya ini bertujuan untuk mendata beberapa permainan tradisional yang ada di Indonesia dan manca negara, Karena fakta bahwa permainan tradisional dikenal dengan nama yang berbeda dan datang dalam berbagai bentuk tergantung pada daerah, Kampong Dolanan berusaha untuk merekam, mengumpulkan, dan menyimpan permainan tradisional di pusat data ini untuk mendukung permainan tradisional dan mengidentifikasi karakter yang baik yang terkandung dalam masing-masing permainan tradisional ini..(Nimah, 2019) .

## F. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu dan relevan dengan penelitian ini sebagai berikut :

No.	Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian
1.	Yoga Prasetya & Sarmini, Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan 2022, UNESA	Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya	Penelitian Yoga Prasetya terfokus pada sumber nilai karakter bagi anak yang diperoleh dari permainan tradisional sedangkan peneliti fokus pada pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional	Sama-sama membahas variabel permainan tradisional dalam proses pembentukan karakter anak	Menunjukkan bahwa mekainsme komunitas Kampoeng Dolanan dalam menanamkan nilai karakter melalui permainan tradisional pada anak terdapat tiga tahap yakni mengenalkan, memainkan, dan melestarikan.
2.	Fazui, Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI	Pembentukan Karakter Anak	Penelitian Fauzi hanya fokus pada	Sama-sama meneliti	Menunjukkan permainan

	<p>2019, Purwokerto</p> <p>IAIN</p>	<p>Melalui Permainan Tradisional Cim-Ciman</p>	<p>permainan tradisional cim-ciman sedangkan dalam penelitian ini fokus dalam beberapa macam permainan tradisionaal yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya</p>	<p>pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional.</p>	<p>tradisional, salah satunya yaitu Cim-ciman dapat dipergunakan untuk (a) melatih dan menstimulasi perkembangan anak dalam beragam aspek secara holistik-integratif, baik aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan moral; (b) untuk menanamkan dan membentuk nilai-</p>
--	-----------------------------------------	------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

					<p>nilai budaya dan membangun karakter anak seperti jujur, disiplin, kreatif, mandiri, tanggungjawab, kepedulan sosial, kerja keras, semangat, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, dan musyawarah.</p>
3.	Oki Witasari, Skripsi, PIAUD, Fakultas	Pembentukan Karakter	Pada hasil penelitiannya	Sama-sama meneliti	Hasil penelitian menunjukan bahwa

	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto	Melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas	pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo adalah melalui tiga komponen yaitu moral knowing, moral feling, moral action .	pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional.	pembentukan karakter melalui permainan tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo adalah melalui tiga komponen yaitu moral knowing, moral feling, moral action .
4.	Tuti Andriani	Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini	Penelitian ini terfokus pada anak usia dini.	Sama-sama meneliti pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional.	Dengan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang

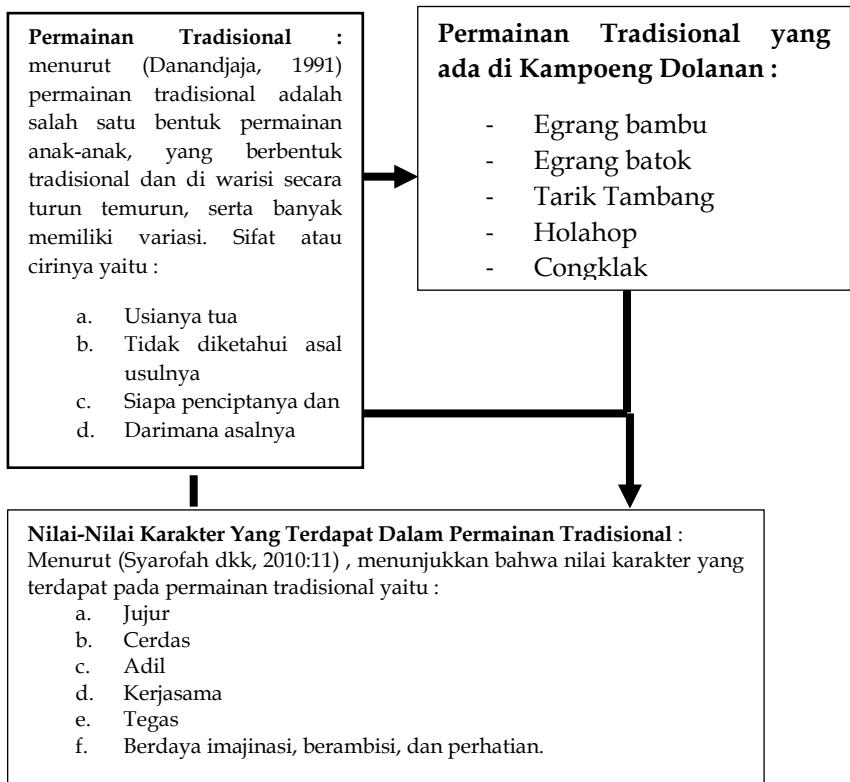


					secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.
5.	Helvana N & Hidayat S. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI	Permainan Tradisiopnal Untuk Menembuhkan Karakter Anak	Penelitian ini terfokus pada anak usia sekolah dasar	Sama-sama meneliti pemebentukan karakter anak melalui permainan	Setiap permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk membentuk karakter anak

				tradisional.	yaitu seperti jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, tanggungjawab, dan menghargai. Dengan demikian permainan tradisional cocok digunakan untuk menumbuhkan karakter anak usia Sekolah Dasar
--	--	--	--	--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu*

## G. Kerangka Berpikir



*Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir*

Dari Kerangka berpikir diatas, menjelaskan suatu alur berpikir yang terkait dengan pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampong Dolanan Surabaya. Maksud dari kerangka berpikir diatas yaitu permainan tradisional disini menjadi alat untuk sebuah pembentukan karakter pada anak, permainan tradisional disini hanya mengambil beberapa permainan yang ada di Kampong Dolanan Surabaya dan nilai-

nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut berperan penting terhadap proses pembentukan karakter pada anak tersebut.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Untuk memecahkan permasalahan dalam sebuah penelitian dibutuhkan analisis dan penyelidikan yang diteliti, teratur dan berkelanjutan, kemudian untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah dalam penelitian harus dilakukan menggunakan metode penelitian. Secara umum, metode penelitian adalah penggunaan suatu cara untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu dan data yang digunakan harus valid serta bersifat obyektif dan reliabel. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang peneliti kualitatif adalah kemampuan untuk memahami tingkah laku individu/informan yang menjadi sasaran penelitian secara detail, sehingga hasil yang diperolehnya gambaran tingkah laku yang utuh dan mendalam (Riyanto, 2007).

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif dengan maksud untuk mendeskripsikan peristiwa, perilaku orang atau suatu keadaan dalam membentuk narasi secara lebih mendalam dan terperinci. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus dengan tujuan untuk mendapatkan penghimpunan data dan memperoleh pemahaman secara mendalam akan fenomena (Sugiyono, 2013). Dikutip dari buku *Research Design* (Creswell, 2016), metode kualitatif memiliki pendekatan yang lebih beragam dalam penelitian

akademis. Meskipun prosesnya lama, prosedur kualitatif tetap mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah langkah unik dalam analisis datanya dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda.

Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mengetahui fenomena yang dapat dikualifikasikan dan bersifat deskripsi (Fitri & Haryanti, 2020). Menurut (Raco, 2010) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral dengan mewawancarai partisipan menggunakan pertanyaan umum dan lebih luas. Sedangkan menurut pendapat Bogdan & Tylor dalam (Moleong, 2011) mengungkapkan bahwa metode kualitatif merupakan prosedur penelitian menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang atau pelaku yang diamati.

Ditinjau dari jenisnya penelitian ini bersifat deskriptif yakni studi untuk menemukan fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif dimanfaatkan untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang dihadapi pada keadaan saat ini. Peneliti dapat melibatkan kombinasi data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi untuk membuat analisis (Yuliani, 2020). Menurut (Umrati & Wijaya, 2020) menyebutkan ada lima ciri-ciri dalam penelitian kualitatif yaitu: (1) Dilaksanakan dengan latar belakang alami, sumber data yang langsung dari sebuah peristiwa, (2) Bersifat deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata atau gambar dibandingkan Mementingkan makna atau essensial, (3) Penelitian ini menggunakan

angka, (4) Mengutamakan proses daripada produk, dan (5) Menganalisis data cenderung dengan cara induksi.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan dan menganalisis subjek dan objek yang ada dalam penelitian ini secara maksimal. Pendekatan dan metode ini digunakan karena sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampong Dolanan Surabaya.

Dalam penelitian ini penentuan sumber atau subyek penelitian didasarkan pada informasi atau data apa saja yang dibutuhkan. Menurut. Subyek penelitian merupakan orang yang menjadi sumber data yang akan memberikan informasi data dalam penelitian. Dalam hal ini yang mejadi subyek penelitian yaitu ketua Kampong Dolanan Surabaya, anggota Kampong Dolanan Surabaya, Anak yang terlibat dalam memainkan permainan tradisional dan orang tua anak yang terlibat dalam memainkan permainan tradisional.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian untuk mendapatkan data-data penelitian yang akurat. Lokasi yang diambil dalam penelitian ditentukan dengan sengaja oleh peneliti yang dilakukan di lokasi tempat Komunitas Kampong Dolanan di RT 04 RW 02 Kelurahan Simokerto Kota Surabaya. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini di dasari atas pertimbangan lokasi yang strategis, serta dukungan fasilitas dan kondisi lingkungan yang

memadai dalam pembentukan karakter anak di Kampoeng Dolanan Surabaya.

### **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah sumber data dimana peneliti dapat memperoleh data yang diperlukan dalam rangka penelitian (Arikunto, 2002;201). Dalam menentukan subyek penelitian, peneliti memasuki situasi sosial tertentu, melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi tersebut.

Subyek-subyek ini dipilih berdasarkan teknik snowball sampling atau menggelinding seperti bola salju. Sugiyono (2015:301) menjelaskan teknik snowball sampling adalah teknik penentu sampel dalam penelitian kualitatif yang dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Caranya yaitu, peneliti memberikan data yang diperlukan; selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari sampel sebelumnya itu, peneliti dapat menetapkan sampel lainnya yang dipertimbangkan akan memberikan data lebih lengkap. Subyek penelitian ini terdiri dari 9 orang yaitu :

1. Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya.
2. 3 relawan Kampoeng Dolanan Surabaya.
3. 3 anak yang bermain permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya.
4. 3 orang tua yang mendampingi anak bermain permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya.



#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2015 : 224) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian sesuai dengan tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan metode dokumentasi.

##### **1. Observasi Partisipatif**

Menurut Sugiyono (2013 : 227), observasi partisipatif merupakan pengumpulan data yang lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Dalam observasi partisipatif, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Susan Stainback (Sugiyono, 2013 : 227) menyatakan "In participant observation, the researcher observes what people do, listen to what they say, and participanes in their activities" Dalam observasi partisipatif , peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampong Dolanan Surabaya

## 2. Wawancara Mendalam

Menurut Moelong (2005:186) wawancara mendalam merupakan proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah dan fokus penelitian dan diarahkan padapusat penelitian. Dalam hal ini metode wawancara mendalam yang dilakukan dengan adanya daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Menurut Nasution dalam Sugiyono (2016:137) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya dalam jumlah yang sedikit atau kelompok kecil. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan terhadap ketua Kampong Dolanan, Anak-anak dan Orang tua anak yang terlibat dalam memainkan permainan tradisional di Kampong Dolanan Surabaya.

## 3. Dokumentasi

Menurut Guba dan Lincoln dalam (Riyanto, 2007) dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang sering digunakan untuk keperluan penelitian, dengan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, sebagai berikut :

- a. Dokumen merupakan sumber yang stabil
- b. Berguna sebagai bukti untuk pengujian
- c. Sesuai untuk penelitian kualitatif karena sifatnya alamiah
- d. Tidak relatif, sehingga tidak sukar ditemukan dengan kajian isi

Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang berhubungan dengan pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam. Analisis data yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara menggabungkan data, menjabarkan data, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami (Sugiyono, 2013).

Ketepatan dan keakuratan data yang terkumpul pada saat wawancara, observasi, dan dokumentasi sangat diperlukan, namun tidak dapat dipungkiri pula bahwa sumber informasi dari informan yang berbeda akan memberikan informasi yang berbeda pula. Kegiatan menganalisis data memerlukan usaha pemusatan perhatian dan pengerahan tenaga fisik dan pikiran peneliti. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian menggunakan model Miles dan Huberman, model ini terdiri dari empat hal utama yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Adapun dalam menganalisis data dapat dilakukan sebagai berikut:

### **1. Pengumpulan Data**

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi atau gabungan dari ketiganya (triangulasi). Dengan itu peneliti dapat mengumpulkan data menjadi sistematis dan mempermudah untuk memperoleh data. Mengonversi hasil wawancara lisan menjadi sebuah teks (transkrip), men-scanning materi, mengetik data lapangan atau memilah-milah dan menyusun data tersebut kedalam jenis-jenis yang berbeda tergantung pada sumber informasi.

### **2. Reduksi Data**

Dalam hal ini peneliti akan mereduksi data, yaitu dengan menggolongkan, memilih hal yang penting, membuang yang tidak perlu, sehingga data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan dapat ditarik kesimpulan. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari berbagai sumber, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Langkah awal ini untuk mempermudah pemahaman terhadap data penelitian yang sudah terkumpul.

### **3. Penyajian Data**

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data yaitu memilih data terlebih dahulu lalu direduksi kemudian disajikan dalam bentuk cerita atau tulisan dengan tujuan untuk mempermudah pembaca untuk memahaminya. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk teks naratif, sehingga dapat memudahkan untuk memahami secara menyeluruh.

#### **4. Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini mungkin yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian di lapangan dan ditemukan bukti yang mendukung sehingga akan lebih akurat. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ada bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.

#### **F. Keabsahan Data**

Sesuai dengan karakteristik yang ada dalam penelitian kualitatif, ada standar khusus yang harus dipenuhi untuk penelitian kualitatif. Menurut Lincoln dan Guba (1985) ada 4 (empat) tipe kriteria utama untuk menjamin kebenaran hasil penelitian kualitatif, yaitu Kredibilitas, Dependabilitas, Konfirmabilitas, Transferabilitas

Namun, disini peneliti hanya menggunakan metode keabsahan data yaitu Kredibilitas. Dengan kriteria keabsahan data kredibilitas ini data dan informasi yang dikumpulkan harus mengandung nilai kebenaran, yang berarti bahwa hasil penelitian kualitatif harus dapat dipercaya oleh para pembaca yang kritis dan dapat diterima oleh orang-orang informan yang memberikan informasi yang dikumpulkan selama penelitian berlangsung.

Teknik triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu yang diperoleh dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data yaitu observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Triangulasi terdiri dari 4 macam sebagai teknik pemeriksaan yaitu :

1. Triangulasi dengan sumber, beraryi membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Peneliti akan melakukan wawancara dari berbagai sumber yaitu ketua dan relawan komunitas, anak-anak, dan orang tua.
2. Triangulasi dengan metode, terdapat 2 strategi yaitu pengecekan derajat kepercayaan menemukan hasil penelitian dengan beberapa teknik pengambilan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Peneliti akan menggunakan 3 metode dalam pengumpulan data yaitu observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk membandingkan data.
3. Triangulasi dengan penyidik, merupakan dengan memanfaatkan peneliti atau pengamat yang lainnya sebagai pengecekan kembali derajat kepercayaan data untuk membantu mengurangi adanya penyimpangan dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini, penelitian akan memanfaatkan informan untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh di lapangan.

4. Trianggulasi dengan teori, fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teori pembentukan karakter anak dan nilai karakter yang ada dalam permainan tradisional dengan kenyataan di lapangan saat proses kegiatan di Kampoeng Dolanan Surabaya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Pada bab ini peneliti akan memaparkan gambaran secara umum lokasi penelitian untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dilakukan oleh peneliti, lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti ini berada di Kampoeng Dolanan Surabaya.

Hasil pengumpulan data yang diperoleh merupakan data hasil penelitian, yaitu : pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi ketika berada di lokasi penelitian tersebut, untuk hasil penelitian yang lebih spesifik akan dipaparkan dibawah ini sebagai berikut :

##### **1. Gambaran Umum Kampoeng Dolanan Surabaya**

Kampoeng Dolanan merupakan sebagai wadah untuk upaya mempertahankan eksistensi permainan tradisional pada masa sekarang, upaya yang mereka lakukan yaitu dengan cara melestarikan permainan tradisional pada generasi-generasi selanjutnya. Kampoeng Dolanan menggalakkan sebuah pelestarian permainan tradisional tersebut bertujuan untuk menghidupkan kembali nilai-nilai yang terkandung pada setiap permainan tradisional.

Penting bagi Kampoeng Dolanan mengambil peran dalam membuat program atau kegiatan santai untuk anak-anak muda dengan situasi dan kondisi saat ini untuk melakukan pembentukan nilai karakter-karakter baik yang ditujukan pada anak-anak.



Pembentukan karakter anak ini tentunya akan melalui permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya.

## 2. Profil Kampoeng Dolanan Surabaya

Tabel 4.1  
Profil Kampoeng Dolanan Surabaya

1.	Nama	Kampoeng Dolanan Surabaya
2.	Alamat Lengkap	Jl. Kenjeran IV C No. 40 Simokerto, Surabaya, Jawa Timur, 60143
3.	Tanggal berdiri	13 Desember 2016
4.	Nama Ketua	Mustofa Sam
5.	Telepon	0822-3344-1334
6.	Email	Kampoengdolanan.id@gmail.com
7.	Website	<a href="https://Kampoengdolanan.or.id">https://Kampoengdolanan.or.id</a>
8.	Instagram	Kampoeng_dolanan

Kampoeng Dolanan Surabaya didirikan pada tanggal 13 Desember 2016 dengan menangkap permasalahan utama terkait dengan kondisi masa sekarang yang mulai berkurangnya anak-anak bermain permainan tradisional atau bahkan tidak sedikit dari mereka yang tidak mengetahui permainan tradisional asal daerahnya sendiri. (Sumber : <https://kampoengdolanan.or.id> )

### 3. Sejarah Berdirinya Kampoeng Dolanan Surabaya

Tercetusnya Kampoeng Dolanan Surabaya ini pada tanggal 13 Desember 2016 di Surabaya. Munculnya gagasan ini karena adanya kepengurusan karang taruna yang baru di daerah Kampung Kenjeran IV C, Simokerto, Surabaya. Pada saat itu, membuat ide kampung tematik berbasis permainan tradisional namun masih adanya rasa pesimis dan rasa tidak yakin akan ide tersebut terlaksana sesuai dengan keinginan. Salah satu cara untuk meyakinkan agar ide tersebut bisa tercapai yaitu dengan cara mencarikan bantuan untuk mitra mendidik sekaligus melaksanakan kegiatan di luar kampung untuk mengenalkan permainan tradisional. (Sumber : <https://kampoengdolanan.or.id>)

Pada tahun 2016 tersebut, Kampoeng Dolanan juga telah mencari relawan dan rutin setiap tahun mencari relawann. Pada setiap tahunnya mendapatkan relawan berjumlah 100 orang. Pada tahun 2017, akhirnya ada lebih dari 100 orang yang ingin mendaftar sebagai relawan Kampoeng Dolanan Surabaya yang bisa dikenal dengan Relawan KD Batch 1. Dan inilah yang menjadi cikal bakal Kampoeng Dolanan bergerak keluar yang lebih luas, khususnya Surabaya dan umumnya Indonesia bahkan luar negeri.

