

Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Balogo*

Kartika Fajriani

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur
fajriani.kartika111@unukaltim.ac.id

Abnan Pancasilawati

Universitas Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
abnanpancasilawati@gmail.com

Hasmawaty

Universitas Megarezky Makassar
hasmawatypatria79@gmail.com

Heppy Liana

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Timur
heppy.liana@unukaltim.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan dan aturan permainan, serta nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Balogo* yang berasal dari Provinsi Kalimantan Selatan. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berada pada lembaga Taman Kanak-Kanak rentang usia 6-7 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul diproses melalui reduksi data, penyajian data, klasifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan tradisional *Balogo* yang dimainkan peserta didik Taman Kanak-Kanak usia 6-7 tahun terdiri atas 8 tahapan permainan dan 8 aturan permainan. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan *Balogo* antara lain: jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Kata kunci: *Balogo; karakter; permainan tradisional*

Abstract: This study aims to determine the stages and rules of the game, as well as the values of character education contained in the traditional *Balogo* game from South Kalimantan Province. The approach in this research is a qualitative approach. The subjects in this study were students who were in Kindergarten institutions ranging in age from 6-7 years. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The collected data is processed through data reduction, data presentation, data classification, and drawing conclusions. The results showed that the traditional *Balogo* game played by Kindergarten students aged 6-7 years consisted of 8 stages of the game and 8 game rules. The values of character education in the *Balogo* game include: honesty, tolerance, discipline, hard work, independence, democracy, love for the homeland, respect for achievement, friendly/communicative, peace-loving, social care, and responsibility.

Keywords: *Balogo; character; traditional games*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk perkembangan ke depan bagi bangsa Indonesia. Terutama pendidikan anak usia dini, pada jenjang pendidikan pra sekolah peserta didik akan dibentuk karakter untuk menjadi seperti apa di masa mendatang. Pendidikan juga berfungsi sebagai tuntutan segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka kelak menjadi manusia dan anggota masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Marzuki, 2015). Ditegaskan pula dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 9 ayat 1 bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya. Hal tersebut berdasarkan alasan-alasan penting akan pendidikan anak usia dini, yakni: (1) anak usia dini adalah masa peka yang memiliki perkembangan fisik motorik, intelektual dan sosial yang sangat pesat; (2) tingkat variabelitas kecerdasan orang dewasa 50% sudah terjadi ketika masa usia dini (4 tahun pertama), 30% berikutnya pada usia 8 tahun, dan 20% setelah mencapai 18 tahun; (3) anak usia dini berada pada masa pembentukan landasan awal bagi tumbuh kembang anak (Undang-Undang Sisdiknas, 2016).

Tujuan utama pendidikan adalah menghasilkan kepribadian manusia yang matang secara intelektual, emosional dan spiritual. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab moral untuk mendidik anak menjadi pintar dan cerdas sesuai dengan harapan orang tua dan masyarakat. Peran guru sangat strategis dalam pembentukan pribadi anak karena tugas guru tidak hanya mengajar tetapi juga mendidik. Tugas guru sebagai pendidik adalah membantu anak mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat bagi anak dan masyarakat juga memiliki karakter dan kepribadian yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia (Undang-undang Sisdiknas, 2003).

Selaras dengan tujuan pendidikan nasional, maka pembentukan karakter (*character building*) pada anak dapat dilakukan melalui pendidikan budi pekerti yaitu dengan melakukan tiga kegiatan yaitu melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Pendidikan karakter akan lebih efektif apabila melewati ketiga kegiatan tersebut (Faria & Hadi, 2016).

Menurut Ellen G. White dalam Hamka Abdul Aziz, pembangunan karakter adalah tujuan luar biasa dari sistem pendidikan yang benar. Jika bukan mendidik dan mengasuh anak-anak untuk perkembangan tabiat (watak) yang luhur baik dalam pendidikan di rumah maupun di sekolah, orang tua dan guru tetap sadar bahwa pembangunan karakter adalah tugas mereka para orang tua, karena itu pendidikan karakter perlu dilakukan karena ini sesuai dengan semangat pendidikan nasional (Hamka, 2011).

