PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK SD MELALUI KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS KESENIAN BUDAYA DAERAH DAN PERMAINAN TRADISIONAL DI KAMPOENG DOLANAN NUSANTARA BOROBUDUR MAGELANG

Rivan Dikmawan Nur Prastyani¹

Universitas Negeri Semarang¹
Email: dikmawanrivan21@gmail.com

ABSTRAK

Sebuah survey yang dilakukan oleh Primrose School pada tahun 2016 menemukan bahwa ternyata 92% orang tua mengakui pentingnya pembentukan karakter anak yang kuat dan positif sejak dini, terutama karena anak-anak sekarang telah hidup di era digital. Di sisi lain arus globalisasi yang diikuti dengan hadirnya teknologi modern tentunya berpengaruh terhadap karakter anak. Faktanya, penggunaan gadget pada anak – anak yang dimanjakan oleh orang tua berakibat pengaruh karakter negatif, contohnya karakter yang individualis, kecanduan, dan bahkan merusak moral dan akhlak seorang anak. Maka dari itu perlu adanya pembinaan terhadap pendidikan karakter salah satunya yang dilakukan oleh Kampong Dolanan Nusantara di daerah Borobudur Kabupaten Magelang melalui konsep pembelajaran berbasis kesenian budaya dan permainan tradisional. Di kampung ini menyediakan berbagai wahana permainan tradisional yang memang cocok dengan perkembangan usia anak SD mulai dari egrang, gasing, bakiak, gobak sodor, dakon, dan lain-lain. Selain itu terdapat jelajah alam yang dapat memberikan manfaat dan sarana untuk pendidikan, bermain, dan pembentukan karakter yang positif. Kemudian kampung ini juga menyediakan program belajar kesenian atau budaya, contohnya menabuh gamelan memainkan gending jawa dan belajar tari rakyat. Dengan hal ini dapat memfasilitasi anak SD untuk membentuk nilai-nilai pendidikan karakter yang sesuai pada perkembangannya.

Kata Kunci : pendidikan karakter, pembelajaran, permainan tradisional

PENDAHULUAN

Persoalan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindakan asusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Fenomena tersebut adalah sebagian kecil dari sekian banyak indikasi menurunnya kualitas karakter bangsa. Krisis karakter tidak hanya terjadi di kalangan masyarakat awam, tetapi juga sudah merambah ke kalangan profesional, tokoh masyarakat, para terpelajar, para pendidik, elit politik, bahkan hingga para pemimpin bangsa dan negara. Melihat hal tersebut sebenarnya ada jalan keluar yang mampu menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan ini. Solusi yang paling tepat untuk masalah ini adalah dengan membangun dan menata kembali karakter dan watak bangsa kita sendiri. Membangun karakter bangsa adalah satu-satunya solusi yang tepat dalam menghadapi krisis ini. Hal yang menakjubkan ini hanya pernah di terapkan oleh presiden pertama kita yaitu Bung Karno pada saat itu bangsa Indonesia masih memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dengan karakternya sendiri, yaitu kesatuan seluruh wilayah dan hati bangsa

Indonesia serta kepercayaan diri bangsa Indonesia yang tinggi sehingga mampu menjadi bangsa yang patut dibanggakan. Namun, fondasi karakter itu telah rusak karena tidak diteruskan semangatnya oleh penerus selanjutnya sehingga fondasi karakter bangsa ini rusak. Sebenarnya, upaya yang tepat untuk membangun dan mengembangkan karakter manusia dan bangsa Indonesia agar memiliki karakter yang baik, unggul dan mulia adalah melalui jalur pendidikan, karena pendidikan memiliki peran penting dan sentral dalam pengembangan potensi manusia, termasuk potensi mental. Melalui pendidikan diharapkan terjadi *transformasi* yang dapat menumbuh kembangkan karakter positif, serta mengubah watak dari yang tidak baik menjadi baik. Ki Hajar Dewantara dengan tegas menyatakan bahwa “pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (*kekuatan batin, karakter*), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak”. Jadi jelaslah, pendidikan merupakan wahana utama untuk menumbuh kembangkan karakter yang baik. Alternatif jalur pendidikan sebagai usaha yang bersifat preventif ini diharapkan mampu mengembangkan kualitas generasi muda bangsa sehingga dapat mengurangi berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Salah satu upaya preventif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan pendidikan karakter. Sebagaimana tercantum dalam Naskah Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa tahun 2010, kebijakan ini dicanangkan berdasarkan masukan yang disampaikan oleh masyarakat, sebagai respon atas semakin maraknya kasus dan fenomena yang bertentangan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan dalam memerlukan berbagai perubahan dalam proses pendidikan.