Kegiatan pertama yang dilaksanakan oleh Kampoeng Dolanan dalam pengenalan permainan yaitu pada saat Car Free Day di Jalan Tunjungan setiap hari Minggu pagi. Kampoeng Dolanan berulang kali mengadakan kegiatan disana rutin setiap hari Minggu selalu hadir untuk upaya

pengenalan permainan tradisional kepada pengunjung CFD Tunjungan itu. Usahnya pun sampai terkena usiran oleh petugas lapangan berulang kali, namun para pengunjung yang sudah sering berkunjung pada stand Kampoeng Dolanan dan sudah mengenal juga merasakan manfaat yang diperoleh dengan adanya kegiatan yang dilaksanakan Kampoeng Dolanan justru pengunjung ini melakukan pembelian dan pada hasilnya Kampoeng Dolanan diberikan ruang dan kesempatan untuk berkegiatan rutin pada hari Minggu pagi di CFD Tunjungan. (Sumber : <https://kampoengdolanan.or.id>)

Hal tersebut dengan adanya kehadiran relawan dan beberapa kegiatan Kampoeng Dolanan yang penuh dengan perjuangan menjadikan sumbu api untuk tetap semangat menggerakkan Kampoeng Dolanan dalam mengenalkan permainan tradisional kepada masyarakat yang menjadi sasaran utamanya yaitu anak-anak. Selain pengenalan terhadap permainan tradisional Kampoeng Dolanan Surabaya juga berperan dalam pembentukan karakter anak karena setiap permainan tradisional mengandung makna yang mendalam tentang kebudayaan sikap. Sebagai contoh, jika sejak awal kita berlaku jujur maka di masa yang akan datang kita akan menjadi orang yang jujur begitupun sebaliknya. Hal ini pun sesuai dengan visi misi yang dimiliki oleh Kampoeng Dolanan Surabaya, adapun visi misi Kampoeng Dolanan Surabaya sebagai berikut :

a. Visi :

Menjadi pusat kajian dan mengedukasi masyarakat tentang permainan tradisional dan filosofinya.

b. Misi :

1. Melakukan Kajian Terhadap Permainan Tradisional

Misi ini selaras dengan aktifitas Kampoeng Dolanan dengan membentuk divisi riset dan penelitian bernama Kelereng Research Study (KRS) , divisi ini mempunyai tugas melakukan penelitian tentang permainan tradisional mulai dari filosofi hingga manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Divisi ini juga membuka pintu selebar-lebarnya kepada para akademisi mulai dari sekolah, kampus hingga lembaga non formal untuk melakukan kerjasama mengkaji budaya permainan tradisional, baik level Indonesia maupun dunia.

2. Membuat Program Yang Terjun Ke Masyarakat Untuk Mengenalkan Permainan Tradisional

Dalam misi ini Kampoeng Dolanan merealisasikannya melalui program yang dimiliki yaitu program KD Roadshow yang diartikan melakukan sosialisasi permainan tradisional kepada masyarakat. Sasaran dalam program ini menyeluruh yaitu mulai dari sekolah, kampong, tempat umum hingga tempat wisata, mulai dari kawasan urban, desa, hingga metropolitan. Bahkan program

ini juga berkolaborasi dengan berbagai lini agar mendapat relasi dan cakupan yang lebih luas.

### 3. Mendukung Masyarakat Tentang Filosofi Permainan Tradisional

Pada misi ketiga ini, Kampong Dolanan melakukan cara dengan menggabungkan dua misi sebelumnya yaitu hasil kajian yang diperoleh oleh divisi riset akan disosialisasikan kepada pihak sasaran yang menjadi tujuan Kampong Dolanan yang khususnya sasaran sosialisasinya kepada para orang tua atau yang lebih dewasa agar mereka nantinya siap menjadi penggerak untuk melestarikan permainan tradisional di daerahnya dan bias mendukung masyarakat.

Selain visi misi diatas Kampong Dolanan memiliki prinsip nilai, sebagai berikut :

“Setiap waktu adalah bermain dan dalam bermain kita belajar karenan permainan bukan hanya sekedar bermain”.

### c. Program dan Kegiatan Kampong Dolanan Surabaya

Kampong Dolanan Surabaya memiliki banyak sekali program dan program tersebut dihasilkan oleh setiap divisi yang dimiliki oleh Kampong Dolanan Surabaya itu sendiri, adapun berbagai macam programnya sebagai berikut :

#### 1. Divisi Pendidikan dan Kebudayaan

Divisi ini memiliki beberapa program yaitu :

##### a. Kampong Dolanan Roadshow (KD Roadshow)

Pada program ini melakukan sosialisasi pengenala budaya permainan tradisional dengan

berbagai sasaran seperti kampung, sekolah, tempat umum, tempat wisata, dan lain-lain.

b. Kelereng Research Study (KRS)

Maksud dari program ini yaitu melakukan penelitian terhadap budaya permainan tradisional dengan lintas sektor akademisi mulai dari SMA, Mahasiswa, Guru dan Dosen.

c. Semesta Belajar

Yaitu belajar bersama di Kampoeng Dolanan, program ini bersifat memberikan edukasi atau pengajaran terhadap anak-anak di sekitar kampung Kenjeran IV C, Simokerto, Surabaya.

2. Divisi Sociopreneur

Divisi ini memiliki program yaitu :

a. Dolipstore

Program ini mempunyai maksud menjual permainan tradisional dengan konsep sociopreneur agar para pedagang konvensional tetap bias berjualan pada era sekarang. Impian yang diinginkan adalah membuat store besar untuk mereka.

3. Divisi Ekonomi

Divisi ini memiliki beberapa program yaitu :

a. Workshop Dolanan

Yaitu berkreasi menjadi dolanan atau membuat dolanan dengan berbagai macam jenis permainan tradisional yang ada dan dengan bahan yang telah tersedia di sekitar.

b. Outbond Wodowo

Dengan featuring Omah Padma Pasuruan , Kampoeng Dolanan Surabaya in telah bekerjasama dengan Omah Padma sebagai tempat outbond, yang berlokasi di Ds. Semamung, Pasuruan. Kegiatan outbond ini berupa permainan tradisional, lukis caping, susur sungai, dan makan bersama di rumah warga.

c. Gambreng

Program ini bisa disebut dengan outbond khusus anak sekolah, programnya berupa edukasi outbond permainan tradisional dengan sasaran anak-anak.

d. Egrag Organizer

Disebut dengan event organizer untuk umum, sebuah program yang bergerak di bidang managerial event dalam bidang apapun, khususnya bidang kepemudaan, keprofesian, dan lain-lain.

4. Divisi Kreatif dan Permainan Baru

Divisi ini memiliki beberapa program yaitu :

a. Bekel Craft

Yaitu daur ulang jadi dolanan, merupakan sebuah karya kreatif dari bahan-bahan bekas yang kemudian disulap menjadi permainan tradisional.

b. Bikin Dolanan Baru

Memebuat dan memodifikasi permainan, melihat kondisi permainan tradisional banyak yang ketinggalan zaman dan kurang cocok dengan masa sekarang maka perlu inovasi baru agar dapat diterima oleh kalangan anak-anak. Akhirnya, Kampoeng Dolanan menciptakan

karya- karya baru agar ada program edukasi yang menarik kalangan anak-anak.

5. Divisi Pemberdayaan Masyarakat

Divisi ini memiliki beberapa program yaitu :

a. Karang Taruna Kampoeng Dolanan

Program ini melakukan pembinaan kepemudaan dalam berorganisasi yang sasarannya pada anak-anak kampung Kenjeran yang berada di usia SD, SMP, dan SMA.

b. The Dakon's Catering

Merupakan pemberdayaan di bidang makanan, mempunyai maksud pengentasan ekonomi warga kampung Kenjeran yang bergerak pada bidang makanan.

c. Sinome Buk Pah

Merupakan pemberdayaan masyarakat di bidang minuman tradisional .

d. Berdaya Craft

Merupakan pemberdayaan ibu-ibu untuk berkarya, untuk menggerakkan kreativitas para ibu-ibu.

6. Divisi Media dan Jurnalistik

Divisi ini memiliki beberapa program yaitu :

a. Ketapelgrafi

Dunia fotografi dalam dolanan

b. Tekotek Film

Dunia film dalam dolanan, program ini berada di Kampoeng Dolanan dengan menciptakan film pendek tentang permainan tradisional.

c. Yoyo Musik



Dunia music dalam dolanan, program inilah yang mendukung lahirnya lagu Kampoeng Dolanan yang berjudul Jingle KD diciptakan oleh Ainnur Rofiq, sebagai bentuk dukungan agar terbang dolanan dan lagu anak tetap lestari.

Dari banyaknya program dari berbagai divisi yang dimiliki oleh Kampoeng Dolanan Surabaya, tentunya Kampoeng Dolanan Surabaya juga memiliki program unggulan, yaitu Kampoeng Dolanan Roadshow (KD Roadshow) program ini untuk mensosialisasikan permainan tradisional kepada masyarakat dengan dibagi menjadi beberapa sasaran, yaitu :

- a. Sambang Kampoeng
- b. Sambang Sekolah
- c. Sambang Dalan
- d. Sambang Event
- e. Sambang Komunitas

## **B. Hasil Penelitian**

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang penelitian mengenai pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya. Ada beberapa hal yang akan dibahas pada bagian ini, diantaranya adalah fakta lapangan tentang pembentukan karakter anak dapat melalui permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya.

Hasil Penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini berupa deskripsi mengenai pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya. Hasil penelitian akan dijelaskan melalui pendeskripsian hasil observasi, wawancara

dengan beberapa informan mengenai beberapa indikator yang sebelumnya sudah ditentukan oleh peneliti.

Berikut ini merupakan hasil penelitian terkait dengan pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya :

### **1. Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya**

Permainan tradisional menurut (Danandjaja, 1991), merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang berbentuk tradisional dan di warisi secara turun temurun, serta banyak memiliki variasi. Kampoeng Dolanan Surabaya memiliki banyak sekali permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak kecil. Kampoeng Dolanan Surabaya ini memiliki banyak sekali permainan tradisional ada sekitar 300 permainan tradisional, namun yang sering digunakan untuk kegiatan edukasi hanya sekitar 10 sampai 20 permainan tradisional saja. Hal ini di perkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan Ketua Kampoeng Dolanan yang biasa dipanggil Cak Mus, sebagai berikut :

*“...permainan tradisional nya banyak mbak ada sekitar 300 an kalau dihitung, tapi yang biasa dibawa dan digunakan untuk kegiatan itu hanya sekitar 10 sampai 20 permainan aja, karena ya kendala transportasinya mbak, saya cuma pakai sepeda motor”(Cak Mus, 09/04/2023)*

Maka dari hal itu, permainan tradisional ini juga membawa peran tersendiri dalam pembentukan karakter pada anak karena setiap permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter tersendiri. Hal ini juga di ungkapkan oleh salah satu relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...saya setuju banget kalau permainan tradisional itu bisa membantu dalam hal pembentukan karakter pada anak. Karena saya melihatnya sendiri dan merasakannya juga, di setiap permainan tradisional itu memiliki nilai-nilai karakter sendiri mbak, dalam mereka bermain permainan tradisional itu mereka sudah sambil belajar juga mbak” (Andi, 26/04/2023)*

Macam permainan tradisional yang selalu dibawa dan digunakan untuk kegiatan edukasi tersebut yaitu ada egrang bambu, egrang batok, lompat tali, engkelek, dakon, balap karung, tekotek, bekel, tembak karet, balogo, sepak bola api, boy-boy an, yoyo, dan masih banyak lagi. Dan tentunya ada permainan tradisional yang paling diminati oleh anak-anak, seperti tarik tambang, bakiak, lompat tali, dakon, bekel, egrang bamboo dan lain-lain. Hal inipun juga di ungkapkan sendiri oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...permainannya disini banyak mbak, tapi yang wajib dibawa ketika kegiatan itu ya egrang bambu, egrang batok, lompat tali, dakon, bekel, balogo, bedhil karet, engkle dan lain lain, Dan permainan yang banyak sekali diminati sama anak-anak disini yaa itu mbak tarik tambang, bakiak, lompat tali, dakon, bekel, egrang bambu” (Cak Mus, 09/04/2023)*

Kampoeng Dolanan selain memiliki program untuk melestarikan permainan tradisional dengan cara membuat program kegiatan seperti KD Roadshow (sambang kampung, sambang sekolah, sambaing dalan, sambaing evnt, sambaing kampus)

mereka juga memiliki program membuat dolanan dan menjual dolanan. Dalam hal ini membantu untuk tujuan pembentukan karakter pada anak.

Dalam hal ini, beberapa orangtua yang berminat untuk membeli permainan tradisional yang dijual oleh Kampoeng Dolanan Surabaya, orang tua disini juga berperan dalam pembentukan karakter pada anak mereka. Kampoeng Dolanan Surabaya disini menjual permainan tradisional ini memiliki maksud menjual permainan tradisional dengan konsep sociopreneur agar para pedagang konvensional tetap bisa berdagang pada era saat sekarang. Hal ini di ungkapkan langsung oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...Dalam Kampoeng Dolanan ini mempunyai program lain mbak selain kita menjalankan kegiatan seperti KD Roadshow, program lain yang mendukung seperti Jual Dolanan, disini tujuannya agar dalam Kampoeng Dolanan memiliki pendapatan sendiri, selanjutnya dapat membantu melestarikan permainan tradisionalnya, dan yang diharapkan dapat bisa membantu para orang tua untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anaknya, tidak hanya mengenalkannya namun dapat dijadikan sarana untuk membentuk karakter pada anak hingga mampu menghasilkan karakter anak yang baik pada era sekarang ini mbak” (Cak Mus, 09/04/2023)*

Dalam program menjual permainan tradisional ini juga di dukung oleh orang tua

anak, hal ini dibuktikan salah satu orang tua yang berkunjung ke Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...saya senang mbak dengan program kampoeng dolanan ini, selain dia mengadakan kegiatan seperti ini, menyediakan berbagai macam permainan tradisional untuk dimainkan oleh anak-anak sekitar, mereka juga menjual permainannya dapat di beli dimainkan di rumah, jadi anak itu dirumah gak mainan hp terus” (Bu Lina, 09/04/2023)*

Dari pemaparan diatas, dapat ditunjukkan dengan pemaparan pada tabel dibawah ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya ada berbagai macam dan di setiap permainan tersebut mengandung nilai-nilai karakter tersebut, sebagai berikut :

<b>Permainan Tradisional</b>	<b>Karakter yang terkandung</b>
Egrang Bambu	1. Tanggung Jawab
Egrang Batok	2. Taat Aturan
Tarik Tambang	3. Kerja Sama
Holahop	4. Jujur
Congklak	

*Tabel 4.2 Permainan Tradisional*

Dari tabel tersebut dapat di deskripsikan sebagai berikut :

#### **a. Egrang Bambu**

Egrang bambu merupakan sebuah permainan tradisional yang memanfaatkan dua pasang tongkat bambu panjang yang diberi pijakan kaki. Dengan cara bermainnya yaitu cukup sederhana, dengan menaiki tongkat bambu tersebut kemudian pemainnya berjalan dengan menggunakan egrang tersebut. Egrang bambu ini biasa digunakan dalam sebuah atraksi, namun biasa juga dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini bermanfaat sebagai melatih pengendalian diri dengan menjaga keseimbangan badan, melatih focus dan meningkatkan rasa percaya diri agar tidak terjatuh saat bermain egrang.

Peneliti meneliti beberapa nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak sedang dan ketika selesai bermain permainan egrang bambu, nilai-nilai karakter tersebut diantaranya :

a) Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Dalam diri seseorang sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain egrang bambu, hal ini dapat di perkuat dengan yang telah diungkapkan oleh ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...permainan egrang bambu ini mengandung nilai karakter tanggung jawab juga mbak, bagaimana dia belajar tanggung jawab dengan dirinya sendiri agar tidak terjatuh saat bermain egrang bambu ini" (Cak Mus ,26/04/2023)*

Hal ini serupa dengan yang dikatakan oleh salah satu anak yang bermain egrang bambu :

*"...aku bermain egrang bambu ini belajar gimana caranya biar aku ga jatuh pas waktu mainnya mbak" (Nabila, 26/04/2023)*

Hal ini juga di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu :

*"...kalau di amati, permainan tradisional egrang bambu ini selain mengandung nilai karakter taat aturan menurut saya juga mengandung nilai karakter tanggung jawab"*

Pada beberapa wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa pada permainan egrang bambu ini mengandung nilai karakter tanggung jawab yang dapat membentuk karakter pada setiap diri anak yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari.

b) Taat Aturan

Taat aturan atau taat pada aturan yang ada dengan berusaha mematuhi segala larangan dan perintah atau aturan yang

sudah ditetapkan dan berusaha untuk tidak melanggarnya.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain egrang bambu, hal ini diungkapkan oleh relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...tadi kan relawan saya menyebutkan kalau permainan egrang bambu ini mengandung nilai karakter tanggung jawab, menurut saya selain itu egrang bambu ini mengandung nilai karakter taat aturan, dimana kalau tidak bisa menaati aturan bisa saja cara mainnya salah dan menyebabkan cedera kesleo, menurut saya juga jika didalam diri kita itu tertanam selalu taat aturan dimanapun kita berada itu rasanya lebih nyaman dan aman mbak” (Izza, 26/04/2023)*

Hal ini diperkuat oleh pendapat dari ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...benar yang dikatakan relawan tadi mbak, dan menurut saya permainan egrang bambu ini kalau tidak aturannya mungkin bisa jadi kita sudah salah ketika membuat bentuk egrangnya dan ketika ingin memainkannya pun juga salah, maka dari itu permainan ini pun juga ada aturannya, dan ketika anak-anak mencoba untuk bermain egrang bambu ini maka secara tidak langsung dari awal mereka sudah memiliki karakter taat*



*aturan yang ada pada egrang bambu”  
(Cak Mus, 26/04/2023)*

Hal ini juga di ungkapkan oleh orang tua anak yang bermain egrang bambu :

*“...sama seperti halnya permainan yang lainnya permainan ini tentunya juga memiliki aturan kan ya mbak, kalau dipikir permainan gaada aturannya mungkin gaakan jadi permainan yang bisa dimainkan dengan baik. Saya setuju jika anak memainkan egrang bambu ini bisa menjadi sarana untuk membentuk karakter anak saya mbsk”*

Hal serupa juga di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain egrang bambu :

*“...aku ngerti mbak di permainan egrang bambu ini juga pasti ada aturan mainnya, ya aku kalau main harus taat sama aturannya mbak melakukan aturannya agar aku bisa main dengan baik juga”*

Pada beberapa wawancara kepada informan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang bambu ini mengandung nilai karakter taat aturan, karena ketika sebelum dan sedang bermain secara tidak langsung anak yang sedang bermain sudah membentuk karakter taat aturan.

c) Kerja Sama

Kerja sama merupakan sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh dua orang

atau lebih dengan mencapai tujuan bersama. Kerja sama ini biasanya terjadi karena adanya orientasi individu per individu dengan kelompoknya didalam grup maupun dengan kelompok yang lainnya diluar grup tersebut. Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain egrang bambu, hal ini di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain egrang bambu :

*"...aku waktu pertama kali nyoba main egrang bambu ini di bantu sama temenku ini mbak, biar aku bisa berdiri diatas pijakan yang ada di egrang nya, temenku ini bantuin biar aku ga jatuh, aku main egrang bambu ini dalam seminggu dua kalian paling mbak"*  
(Ibrahim, 26/04/2023)

Permainan tradisional egrang bambu ini mengandung nilai karakter kerja sama ini pun diperkuat oleh pendapat yang diungkapkan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...anak-anak kalau mau main egrang bambu ini pasti butuh bantuan mbak, biasanya mereka main sama temennya, yang satu yang mau naik di egrangnya yang temennya bantuin megangin biar temennya yang naik ini tidak jatuh , dari sini terlihat jelas kalau main egrang bambu ini mampu membentuk karakter kerja sama pada*

*anaknya sendiri dan temannya” (Cak Mus, 26/04/2023)*

Hal ini juga di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu :

*“...waktu saya liat anak saya main egrang ini saya bisa liat bagaimana dia dan temannya kerja sama saling membantu dan mengajari sampai mereka sama sama bisa main egrangnya”*

Dapat disimpulkan dari beberapa hasil wawancara diatas, bahwa permainan tradisional egrang bambu sudah sangat terlihat jelas mengandung nilai karakter kerja sama. Karena ketika anak sedang bermain membutuhkan bantuan kerja sama temannya untuk membantu agar tidak terjatuh saat bermain egrang bambunya.

d) Jujur

Jujur atau kejujuran merupakan kesesuaian antara ucapan dan perbuatan, kesesuaian antara informasi dan kenyataan, ketegasan dan kemantapan hal, sesuatu yang baik yang tidak dapat dicampuri dengan kedustaan.