Pendidikan karakter pada anak usia dini akan menyebabkan anak usia dini akan matang dalam mengolah emosinya. Menurut Joseph Zins, et al. (2001) mengkompilasikan berbagai hasil penelitian tentang pengaruh positif kecerdasan emosi anak terhadap keberhasilan di sekolah. Dikatakan ada sederet faktor-faktor risiko yang disebutkan ternyata bukan terletak pada kecerdasan otak, tetapi pada karakter, yaitu, percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati dan kemampuan berkomunikasi. Demikian pula pendapat Daniel Goleman (1999) tentang keberhasilan seseorang dimasyarakat ternyata 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosi anak, dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan otak (IQ). Anak-anak yang bermasalah dalam kecerdasan

emosinya akan mengalami kesulitan belajar, bergaul tidak dapat mengontrol emosinya. Anak-anak yang bermasalah ini sudah dapat dilihat sejak usia pra sekolah. Dan kalau tidak ditangani akan terbawa sampai usia dewasa.

Perkembangan teknologi saat ini turut mempengaruhi pada aktivitas dan jenis permainan yang akan dipilih anak. Anak-anak lebih tertarik dengan permainan berbasis digital seperti *game online*, *play station* dan *video games*. Tak jarang kita mengamati anak-anak disekitar kita yang berkumpul di sudut jalan sambil bermain *game online*. Hadirnya permainan digital tersebut, mengakibatkan tergerusnya permainan tradisional yang dahulu berkembang di sekitar kita. Berkurangnya permainan tradisional dalam lingkungan anak dapat berpengaruh pada perkembangan karakter anak. Saat ini dengan adanya smartphone membuat anak-anak semakin terpupuk dengan perilaku negatif. Dampak negatif dari smartphone antara lain anak menjadi egois, sombong, labil, pesimis dan penyendiri (Aswadi, 2019) Kemajuan teknologi dan penggunaannya tanpa pengawasan yang ketat dari orang tua akan mempengaruhi karakter anak (Mandasari et al., 2021).

Membangun karakter pada anak melalui kegiatan bermain diharapkan akan dapat memberikan pengalaman mental bagi anak dalam membentuk kepribadian di masa depan. Nilai-nilai pendidikan karakter ada 18 yaitu; religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat, kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Kementerian Pendidikan Nasional, 2013).

Penanaman nilai pendidikan karakter tidak hanya dapat dilakukan melalui peraturan sekolah tetapi juga dapat melalui permainan seperti permainan tradisional *Balogo*, Permainan tradisional bisa dijadikan sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter di sekolah. Secara tidak langsung dengan seringnya anak bermain permainan tersebut dapat mengembangkan karakternya. Menurut Muhammad Fadilillah dan Lilif Mualifatu (2013) bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Melalui bermain ini anak memperoleh pengalaman gerak yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Disamping itu, permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan pribadi dan sosial anak. Dengan demikian permainan tradisional sangat penting dijaga dan dilestarikan keberadaannya mengingat pentingnya manfaat dari permainan tradisional itu sendiri dan nilai-nilai budaya yang terdapat didalamnya (Mega et al., 2018).

Indonesia memiliki cukup banyak permainan tradisional, sebagai warisan leluhur yang mengandung banyak nilai moral. Memiliki manfaat yang besar bagi dunia anak. Anak dapat belajar dan memperoleh pengalaman baru serta melatih keterampilan anak (Widodo et al., 2017). Permainan tradisional tersebut memiliki keunikan sehingga penggunaan permainan tertentu untuk proses pembelajaran merupakan hal yang tepat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan anak (Syamsurrijal, 2020). Melalui permainan tradisional edukatif akan membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif (Hapidin, 2016).

Terdapat beberapa macam permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak antara lain, permainan tradisional ABC Lima Dasar, Balap Karung, Benteng, Bola Bekel, Egrang,

Engklek, Gobak Sodor, *Balogo* dan kelereng. Permainan tradisional mengandung nilai budaya atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur (Izatil & Pratiwi, 2017). Permainan tradisional pada penelitian ini lebih difokuskan pada permainan *Balogo* yang berasal dari Kalimantan Selatan yang merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.

Berdasarkan observasi peneliti masa sekarang ini sangat jarang ditemui anak-anak bermain permainan tradisional karena tergeser oleh permainan modern seperti *gadget* yang menyediakan berbagai macam permainan yang lebih menarik. Berbeda dengan peserta didik di Taman Kanak-Kanak Silmi Samarinda, ketika pagi sebelum masuk kelas untuk memulai kegiatan inti, peserta didik setelah selesai senam pagi dilanjutkan melakukan kegiatan main dengan permainan tradisional, selain itu ketika pulang sekolah menunggu orangtuanya datang menjemput, masih terlihat peserta didik yang bermain permainan tradisional di halaman dengan didampingi guru piket. Melalui kegiatan bermain dengan permainan tradisional anak dapat belajar tentang kebaikan dan kerjasama (Sujiono, 2010).