Perubahan yang diperlukan tidak mengubah kurikulum yang berlaku, tetapi menghendaki sikap dan keterampilan baru dari para guru, kepala sekolah dan konselor sekolah. Sikap dan keterampilan yang baru tersebut merupakan persyaratan yang harus dipenuhi (*condito sine qua non*) untuk keberhasilan implementasi pendidikan karakter (Irma, 2011).

Salah satu perubahan yang bisa dikehendaki adalah inovasi pada media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, dimana hal tersebut menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai atau muatan tersampaikan pada siswa. Saat ini begitu banyak inovasi dan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran, dari yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang murah hingga yang membutuhkan dana yang besar. Semuanya itu tidak lain adalah sebagai harapan dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran.

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Oleh karena itu, seyogyanya media pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan jati diri dan budaya bangsa. Permainan tradisional telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu, hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2007). Dengan kata lain, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berbasis pendidikan karakter bangsa, salah satunya dapat ditunjang oleh permainan tradisional. Selanjutnya, tulisan ini akan menganalisis potensi permainan tradisional sebagai salah satu wahana dalam pendidikan karakter yang menyenangkan, serta langkah-langkah konkrit pengimplementasiannya.

METODE PENELITIAN

Data-data yang digunakan dalam karya tulis ini bersumber dari berbagai referensi atau literatur yang relevan dengan topik permasalahan yang dibahas. Sumber data memiliki validasi yang tinggi serta keaslian dan keabsahan data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Data yang diperoleh bersifat kualitatif dan kuantitatif yang menjelaskan potensi permainan tradisional sebagai wahana dalam pendidikan karakter menyenangkan dan cara mengimplementasikannya.

Data yang diperlukan dalam karya tulis ini dikumpulkan dengan studi pustaka melalui fasilitas *e-library*, yaitu memperoleh informasi dengan membaca dari situs-situs internet yang memiliki integritas tinggi dan berkaitan dengan permasalahan atau topik karya tulis ini, berhubungan satu sama lain, relevan dengan kajian tulisan serta mendukung uraian/analisis pembahasan mengenai potensi permainan tradisional sebagai wahana dalam pendidikan karakter menyenangkan dan cara mengimplementasikannya.