Pada karakter ini dapat dibentuk dengan melalui anak sedang bermain permainan egrang bambu, hal inipun diperkuat dengan pendapat yang disampaikan oleh relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...selain mengandung nilai karakter kerja sama tadi, menurutku dalam permainan tradisional egrang*

*bambu ini juga mengandung nilai karakter jujur, karena pada saat anak ini bermain egrang bambunya melatih individu untuk jujur mau atau tidak membantu temannya” (Andi, 26/04/2023)*

Hal ini juga di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain egrang bambu :

*“...aku main egrang bambu ini sama Ibrahim, kita bergantian bermainnya aku yang bantu Ibrahim, dari sini jujur mau membantu atau tidak, aku main egrang ini baru bener bener bisa main sampai 4 kali dalam seminggu”*

Hal serupa juga di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu :

*“...melihat anak saya main egrang sama temennya itu saya seneng mbak, disini aku bisa liat gimana karakter anak saya dan bagaimana permainan tradisional seperti egrang bambu ini bisa membentuk karakter anak saya setelah bermain”*

Dapat disimpulkan dari beberapa hasil wawancara diatas, bahwa permainan tradisional egrang bambu ini mengandung nilai karakter jujur dan dapat membentuk karakter pada anak.

## b. Egrang Batok

Egrang batok adalah permainan yang menggunakan batok kelapa yang telah dibelah menjadi dua bagian, kemudia di bagian atas tengah batok kelapa tersebut di beri lubang untuk mengaitkan tali dan dibagian bawahnya diberi papan atau triplek agar tidak mudah pecah. Cara memainkannya yaitu telapak kaki masing-masing dimasukkan ke ujung bawah kedua tali, dengan posisi batok tempurung menghadap kebawah, lalu mengangkat tempurungnya sambil mengangkat kaki, pemain berjalan secara bergantian antara kaki kiri dan kanan.

Peneliti meneliti beberapa nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak sedang dan ketika selesai bermain permainan egrang batok, nilai-nilai karakter tersebut diantaranya :

### a) Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Dalam diri seseorang sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain egrang batok, hal ini dapat di ungkapkan oleh ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...menurut saya, selain memiliki aturan yang sepatutnya di taati oleh setiap pemainnya, egrang batok ini juga mengandung nilai karakter tanggung jawab, tanggung jawab untuk dirinya sendiri dan tanggung jawab terhadap aturan yang harus di taati, hal inipun perlu di bentuk pada karakter anak”  
(Cak Mus, 26/04/2023)*

Hal ini juga diungkapkan oleh salah satu anak yang bermain egrang batok :

*“...main egrang batok ini aku ga asal main juga si mbak, aku udah berkali kali main egrang batok ini dalam seminggu, egrang batok ini bisa bikin aku jadi anak yang tanggung jawab sama diriku sendiri dan juga teman sekitarku dan mainan ini”*

Hal tersebut juga di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok :

*“...tanggung jawab ketika bermain itu harus ga si mbak, tidak hanya ketika bermain sebenarnya, dalam menjalankan kegiatan sehari-hari itu juga perlu tanggung jawab, dari sini sarana yang menjadikannya tanggung jawab ya melalui permainan tradisional egrang batok ini, mungkin ada banyak permainan tradisional lain yang menjadi sarana*

*untuk membentuk karakter tanggung jawab pada anak”*

Dari beberapa hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok ini mengandung nilai karakter tanggung jawab, seperti halnya permainan tradisional yang lain yang dapat membantu membentuk karakter pada anak.

b) Taat Aturan

Taat aturan atau taat pada aturan yang ada dengan berusaha mematuhi segala larangan dan perintah atau aturan yang sudah ditetapkan dan berusaha untuk tidak melanggarnya.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain egrang batok, hal ini ungkapkan oleh ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...tentunya egrang batok ini juga memiliki aturan yang sepatutnya di taati oleh pemainnya mbak, dan nilai karakter taat aturan ini sudah sebaiknya di bentuk ke dalam karakter tiap anak”  
(Cak Mus, 26/04/2023)*

Dalam hal ini jelas bahwa pada permainan egrang batok mengandung nilai karakter taat aturan, yang penting untuk di

bentuk untuk pembentukan karakter pada anak.

Hal tersebut di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain egrang batok :

*"...aturan main egrang batok kan kaki dua-duanya harus menaiki batoknya dan berjalan menggunakan batok itu mbak, kalau main egrang batok gaada aturannya mungkin kita tidak akan bisa main egrangnya"*

Hal ini juga diungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok :

*"...seperti permainan tradisional yang lain, main egrang batok ini juga mengandung aturan, kalau tidak aturan mungkin anak-anak atau bahkan orang dewasa tidak bisa memainkannya"*

Maka dari beberapa hasil wawancara tersebut dapat di simpulkan bahwa, dalam permainan tradisional egrang batok ini perlu adanya aturan dan aturan ini diperlukan karakter setiap individu anak yang dapat taat pada aturan yang ada.

#### c) Kerja Sama

Kerja sama merupakan sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan mencapai tujuan bersama. Kerja sama ini biasanya terjadi karena adanya orientasi individu per individu



dengan kelompoknya didalam grup maupun dengan kelompok yang lainnya diluar grup tersebut.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain egrang batok, hal ini diungkapkan oleh ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...selain adanya aturan di dalam permainan egrang batok itu, dalam permainan ini juga mengandung nilai karakter kerja sama. Bagaimana anak bekerja sama dengan temannya untuk saling membantu dan mengajari untuk bisa memainkannya bersama” (Cak Mus, 26/04/2023)*

Hal tersebut juga di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain egrang batok :

*“...aku main egrang batok ini sudah berkali-kali mbak, mungkin aku main egrang batok ini seminggu bisa 2 kali sehari main, dan aku pasti ngajak temenku buat main, kita saling membantu dan mengajari temen yang lain untuk bisa bermain egrang batok”*

Dalam hal ini permainan tradisional egrang batok dapat membentuk karakter kerja sama pada anak, dan hal ini di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok :

*“...anak saya kalau ke kampoeng dolanan ini pasti mbak mainnya egrang batok, dulunya dia ga suka tapi ada beberapa temen yang ke kampoeng dolanan ini mengajari anak saya, disini saya melihat anak saya dan temennya saling bantu buat ngajari satu sama lain biar bisa main bareng-bareng”*

Dari beberapa hasil wawancara diatas, dapat di simpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok mengandung nilai karakter kerja sama yang dapat membantu membentuk karakter pada anak .

d) Jujur

Jujur atau kejujuran merupakan kesesuaian antara ucapan dan perbuatan, kesesuaian antara informasi dan kenyataan, ketegasan dan kemantapan hal, sesuatu yang baik yang tidak dapat dicampuri dengan kedustaan.

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan untuk mengetahui permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter taat aturan, di perlukan kurang lebih waktu satu minggu dan anak bermain selama 1 sampai 2 kali bermain tarik tambang.

Pada karakter ini dapat dibentuk dengan melalui anak sedang bermain permainan congklak, hal inipun diperkuat dengan

pendapat yang disampaikan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...menurut saya permainan tradisional egrang batok ini juga mengandung nilai karakter jujur mbak, ketika anak sedang bermain egrang batok ini jujur bisa melakukannya atau tidak"*

Hal ini di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain egrang batok :

*"...aku main egrang batok ini bisa mainnya itu hanya perlu main sekitar 2 kalian main mbak"*

Hal serupa juga di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok :

*"...aku liat anakku main egrang batok ini seneng mbak, dia bisa interaksi dengan temen lain, dan disini aku bisa liat karakter anakku sebenarnya gimana, saya juga setuju banget kalau pembentukan karakter pada anak melalui permainan ini"*

Dari beberapa pendapat hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok ini mengandung nilai karakter jujur dan dapat membantu pembentukan karakter pada anak.

### **c. Tarik Tambang**

Tarik tambang merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang hanya membutuhkan sebuah tali yang kuat dan dimainkan secara beregu oleh dua tim, kemudian masing-masing tim akan saling menarik tambang dengan arah yang berbeda. Manfaat dari bermain tarik tambang ini adalah melatih kekuatan tubuh, melatih kerjasama tim dan kekompakan.

Disini peneliti, meneliti beberapa nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak bermain tarik tambang di Kampoeng Dolanan Surabaya selama seminggu, nilai-nilai karakter tersebut diantaranya :

a) Tanggungjawab

Tanggung jawab merupakan melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Dalam diri seseorang sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain.

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan untuk mengetahui permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter taat aturan, di perlukan kurang lebih waktu satu minggu dan anak bermain selama 1 sampai 2 kali bermain tarik tambang.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain tarik tambang, hal ini

diungkapkan oleh ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...tarik tambang ini selain mengandung nilai karakter kerja sama, juga mengandung nilai karakter tanggung jawab, yang dapat membentuk karakter anak pada saat mereka bermain maupun setelah mereka bermain".(Cak Mus, 09/04/2023)*

Hal ini serupa dengan yang dikatakan oleh salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang :

*"...pada permainan tarik tambang ini juga mengandung nilai karakter tanggung jawab, tanggung jawab disini bisa berarti tanggung jawab terhadap diri sendiri ketika bermain, tanggung jawab terhadap tim atau kelompoknya, tanggung jawab terhadap aturan permainannya" (Pak Hadi, 26/04/2023)*

Hal tersebut juga di perkuat dengan ungkapan salah satu anak yang bermain tarik tambang :

*"...main tarik tambang kan pasti berkelompok mbak, dan main tarik tambang juga pasti ada aturannya, tinggal gimana diantara kelompok kita ini memiliki tanggung jawab" (Bagus, 26/04/2023)*

Dari beberapa wawancara diatas dapat disimpulkan, bahwa pada permainan tarik tambang ini mengandung nilai karakter tanggung jawab, nilai karakter ini dapat membentuk karakter pada anak mampu menjadikan anak yang memiliki karakter tanggung jawab pada diri sendiri maupun sekitarnya.

b) Taat Aturan

Taat aturan atau taat pada aturan yang ada dengan berusaha mematuhi segala larangan dan perintah atau aturan yang sudah ditetapkan dan berusaha untuk tidak melanggarnya.

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan untuk mengetahui permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter taat aturan, di perlukan kurang lebih waktu satu minggu dan anak bermain selama 1 sampai 2 kali bermain tarik tambang.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain tarik tambang, hal ini dapat di perkuat dengan salah satu relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...ya main tarik tambang itu juga ada aturannya mbak, gabisa sembarang main, walaupun sembarangan tidak pakai aturan ya mungkin saja bisa saja terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, jadi setiap pemain tarik tambang itu*

*harus taat pada aturan yang ada, untuk meminimalisir hal-hal yang tidak di inginkan” (Izza, 26/04/2023)*

Hal ini pun juga dikatakan oleh salah satu anak yang bermain tarik tambang :

*“...aku suka main tarik tambang ini mbak, bisa main bareng bareng sama temen-temen yang banyak, main tarik tambang ini kan ada aturannya, kita semua yang bermain ini pun harus menaati aturan bermainnya mbak biar bisa menang dan gaada yang cidera” (Bagus, 26/04/2023)*

Hal tersebut serupa dengan yang diungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang :

*“...setuju dan benar mbak menurut saya permainan tarik tambang ini mengandung nilai karakter taat aturan, menurut saya jika permainan tidak ada aturannya mungkin akan banyak anak yang berantem dan permainan akan berjalan dengan berantakan, sangat dibutuhkan setiap anak memiliki nilai karakter taat aturan dan sangat perlu untuk di bentuk agar dapat menaati aturan yang ada dan terbiasa dalam kehidupan sehari-hari” (Pak Hadi, 26/4/2023)*

Dari beberapa wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa, di dalam permainan tarik tambang ini mengandung nilai karakter taat aturan, dan dapat membentuk karakter pada anak agar selalu menaati aturan yang ada dan karakter tersebut dapat dibawa dalam kehidupan sehari-hari mereka tidak hanya saat mereka bermain. Karakter taat aturan dapat terbentuk pada anak ketika anak bermain tarik tambang setiap minggu satu atau dua kali dengan cara berkelompok.

c) Kerja Sama

Kerja sama merupakan sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan mencapai tujuan bersama. Kerja sama ini biasanya terjadi karena adanya orientasi individu per individu dengan kelompoknya didalam grup maupun dengan kelompok yang lainnya diluar grup tersebut.

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan untuk mengetahui permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter kerja sama, di perlukan kurang lebih waktu satu minggu dan anak bermain selama 1 sampai 2 kali bermain tarik tambang.

Karakter ini dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain tarik tambang, hal ini



diungkapkan oleh salah satu anak yang bermain tarik tambang :

*"...main tarik tambang ini perlu bekerja sama mbak sama temen-temen, kalau ga kerja sama gabisa menang, masak ada yang gamau narik, terus nanti jadi kalah. Kan perlu banget mbak bekerja sama itu"*  
(Bagus,26/04/2023)

Pembentukan karakter jujur ini juga sangat diperhatikan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...sejauh ini permainan tarik tambang ini nilai karakter yang terkandung didalamnya ya karakter kerja sama nya mbak, karena kalau tarik tambang tidak ada kerja samanya bisa berantakan saat mereka bermain. Mereka harus menjadi satu, tidak bisa hanya salah satu yang menarik talinya atau salah dua dari mereka yang menarik talinya"*(Cak Mus, 09/04/2023)

Hal tersebut serupa dengan yang di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang :

*"...dari nilai karakter yang terkandung dalam permainan tarik tambang, menurut saya yang paling utama itu ya nilai karakter kerja sama mbak karena sudah sangat jelas kalo tarik tambang itu mainnya secara berkelompok dan tidak mungkin*

*dimainkan sendirian, dari sini sangat jelas bagaimana nilai karakter kerja sama itu” (Pak Hadi, 26/04/2023)*

Dari hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tarik tambang ini mengandung nilai karakter kerja sama, disini nilai karakter kerja sama memiliki peran yang penting karena jika dalam bermain tarik tambang ini tidak ada kerja sama maka permainan tersebut akan menjadi berantakan, jadi dalam diri masing-masing anak harus ada karakter kerja sama ini untuk mencapai tujuan bersama. Karakter kerja sama ini dapat terbentuk pada anak ketika bermain setiap minggu satu atau dua kali dengan cara berkelompok.

d) Jujur

Jujur atau kejujuran merupakan kesesuaian antara ucapan dan perbuatan, kesesuaian antara informasi dan kenyataan, ketegasan dan kemantapan hal, sesuatu yang baik yang tidak dapat dicampuri dengan kedustaan.

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa informan untuk mengetahui permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter jujur, di perlukan kurang lebih waktu satu minggu dan anak bermain selama 1 sampai 2 kali bermain tarik tambang.

Pada karakter ini dapat dibentuk dengan melalui anak sedang bermain permainan

tarik tambang, hal inipun diperkuat dengan pendapat yang disampaikan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...selain mengandung nilai-nilai karakter kerja sama, pada permainan tarik tambang ini juga mengandung nilai karakter jujur, dan karakter ini juga sangat penting dalam permainan ini” (Cak Mus, 09/04/2023)*

Hal serupa juga dikatakan oleh salah satu anak yang bermain tarik tambang :

*“...gabisa mbak kalau ada yang curang waktu main tarik tambang ini, kalau curang mainnya jadi ga seru, jadi kalau aku sama temen-temenku ini main ya jujur, kalau dari kita udah kelihatan kalah dalam jumlah atau tenaga dari temen-temen gakuat narik talinya yaudah mbak kalah, kita gamau dianggap sebagai pemenang atau yang gimana-gimana” (Bagus, 26/04/2023)*

Selain itu, orang tua dari anak pun memiliki pendapat terhadap permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter jujur. Hal ini dibuktikan dengan ungkapan salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang :

*“...wah main tarik tambang ini juga perlu adanya kejujuran mbak dari masing-masing kelompoknya, bayangkan aja ya mbak kalo salah satu kelompok dari mereka tidak jujur ketika bermain tarik tambang, misal tiba-tiba salah satu kelompok tersebut menyelundupkan beberapa teman yang tidak ikut untuk ikut membantu*

*mereka menarik tambang itu dan akhirnya mereka menang, kan dari situ sudah ga jujur mbak. Sebenarnya permainan tarik tambang ini sudah mengandung karakter jujur, namun tinggal dari individu masing-masing bagaimana membentuk karakter jujur tersebut” (Pak Hadi, 26/04/2023)*

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tarik tambang ini bisa membentuk karakter pada anak ketika anak bermain setiap minggu satu sampai dua kali dengan cara berkelompok.