Pengetahuan tentang kebaikan dan kerjasama itu kemudian dijadikan sebagai modal bagi anak untuk mampu melakukan kebaikan dan kerjasama tersebut. Upaya guru pada TK Silmi ketika membentuk karakter anak usia dini dengan permainan tradisional sudah berlangsung selama dua tahun, dari tahun pelajaran 2016/2017 sampai 2018/2019, terhenti karena pandemi selama 2 tahun, dan saat ini pandemi sudah mulai menurun dan sekolah sudah mulai tatap muka, maka kegiatan permainan tradisional ini kembali dikenalkan oleh guru ke peserta didik.

Berdasarkan fenomena yang ada mengingat semakin berkurangnya anak-anak yang bermain permainan tradisional, maka untuk menjaganya agar tetap lestari maka perlu diketahui nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dalam permainan tradisional agar pihak sekolah maupun orang tua dapat mengarahkan anak agar tidak salah dalam memilih permainan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Balogo*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan dan aturan permainan, serta nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Balogo yang berasal dari Provinsi Kalimantan Selatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji secara mendalam tentang terhadap aktivitas anak dan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran nilai-nilai karakter anak usia dini saat bermain permainan tradisional Balogo yang dilaksanakan di sela-sela pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Oleh karena itu pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data meliputi (1) observasi, (2) wawancara mendalam, (3) catatan lapangan, (4) dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Sumber data pada penelitian ini yaitu kepala TK dan guru serta peserta didik di TK Silmi Samarinda. Interview, pengamatan, dan studi dokumen digunakan oleh penulis sebagai teknik pengumpulan data. Adapun teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dengan cara telaah dan kros check data hasil wawancara dengan data dokumen. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik yang berada di Taman Kanak-Kanak Silmi Samarinda kelompok B kota Samarinda Kalimantan Timur. Setelah itu penulis

menganalisis data menggunakan teknik analisis data versi Miles dan Huberman yaitu melalui proses data *reduction*, data *display*, dan *verivication*. Untuk menghasilkan data yang valid dan kredibel digunakanlah uji validitas dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu (Farisia, 2017, p. 8).

Peneliti memilih peserta didik tersebut karena berdasarkan observasi peserta didik pada range rata-rata usianya 6-7 tahun yang perkembangan sudah siap untuk jenjang pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar. Peserta didik pada kelompok B yang sering melakukan permainan tradisional di halaman sekolah kebetulan jam masuknya pagi dari jam 07.30 WITA sampai dengan jam 10.30 WITA. Saat tersebut sangat memungkinkan peserta didik untuk bermain di saat awal sebelum kegiatan inti dimulai, dan saat pulang sekolah menunggu dijemput. Jumlah peserta didik yang ada di TK Islam Silmi Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda yaitu 126 anak yang tersebar di 6 kelas kelompok B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna permainan *Balogo* tidak hanya menyenangkan dan bisa menjadi warisan budaya, permainan *Balogo* juga mengandung mitos sekaligus filosofi yang luhur sebagai tradisi permainan yang diwariskan nenek moyang Suku Dayak di Kalimantan Selatan. Permainan *Balogo* dipercaya masyarakat Suku Dayak di Kalimantan zaman dahulu sebagai permainan yang bisa mengukur tingkat kesuburan (keberuntungan) kehidupan mereka Zulfikar (2021). Permainan *Balogo* ini dimainkan hampir di seluruh wilayah di Kalimantan. Pada masyarakat setempat, permainan ini bersifat musiman yakni digelar setelah masa panen padi, permainan ini juga menanamkan nilai-nilai budaya bagi memainkan permainan tradisional *Balogo* misal kejujuran, tidak egois, kerjasama, sikap kerja keras dan musyawarah mufakat dalam menyelesaikan persoalan.