Metode Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul tidak ada gunanya jika tidak diolah. Pengolahan data merupakan bagian yang amat penting dalam penelitian karena dengan pengolahan data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Oleh karena itu, penyajian data dilakukan secara sistematis dalam bentuk kata-kata atau kalimat-kalimat yang diawali dengan proses editing, mengkode data atau mengkodefikasi data. Editing dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas data serta menghilangkan keragu-raguan atas data yang telah diperoleh dari hasil kajian pustaka melalui *e-library* (internet). Teknik analisis data yang dipilih dalam penulisan karya tulis ini adalah analisis deskriptif argumentatif, dengan tulisan bersifat deskriptif, menggambarkan pemanfaatan potensi permainan tradisional sebagai wahana dalam pendidikan karakter menyenangkan. relevansi data yang bersumber dari kajian pustaka, dan dinyatakan dengan poin-poin pokok mengenai suatu permasalahan yang diangkat dalam penulisan karya tulis ini.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, fenomena kenakalan remaja semakin meluas. Media sering memuat berita tentang kenakalan remaja seperti perkelahian remaja, tawuran, penyalahgunaan narkoba, pergaulan bebas, seks bebas, balapan liar dan lainnya. Ironisnya lagi, tayangan kriminal di televisi juga memperlihatkan bahwa remaja juga termasuk sebagai pelaku tindakan kriminal seperti merampok, mencuri, mengedarkan narkoba hingga permasalahan sex bebas (*free sex*). Para pakar psikolog selalu mengupas masalah yang tak pernah habis-habisnya ini. Kenakalan Remaja, seperti sebuah lingkaran hitam yang tak pernah putus. Sambung menyambung dari waktu ke waktu, dari masa ke masa, dari tahun ke tahun dan bahkan dari hari ke hari semakin rumit. Masalah kenakalan remaja merupakan masalah yang kompleks terjadi di berbagai kota di Indonesia. Sejalan dengan arus modernisasi dan teknologi yang semakin canggih, disamping memudahkan dalam mengetahui berbagai informasi di berbagai media, disisi lain juga membawa suatu dampak negatif yang cukup meluas diberbagai lapisan masyarakat.

Kenakalan remaja itu harus diatasi, dicegah dan dikendalikan sedini mungkin agar tidak berkembang menjadi tindak kriminal yang lebih besar yang dapat merugikan dirinya sendiri, lingkungan masyarakat dan masa depan bangsa. Upaya yang tepat untuk membangun remaja yang berkarakter kuat, memiliki akhlak mulia, unggul dan berdaya saing tinggi yakni, melalui pendidikan karakter yang diimplementasikan melalui sembilan pilar pendidikan karakter yakni, cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, tanggung jawab, kedisiplinan dan kemandirian, kejujuran atau amanah dan diplomasi, hormat dan santun, dermawan, suka menolong dan gotong-royong atau kerjasama,

percaya diri, kreatif dan pekerja keras, kepemimpinan dan keadilan, baik dan rendah hati, toleransi, kedamaian dan kesatuan. Pilar-pilar tersebut juga dilengkapi dengan tambahan praktek seperti, kerapian, keamanan, kebersihan, dan kesehatan.

Pendidikan karakter, bertujuan menjadikan generasi muda yang unggul, memiliki moral yang baik, tangguh dan mempunyai daya saing serta memberikan ruang-ruang baru dan penyegaran yang komprehensif bagi remaja, terutama di lingkungan sekolah. Secara tepat dan cepat untuk mengontrol siswa menjadi lebih peka dan humanis. Pendidikan karakter tak hanya diartikan sebagai penanaman nilai melalui pendidikan formal. Di luar itu, banyak pendidikan karakter yang bisa ditanamkan kepada siswa yang justru lebih melekat pada dirinya. Seperti dalam menanamkannya dapat menggunakan cara-cara mengasyikan yang dapat mengasah kreativitas dan imajinasi, salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya dapat diterapkan pada anak-anak saja, akan tetapi pada kalangan remaja hingga dewasa dapat dimainkan. Dengan permainan tradisional, diharapkan dapat merangsang kreativitas dan olah rasa terutama untuk anak.

Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Disamping itu, permainan tradisional lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal. Hal itu merupakan sebuah manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok yang mengarah pada segala perbuatan manusia, seperti cara menghayati kehidupan. Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya. Salah satu syaratnya ialah daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Palsunya, si pemain harus bisa menafsirkan, mengkhayalkan, dan memanfaatkan beberapa benda yang akan digunakan dalam bermain sesuai dengan yang diinginkan. Tanpa daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, tuas daun dari pohon pisang, misalnya, tidak mungkin bisa disulap menjadi bentuk permainan bedil-bedilan (pistol-pistol) atau kuda-kudaan oleh seorang anak. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, jika hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Misalnya, permainan *gagak mencari telur (goak-goakan)*, yang tidak bisa dimainkan sendiri. Begitu pula dengan sederet permainan lainnya, seperti petak umpet, *cung acing, tengn teng nyét*, dan menyembunyikan batu (*ngengkebang batu*). Meski demikian, tetap ada beberapa permainan tradisional yang dimainkan sendiri. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu yang dapat membangun jiwa positif dalam diri anak tersebut.