#### **d. Holahop**

Holahop adalah sebuah permainan yang menggunakan gelang besar untuk diputar di area perut atau pinggul. Cara bermainnya posisikan holahop di pinggul atau perut, gerakkan pinggul berputar berlawanan arah jarum jam, dan setelah holahop berputar posisikan kedua tangan diangkat keatas, lalu atur pernafasan dan jaga keseimbangan agar holahop tetap berputar. Manfaat bermain holahop yaitu dapat membantu memperbaiki postur tubuh, mampu melatih keseimbangan tubuh.

Peneliti melakukan observasi dengan beberapa orang tua yang membeli permainan congklak pada Kampoeng Dolanan Surabaya, dan peneliti meneliti dalam jangka waktu satu minggu untuk mengetahui bahwa permainan

tradisional tersebut dapat membentuk karakter pada anak.

Disini peneliti, meneliti beberapa nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak bermain holahop, nilai-nilai karakter tersebut diantaranya :

a) Tanggungjawab

Tanggung jawab merupakan melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Dalam diri seseorang sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain holahop, hal ini di ungkapkan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...permainan holahop ini juga mengandung nilai karakter tanggung jawab mbak, bagaimana ketika anak bermain holahop ini mereka tanggungjawab ketika bermain terhadap dirinya sendiri ” (Cak Mus, 09/04/2023)*

Permainan tradisional holahop ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan ketika bermain tidak hanya tanggung jawab dengan permainannya namun anak yang bermain ini bisa tanggung jawab dengan dirinya sendiri.

Hal ini di ungkapkan dengan salah satu anak yang bermain holahop :

*"...aku main holahop ini awalnya gabisa mbak, butuh beberapa kali main mungkin sampai 4 kali main dalam seminggu karena susah banget mbak mainnya, tapi dari belajar holahop ini aku bisa belajar tanggung jawab sama diriku sendiri tidak hanya meluangkan waktu buat main aja" (Alin, 26/04/2023)*

Hal ini juga diungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain holahop :

*"...anak saya mainnya juga ga langsung bisa mbak, butuh beberapa kali juga, tapi dari anaknya sendiri memang pengen bisa main holahop dan suka sama mainannya, makanya dia juga tanggung jawab dengan gimana caranya dia agar bisa mahir mainnya dengan tiap seminggu itu bisa latihan sampai 4 kali"(Bu Dyah, 26/04/2023)*

Dalam beberapa hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional holahop ini mengandung nilai karakter tanggung jawab, dan dapat dijadikan sarana untuk membentuk karakter pada anak.

#### b) Taat Aturan

Taat aturan atau taat pada aturan yang ada dengan berusaha mematuhi segala larangan dan perintah atau aturan yang sudah

ditetapkan dan berusaha untuk tidak melanggarnya.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain holahop, hal ini dapat diperkuat dengan pendapat yang diungkapkan oleh ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...ketika anak bermain holahop ini juga memerlukan karakter taat pada aturan, holahop sendiri meskipun kelihatannya simple dalam cara bermainnya tetapi juga memubuhkan aturan, jika tidak bisa terjadi hal yang tidak diinginkan, seperti cidera ringan" (Cak Mus,09/04/2023)*

Dari hal tersebut sangat jelas bahwa permainan holahop ini juga mengandung nilai karakter taat aturan, dan ketika bermain pun anak-anak harus mematuhi aturan yang ada agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Hal serupa diungkapkan oleh salah satu anak yang bermain holahop :

*"...aku sebelum gabisa mbak main holahop ini tapi, sama mas-mas yang disini itu diajari gimana cara mainnya atau gimana aturan main holahop itu, aku juga hati-hati mbak kalau main, soalnya takut kalau pinggangku kesleo juga" (Alin, 26/04/2023)*

Hal tersebut serupa dengan yang di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak :

*“...bukannya dalam setiap bermain itu ada aturannya kan ya mbak, tapi tidak semua orang atau anak-anak itu bisa mematuhi peraturannya, mereka juga kadang masih melakukan kecurangan ketika bermain, dan biasane dari curang itu bisa buat anak saya dan temennya berantem mbak” (Bu Dyah, 26/04/2023*

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional holahop ini juga mengandung nilai karakter taat aturan, dapat dibuktikan dengan apabila anak tidak memiliki karakter taat aturan maka bisa tercedi hal kecurangan dan menimbulkan kesenjangan dengan temannya. Maka disini, nilai karakter taat aturan melalui permainan tradisional holahop berperan sangat penting dalam pembentukan karakter pada anak.

Maka, dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa karakter taat aturan di dalam permainan holahop ini dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter taat aturan di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak, dengan diiharapkan setelah anak bermain tersebut dapat menjadi yang lebih baik.



c) Kerja Sama

Kerja sama merupakan sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan mencapai tujuan bersama. Kerja sama ini biasanya terjadi karena adanya orientasi individu per individu dengan kelompoknya didalam grup maupun dengan kelompok yang lainnya diluar grup tersebut.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain holahop, hal ini diungkapkan oleh salah satu relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...setauku ya mbak dan ini juga menurutku, kalau permainan holahop ini juga mengandung nilai karakter kerja sama, karena ketika anak sedang bermain atau ingin mencoba bermain holahop ini juga meminta bantuan kepada temannya, hal inipun terjadilah kerja sama diantara keduanya” (Andi, 26/04/2023)*

Hal inipun serupa dengan yang di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain holahop :

*“...Aku kalau main ini gabisa mbak, tapi aku minta tolong temenku buat ngajarin gimana caranya bermain holahop itu” (Alin, 26/04/2023)*

Dan hal tersebut juga di dukung oleh orang tua anak, hal ini dibuktikan

dengan yang di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak :

*"...anakku pas main holahop ini pasti kan ngajak temenne mbak, dia gamau kalau main sendiri, kalau udah sama temennya ya mereka bergantian mainnya, mereka juga bergantian saling mengajari satu sama lain, karena masih sama sama belajar main holahaop"*

Karakter kerja sama ini dapat terbentuk pada anak disini dapat disimpulkan setelah satu minggu dan mereka bermain 4 kali dalam satu minggu tersebut. Selain itu, nilai karakter kerja sama di dalam permainan holahop juga sangat di perhatikan dalam proses pembentukan karakter pada anak.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa hasil wawancara tersebut, bahwa permainan holahop ini mengandung nilai karakter kerja sama, karena ketika anak sebelum dan sedang bermain terdapat interaksi seperti meminta bantuan atau meminta contoh temannya untuk mengajari bermain holahop, hal ini pun akan membentuk karakter pada anak.

#### d) Jujur

Jujur atau kejujuran merupakan kesesuaian antara ucapan dan perbuatan, kesesuaian antara informasi dan kenyataan, ketegasan dan kemantapan hal, sesuatu yang

baik yang tidak dapat dicampuri dengan kedustaan.

Pada karakter ini dapat dibentuk dengan melalui anak sedang bermain permainan holahop, hal inipun diperkuat dengan pendapat yang disampaikan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...saya setuju dengan permainan holahop ini bisa membentuk karakter anak jujur, karena ketika anak sedang bermain holahop tersebut harus bermain jujur bagaimana dia bisa memainkan holahopnya " (Cak Mus, 09/04/2023)*

Hal inipun diperkuat dengan pendapat dari relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...selain mengandung nilai karakter kerja sama, permainan holahop ini juga mengandung nilai kejujuran,hal ini dibuktikan dengan kondisi anak yang sedang bermain holahop mereka jujur bisa memainkan holahop atau tidak misalnya ketika ditanya" (Izza, 26/04/2023)*

Hal ini juga di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain holahop :

*"...aku kalau main holahop ini pasti aku ngajak temenku juga mbak, aku kalau main ga mungkin sendiri, pas aku sama temenku ya mbak main holahop itu juga gabisa bohong, kalo bohong kan keliatan kalau gabisa main,*

*mending juju raja nanti pasti di bantuin kok sama yang bisa, dan itu gentian sama temenku” (Alin, 26/04/2023)*

Pembentukan karakter melalui permainan tradisional hulahop ini mengandung nilai karakter jujur dan hal ini di dukung oleh orang tua anak, hal ini dibuktikan dengan pendapat salah satu orang tua anak yang bermain hulahop :

*“...menurut saya ya mbak permainan tradisional hulahop ini juga ada nilai karakter jujurnya, anak saya sebelumnya juga belum bisa main hulahop, ketika di tanya temannya belajar jujur ya dijawab belum bisa, karena main hulahop ini juga susah mbak ga langsung bisa juga”*

Maka, dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa karakter jujur di dalam permainan hulahop ini dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter jujur di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak, dengan diharapkan setelah anak bermain tersebut dapat menjadi yang lebih baik.

#### **e. Congklak**

Congklak merupakan permainan tradisional yang memiliki banyak nama berbeda

di seluruh Indonesia. Permainan ini biasanya menggunakan sejenis cangkang kerang, namun jika tidak ada biasa digunakan juga biji-bijian dari tumbuhan dan batu-batu keil. Congklak ini dimainkan oleh dua orang, cara bermainnya pemain pertama akan mengambil biji congklak yang terdapat pada lubang kecil dihadapannya untuk diputar ke lubang-lubang disampingnya, dilakukan secara terarah dan dilakukan hingga habis biji yang digenggamnya, pemain selanjutnya mengambil biji congklak juga dimana saja asalkan tidak mengambil biji congklak di lubang lawan. Manfaat bermain congklak yaitu melatih gerak, mengasah kemampuan berhitung, melatih kesabaran, melatih kejujuran, melatih untuk taat pada aturan.

Peneliti melakukan observasi dengan beberapa orang tua yang membeli permainan congklak pada Kampoeng Dolanan Surabaya, dan peneliti meneliti dalam jangka waktu satu minggu untuk mengetahui bahwa permainan tradisional tersebut dapat membentuk karakter pada anak.

Disini peneliti, meneliti beberapa nilai-nilai karakter yang terbentuk ketika anak bermain congklak, nilai-nilai karakter tersebut diantaranya :

a) Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Dalam diri seseorang

sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain congklak, hal ini dapat diperkuat dengan apa yang sudah diungkapkan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...saya setuju mbak kalau permainan congklak ini juga membentuk karakter anak tanggung jawab, karena ketika bermain anak harus tanggungjawab ketika sudah mulai bermain harus tanggungjawab untuk menyelesaikan permainnya sampai selesai, tanggungjawab dalam menaati peraturan, dan setelah selesai bermain tanggungjawab untuk merapikannya kembali biji-biji congklak tersebut:"*  
(Cak Mus, 09/04/2023)

Hal tersebut juga didukung pernyataan dari salah satu anak yang bermain congklak :

*"...aku setelah bermain congklak pasti tak rapiin, tak kembaliin ke tempat mainaan sebelume, dan pas aku main congklak itu aku juga merasa aku harus tanggungjawab untuk meyelesaikan permainnya sampai selesai." (Irfan, 26/04/2023)*

Selain itu, hal tersebut juga diperkuat oleh ungkapan dari orangtua anak :

*“...saya beli mainan ini karena anak saya suka mainannya mbak, saya disuruh belikan, dan dalam seminggu itu anak saya bisa bermain congklak ini 4 kali, dia mengajak temannya untuk ikut main biasanya mbak, dan dari dia bermain congklak ini saya bisa menilai beberapa karakter yang bisa membentuk karakter anak saya mbak, mungkin salah satunya disini ya tanggung jawab” (Bu Lina, 26/04/2023)*

Maka, dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa karakter tanggungjawab di dalam permainan congklak ini dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter tanggung jawab di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak, dengan diiharapkan setelah anak bermain tersebut dapat menjadi yang lebih baik.

b) Taat Aturan

Taat aturan atau taat pada aturan yang ada dengan berusaha mematuhi segala larangan dan perintah atau aturan yang

sudah ditetapkan dan berusaha untuk tidak melanggarnya.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain congklak, hal ini serupa dengan yang di sampaikan oleh salah satu relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...pada setiap permainan mbak sudah seharusnya taat pada aturan kan ya, bukan hanya permainan tradisional saja kan permainan online zaman sekarang kan contohnya juga pasti ada aturannya, pentingnya buat taat pada aturan pada saat kita bermain, melatih kita untuk tidak melakukan kecurangan dan melatih untuk kejujuran” (Izza, 26/04/2023)*

Permainan tradisional congklak ini dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, tentunya karakter taat aturan, yang dapat membuat anak-anak bermain secara tertib dan beraturan. Hal ini diungkapkan oleh salah satu anak yang bermain congklak ini :

*“...aku kalau lagi bermain sama temanku ini, aku selalu taat sama aturan mainnya kok mbak, kan main congklak ini juga gabisa sembarang mainnya mbak, pasti ada aturannya, dan itupun bisa nyegah aku dan teman mainku biar tidak curang” (Amar,26/04/2023)*



Hal tersebut di perkuat oleh ungkapan dari orang tua anak :

*“...selain membentuk karakter tanggung jawab, menurut saya juga main congklak ini bisa membentuk karakter taat pada aturan” (Bu Lina, 26/04/2023)*

Maka, dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa karakter taat aturan di dalam permainan congklak ini dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter taat aturan di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak, dengan diiharapkan setelah anak bermain tersebut dapat menjadi yang lebih baik.

Maka dari itu, karakter taat aturan ini sangat penting untuk pembentukan karakter pada anak untuk dapat dijadikan kebiasaan pada kehidupan sehari-hari, agar menjadi anak yang jauh lebih beraturan.

c) Kerja Sama

Kerja sama merupakan sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan mencapai tujuan bersama. Kerja sama ini biasanya terjadi karena adanya orientasi individu per individu dengan kelompoknya didalam grup

maupun dengan kelompok yang lainnya diluar grup tersebut.

Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain congklak, hal ini di ungkapkan oleh salah satu relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...menurutku ya mbak, bermain congklak ini itu selain membutuhkan karakter taat pada aturan, pemain dalam permainan congklak ini pun juga membutuhkan kerja sama, menurut saya kalau tidak adanya kerja sama antar pemain maka akan terjadi banyak kecurangan saat permainan berlangsung mbak"(Gagas,26/04/2023)*

Maka, Karakter kerja sama didalam permainan congklak ini juga tidak kalah penting dari nilai-nilai karakter lain, karena dalam bermain jika tidak ada kerja sama dengan lawan main maka akan terjadi banyak kecurangan. Hal inipun diperkuat dengan pendapat dari ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...karakter kerja sama yang terkandung di permainan congklak ini bisa membentuk karakter anak dan mereka bisa menerapkannya di kehidupan sehari-hari" (Cak Mus, 26/04/2023)*

Hal tersebut juga di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain congklak :

*"...pas aku bermain congklak ini aku ngajak temenku mbak, masak iya aku main congklak ini sendiri, pasti aku ngajak temen kalo ga temenku di rumah ya aku kadang main sama bapak atau ibukku" (Irfan, 26/04/2023)*

Permainan tradisional congklak mengandung nilai karakter kerja sama ini, juga di ungkapkan oleh orang tua anak yang bermain congklak :

*"...selain nilai karakter yang sudah saya sebutkan tadi mbak, di permainan congklak ini juga ada nilai karakter kerja sama, yang bisa membentuk karakter pada anak" (Bu Lina, 26/04/2023)*

Maka, dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa karakter kerja sama di dalam permainan congklak ini dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter taat aturan di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak, dengan diiharapkan setelah anak bermain tersebut dapat menjadi yang lebih baik.

Dari beberapa hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan

congklak ini mengandung nilai karakter kerja sama yang dapat membentuk karakter pada anak yang bermain.

d) Jujur

Jujur atau kejujuran merupakan kesesuaian antara ucapan dan perbuatan, kesesuaian antara informasi dan kenyataan, ketegasan dan kemantapan hal, sesuatu yang baik yang tidak dapat dicampuri dengan kedustaan.

Pada karakter ini dapat dibentuk dengan melalui anak sedang bermain permainan congklak, nilai karakter jujur inipun sangat diperhatikan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...pada permainan congklak ini karakter jujur pada setiap anak sangat dibutuhkan mbak, karena permainan ini dalam bermain aturannyapun harus jujur saat memutar biji congklaknya dan memasukkan kedalam lubang-lubang itu satu persatu hingga biji congklak habis”  
(Cak Mus, 09/04/2023)*

Maka, pada permainan congklak ini karakter jujur sangat diperlukan dan berperan penting ketika anak bermain, dan sesudah mereka bermain pun akan menghasilkan dan membawa karakter jujur tersebut kedalam kehidupan sehari-hari anak. Hal ini dikatakan oleh salah satu orang

anak yang sedang bermain permainan congklak ini :

*“...aku bermain congklak ini sama temanku mbak, aku suka banget dari dulu bermain congklak, samapi sama orangtuaku itu dibeliin mainannya mbak dari aku masih kecil, aku mainan ini jujur mbak, karena kalo tidak jujur itu kelihatan banget, bisa dilihat dan hitung dari jumlah setiap biji congklak yang dimasukin dalam lubang-lubangnya itu”(Irfan, 26/04/2023)*

Pembentukan karakter jujur ini sangat diperhatikan oleh orangtua anak juga, karena setelah anak bermain permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya diharapkan dapat membuahkan hasil dalam pembentukan karakter pada diri anak. Hal ini diungkapkan oleh orangtua anak :

*“...saya sendiri suka mbak bermain permainan tradisional seperti ini, mengenang ketika saya masih kecil dulu, apalagi mainan congklak ini mbak, kaya hobi saya waktu kecil dulu mainannya ya ini sama temen-temen gentian gitu, main congklak itu yang dibutuhkan ya kejujurannya mbak, dan saya punya harapan ketika anak saya bermain dan setelah bermain congklak ini pembawaan karakter*

*jujur ini bisa terbentuk dan menjadi kebiasaan anak saya di kehidupan sehari-hari” (Bu Lina, 26/04/2023)*

Maka, dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa karakter kerja sama di dalam permainan congklak ini dapat terbentuk minimal dalam seminggu anak bermain 4 kali dan karakter taat aturan di dalam permainan tradisional congklak ini juga sangat diperhatikan dalam pembentukan karakter pada anak, dengan diiharapkan setelah anak bermain tersebut dapat menjadi yang lebih baik.

Dan dapat disimpulkan juga dari hasil wawancara dengan beberapa informan diatas bahwa karakter jujur anak pada permainan tradisional congklak ini sangat berperan penting dan dapat dikembangkan pada diri anak, karena kejujuran yang dimiliki anak akan membuat menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Kampong Dolanan Surabaya membentuk karakter jujur pada anak melalui permainan tradisional congklak tersebut.

## **2. Nilai-Nilai Karakter yang Terkandung dalam Permainan Tradisional**

Pembentukan karakter pada penelitian ini difokuskan untuk meneliti 4 aspek karakter yaitu tanggungjawab, taat aturan, kerja sama, jujur. Memilih keempat aspek karakter tersebut karena dirasa keempat aspek karakter tersebut mendominasi

pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya.