Alat yang digunakan *Balogo* terbuat dari bahan tempurung kelapa (kebanyakan dibuat berlapis dua) dan direkatkan dengan bahan aspal atau dempul supaya berat dan kuat. Ukuran bahan tempurung kelapa yang digunakan memiliki garis tengah sekitar 5-7 cm dan tebal antara 1-2 cm. Bentuk alat logo juga bermacam-macam, ada yang berbentuk bidawang (bulus), biuku (penyu), segitiga, bentuk layang-layang, daun, dan bundar. Saat bermain *Balogo*, pemain harus dibantu dengan sebuah alat yang disebut *panapak* atau kadang-kadang di beberapa daerah ada yang menyebutnya dengan *campa*, yakni stik atau alat pemukul yang panjangnya sekitar 40 cm dengan lebar 2 cm. Fungsi *panapak* atau *campa* ini adalah untuk mendorong logo agar bisa meluncur dan merobohkan logo pihak lawan yang dipasang saat bermain.

Permainan *Balogo* dimainkan menggunakan 1 buah *panapak* yang terbuat dari potongan bambu dan 1 buah *logo* yang terbuat dari kayu yang dibentuk seperti daun. Satu buah *logo* tersebut ada yang menjadi *undas* dan ada yang menjadi pasangan. Permainan *Balogo* dimainkan oleh peserta didik laki-laki atau perempuan saja yang terdiri dari peserta didik kelompok B. Permainan *Balogo* dimainkan oleh 2 tim atau perorangan, dimana masing-masing tim terdiri dari 2-3 orang peserta didik sehingga jumlah peserta didik yang memainkan permainan *Balogo* ada 4 orang sampai 6 orang. Selama observasi di lembaga Taman Kanak-Kanak Silmi tidak ada ditemukan permainan dengan tim, hanya dilakukan

perorang saja dengan cara bergantian, dan anak yang berhasil merobohkan *undak* lawan atau *pasangan* dengan *logo* yang diarahkan fokus, maka akan menjadi pemenang.

Proses permainan tradisional *Balogo* yang dimainkan oleh peserta didik TK Islam Silmi di Kecamatan Samarinda Utara Kota Samarinda: (a) peserta didik membuat arena permainan menggunakan lilin dengan dibantu gurunya yang terdiri dari garis *start*, garis *zonk*, dan garis-garis untuk *pasangan*; (b) peserta didik melakukan *humpimpah*, dengan cara membolak balik tangan. Jika terdapat tangan yang berbeda sesuai dengan urutan yang berhasil maka mereka menjadi yang pertama melakukan pertama, atau jika permainan dilakukan dengan tim, maka tangan yang sama. Misalnya, ada 3 orang yang membuka tangan dan ada 3 orang yang menutup tangan maka mereka yang tangannya sama menjadi 1 tim. Misalnya, ada 3 orang yang membuka tangan dan ada 3 orang yang menutup tangan maka mereka yang tangannya sama menjadi 1 tim. (c) *Kompak*, jika dilakukan dengan tim, maka ketua tim menggunakan *undaknya* masing-masing dan saling memukulkan *undak* mereka dan melepaskannya ke tanah untuk menentukan siapa yang *naik* duluan, kemudian jika *undak* terbuka maka timnya yang *naik* duluan. Tim yang *naik* duluan sebut saja tim A dan yang *pasang* tim B, jika perorang, maka langsung saja sesuai urutan *humpimpah* (di tahap kedua). (d) Tim B memasang *pasangan* di arena permainan yang sudah ditentukan sebagai tempat memasang *pasangan* sejumlah anggota tim. Misalnya tim A dan B masing-masing ada 3 orang maka *pasangan* yang dipasang berjumlah 3. (e) peserta didik yang urutan pertama atau tim A bersiap-siap di garis *start* untuk memukul *undak* agar mengenai *pasangan* yang telah dipasang oleh tim B secara bergiliran, pada pukulan pertama ini pemain hanya dituntut untuk melewati arena *zonk* tetapi bisa saja ada *pasangan* yang berhasil dirobuhkan. (f) Jika *undak* tim A berhasil mengenai *pasangan* maka itu dinamakan *cabang*. (g) Jika berhasil merobuhkan semua *pasangan* maka tim A main terus, sesuai ketentuan misalnya 4 kali berhasil maka dapat poin 1. (h) Jika tidak berhasil merobuhkan semua *pasangan* maka dilanjutkan oleh tim B.