Di Bali, permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari kearifan lokal (*local genius*) yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Jenis permainan tradisional pun beranekaragam, ada yang dimainkan secara perorangan dan ada pula yang dimainkan secara berkelompok. Beberapa jenis permainan tradisional di Bali yang masih bisa ditelusuri keberadaannya serta masih bertahan sampai saat ini adalah, *sut daun, sut gunting, sut gajah* (Sut untuk dua orang pemain), *sut Dempul, sut lidi* (sut untuk lebih dari dua orang pemain), *pohpohan* (memetik mangga), *nyen durine?* (siapa di belakang), *ngengkebang batu* (menyembunyikan batu), *congklak, ciwa, masempyar, batu lima*,

teng-teng nyet, cung acing, goak maling taluh (gagak mencuri telur), *macan nguber kidang* (macan mengejang kijang), *mencar* (menangkap ikan dengan pencar), *macepat-cepatan* (siapa cepat dia dapat), *kring jongkok* (mencari dengan jongkok), *celeng-celengan* (berburu babi), *jangkrik-jangkrikan* (adu jangkrik), *jaran-jaranan* (duel punggung kuda), *deduplak* dan permainan gasing bambu. (Made Taro 1993:155).

Permainan tradisional di Bali sebagian besar mempunyai makna yakni, memperkuat jati diri dan pembentukan karakter yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku. Unsur pertama adalah adanya nilai kebersamaan, kejujuran, toleransi, sportivitas, dan sikap untuk memegang teguh aturan yang ada, tanggung jawab, kedisiplinan, kemandirian, suka menolong dan gotong-royong atau kerjasama, percaya diri, kreatif dan pekerja keras, kepemimpinan dan keadilan, baik dan rendah hati serta kesatuan. Kedua, juga sering ditemukan dalam permainan tradisional anak adalah kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan dan cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya. Hal tersebut terlihat dalam pemanfaatan material yang diberikan oleh alam untuk digunakan sebagai peralatan permainan, seperti bambu untuk membuat egrang, kayu-kayu tertentu untuk membuat gasing, dan sebagainya. Nilai-nilai tersebut tidak ditemukan dalam berbagai permainan modern yang lebih menonjolkan individualitas dan cenderung menjadikan seorang anak terpisah dari lingkungan sosial maupun lingkungan alamnya.

Dalam kaitannya dengan pendidikan karakter, permainan tradisional memiliki andil yang cukup besar. Hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya. Berikut ini beberapa permainan tradisional di Bali yang dapat diintegrasikan dengan pendidikan karakter. **1) Permainan Undian Memilih Peran Nama Permainan Tradisional:**

Sut Daun, Sut Gunting, dan Sut Gajah (Sut Untuk Dua Orang Pemain)

Sut Dempul dan Sut Lidi (Sut Untuk Lebih Dari Dua Orang Pemain) **Cara Memainkan:**

1. Sut Daun

Dilakukan oleh dua orang pemain dengan menggunakan jari tangan. Ada tiga perumpamaan yang dilakukan dengan jari tangan yaitu, tangan terbuka melukiskan daun, tangan terenggam melukiskan batu dan telunjuk melukiskan duri atau lidi.

Kedua orang pemain, mengeluarkan tangannya secara serempak dengan memilih salah satu dari tiga kemungkinan itu. Kalau pemain **A** mengeluarkan batu, pemain **B** mengeluarkan daun, maka yang menang adalah pemain **B**. Dari ketiga jenis perumpamaan itu, kemungkinan kalah menangnya akan terjadi sebagai berikut.