Sebelum membahas keempat aspek karakter tersebut, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional diungkapkan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...karakter jujur, sportivitas, kerja sama, kepekaan, peduli social, saling membantu , tenggang rasa, dan lain lain mbak” (Cak Mus, 09/04023)*

Hal serupa juga diungkapkan oleh relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...percaya diri, peka, sensitive, kebersamaan, tanggungjawab, dan kebahagiaan, juga bahkan kekompakan pada teman mbak” (Andi, 20/04/2023)*

Empat nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional, sebagai berikut :

#### **a. Tanggung Jawab**

Karakter tanggungjawab merupakan sebuah sikap atau perilaku untuk melaksanakan tugas serta kewajibannya dengan sungguh-sungguh, tanggungjawab juga memiliki arti siap menanggung segala resiko atas perbuatan sendiri.

Dalam diri seseorang sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain. Dengan bertanggung jawab berarti dia dapat menjalankan

kehidupannya dengan baik dan dapat mengetahui man ayang harus dia lakukan.

Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter tanggung jawab ini dapat dibuktikan pada permainan-permainan yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya yaitu permainan Egrang bambu, Egrang batok, Tarik Tambang, Holahop, Congklak, diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Egrang Bambu

Permainan tradisional egrang bambu ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan egrang bambu :

*"...kalau di amati, permainan tradisional egrang bambu ini selain mengandung nilai karakter taat aturan menurut saya juga mengandung nilai karakter tanggung jawab"*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang bambu ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu



terbentuknya karakter tanggung jawab, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang bambu selama satu minggu minimal 2 kali.

## 2. Egrang Batok

Permainan tradisional egrang batok ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan egrang batok :

*"...tanggung jawab ketika bermain itu harus ga si mbak, tidak hanya ketika bermain sebenarnya, dalam menjalankan kegiatan sehari-hari itu juga perlu tanggung jawab, dari sini sarana yang menjadikannya tanggung jawab ya melalui permainan tradisional egrang batok ini, mungkin ada banyak permainan tradisional lain yang menjadi sarana untuk membentuk karakter tanggung jawab pada anak"*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan

tradisional egrang batok ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter tanggung jawab, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang batok selama satu minggu minimal 2 kali.

### 3. Tarik Tambang

Permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan tarik tambang :

*"...pada permainan tarik tambang ini juga mengandung nilai karakter tanggung jawab, tanggung jawab disini bisa berarti tanggung jawa terhadap diri sendiri ketika bermain, tanggung jawab terhadap tim atau kelompoknya, tanggung jawab terhadap aturan permainannya" (Pak Hadi, 26/04/2023)*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang tersebut, dapat disimpulkan

bahwa permainan tradisional tarik tambang ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter tanggung jawab, karakter ini terbentuk apabila anak bermain tarik tambang selama satu minggu minimal 2 kali.

#### 4. Holahop

Permainan tradisional holahop ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan holahop :

*“...anak saya mainnya juga ga langsung bisa mbak, butuh beberapa kali juga, tapi dari anaknya sendiri memang pengen bisa main holahop dan suka sama mainannya, makanya dia juga tanggung jawab dengan gimana caranya dia agar bisa mahir mainnya dengan tiap seminggu itu bisa latihan sampai 4 kali”*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain holahop tersebut, dapat disimpulkan

bahwa permainan tradisional holahop ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter tanggung jawab, karakter ini terbentuk apabila anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali.

5. Congklak

Permainan tradisional congklak ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan congklak :

*"...saya beli mainan ini karena anak saya suka mainannya mbak, saya disuruh belikan, dan dalam seminggu itu anak saya bisa bermain congklak ini 4 kali, dia mengajak temannya untuk ikut main biasanya mbak, dan dari dia bermain congklak ini saya bisa menilai beberapa karakter yang bisa membentuk karakter anak saya mbak, mungkin salah satunya disini ya tanggung jawab" (Bu Lina, 26/04/2023)*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain

congklak tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter tanggung jawab, karakter ini terbentuk apabila anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali.

**b. Taat Aturan**

Karakter taat aturan merupakan sebuah perilaku yang selalu berpegang teguh pada sebuah peraturan dalam suatu perbuatan maupun kegiatan, selalu berusaha melaksanakan peraturan dengan sebaik-baiknya.

Hal ini diungkapkan oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...nilai karakter taat aturan ini pasti dalam setiap permainan tradisional ada mbak, karena di setiap permainan itu ada aturannya mbak" (Cak Mus, 26/04/2023)*

Hal ini diperkuat dengan apa yang telah diungkapkan oleh salah satu relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*"...dalam setiap permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya terkandung nilai karakter taat aturan, karena setiap permainan itu ada aturannya mbak, jadi hal ini dapat*

*membentuk karakter pada setiap diri anak" (Izza, 26/04/2023)*

Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter taat aturan ini dapat dibuktikan dengan permainan-permainan yang sudah tersedia di Kampoeng Dolanan Surabaya yaitu diantaranya pada permainan egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak, diantaranya sebagai berikut :

1. Egrang Bambu

Permainan tradisional egrang bambu ini mengandung nilai karakter taat aturan dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan egrang bambu :

*"...sama seperti halnya permainan yang lainnya permainan ini tentunya juga memiliki aturan kan ya mbak, kalau dipikir permainan gaada aturannya mungkin gaakan jadi permainan yang bisa dimainkan dengan baik. Saya setuju jika anak memainkan egrang bambu ini bisa menjadi sarana untuk membentuk karakter anak saya mbak"*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang bambu ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter taat aturan, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang bambu selama satu minggu minimal 2 kali.

## 2. Egrang Batok

Permainan tradisional egrang batok ini mengandung nilai karakter taat aturan dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan egrang batok :

*"...seperti permainan tradisional yang lain, main egrang batok ini juga mengandung aturan, kalau tidak aturan mungkin anak-anak atau bahkan orang dewasa tidak bisa memainkannya"*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain

egrang batok tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter taat aturan, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang batok selama satu minggu minimal 2 kali.

### 3. Tarik Tambang

Permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter taat aturan dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan tarik tambang :

*"...setuju dan benar mbak menurut saya permainan tarik tambang ini mengandung nilai karakter taat aturan, menurut saya jika permainan tidak ada aturannya mungkin akan banyak anak yang berantem dan permainan akan berjalan dengan berantakan, sangat dibutuhkan setiap anak memiliki nilai karakter taat aturan dan sangat perlu untuk di bentuk agar dapat menaati aturan yang ada dan*



*terbiasa dalam kehidupan sehari-hari” (Pak Hadi, 26/4/2023)*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tarik tambang ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter taat aturan, karakter ini terbentuk apabila anak bermain tarik tambang selama satu minggu minimal 2 kali.

#### 4. Holahop

Permainan tradisional holahop ini mengandung nilai karakter taat aturan dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan holahop :

*“...bukannya dalam setiap bermain itu ada aturannya kan ya mbak, tapi tidak semua orang atau anak-anak itu bisa mematuhi peraturannya, mereka juga kadang masih melakukan kecurangan ketika bermain, dan biasane dari*

*curang itu bisa buat anak saya  
dan temennya berantem mbak"*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain holahop tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional holahop ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter taat aturan, karakter ini terbentuk apabila anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali.

#### 5. Congklak

Permainan tradisional congklak ini mengandung nilai karakter taat aturan dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan congklak :

*"...selain membentuk karakter tanggung jawab, menurut saya juga main congklak ini bisa membentuk karakter taat pada aturan, ketika anak bermain otomatis disitu mengikuti aturan main congklaknya, agar tidak bisa curang" (Bu Lina, 26/04/2023)*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain congklak tersebut, dapat disimpulkan

bahwa permainan tradisional congklak ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter taat aturan, karakter ini terbentuk apabila anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali.

### c. Kerja Sama

Karakter kerja sama merupakan sebuah perilaku atau usaha antara individu dengan kelompok demi mencapai tujuan bersama. Hal ini seperti ketika anak-anak sedang bermain tarik tambang yang dalam bermain memerlukan kerja sama antar individu dengan individu yang lain untuk mencapai menang. Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter taat aturan ini dapat dibuktikan dengan permainan-permainan yang sudah tersedia di Kampoeng Dolanan Surabaya yaitu diantaranya pada permainan egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak, diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Egrang Bambu

Permainan tradisional egrang bambu ini mengandung nilai karakter kerja sama dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali bermain. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan

wawancara langsung kepada orang tua anak yang bermain egrang bambu :

*"...waktu saya liat anak saya main egrang ini saya bisa liat bagaimana dia dan temannya kerja sama saling membantu dan mengajari sampai mereka sama sama bisa main egrangnya"*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang bambu ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter kerja sama, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang bambu selama satu minggu minimal 2 kali.

## 2. Egrang Batok

Permainan tradisional egrang batok ini mengandung nilai karakter kerja sama dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali bermain. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang bermain egrang batok :

*"...anak saya kalau ke kampoeng dolanan ini pasti mbak mainnya egrang batok,*

*dulunya dia ga suka tapi ada beberapa temen yang ke kampoeng dolanan ini mengajari anak saya, disini saya melihat anak saya dan temennya saling bantu buat ngajari satu sama lain biar bisa main bareng-bareng"*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter kerja sama, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang batok selama satu minggu minimal 2 kali.

### 3. Tarik Tambang

Permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter kerja sama dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang bermain tarik tambang :

*"...dari nilai karakter yang terkandung dalam permainan tarik tambang, menurut saya*

*yang paling utama itu ya nilai karakter kerja sama mbak karena sudah sangat jelas kalo tarik tambang itu mainnya secara berkelompok dan tidak mungkin dimainkan sendirian, dari sini sangat jelas bagaimana nilai karakter kerja sama itu” (Pak Hadi, 26/04/2023)*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain tarik tambang tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tarik tambang ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter kerja sama karakter ini terbentuk apabila anak bermain tarik tambang selama satu minggu 4 kali.

#### 4. Holahop

Permainan tradisional holahop ini mengandung nilai karakter kerja sama dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan holahop :

*“...anakku pas main holahop ini pasti kan ngajak temenne mbak, dia gamau kalau main sendiri, kalau udah sama temennya ya mereka bergantian*

*mainnya, mereka juga bergantian saling mengajari satu sama lain, karena masih sama sama belajar main holahaop”*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain holahop tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang bambu ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter kerja sama, karakter ini terbentuk apabila anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali.

#### 5. Congklak

Permainan tradisional congklak ini mengandung nilai karakter kerja sama dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan congklak :

*“...selain nilai karakter yang sudah saya sebutkan tadi mbak, di permainan congklak ini juga ada nilai karakter kerja sama, yang bisa membentuk*

*karakter pada anak” (Bu Lina,  
26/04/2023)*

Hal tersebut juga di ungkapkan oleh salah satu relawan Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...beberapa permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya disini mengandung nilai karakter kerja sama, dan nilai karakter ini juga tidak kalah penting dan berperan dalam pembentukan karakter pada anak” (Andi, 26/04/2023)*

Hal ini diperkuat oleh Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...nilai yang terkandung dalam beberapa permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya ini salah satunya ya kerja sama, dan hal ini di dalam kehidupan sehari hari juga berkaitan “ (Cak Mus, 26/04/2023)*

Nilai karakter kerja sama ini mampu membentuk karakter pada diri setiap anak. Dalam beberapa kegiatan di kehidupan sehari-hari kerja sama ini dibutuhkan, maka karakter kerja sama ini setidaknya harus ada dalam diri setiap anak. Harapan para orang tua anak setelah mereka bermain permainan



tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...saya percaya dengan Kampoeng Dolanan Surabaya ini mbak, saya suka dengan kegiatan kegiatan mereka yang sangat peduli dengan permainan tradisional. Harapan saya ketika anak saya bermain dan setelah bermain mereka bisa mengerti nilai karakter yang terkandung dalam setiap permainan tradisional, dan bisa dibawa dalam sehari-harinya mbak” (Pak Agus, 26/04/2023)*

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter kerja sama yang terkandung dalam permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya tersebut dapat membantu pembentukan karakter anak.

d. Jujur

Karakter jujur merupakan sebuah perilaku yang didasarkan pada sebuah upaya untuk menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya dalam perkataan maupun perbuatan, maka kejujuran dalam sebuah pembentukan karakter pada anak juga harus diperhatikan. Hal ini diungkapkan oleh ketua Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya ini selalu mengandung nilai karakter jujur di setiap permainannya. Nilai karakter jujur ini sangat diperhatikan banget mbak kalau disini, menurut saya karakter ini sangat penting untuk berjalannya kehidupan sehari-hari dan pantas untuk di tumbuhkan dalam karakter setiap anak”. (Cak Mus, 09/04/2023)*

Hal ini serupa dengan yang diungkapkan oleh salah satu relawan Kampong Dolanan Surabaya :

*“...nilai karakter jujur pasti terkandung di dalam setiap permainan tradisional yang ada disini mbak. Dan karakter ini sangat penting untuk di bentuk dalam karakter setiap anak” (Gagas, 26/04/2023)*

Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter taat aturan ini dapat dibuktikan dengan permainan-permainan yang sudah tersedia di Kampong Dolanan Surabaya yaitu diantaranya pada permainan egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak, diantaranya sebagai berikut :

1. Egrang Bambu

Permainan tradisional egrang bambu ini mengandung nilai karakter

jujur dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang bambu selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang mendampingi anaknya bermain egrang bambu :

*“...selain mengandung nilai karakter kerja sama tadi, menurutku dalam permainan tradisional egrang bambu ini juga mengandung nilai karakter jujur, karena pada saat anak ini bermain egrang bambunya melatih individu untuk jujur mau atau tidak membantu temannya”*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang bambu tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang bambu ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter jujur, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang bambu selama satu minggu minimal 2 kali.

## 2. Egrang Batok

Permainan tradisional egrang batok ini mengandung nilai karakter jujur dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang batok selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang mendampingi anaknya bermain egrang batok :

*“...aku liat anakku main egrang batok ini seneng mbak, dia bisa interaksi dengan temen lain, dan disini aku bisa liat karakter anakku sebenarnya gimana, saya juga setuju banget kalau pembentukan karakter pada anak melalui permainan ini”*

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang bermain egrang batok tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter jujur, karakter ini terbentuk apabila anak bermain egrang batok selama satu minggu minimal 2 kali

### 3. Tarik Tambang

Permainan tradisional tarik tambang ini mengandung nilai karakter jujur dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain tarik tambang selama satu minggu 1 sampai 2 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan tarik tambang :

*"...wah main tarik tambang ini juga perlu adanya kejujuran mbak dari masing-masing kelompoknya, bayangkan aja ya mbak kalo salah satu kelompok dari mereka tidak jujur ketika bermain tarik tambang, misal tiba-tiba salah satu kelompok tersebut menyelundupkan beberapa teman yang tidak ikut untuk ikut membantu mereka menarik tambang itu dan akhirnya mereka menang, kan dari situ sudah ga jujur mbak. Sebenarnya permainan tarik tambang ini sudah mengandung karakter jujur, namun tinggal dari individu masing-masing bagaimana membentuk karakter jujur tersebut" (Pak Hadi, 26/04/2023)*

Dari hasil wawancara dengan orang tua salah satu anak yang bermain tarik tambang, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional tarik tambang ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter jujur, karakter ini terbentuk apabila anak bermain tarik tambang secara berkelompok dengan bermain selama satu minimal 2 kali.

#### 4. Holahop

Permainan tradisional holahop ini mengandung nilai karakter jujur dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain holahop selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan holahop :

*“...menurut saya ya mbak permainan tradisional holahop ini juga ada nilai karakter jujurnya, anak saya sebelumnya juga belum bisa main holahop, ketika di tanya temannya belajar jujur ya dijawab belum bisa, karena main holahop ini juga susah mbak ga langsung bisa juga”*

Dari hasil wawancara dengan orang tua salah satu anak yang bermain holahop, dapat disimpulkan bahwa

permainan tradisional holahop ini memberikan dampak kepada anak yang bermain. Dampak yang diberikan yaitu terbentuknya karakter jujur, terbentuknya karakter ini apabila anak bermain holahop selama satu minggu maksimal 4 kali bermain.

5. Congklak

Permainan tradisional congklak ini mengandung nilai karakter jujur dan dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain congklak selama satu minggu 4 kali. Hal ini dibuktikan dengan observasi dan wawancara langsung kepada orang tua anak yang membeli permainan congklak :

*“...bermain congklak itu yang paling di butuhkan kejujuran setiap yang main mbak, dan benar di dalam bermain congklak ini mengandung nilai karakter jujur. Setuju banget mbak kalau pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional congklak ini untuk membentuk karakter jujur pada anak, terutama anak saya ini mbak”*  
(Bu Lina, 26/04/2023)

Dampak yang diberikan setelah anak memainkan permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan tersebut anak menjadi

pribadi yang memiliki karakter jujur dimanapun anak berada di lingkungan mereka. Dan besar harapan orang tua anak apabila anaknya setelah bermain permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya :

*“...harapan saya mbak dengan anak saya bermain permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya ini, selain anak saya bisa mengenal lagi permainan tradisional yang sudah mulai pudar, saya berharap karakter yang terbentuk pada anak saya setelah bermain itu ya karakter jujur mbak, untuk anak pada zaman sekarang ini sangat membutuhkan karakter jujur ini” (Bu Lina, 26/04/2023)*

Dari beberapa pendapat dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter jujur yang terkandung dalam permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya sangat penting dalam pembentukan karakter pada anak.

### **3. Nilai Karakter yang Terbentuk Setelah Anak Bermain Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya**

Pada setiap permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya tentunya masing-masing mengandung nilai-nilai karakter positif yang dapat membentuk karakter pada anak. Membentuk karakter anak perlu adanya proses, karena



membentuk karakter tidak terjadi secara instan, jika terbentuk secara instan karakter tersebut tidak akan bertahan lama akan cepat hilang dan kembali lagi ke karakter yang sebelumnya, dengan adanya proses untuk membentuk karakter pada anak, kita dapat mengetahui perkembangan karakter yang terbentuk setiap anak bermain permainan tradisional.