Daun lawan batu, menang daun. Batu lawan duri, menang batu. Duri lawan daun, menang duri. Logikannya, daun dapat membungkus batu, batu dapat mematahkan duridan duri dapat menusuk daun.

2. Sut Gunting

Permainan sut gunting hampir sama dengan permainan sut daun. Perumpamaan jari juga sama, kecuali gunting yang dilukiskan dengan telunjuk dan jari tengah. Telunjuk dan jari dikeluarkan secara bersamasamasehingga menyerupai gunting. Tangan yang terbuka tidak lagi bernama daun, tetapi kertas. Tangan terenggam tetap bernama batu. kemungkinan kalah menangnya akan terjadi sebagai berikut.

Kertas lawan batu, menang kertas. Batu lawan kertas, menang batu. Gunting lawan kertas, menang gunting. Logikanya, kertas dapat membungkus batu, batu mematahkan gunting dan gunting memotongmotong kertas.

3. Sut Gajah

Cara melakukannya sama dengan sut-sut sebelumnya. Akan tetapi, yang berbeda hanyalah penanaman jari-jari tangan yang dikeluarkan. Jari digunakan adalah, ibu jari, telunjuk dan kelingking. Ibu jari melukiskan gajah, telunjuk melukiskan manusia dan kelingking melukiskan semut. Kalah menangnya adalah sebagai berikut.

Manusia lawan semut, menang manusia. Semut lawan gajah, menang semut. Logikannya, gajah dapat membanting manusia, manusia dapat menginjak semut dan semut dapat membunuh gajah. Bagaimana cara semut membunuh gajah? Dengan tubuh yang kecil mungil itu semut masuk ke telinga gajah, lalu menggigit bagian dalam telinga gajah perlahan-lahan. Gajah pun kesakitan lalu mati.

4. Sut Dempul

Permainan disebut *Sut Dempul* karena sut ini menggunakan lagu iringan yang dimulai dengan ucapan *pul*. Tiap pemain hanya diwajibkan mengeluarkan satu dari dua kemungkinan bentuk jari tangan, yakni telapak tangan dan punggung tangan. Bentuk tangan yang berbeda sendiri dinyatakan sebagai pemenang. Untuk mempercepat sut dempul, apabila jumlah pemainnya terlalu banyak, makan sut dempul tahap pertama dapat dibijaksana dengan memenangkan jumlah pemain yang lebih sedikit yang mengeluarkan bentuk tangan yang serupa. Sut Dempul dilakukan dengan terlebih dahulu menyanyikan lagu iringan bersama-sama. Setiap pemain diwajibkan mengeluarkan jari tangannya bersamaan dengan ucapan suku kata yang terakhir. Sebagai contoh perhatikan lagu Pul Sinoge berikut ini.

Pul sinogé, jukut timbul basang gedé, keréwak-keréwak mulukan saté goak, mulukan saté goak, celekis nganceng

Suku kata yang terakhir adalah *ceng*. Jadi bersamaan dengan ucapan *ceng*, setiap permainan harus mengeluarkan jari tangannya.

5. Sut Lidi

Permainan ini disebut sut lidi karena membutuhkan lidi sebagai media utama. Lidi yang panjangnya sekitar delapan cm itu, sepertiganya dipatahkan, lalu ditekuk sehingga membentuk sudut 90 derajat. Seorang pemain dipilih menggenggam bagian sisi panjangnya dengan kedua belah tangan, sedangkan sisi pendeknya digunakan untuk menunjukkan pemain yang terhukum.

Adapun cara memainkannya adalah sebagai berikut.

1. Semua pemain duduk atau berdiri melingkar.
2. Satu orang pemain ditugaskan menggenggam lidi dan berdiri di dalam lingkaran.
3. Penggenggam kemudian milin-milin lidi sehingga bergerak berputarputar (bersamaan dengan ucapan suku kata yang terakhir dari lagu iringan, gerak dihentikan).
4. Ujung lidi yang tidak tergenggam akan menunjuk salah seorang pemain.
5. Pemain yang tertunjuk itu diberi hukuman.

Sebagai contoh perhatikan lagu *Sut Lidi* berikut ini.

Singentat singentut, belebet dipunapi, enyén nilas entut, apang embet lantasi mati.

Bersamaan dengan ucapan *ti* pada akhir lagu, maka gerak lidi dihentikan. Ujung lidi akan menunjuk pemain yang tidak jujur atau kentut tidak berterus-terang.

Karakter yang Dibangun: Toleransi, percaya diri, kemandirian, kejujuran atau amanah, dan karakter keadilan.

2) Permainan Siapa di Belakang

Nama Permainan Tradisional: *Nyen Durine*

(Siapa di belakang?) Cara Memainkan:

Permainan ini sebaiknya dilakukan oleh banyak anak, laki-laki atau perempuan, antara lima sampai tujuh orang. Makin sedikit jumlah pemainnya makin mudah menebaknya.

Makin banyak, akan menjadi lebih ramai, tetapi sulit menebaknya. Adapun cara memainkannya adalah sebagai berikut.

1. Para pemain mula-mula melakukan sut.
2. Jika kalah sut mata dihukum menjadi penebak atau *pengalih*, sedangkan yang lainnya menjadi pemain bebas atau *pengeleb*.
3. Mata pengalih kemudian ditutup dengan selebar kain.
4. Setelah aba-aba dimulai, *pengeleb* berjalan mengelilingi *pengalih* sampai aba-aba berhenti.
5. Setelah itu *pengalih* berkesempatan untuk menerka seorang pemain yang berdiri tepat dibelakangnya (Jika tebakannya benar, maka ia dibebaskan dari hukuman, lalu berganti peran menjadi *pengeleb*. Sedangkan yang tertebak tadi dihukum menjadi *pengalih*).

Agar permainan berjalan dengan tertib maka sangat dibutuhkan seorang pemain yang bertugas mengatur jalannya permainan. Pada umumnya permainan *Nyen Durine* dilakukan sambil bernyanyi. Berikut ini merupakan lirik dari lagu yang dipergunakan. *Ceruring manggis, buluan batun salah, cékepong-cékepong, nyen duriné.*

Karakter yang Dibangun: Percaya diri, toleransi, tanggung jawab, kemandirian, kejujuran atau amanah, dan pekerja keras.

3) Permainan Siapa yang Mencuri Batu Nama Permainan Tradisional:

Ngengkebang Batu (Siapa yang Mencuri Batu?) **Cara Memainkan:**

Permainan ini sebaiknya dilakukan oleh banyak anak, laki-laki atau perempuan, antara empat sampai tujuh orang. Makin sedikit jumlah pemainnya makin mudah menebaknya. Makin banyak, akan menjadi lebih ramai, tetapi sulit menebaknya. Adapun cara memainkannya adalah sebagai berikut.

1. Para pemain mula-mula melakukan sut.
2. Jika kalah sut mata dihukum menjadi penebak atau *pengalih*, sedangkan yang lainnya menjadi pemain bebas atau *tertebak*.
3. Semua pemain duduk atau berdiri melingkar.
4. Penebak menutup kedua matanya dengan telapak tangannya, lalu menelungkup di tengah-tengah pemain tertebak.
5. Tiap-tiap tertebak kemudian meneletangkan sebelah tangannya di atas punggung penebak.
6. Mengantarkan batu dilakukan dengan cara menyentuh batu kerikil pada telapak tangan tertebak secara bergiliran menurut perhitungan waktu.
7. Makin banyak telapak yang terpasang, makin sulit menebaknya. Penebak mulai mengira-ngira di tangan sipakah gerangan batu itu dijatuhkan.

Agar permainan *Ngengkebang Batu* itu berlangsung meriah, maka perhitungkan waktu dilakukan dengan menyanyikan sebuah lagu. Berikut ini lirik lagunya.