Maka hal ini dapat di kelompokkan menjadi sebuah tabel sebagai berikut :

*Tabel 4.3 Pengelompokan Karakter Yang Terbentuk Setelah Bermain*

No.	Permainan Tradisional	Karakter Yang Terbentuk Setelah Bermain	Ciri-Ciri
1.	Egrang Bambu	1. Tanggung Jawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertama : Anak ketika bermain egrang bambu ini ketika bermain pertama kali pasti hanya sekedar ingin mencoba bermain dan belum ada kesadaran tanggung jawab pada saat bermain maupun setelah bermain.</li> <li>2. Kedua : Ketika anak bermain kedua kalinya, sudah mulai adaptasi ketika bermain egrang bambu, mulai mengenal, mulai mengerti bermain egrang bambu.</li> <li>3. Ketiga : Setelah beberapa kali bermain egrang bambu ini, anak sudah mulai bisa bermain egrang bambu dan mengetahui cara bermainnya.</li> <li>4. Akhirnya, setelah anak beberapa kali bermain egrang bambu ini terlihat karakter tanggung jawab,</li> </ol>

			bisa dilihat pada kebiasaan sehari-hari ketika di rumah atau dimanapun anak berada terlihat tanggung jawab pada setiap apa yang anak kerjakan dan pada dirinya sendiri.
		2. Taat Aturan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertama : Anak bermain pertama kali belum mengetahui cara bermain dan aturan egrang bambu, pada kebiasaan anak terlihat ketika ada aturan yang ada ketika di rumah atau dimanapun dia berada belum terbiasa untuk mematuhi aturan yang ada.</li> <li>2. Kedua : Setelah anak bermain yang pertama kali, anak sudah mengerti aturan meskipun pada awalnya anak belum sepenuhnya mematuhi aturam yang ada ketika bermain egrang bambu.</li> <li>3. Ketiga : Anak sudah terlihat ketika bermain mematuhi aturan bermain egrang bambu.</li> <li>4. Akhirnya, setelah anak beberapa kali bermain egrang bambu dapat dilihat karakter taat aturan ini ketika di kehidupan sehari-hari ketika dirumah ada aturan anak sudah mau menaatinya, aturan di sekolah pun anak sudah mengerti bahwa adanya aturan tersebut untuk di taati.</li> </ol>
		3. Kerja Sama	1. Sebelum anak bermain egrang bambu, kebiasaan anak yang belum terbiasa interaksi lebih dengan

			<p>temannya.</p> <p>2. Sesudah bermain egrang bambu, karakter kerja sama pada anak mulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari anak yang terbiasa dengan kebiasaan suka bekerja sama dengan teman-temannya.</p>
		3. Jujur	<p>1. Sebelum anak bermain egrang bambu, anak kurang memiliki sifat jujur, masih sering curang pada saat bermain dengan teman-temannya.</p> <p>2. Setelah anak bermain egrang bambu beberapa kali, karakter jujur pada anak mulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari kebiasaan anak ketika bermain bersama temannya dimanapun dia berada, dia berlaku jujur pada setiap bermain untuk menghindari terjadinya kecurangan pada saat anak bermain dengan temannya.</p>
2.	Egrang Batok	1. Tanggung Jawab	<p>2. Sebelum anak bermain egrang batok, karakter tanggung jawab belum terlihat jelas terbentuk, karena hal ini bisa dilihat ketika anak bermain congklak masih belum terlihat ada tanggung jawab pada sendiri maupun pada permainannya.</p> <p>3. Setelah anak bermain egrang batok, karakter tanggung jawab ini mulai terbentuk dan dapat dilihat ketika anak melakukan aktivitas pada kehidupannya dia mampu tanggung jawab pada setiap apa yang dia lakukan dapat</p>

			menyelesaikan dengan tuntas, tanggung jawab pada diri sendiri.
		4. Taat Aturan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain egrang batok, kebiasaan anak yang selalu mengabaikan aturan, seperti ketika anak sekolah di beritau untuk tiap hari senin membawa topi dipakai ketika saat upacara namun anak sering mengabaikannya.</li> <li>2. Setelah anak bermain egrang batok beberapa kali, karakter taat aturan pada anak mulai terbentuk. Dilihat dari kebiasaannya, anak menjadi taat aturan dimanapun anak berada dirumah, di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya.</li> </ol>
		3. Kerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain holahop, kebiasaan anak yang belum terbiasa interaksi lebih dengan temannya, dan anak kurang mengerti bagaimana kerja sama dengan baik.</li> <li>2. Setelah anak bermain holahop beberapa kali, karakter kerja sama pada anak mulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari anak yang terbiasa dengan kebiasaan suka bekerja sama dengan teman-temannya.</li> </ol>
		4. Jujur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum bermain congklak, anak kurang memiliki sifat jujur, masih sering curang pada saat bermain dengan teman-temannya.</li> <li>2. Setelah bermain congklak beberapa kali, karakter jujur pada anak mulai terbentuk</li> </ol>

			hal ini bisa dilihat dari kebiasaan anak ketika bermain bersama temannya dimanapun dia berada, dia berlaku jujur pada setiap bermain untuk menghindari terjadinya kecurangan lagi.
3.	Tarik Tambang	1. Tanggung Jawab	<p>1. Sebelum anak bermain tarik tambang, karakter tanggung jawab belum terlihat jelas terbentuk, karena hal ini bisa dilihat ketika anak bermain congklak masih belum terlihat ada tanggung jawab pada sendiri maupun pada permainannya.</p> <p>2. Setelah anak bermain tarik tambang, karakter tanggung jawab ini mulai terbentuk dan dapat dilihat ketika anak melakukan aktivitas pada kehidupannya dia mampu tanggung jawab pada setiap apa yang dia lakukan dapat menyelesaikan dengan tuntas, tanggung jawab pada diri sendiri.</p>
		2. Taat Aturan	<p>1. Sebelum anak bermain tarik tambang, kebiasaan anak yang selalu mengabaikan aturan, seperti ketika anak sekolah di beritau untuk tiap hari senin membawa topi dipakai ketika saat upacara namun anak sering mengabaikannya.</p> <p>2. Setelah anak bermain tarik tambang beberapa kali, karakter taat aturan pada anak mulai terbentuk. Dilihat dari kebiasaannya, anak menjadi taat aturan dimanapun anak berada dirumah, di sekolah</p>

			maupun di lingkungan sekitarnya.
		3. Kerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain tarik tambang, kebiasaan anak yang belum terbiasa interaksi lebih dengan temannya.</li> <li>2. Sesudah bermain tarik tambang, karakter kerja sama pada anak ulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari anak yang terbiasa dengan kebiasaan suka bekerja sama dengan teman-temannya.</li> </ol>
		3. Jujur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain tarik tambang, anak kurang memiliki sifat jujur, masih sering curang pada saat bermain dengan teman-temannya.</li> <li>2. Setelah anak bermain tarik tambang beberapa kali, karakter jujur pada anak mulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari kebiasaan anak ketika bermain bersama temannya dimanapun dia berada, dia berlaku jujur pada setiap bermain untuk menghindari terjadinya kecurangan pada saat anak bermain dengan temannya.</li> </ol>
4.	Holahop	1. Tanggung Jawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain holahop, karakter tanggung jawab belum terlihat jelas terbentuk, karena hal ini bisa dilihat ketika anak bermain congklak masih belum terlihat ada tanggung jawab pada sendiri maupun pada permainannya.</li> <li>2. Setelah anak bermain holahop, karakter tanggung jawab ini mulai terbentuk dan dapat dilihat ketika</li> </ol>

			anak melakukan aktivitas pada kehidupannya dia mampu tanggung jawab pada setiap apa yang dia lakukan dapat menyelesaikan dengan tuntas, tanggung jawab pada diri sendiri.
		2. Taat Aturan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain holahop, kebiasaan anak yang selalu mengabaikan aturan, seperti ketika anak sekolah di beritau untuk tiap hari senin membawa topi dipakai ketika saat upacara namun anak sering mengabaikannya.</li> <li>2. Setelah anak bermain holahop beberapa kali, karakter taat aturan pada anak mulai terbentuk. Dilihat dari kebiasaannya, anak menjadi taat aturan dimanapun anak berada dirumah, di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya.</li> </ol>
		3. Kerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain holahop, kebiasaan anak yang belum terbiasa interaksi lebih dengan temannya, dan anak kurang mengerti bagaimana kerja sama dengan baik.</li> <li>2. Setelah anak bermain holahop beberapa kali, karakter kerja sama pada anak ulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari anak yang terbiasa dengan kebiasaan suka bekerja sama dengan teman-temannya.</li> </ol>
		4. Jujur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum anak bermain holahop, anak kurang</li> </ol>

			<p>memiliki sifat jujur, masih sering curang pada saat bermain dengan teman-temannya.</p> <p>2. Setelah anak bermain hulahop beberapa kali, karakter jujur pada anak mulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari kebiasaan anak ketika bermain bersama temannya dimanapun dia berada, dia berlaku jujur pada setiap bermain untuk menghindari terjadinya kecurangan pada saat anak bermain dengan temannya.</p>
5.	Congklak	1. Tanggung Jawab	<p>1. Sebelum anak bermain congklak ini, karakter tanggung jawab belum terlihat jelas terbentuk, karena hal ini bisa dilihat ketika anak bermain congklak masih belum terlihat ada tanggung jawab pada sendiri maupun pada permainannya.</p> <p>2. Setelah anak bermain congklak, karakter tanggung jawab ini mulai terbentuk dan dapat dilihat ketika anak melakukan aktivitas pada kehidupannya dia mampu tanggung jawab pada setiap apa yang dia lakukan dapat menyelesaikan dengan tuntas, tanggung jawab pada diri sendiri.</p>
		2. Taat Aturan	<p>1. Sebelum anak bermain congklak, kebiasaan anak yang selalu mengabaikan aturan, seperti ketika anak sekolah di beritau untuk tiap hari senin membawa topi dipakai ketika saat upacara namun anak sering</p>



			<p>mengabaikannya.</p> <p>2. Setelah bermain congklak beberapa kali, karakter taat aturan pada anak mulai terbentuk. Dilihat dari kebiasaannya, anak menjadi taat aturan dimanapun anak berada dirumah, di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya.</p>
		3. Kerja Sama	<p>1. Sebelum anak bermain congklak, kebiasaan anak yang belum terbiasa interaksi lebih dengan temannya.</p> <p>2. Sesudah bermain congklak, karakter kerja sama pada anak mulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari anak yang terbiasa dengan kebiasaan suka bekerja sama dengan teman-temannya.</p>
		4. Jujur	<p>1. Sebelum bermain congklak, anak kurang memiliki sifat jujur, masih sering curang pada saat bermain dengan teman-temannya.</p> <p>2. Setelah bermain congklak beberapa kali, karakter jujur pada anak mulai terbentuk hal ini bisa dilihat dari kebiasaan anak ketika bermain bersama temannya dimanapun dia berada, dia berlaku jujur pada setiap bermain untuk menghindari terjadinya kecurangan lagi.</p>

Maka dari tabel diatas dapat di simpulkan bahwa, dalam pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional perlu adanya sebuah proses pembentukan karakter pada setiap anak. Proses ini

dilihat dari sebelum anak bermain, ketika anak bermain, dan setelah anak bermain permainan tradisional.

### C. Pembahasan

Setelah melakukan penelitian, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Analisis data merupakan melakukan pengumpulan data hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini dilakukan di Kampong Dolanan Surabaya, peneliti akan mendeskripsikan hasil analisis mengenai pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional.

Pembentukan karakter pada ranah pendidikan luar sekolah diartikan menjadi ruang lingkup pendidikan yang dapat memberikan kesempatan bagi setiap individu tanpa adanya batasan (usia, status sosial, waktu, dan lain-lain). Pendidikan luar sekolah juga diartikan sebagai setiap kesempatan yang ada akan terjadi komunikasi secara eratur dan terarah di luar sekolah, dan seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, pelatihan, atau bimbingan sesuai dengan usia dan kebutuhan hidup, dengan memiliki tujuan untuk mengembangkan tingkat keterampilan, sikap, nilai-nilai yang memungkinkan untuk dapat berpartisipasi dalam lingkungan keluarga, kerja dan lingkungan masyarakat.

Pembentukan karakter menjadi salah satu tujuan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat. Penanaman nilai karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah,

tetapi juga menjadi tanggung jawab keluarga dan lingkungan masyarakat. Yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu pada lingkungan masyarakat yang meliputi lingkungan tempat tinggal, teman diluar sekolah, serta kondisi orang-orang yang ada di lingkungan masyarakat. Hal ini sangat mempengaruhi pada kondisi pembentukan karakter anak.

Menurut Coon, yang menjelaskan tentang karakter merupakan suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat. Menurut Hasan Alwi (2002), karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian karakter diatas, bahwa karakter merupakan sciri khas seseorang dalam berperilaku yang membedakan dirinya dengan orang lain.

Pembentukan Karakter Anak, Mark Rutland mengartikan karakter merupakan akar dari kata bahasa latin yang memiliki arti dipahat, dan di analogikan seperti kehidupan seperti balok besi yang apabila dipahat dengan penuh kehati-hatian akan menjadi sebuah karya yang mengagumkan. Jadi sama halnya dengan karakter anak, apabila diarahkan dan dibentuk dengan penuh kehati-hatian dengan cara yang tepat maka akan menghasilkan karakter anak yang baik dan begitupun sebaliknya.

Permainan Tradisional, menurut James Danandjaja merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan dikalangan kolektif tertentu berbentuk tradisional, dan diwarisi secara turun

temurun dan memiliki banyak variasi. Menurut Kumiaty, permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan sebuah aktifitas bermain yang biasa dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu yang ada untuk memperoleh sebuah kebahagiaan, kesenangan, dan mampu meningkatkan kemampuan sosial anak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan luar sekolah memiliki kaitan dengan pembentukan karakter, kaitannya dapat dilihat dalam tujuan pendidikan di Indonesia. Permainan tradisional disini akan dijadikan sarana untuk pembentukan karakter pada anak, tujuannya selain untuk melestarikan permainan tradisionalnya sendiri juga untuk mengembalikan dan menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung pada setiap permainan tradisional.

Pembentukan karakter pada anak merupakan salah satu hal pendidikan karakter yang sangat perlu dikembangkan pada diri setiap anak, pembentukan karakter disini dimanifestasikan kedalam sebuah proses atau tahapan untuk membentuk atau membina nilai-nilai positif. Dalam hal membentuk karakter pada anak disini dapat melalui permainan tradisional, karena pada dasarnya setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter yang positif, apabila dibentuk pada

setiap diri anak, maka akan membawa pada kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, tujuan dari pembahasan ini yaitu membahas hasil dari penelitian pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional untuk membantu membentuk karakter baik anak pada kondisi zaman sekarang mulai terkikisnya nilai-nilai karakter positif pada diri anak.

### **1. Permainan Tradisional yang Ada di Kampoeng Dolanan Surabaya**

Permainan tradisional merupakan sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya terkandung banyak unsur dan nilai dan memiliki banyak manfaat bagi yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan di kalangan tertentu, yang berbentuk tradisional dan di warisi secara turun temurun dan memiliki banyak sekali variasi. Maka jika permainan tradisional jika dilihat dari akarnya merupakan sebuah kegiatan yang diatur oleh peraturan yang merupakan sebuah warisan dari nenek moyang terdahulu yang biasa dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan mendapatkan kesenangan.

Dalam permainan tradisional memiliki kandungan nilai-nilai karakter positif yang terkandung di dalamnya dan dapat memberikan dampak dalam membentuk karakter pada setiap anak yang memainkannya. Maka disini peran Kampoeng Dolanan Surabaya menyediakan berbagai macam permainan tradisional yang digunakan untuk melestarikan permainan tradisional tersebut juga

membantu membentuk karakter pada anak, namun disini peneliti hanya memilih 5 macam permainan tradisional, diantaranya :

a) Egrang Bambu

Menurut Wikipedia, egrang bambu permainan tradisional yang menggunakan sepasang bambu untuk berjalan. Bambu dibentuk menyerupai tongkat yang terdapat tumpuan kaki yang terbuat dari kayu. Cara bermain egrang bambu ini cukup sederhana dengan menaiki pijakan yang ada di tongkat bambu kemudian pemain berjalan bergantian kanan dan kiri. Egrang bambu ini memiliki manfaat untuk melatih mengendalikan diri, melatih keseimbangan tubuh, melatih focus dan dapat meningkatkan rasa percaya diri pada pemain agar ketika bermain tidak mudah terjatuh.

Egrang bambu di Kampong Dolanan Surabaya merupakan salah satu permainan wajib dibawa atau digunakan selama adanya kegiatan berlangsung. Egrang bambu di Kampong Dolanan Surabaya di nilai mengandung nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Masing-masing nilai-nilai karakter yang terkandung dalam egrang bambu ini dinilai dapat membentuk karakter anak.

b) Egrang Batok

Egrang batok merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan batok kelapa yang di belah menjadi dua bagian, kemudian pada bagian atas tengahbatok kelapa tersebut di lubangi dan diberi tali. Pada permainan egrang

batok ini menerapkan prinsip keseimbangan badan.

Cara bermain egrang batok ini juga cukup sederhana telapak kaki masing-masing dimasukkan pada ujung bawah kedua tali yang ada di batok kelapa dengan posisi tempurung tengkurap, selanjutnya mengangkat tempurungnya sambil menarik tali dan mengangkat kaki lalu berjalan bergantian kaki kanan dan kiri.

Egrang batok di Kampoeng Dolanan Surabaya juga merupakan salah satu permainan yang wajib dan selalu dibawa pada saat kegiatan, egrang batok ini juga termasuk permainan favorit bagi anak-anak yang sering berkunjung pada kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh Kampoeng Dolanan Surabaya.

Egrang batok di Kampoeng Dolanan Surabaya dinilai mengandung nilai karakter positif yang dapat membantu membentuk karakter pada diri anak, nilai karakter tersebut diantaranya : tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Masing-masing nilai karakter yang terkandung dalam permainan egrang batok tersebut dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain egrang batok dalam satu minggu minimal 2 kali bermain.

c) Tarik Tambang

Tarik tambang merupakan permainan tradisional paling sederhana yang hanya membutuhkan tali tambang yang kuat dan dimainkan secara berkelompok oleh dua

kelompok, cara bermainnya dengan masing-masing kelompok akan saling menarik tali tambangnya dengan berlawanan arah. Tarik tambang ini memiliki manfaat untuk melatih kekuatan tubuh, melatih kerja sama antar kelompok, dan untuk melatih kekompakkan.

Tarik tambang di Kampoeng Dolanan menjadi icon, karena tarik tambang menjadi permainan favorit setiap kegiatan, Tarik tambang juga dinilai banyak mengandung nilai-nilai karakter positif yang dapat membantu membentuk karakter pada diri anak. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tarik tambang diantaranya : tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Masing-masing nilai karakter yang terkandung dalam permainan tersebut dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain tarik tambang dalam satu minggu minimal 2 kali bermain.

d) Holahop

Holahop merupakan sebuah permainan yang menggunakan gelang besar berbentuk lingkaran yang di putar di area perut maupun pinggul. Cara bermainnya posisikan holahop di area perut atau pinggul, gerakkan pinggul berputar berlawanan arah jarum jam, setelah dapat berputar selanjutnya mengangkat kedua tangan dan atur pernafasan, jaga keseimbangan agar holahop terus berputar. Holahop ini memiliki manfaat untuk melatih keseimbangan tubuh, melatih mengatur pernafasan, membentuk postur tubuh, melatih kesabaran.



Holahop di Kampoeng Dolanan Surabaya merupakan salah satu permainan wajib yang dibawa ketika kegiaran, holahop juga termasuk permainan yang banyak diminati oleh anak-anak dengan rasa penasaran mereka ingin pandai memainkan holahop.

Holahop ini tentunya dinilai mengandung nilai karakter positif yang dapat membantu membentuk karakter pada diri anak. Disini peneliti menilai beberapa nilai karakter tersembunyi yang ada di permainan holahop ini diantaranya : tanggung jawan, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Masing-masing nilai karakter yang terkandung dalam permainan holahop dapat membentuk karakter pada anak ketika anak bermain holahop dalam satu minggu sekitar 4 kali bermain, dan dibantu dengan orang tua anak yang membelikan holahop untuk dapat dilihat jelas pembentukan karakter pada anak.

e) Congklak

Congklak merupakan sebuah permainan tradisional yang memiliki banyak sebutan berbeda-beda di setiap daerah seluruh Indoneia. Ada yang menyebutnya dakon seperti di daerah Jawa Timur. Congklak ini biasanya terbuat dari sejenis cangkang kerang namun yang paling biasa digunakan itu terbuat dari biji-bijian atau batu-batu kecil. Congklak ini dimainkan tidak hanya pada kalangan anak-anak namun sampai kalangan orang dewasa masih dapat memainkan congklak.

Cara bermain congklak juga sangat gampang. Congklak ini dimainkan oleh dua orang pemain, sebelum bermain dipastikan di setiap lubang congklak tersebut sudah terisi oleh biji-biji atau batu-batu jecil, lalu pemain pertama yang akan mengambil biji di salah satu lubang dan memutarakan bijinya dimasukkan satu per satu kedalam lubang-lubang tersebut hingga biji yang di genggamnya habis, lalu giliran pemain kedua yang akan melanjutkan permainnya. Begitu seterusnya hingga biji-biji yang ada di lubang itu habis.

Dalam permainan congklak ini terdapat manfaat yaitu untuk melatih kemampuan mengasah otak, melatih kecerdasan berpikir, melatih kejujuran, melatih taat aturan, melatih kesabaran.

Congklak di Kampoeng Dolanan Surabaya merupakan salah satu permainan wajib yang digunakan ketika kegiatan dan congklak merupakan juga salah satu permainan favorit selain tarik tambang yang banyak peminatnya di Kampoeng Dolanan Surabaya. Congklak ini juga merupakan salah satu permainan yang di perjual belikan di Kampoeng Dolanan Surabaya.

Dalam Permainan ini dinilai terkandung nilai-nilai karakter positif yang dapat membantu membentuk karakter pada diri anak, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan congklak ini diantaranya : tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Masing-masing nilai karakter yang terkandung dalam permainan

congklak ini dinilai mampu membentuk karakter pada anak ketika anak bermain selama satu minggu 4 kali bermain dan di bantu dengan orang tua dari anak yang membeli congklak untuk dapat dilihat dengan jelas proses pembentukan karakter pada anak.

## **2. Nilai-Nilai Karakter yang Terkandung dalam setiap Permainan Tradisional**

Nilai-nilai karakter merupakan suatu sifat yang biasa dianggap hal penting yang berguna dalam kehidupan manusia, nilai karakter ini selalu dijadikan petunjuk dalam berperilaku. Nilai-nilai karakter merupakan sebuah muatan yang ada dalam pembentukan karakter maksudnya nilai-nilai karakter tersebut di implementasikan pada saat pembentukan karakter. Karakter menurut Coon, merupakan suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat di terima oleh masyarakat.

Mengetahui adanya karakter seseorang dapat memperkirakan reaksi-reaksi terhadap berbagai fenomena yang muncul dalam diri maupun dalam hubungannya dengan orang lain, dalam berbagai keadaan serta bagaimana mengendalikannya. Dalam upaya mendidik karakter anak harus disesuaikan dengan dunia anak, selain itu juga disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak melalui pendidikan keluarga, sekolah, dan lingkungan social anak untuk mengetahui dan membentuk karakter anak.

Pembentukan karakter disini bisa melalui sarana permainan tradisional, karena di dalam setiap permainan

tradisional mengandung nilai-nilai karakter positif yang perlu untuk ditanamkan pada anak yang bermain agar dapat membentuk karakter yang baik dibawa pada kehidupan sehari-hari. Seperti yang dilakukan oleh Kampong Dolanan Surabaya ini selain melakukan pelestarian permainan tradisional dengan melakukan sosialisasi tentang permainan tradisional dengan sasaran utamanya anak-anak, Kampong Dolanan Surabaya juga memiliki peran lain yaitu membantu pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional yang mereka punya. Dalam proses pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional perlunya anak untuk bermain tidak hanya sekali namun butuh untuk berkali-kali bermain.

Menurut (Syarofah dkk, 2010 : 11), menunjukkan bahwa nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional yaitu :

#### 1. Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), merupakan keadaan wajib menanggung segala sesuatu. Maksudnya, seseorang yang diberi tanggung jawab harus bersedia menerima segala resiko yang ada. Sedangkan tanggung jawab menurut Abu dan Munawar, tanggung jawab merupakan sebuah sikap yang dapat membedakan benar atau salah, boleh atau dilarang, dianjurkan atau dicegah, baik atau buruk, dan memiliki kesadaran bahwa seharusnya menjauhi segala sesuatu yang sifatnya negatif dan mencoba melatih diri untuk melakukan hal-hal yang positif.

Tanggung jawab ini merupakan salah satu nilai karakter positif yang dapat membentuk karakter pada

diri anak. Tanggung jawab ini dinilai terkandung dalam setiap permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya. Permainan tradisional yang mengandung nilai karakter tanggung jawab dan dapat di bentuk menjadi karakter seseorang yaitu Egrang bambu, egrang batok, arik tambang, holahop, dan congklak. Masih ada permainan tradisional lain yang mungkin mengandung nilai karakter tanggung jawab, namun disini peneliti tidak meneliti semua permainan yang ada di Kampong Dolanan Surabaya.

Membentuk karakter tanggung jawab melalui permainan tradisional diperlukannya pembiasaan atau bermain secara berulang, tidak dapat di bentuk pada karakter anak apabila anak hanya memainkan setiap permainan tradisional tersebut dalam satu minggu hanya 1 kali.

## 2. Taat Aturan

Taat aturan merupakan sikap tunduk pada sebuah aturan yang telah ada. Taat aturan ini memiliki tujuan untuk mendisiplinkan dan memberikan kesadaran bahwa hidup ini berdampingan dengan orang lain jika tidak taat dengan aturan bisa saja melanggar hak orang lain. Dengan taat aturan maka kehidupan akan lebih tertata, akan mendapatkan kemudahan di segala urusan, tidak akan terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Taat aturan ini juga terkandung dalam setiap permainan, mulai dari permainan masa sekarang maupun permainan tradisional memiliki aturan-aturan tersendiri yang perlu untuk di taati oleh setiap pemain. Seperti setiap permainan tradisional yang ada di

Kampoeng Dolanan Surabaya tentunya juga mengandung nilai karakter tanggung jawab. Kampoeng Dolanan sangat memperhatikan karakter taat aturan ini karena ketika bermain pasti harus menaati aturan permainan yang ada. Beberapa permainan tradisional yang peneliti teliti mengandung nilai karakter taat aturan yaitu : egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak.

Pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional tidak terjadi instan, namun perlu melalui proses beberapa hari anak yang bermain permainan tradisional tersebut tidak hanya sekali bermain saja minimal dalam satu minggu mereka bermain lebih dari 1 kali.

### 3. Kerja Sama

Kerja sama menurut Wikipedia merupakan suatu usaha bersama individu dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama merupakan termasuk salah nilai-nilai karakter positif. Kerja sama ini dilakukan sejak manusia berinteraksi dengan manusia lain. Membentuk karakter kerja sama ini bisa di mulai sejak masih anak-anak untuk bisa berinteraksi dengan berkelompok. Manfaat dari adanya kerja sama dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk menciptakan kerukunan, melatih kesolidaritasan dan kelayakan suatu kelompok.

Kerja sama tidak hanya dilakukan di tempat kerja, di sekolah, namun kerja sama juga bisa dilakukan ketika bermain. Dalam setiap permainan tradisional sudah pasti mengandung nilai karakter kerja sama Seperti halnya permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya, disini peneliti meneliti

beberapa permainan yang ada di Kampoeng Dolanan mengandung nilai karakter kerja sama yaitu diantaranya : egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak. Membentuk karakter kerja sama melalui permainan tradisional diperlukannya pembiasaan atau bermain secara berulang, tidak dapat di bentuk pada karakter anak apabila anak hanya memainkan setiap permainan tradisional tersebut dalam satu minggu hanya 1 kali.

#### 4. Jujur

Jujur menurut Mustari (2011 13-15) merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya yang menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu apat di percaya dalam perkataan , tindakan maupun pekerjaan, baik terhadap dirinya maupun orang lain. Jujur merupakan karakter moral yang memiliki sifat-sifat positif. Manfaat dari memiliki karakter jujur yaitu mendapatkan kepercayaan dari orang lain, hidup aman tenang, mendapatkan banyak teman dan masih banyak lagi.

Jujur merupakan karakter yang harus dimiliki oleh setiap individu manusia, digunakan pada setiap beraktivitas seperti bekerja, jujur juga digunakan ketika bermain permainan masa sekarang maupun permainan tradisional. Dalam setiap permainan tradisional pasti juga mengandung nilai karakter jujur. Seperti halnya permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya, disini peneliti meneliti beberapa permainan yang ada di Kampoeng Dolanan mengandung nilai karakter jujur yaitu diantaranya : egrang bambu, egrang batok, tarik tambang, holahop, congklak. Membentuk karakter jujur melalui permainan tradisional

diperlukannya pembiasaan atau bermain secara berulang, tidak dapat di bentuk pada karakter anak apabila anak hanya memainkan setiap permainan tradisional tersebut dalam satu minggu hanya 1 kali.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya

Permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya sudah sangat memadai, meskipun permainan tradisional namun dapat mengikuti perkembangan zaman, peran kampoeng dolanan yang lain selain melestarikan permainan tradisional melalui sosialisasi kepada anak, peran Kampoeng Dolanan Surabaya yang lain yaitu melalui permainan tradisional dan melalui beberapa mekanisme dalam menyampaikan permainan tradisional untuk membantu membentuk karakter pada anak ketika bermain maupun setelah bermain. Dengan jenis beragam permainan yang ada, disini hanya dipilih 5 macam permainan yang dilihat dari banyaknya peminat terhadap permainan tersebut.

2. Nilai Karakter yang terkandung dalam permainan tradisional

Permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan dinilai mengandung nilai-nilai karakter positif diantaranya tanggung jawab, taat aturan, kerja sama, dan jujur. Dari 4 macam nilai karakter tersebut yang terkandung dalam 5 permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini. Nilai-nilai karakter

ini dapat dibentuk pada setiap individu anak ketika anak sedang bermain maupun setelah bermain dengan membutuhkan waktu yang tidak hanya sekali bermain saja namun membutuhkan beberapa kali anak bermain.

Disimpulkan bahwa, pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya sangat di perhatikan dan banyak di dukung oleh banyak kalangan masyarakat yang mengenal Kampoeng Dolanan Surabaya, dan bahwa benar adanya pembentukan karakter anak bisa di bentuk melalui permainan tradisional tanpa ketinggalan oleh zaman.

#### **B. Saran**

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti, maka dapat ditemukan berupa saran sebagai berikut :

- a. Konsistensi Kampoeng Dolanan Surabaya terhadap pelestarian pada permainan tradisional harus lebih dimaksimalkan lagi, karena sudah terhitung mulai banyak peminat terhadap permainan tradisional, diharapkan untuk tetap menjaga eksistensi terhadap permainan tradisional tersebut tanpa menghilangkan suatu unsur yang ada di dalamnya.
- b. Untuk peran Kampoeng Dolanan Surabaya, diharapkan lebihh dimaksimalkan juga di dalam proses pembentukan karakter pada anak ketika anak bermain maupun setelahnya, jadi akan lebih terlihat jelas manfaat anak ketika bermain dan setelah bermain. Dapat mengurangi keresahan para orang tua pada masa sekarang yang khawatir anaknya terjerumus ke karakter yang negatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai pustaka
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Creswell, J. W. (2016). *RESEARCH DESIGN Pendekatan Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. PUSTAKA PELAJAR.
- Darmaningrum, N., & Sari, M. M. K. (2018). Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan dalam Menanamkan Nilai Gotong Royong pada Anak melalui Pelestarian Permainan Tradisional. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 06(01), 16-30. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/22463>
- Fana, F., & Jatiningih, O. (2020). Kontribusi Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Di Sdn Simokerto V/138 Surabaya. *Kajian Moral Dan ...*, 08, 168-184. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/30/article/view/34018>
- Fauzi. (2012). Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional Cim-Ciman Child Character Building. *Ilmiah*, 11(2), 99-109.
- Fitri, agus zaenul, & Haryanti, N. (2020). Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif,kualitatif dan Reasarch and Development. *Madani Media*, 115.
- Masnur Muslich. *Pendidikan Karakter : Menjawab Tantangan Krisis*

*Multidimensional / Masnur Muslich ; Editor, Dwi Nini Sutini .2011*

- Naim, Ngainun (2012) *Character Buliding Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu & Pembentukan Karakter bangsa*. Jogjakarta : ArRuzz Media.
- Nimah, N. (2019). *Upaya Komunitas Kampoeng Dolanan Surabaya Dalam Melestarikan Permainan Tradisional*. 257–271. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/87878>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Pusat Bahasa Depdiknas, 2008: 682). Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa. Cet. I.
- Raco, R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Grasindo.
- Ramadhani, A. 2018. Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional, 6–10. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/175>
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. 2021. Menggali NilaiNilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Riyanto, Y. (2007). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF* (pp. 1-165). Unesa

University Press.

- Rutland, Mark. 2009. *Karakter itu Penting*. Jakarta: Light Publishing.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA.
- Syamsul Kurniawan. *Pendidikan Karakter : Konsepsi Dan Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat / Syamsul Kurniawan* .2016
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. In *Sekolah Tinggi Teologia Jaffray*.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yoga Prasetya, S. (2023). *Permainan Tradisional Sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak Di Kelurahan Simokerto Surabaya*. 11, 272–288.
- Yuliani, W. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 2(2), 84–90. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>

**LAMPIRAN 1**

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN**  
**TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA**

No	Komponen	Indikator	Sub Indikator	Instrumen	Informan
1.	Permainan Tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya	1. Egrang Bambu 2. Egrang Batok 3. Tarik Tambang 4. Holahop 5. Congklak	1. Tanggung Jawab 2. Taat Aturan 3. Kerja Sama 4. Jujur	Observasi, wawancara, dan dokumentasi	Ketua, Relawan Kampoeng Dolanan Surabaya, Anak-anak, dan Orang tua anak
2.	Nilai-nilai Karakter yang terkandung dalam permainan tradisional	1. Tanggung Jawab 2. Taat Aturan 3. Kerja Sama 4. Jujur	1. Egrang Bambu 2. Egrang Batok 3. Tarik Tambang 4. Holahop 5. Congklak		

**LAMPIRAN 2****PEDOMAN WAWANCARA****PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA  
(Bagi Ketua/Relawan Kampoeng Dolanan Surabaya)****A. Identitas**

1. Nama :
2. TTL :
3. Jenis Kelamin :
4. Jabatan di Kampoeng Dolanan :

**B. Petunjuk Wawancara**

Peneliti membacakan pertanyaan kepada informan, dan peneliti juga mencatat jawaban dari informan. Wawancara yang digunakan untuk mengetahui tentang pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya.

**C. Pertanyaan****a. Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya**

1. Egrang Bambu
  - a. Menurut anda, permainan tradisional egrang bamboo itu seperti apa?
  - b. Apakah permainan egrang bamboo tersebut mengandung nilai-nilai karakter ?
  - c. Menurut anda, apakah permainan tradisional egrang bambu ini dapat membentuk karakter pada anak?
  - d. Bagaimana minat anak terhadap permainan ini?
2. Egrang Batok
  - a. Menurut anda, permainan tradisional egrang batok seperti apa?

- b. Apakah permainan egrang batok tersebut mengandung nilai-nilai karakter?
  - c. Menurut anda, apakah permainan tradisional egrang bambu ini dapat membentuk karakter pada anak?
  - d. Bagaimana minat anak terhadap permainan ini?
3. Tarik Tambang
- a. Menurut anda, permainan tradisional tarik tambang itu seperti apa?
  - b. Apakah permainan tarik tambang ini mengandung nilai-nilai karakter?
  - c. Menurut anda, apakah permainan tradisional tarik tambang ini dapat membenuk karakter pada anak?
  - d. Bagaimana minat anak terhadap permainan ini
4. Holahop
- a. Menurut anda, permainan tradisional holahop itu seperti apa?
  - b. Apakah permainan holahop ini mengandung nilai-nilai karakter?
  - c. Menurut anda, apakah permainan tradisional holahop ini dapat membenuk karakter pada anak?
  - d. Apakah ada minat dari orang tua untuk membeli permainan ini?
5. Congklak
- a. Menurut anda, permainan tradisional congklak itu seperti apa?
  - b. Apakah permainan congklak ini mengandung nilai-nilai karakter?
  - c. Menurut anda, apakah permainan tradisional congklak ini dapat membenuk karakter pada anak?



- d. Apakah ada minat dari orang tua untuk membeli permainan ini?
- b. Nilai Karakter yang Terkandung dalam Permainan Tradisional
1. Tanggung Jawab
    - a. Menurut anda nilai karakter tanggung jawab itu apa dalam sebuah permainan tradisional?
    - b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?
  2. Taat Aturan
    - a. Menurut anda nilai karakter tanggung jawab itu apa dalam sebuah permainan tradisional?
    - b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?
  3. Kerja Sama
    - a. Menurut anda nilai karakter tanggung jawab itu apa dalam sebuah permainan tradisional?
    - b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?
  4. Jujur
    - a. Menurut anda nilai karakter tanggung jawab itu apa dalam sebuah permainan tradisional?
    - b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?

**LAMPIRAN 3****PEDOMAN WAWANCARA****PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA  
(Bagi Anak yang Bermain dan Orang Tua Anak di Kampong  
Dolanan Surabaya)****A. Identitas**

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :

**B. Petunjuk Wawancara**

Peneliti membacakan pertanyaan kepada informan, dan peneliti juga mencatat jawaban dari informan. Wawancara yang digunakan untuk mengetahui tentang pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampong Dolanan Surabaya.

**C. Pertanyaan****a. Anak yang bermain di Kampong Dolanan Surabaya**

1. Permainan apa saja yang kalian sukai di Kampong Dolanan Surabaya ?
2. Apa yang kalian dapatkan setelah bermain permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya ?
3. Bagaimana menurut kalian dengan permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya ?
4. Apa yang kalian dapatkan ketika kalian bermain permainan tradisional disini ?