Sijang-sijang, si papat, celempung pung pung, kadi ranak kadi ranuk, nyén, ngaba, nyén ngaba, enyén ngaba.

Karakter yang Dibangun: Percaya diri, toleransi, tanggung jawab, kemandirian, kejujuran, dan pekerja keras

Tabel 4.2.2 Rancangan Kegiatan Permainan Tradisional di Sekolah

No.	Jenis Kegiatan	Permainan Tradisional	Nilai Pendidikan Karakter	Tujuan
1.	MOS (Masa Orientasi Sekolah)	Permainan <i>Nyen Duriné</i> dan <i>Teng Teng Nyet</i>	Cinta Tuhan dan segenap ciptan-Nya, toleransi, tanggung jawab, kemandirian, Percaya diri,	Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana kekeluargaan antar peserta didik baru, sehingga peserta didik
			kejujuran, keadilan dan pekerja keras, kerjasama, serta Kepemimpinan	baru dapat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah yang baru serta menanamkan nilai-nilai karakter bangsa.
2.	HUT Sekolah	Permainan <i>Macepatcepatan</i> dan permainan <i>Macan Nguber Kidang</i>	Cinta Tuhan dan segenap ciptan-Nya, toleransi, tanggung jawab, kemandirian, percaya diri, kejujuran, keadilan dan pekerja keras, kerjasama, serta kepemimpinan	Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa kekeluargaan antar peserta didik. Meningkatkan pemahaman peserta didik akan nilai-nilai karakter bangsa yang terkandung di dalamnya
3.	PWT (Pengisian Waktu Tenggang)	Permainan <i>Ngengkebang Batu</i> dan <i>Goak Maling Taluh.</i>	Kepemimpinan, percaya diri, toleransi, tanggungjawab, kemandirian, keadilan, kejujuran atau amanah kerjasama dan pekerja keras.	Kegiatan ini bertujuan untuk menghilangkan kepenatan setelah mengikuti ulangan umum. Disamping itu kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa kekeluargaan antar peserta didik. Serta

4.	HUT Proklamasi Kemerdekaan	Permainan <i>Macepatcepatan</i> (macepatcepatan bebas, gelar, nengkleng dan	Percaya diri, toleransi, keadilan, tanggung jawab, kejujuran atau amanah, kedisiplinan dan pekerja keras.	menumbuhkan nilai-nilai karakter bangsa dalam diri peserta didik.
----	----------------------------------	---	--	---

SIMPULAN

Potensi permainan tradisional dalam menanamkan pilar-pilar pendidikan karakter bangsa dapat dibuktikan dengan banyaknya keterkaitan antara permainan tradisional dengan sembilan pilar pendidikan karakter bangsa. Implementasi permainan tradisional dapat dilakukan dalam rangka membangun karakter generasi muda Bali antara lain melalui lingkungan keluarga (informal), lingkungan sekolah (formal), dan lingkungan masyarakat (nonformal).

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2011. *"Pentingnya Pendidikan Karakter Pancasila Menuju Bangsa yang Unggul, Berdaulat, dan Berdikari"*. <http://psp.ugm.ac.id/pentingnyapendidikan-karakter-pancasila-menuju-bangsa-yang-unggul-berdaulatdan-berdikari.html>. [Diakses tanggal 13 November 2011]
- Awwaliyah, Irma, dkk. 2011. *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. <http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/44444/PKM-GT2011-IPB-Irma-Inovasi%20Media%20Pembelajaran.pdf> [Diakses tanggal 12 November 2011].
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Pedoman Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Bahan pelatihan penguatan metodologi pembelajaran berdasarkan nilai-nilai budaya untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa*. Kementerian Pendidikan Nasional
- Kurniati, Euis, Yustiana, Y. Reksa. 2006. *Implementasi model bimbingan berbasis permainan di sekolah dasar*.