**b. Orang Tua Anak**

1. Bagaimana menurut anda dengan kehadiran Kampong Dolanan Surabaya ini ?

2. Bagaimana menurut anda dengan permainan tradisional yang disediakan untuk anak-anak di Kampoeng Dolanan Surabaya ini ?
3. Apakah menurut anda dengan adanya permainan tradisional ini bisa membentuk karakter pada anak ?
4. Apa yang anda harapkan dengan anak bermain dan setelah bermain permainan tradisional yang di Kampoeng Dolanan Surabaya ?

LAMPIRAN 4
------------

**PEDOMAN OBSERVASI**  
**PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN**  
**TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA**

No	Aspek Yang Diamati	Tujuan	Keterangan
1.	Visi misi Kmpoeng Dolanan Surabaya	Untuk memperoleh informasi data mengenai kondisi fisik maupun non fisik	
2.	Kegiatan atau Program Kampoeng Dolanan Surabaya		
3.	Macam permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya		
4.	Proses pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional		
5.	Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional		

**LAMPIRAN 5**

**PEDOMAN DOKUMENTASI  
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA**

1. Profil Kampoeng Dolanan Surabaya
2. Dokumentasi permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya
3. Dokumentasi kegiatan atau program Kampoeng Dolanan Surabaya

<b>LAMPIRAN 6</b>
-------------------

**DAFTAR NAMA INFORMAN WAWANCARA**

**PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA**

No.	Nama	Keterangan
1.	Mustofa Sam (Cak Sam)	Ketua
2.	Nurul Izzah (Izza)	Relawan
3.	Gagas Wibowo (Gagas)	Relawan
4.	Andi Ahmad (Andi)	Relawan
5.	Alin	Anak
6.	Irfan	Anak
7.	Bagus	Anak
8.	Bu Lina	Orang tua
9.	Bu Indah	Orang tua
10.	Bu Laras	Orang tua

<b>LAMPIRAN 7</b>
-------------------

**DOKUMENTASI KAMPOENG DOLANAN SURABAYA**



Bermain Congklak



Bermain Tarik Tambang



Bermain Congklak



Bermain Egrang Bambu



Bermain Holahop



Bermain Egrang Batok



Membantu anak bermain egrang bambu



Permainan tradisional yang dibawa menggunakan motor



Wawancara dengan orang tua anak



Wawancara dengan orang tua anak





**Bersama ketua kampoeng  
dolanan**



**Anak bermain tarik tambang**

## HASIL WAWANCARA KETUA DAN RELAWAN KAMPOENG DOLANAN SURABAYA

### A. Identitas

No.	Nama	Keterangan
1.	Mustofa Sam	Ketua
2.	Nurul Izzah	Relawan
3.	Gagas Wibowo	Relawan
4.	Andi Ahmad	Relawan

### B. Petunjuk Wawancara

Peneliti membacakan pertanyaan kepada informan, dan peneliti juga mencatat jawaban dari informan. Wawancara yang digunakan untuk mengetahui tentang pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampong Dolanan Surabaya.

### C. Pertanyaan

#### a. Permainan Tradisional di Kampong Dolanan Surabaya

##### 1. Egrang Bambu

##### a. Menurut anda, permainan tradisional egrang bamboo itu seperti apa?

Jawaban 1 : *egrang bambu itu permainan yang melatih keseimbangan tubuh dan butuh kesabaran (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *egrang bambu itu terbuat dari bambu panjang, yang melatih keseimbangan pada tubuh dan butuh kesabaran dan ketlatenan (Izza, 26/04/2023)*

##### b. Apakah permainan egrang bambu tersebut mengandung nilai-nilai karakter ?

Jawaban 1 : *iya pasti mbak (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *sudah pasti mbak (Izza, 26/04/2023)*

- c. Menurut anda, apakah permainan tradisional egrang bambu ini dapat membentuk karakter pada anak?

Jawaban 1 : *menurut saya, egrang bambu ini mengandung nilai karakter positif yang dapat membentuk karakter anak (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *menurut saya, yang pasti permainan tradisional semuanya mengandung nilai-nilai karakter positif. (Andi, 26/04/2023)*

- d. Bagaimana minat anak terhadap permainan ini?

Jawaban 1 : *minat anak terhadap permainan egrang bambu ini juga banyak mbak sama dengan tarik tambang. (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *minat terhadap permainan ini banyak mbak, karena anak-anak ini banyak yang penasaran bisa main egrang bambu ini (Andi, 26/04/2023)*

## 2. Egrang Batok

- a. Menurut anda, permainan tradisional egrang batok seperti apa?

Jawaban 1 : *egrang batok ini, permainan yang menggunakan batok dan tali , yang dapat melatih keseimbangan tubuh (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *menurut saya, egrang batok itu permainan yang dapat melatih keseimbangan dan kesabaran. (Izza, 26/04/2023)*

- b. Apakah permainan egrang batok tersebut mengandung nilai-nilai karakter?

Jawaban 1 : *iya bener mbak, permainan egrangbatok ini tentunya juga banyak*

*mengandung nilai karakter positif (Cak Mus, 09/04/2023)*

*Jawaban 2 : iya mbak, sama dengan permainan lainnya (Andi, 26/04/2023)*

- c. Menurut anda, apakah permainan tradisional egrang bambu ini dapat membentuk karakter pada anak?

*Jawaban 1 : permainan tradisional egrang batok ini juga sama dnegan permainan lainnya mbak, pastinya banyak mengandung nilai karakter juga (Cak Mus, 09/04/2023)*

*Jawaban 2 : pastinya mbak, egrang batok ini juga mengandung banayk nilai karakter positif (Izza, 26/04/2023)*

- d. Bagaimana minat anak terhadap permainan ini?

*Jawaban 1 : minat yang lumayan mbak untuk egrang batok ini (Cak Mus, 09/04/2023)*

*Jawaban 2 : banyak juga mbak minatnya (Gagas,26/04/2023)*

### 3. Tarik Tambang

- a. Menurut anda, permainan tradisional tarik tambang itu seperti apa?

*Jawaban 1 : tarik tambang ini mainan pake tali tambang yang dimainkan oleh banyak orang (Cak Mus, 09/04/2023)*

*Jawaban 2 : tarik tambang itu permainan yang butuh banyak orang (Gagas,26/04/2023/)*

- b. Apakah permainan tarik tambang ini mengandung nilai-nilai karakter?

*Jawaban 1 : iya mbak, permainan tarik tambang ini pasti mengandung nilai karakter. (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *iya mbak, pasti itu mbak (Gagas/26/2023)*

- c. Menurut anda, apakah permainan tradisional tarik tambang ini dapat membentuk karakter pada anak?

Jawaban 1 : *iya mba, menurut saya permainan tradisional yang ada pasti mempunyai nilai karakter tersendiri. (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *menurut saya, permainan tradisional tarik tambang tambang ini mengandung nilai karakter seperti kerja sama mbak. (Andi, 26/04/2023)*

- d. Bagaimana minat anak terhadap permainan ini ?

Jawaban 1 : *menurut saya peminat dalam mainan tarik tambang ini juga sangat banyak (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *banyak mbak yang suka sama tarik tambang (26/04/2023)*

#### 4. Holahop

- a. Menurut anda, permainan tradisional holahop itu seperti apa?

- b. Apakah permainan holahop ini mengandung nilai-nilai karakter?

Jawaban 1 : *iya mbak, sama dengan permainan yang lain (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *sama dengan permainan yang lain mbak (Izza, 26/04/2023)*

- c. Menurut anda, apakah permainan tradisional holahop ini dapat membentuk karakter pada anak?

Jawaban 1 : *bisa mbak, pastinya dalam permainan tradisional hulahop ini juga terdapat nilai-nilai karakter yang dapat membentuk karakter pada anak. (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *seperti permainan yang lain, holhaop ini tentunya juga dapat membentuk karalter pada anak (Izza, 26/04/2023)*

- d. Apakah ada minat dari orang tua untuk membeli permainan ini?

Jawaban 1 : *ada mbak , beberapa permainan disini kami menyediakan juga untuk di jual (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *menjual permainan disini juga menjadi program dari KD mbak, Alhamdulillah dari para orang tua minat dalam membeli ini ada (Andi, 26/04/2023)*

## 5. Congklak

- a. Menurut anda, permainan tradisional congklak itu seperti apa?

Jawaban 1 : *congklak itu bisa disebut dakon mbak kalau di daerah kita, mainan ini bisa dimainkan dua kelompok (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *menurut saya permainan tradisional congklak itu permainan yang bisa membentuk karakter anak jujur, congklak itu bisa dimainkan oleh dua orang. (Izzah, 26/04/2023)*

- b. Apakah permainan congklak ini mengandung nilai-nilai karakter?

Jawaban 1 : *menurut saya mengandung nilai karakter jujur yang pasti (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *mengandung nilai karakter jujur, taat aturan, tanggung jawab serta kerja sama (Andi, 26/09/2023)*

- c. Menurut anda, apakah permainan tradisional congklak ini dapat membentuk karakter pada anak?

Jawaban 1 : *pastinya mbak (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *pastinya dalam setiap permainan tradisional itu bisa membentuk karakter (Andi, 26/04/20223)*

- d. Apakah ada minat dari orang tua untuk membeli permainan ini?

Jawaban 1 : *ada mbak , beberapa permainan disini kami menyediakan juga untuk di jual (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *menjual permainan disini juga menjadi program dari KD mbak, Alhamdulillah dari para orang tua minat dalam membeli ini ada (Andi, 26/04/2023)*

- b. Nilai Karakter yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

1. Tanggung Jawab

- a. Menurut anda nilai karakter tanggung jawab itu apa dalam sebuah permainan tradisional?

Jawaban 1 : *menurut saya, nilai karakter tanggung jawab itu pasti ada di setiap permainan tradisional mbak, tidak di beberapa permainan tradisional saja (Cak Mus, 09/04/2023)*

Jawaban 2 : *pasti mbak, dalam permainan tradisional apa saja itu terkandung nilai karakter tanggung jawab (Izza, 26/04/2023)*

- b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?

Jawaban 1 : 13 macam permainan yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya ini mbak contohnya.(Cak Mus. 09/04/2023)

Jawaban 2 : ya seperti egrang bamboo, tarik tambang, congklak, dll (Izza, 26/04/2023)

## 2. Taat Aturan

- a. Menurut anda nilai karakter taat aturan itu apa dalam sebuah permainan tradisional?

Jawaban 1 : menurut saya , taat aturan itu pasti dibutuhkan ketika bermain permainan tradisional, tidak hanya permainan tradisional sebenere mbak, permainan apapun pasti membutuhkan nilai karakter ini.

Jawaban 2 : menurut saya, nilai karakter taat aturan sangat dibutuhkan untuk menjalankan sebuah aturan yang ada pada permainan tradisional

- b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?

Jawaban 1 : semua permainan yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya ini mbak

Jawaban 2 : 13 macam permainan tradisional disini semua memiliki nilai karakter taat aturan

## 3. Kerja Sama

- a. Menurut anda nilai karakter kerja sama itu apa dalam sebuah permainan tradisional?

Jawaban 1 : menurut saya, nilai karakter kerja sama di beberapa permainan itu sangat dibutuhkan mbak

Jawaban 2 : penting banget kita memiliki nilai karakter kerja sama ketika bermain mbak, contohnya seperti kita main tarik tambang



- b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?

Jawaban 1 : *13 macam permainan yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya ini mbak contohnya.*

Jawaban 2 : *ya seperti egrang bamboo, tarik tambang, congklak, dll*

4. Jujur

- a. Menurut anda nilai karakter jujur itu apa dalam sebuah permainan tradisional?

Jawaban 1 : *menurut saya, nilai karakter jujur itu pasti sudah terkandung daam setiap permainan tradisional yang ada, karena dalam setiap bermain itu pasti butuh karakter individu jujur.*

Jawaban 2 : *nilai karakter jujur itu dalam setiap permainan tradisional sangat dibutuhkan mbak*

- b. Permainan tradisional apa saja yang mengandung nilai karakter ini?

Jawaban 1 : *semua permainan yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya ini mbak*

Jawaban 2 : *congklak, tarik tambang seperti itu mbak*

**LAMPIRAN 9**

**HASIL WAWANCARA ANAK YANG BERMAIN DAN  
ORANG TUA ANAK DI KAMPOENG DOLANAN  
SURABAYA**

**A. Identitas**

No.	Nama	Keterangan
1.	Irfan	Anak
2.	Bagus	Anak
3.	Bu Lina	Orang Tua
4.	Bu Dyah	Orang Tua

## B. Petunjuk Wawancara

Peneliti membacakan pertanyaan kepada informan, dan peneliti juga mencatat jawaban dari informan. Wawancara yang digunakan untuk mengetahui tentang pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di Kampong Dolanan Surabaya.

## C. Pertanyaan

### a. Anak yang bermain di Kampong Dolanan Surabaya

1. Permainan apa saja yang kalian sukai di Kampong Dolanan Surabaya ?

Jawaban 1 : *kalau aku suka main holhaop sama congklak mbak kalau disini (Irfan/26/04/2023)*

Jawaban 2 : *kalau aku si biasanya ini mbak main egrang bambu, aku pengen bisa main egrang bambu ini, tapi aku juga suka main yang lain kayak congklak sama holahop itu mbak (Alin/26/04/2023)*

Jawaban 3 : *kalau kesini aku pasti bawa temen banyak mbak , tak ajak main tarik tambang (Bagus/26/04/2023)*

2. Apa yang kalian dapatkan setelah bermain permainan tradisional yang ada di Kampong Dolanan Surabaya ?

Jawaban 1 : *kalau aku habis main tarik tambang ini, aku seneng mbak bisa main bareng-bareng sama temenku (Bagus, 26/04/2023)*

Jawaban 2 : *kalau aku kan main congklak mbak sama temenku ini mbak, aku habis main ini jadi belajar jujur (Irfan, 26/04/2023)*

3. Bagaimana menurut kalian dengan permainan tradisional yang ada di Kampoeng Dolanan Surabaya ?

Jawaban 1 : *aku seneng mbak mampir kesini main-main permainan yang ada disini, yang jarang aku liat di rumah (Irfan, 26/04/2023)*

Jawaban 2 : *aku seneng main permainan tradisional yang ada disini mbak, banyak mainannya, macem macem (Bagus, 26/04/2023)*

4. Apa yang kalian dapatkan ketika kalian bermain permainan tradisional disini ?

Jawaban 1 : *pas main congklak ini aku belajar ketika main itu jujur mbak, gamau ada yang curang (Irfan, 26/04/2023)*

Jawaban 2 : *kalau main tarik tambang itu harus ada kerja sama mbak sama temen temen biar menang dan gaboleh ada yang curang (Bagus, 26/04/2023)*

#### **b. Orang Tua Anak**

1. Bagaimana menurut anda dengan kehadiran Kampoeng Dolanan Surabaya ini ?

Jawaban 1 : *seneng mbak, bisa memperkenalkan mainan pada saat saya masih muda dulu ke anak-anak sekarang (Bu Lina, 26/04/2023)*

Jawaban 2 : *seneng mbak liatnya, saya juga bisa mengenalkan permainan yang sekarang sudah sangat jarang di temui, kebanyakan sekarang anak-anak suka main gadget (Bu Dyah, 26/04/2023)*

2. Bagaimana menurut anda dengan permainan tradisional yang disediakan untuk anak-anak di Kampoeng Dolanan Surabaya ini ?

Jawaban 1 : *sangat bagus untuk anak mbak, bisa melatih motoric anak biar anak itu gerak terus dan beradaptasi dengan lingkungan. (Bu Lina, 26/04/2023)*

Jawaban 2 : *suka banget aku mbak liatnya permainan tradisional ini disediakan selain anak ini jadi tau permainan tradisional, tetapi juga bisa melatih motorik pada anak mbak. (Bu Dyah, 26/04/2023)*

3. Apakah menurut anada dengan adanya permainan tradisional ini bisa membentuk karakter pada anak ?

Jawaban 1 : *bisa banget mbak (Bu Dyah, 26/04/2023)*

Jawaban 2 : *menurut saya, sangat bisa mbak, karena didalam permainan tradisional ini juga banyak mengandung nilai karakter kan. (Bu Lina, 26/04/2023)*

4. Apa yang anda harapkan dengan anak bermain dan setelah bermain permainan tradisional yang di Kampoeng Dolanan Surabaya ?

Jawaban 1 : *harapan saya, anak saya bisa lebih mengenal permainan tradisional lebih dan harapan saya dari bermain tradisional ini dapat setidaknya membantu membentuk karakter anak saya. (Bu Lina, 26/04/2023)*

Jawaban 2 : *harapan saya, sedikit membantu dalam membentuk karakter pada anak ini melalui permainan tradisional, dan agar anak anak pada*

*masa sekarang ini tidak main gadget mulu mbak.  
(Bu Dyah, 26/04/2023)*

<b>LAMPIRAN 10</b>
--------------------

### HASIL OBSERVASI PENELITIAN

No	Aspek Yang Diamati	Tujuan	Keterangan
1.	Visi misi Kmpoeng Dolanan Surabaya	Untuk memperoleh informasi data mengenai kondisi fisik maupun non fisik	Ada
2.	Kegiatan atau Program Kampoeng Dolanan Surabaya		Ada
3.	Macam permainan tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya		Ada
4.	Proses pembentukan karakter pada anak melalui permainan tradisional		Ada
5.	Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional		Ada

## LAMPIRAN 11

## Dokumentasi

## Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Kampus Lidah Wetan, Jl. Lidah Wetan, Surabaya 60213  
Telepon : +6231 - 7532160, Faksimil : +6231 - 7532112  
Laman : <http://fip.unesa.ac.id> email : [fip@unesa.ac.id](mailto:fip@unesa.ac.id)

Nomor : B/21317/UN38.1/PP.11.01/2023

Surabaya, 27 Maret 2023

Lamp. : Satu Eks Proposal

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Ketua Kampoeng Dolanan Surabaya  
Jl. Kenjeran IV C No.40, Simokerto, Surabaya

Sehubungan dengan penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya sebagai berikut :

Nama : Alfinaa Mufidatur Rofifah  
NIM : 19010034028  
Program Studi : S1 Pendidikan Luar Sekolah  
Judul Penelitian : Pembentukan Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Surabaya  
Tempat Penelitian : Jl. Kenjeran IV C No.40, Simokerto, Surabaya  
Waktu Penelitian : 28 Maret - 30 April 2023

Dengan ini kami mohon berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian di Instansi yang Bapak/Ibu Pimpin. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitiannya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Bm. Dekan  
Wakil Dekan Bidang I,  
  
Dr. Budi Purwoko, M.Pd.  
NIP. 197203151997031001

Tembusan Yth.:

1. Koordinator Program Studi Pendidikan Luar Sekolah
2. Dosen Pembimbing Skripsi

[www.unesa.ac.id](http://www.unesa.ac.id) | "Growing with character"