Aturan Permainan Tradisional *Balogo* berdasarkan proses permainan tersebut diperoleh beberapa aturan yang digunakan di dalam permainan *Balogo*, yaitu: (a) masing-masing pemain harus mempunyai *penapak*. *Penapak* terbuat dari bambu yang dipotong memanjang; (b) masing-masing pemain harus mempunyai 2 *logo* yang terdiri dari 1 *undak* dan 1 *pasangan*. *Logo* terbuat dari potongan kayu. (c) Menetapkan berapa kali batasan tim dikatakan mendapatkan poin. Misalnya jika 4 kali main selalu berhasil merobuhkan semua *pasangan* maka mendapat poin 1-0. Jika 1 sampai 3 kali main tidak berhasil maka poin tetap 0. (d) Jika dalam pukulan pertama masuk wilayah *zonk* atau pada pukulan ke dua tidak berhasil mengenai *pasangan* maka tidak bisa melanjutkan permainan. Tetapi anggota lain dari timnya yang pada pukulan pertama berhasil melewati wilayah *zonk* dan pada pukulan kedua berhasil mengenai *pasangan* dapat melanjutkan permainan merobuhkan *pasangan* yang belum roboh, dan anggota yang gagal tadi bisa main lagi jika timnya berhasil merobohkn semua *pasangan*. (e) Sebelum memukulkan *undak* ke *pasangan* pemain boleh mengambil posisi sejajar dengan *pasangan* yang akan ditujunya tetapi dengan jarak yang sama; f) Jika dalam memukul *undak* tidak mengenai *pasangan* maka tidak bisa melanjutkan permainan; g) Setiap tim yang *naik* maka harus merobuhkan semua *pasangan*, apabila tidak berhasil maka tim yang *pasang* berhak *naik* artinya main kembali; h) Meskipun *undak* yang

dipukul hanya mengenai *pasangan* tetapi tidak roboh maka tetap dinyatakan berhasil, dan *pasangan* akan dirobohkan dengan tangan oleh tim yang *pasang*.

Berdasarkan hal-hal yang ditemui pada saat penelitian berlangsung sebagaimana yang telah dipaparkan maka disimpulkan bahwa penanaman nilai karakter pada anak di TK Silmi Samarinda dilakukan dengan dua tahapan yang dilakukan oleh guru di TK Silmi Samarinda dalam menggunakan permainan tradisional sebagai upaya membentuk karakter anak. Tahap pertama adalah mengenalkan kepada anak tentang nilai-nilai kebaikan yang terkandung dalam permainan tradisional.

Pada tahap pertama ini ada tiga upaya yang dilakukan oleh guru. *Pertama*, mengenalkan nilai-nilai kebaikan melalui permainan tradisional. Pembentukan karakter anak diawali dengan mengenalkan nilai-nilai kebaikan yang mudah dipahami oleh anak. Guru menjelaskan kepada anak tentang contoh-contoh perilaku baik dan perilaku buruk ketika mereka bermain. Perilaku baik yang dicontohkan saat bermain seperti saling tolong-menolong, jujur, mau menerima kekalahan, sportif, dan pemaaf. Kemudian perilaku buruk yang ditunjukkan seperti berkelahi karena kalah, melukai teman saat bermain, bermain curang, dan melanggar aturan bermain. Upaya itu dilakukan ketika anak bermain dengan permainan tradisional. Guru menyampaikannya dengan menggunakan metode bercerita sebelum anak-anak bermain serta dengan metode nasehat ketika anak bermain. Penggunaan metode nasehat lebih banyak digunakan secara spontan ketika ada anak yang menampilkan perilaku-perilaku yang positif dan negatif.

Kedua, menjelaskan tentang kebermanfaatan dari perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kebaikan saat bermain dengan permainan tradisional. Tujuannya yaitu agar anak menjadi tahu dan bisa memahami kebermanfaatan yang didapat dari perbuatan baiknya. Harapannya agar anak bisa menerapkan perbuatan baiknya di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Anak dapat memahami manfaat dari mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan sehingga mendorong anak untuk berperilaku baik. Perilaku baik tersebut seperti ketika ia mau berbagi sesuatu saat bermain permainan tradisional, menolong temannya saat bermain, tidak berlaku curang, mau menerima kekalahan dengan lapang dada, dan lain sebagainya. *Ketiga*, mengungkapkan akibat ketika melakukan keburukan saat bermain dengan permainan tradisional. Anak mampu memahami suatu aktivitas di saat ia terlibat dalam aktivitas tersebut. Jadi guru dapat mengungkapkan akibat ketika anak melakukan keburukan dengan memberikan penjelasan tentang dampak keburukan yang dia lakukan bagi sesamanya melalui kejadian-kejadian yang riil di lingkungannya. Misalnya ketika anak bermain curang dengan temannya saat bermain akibatnya anak tidak akan diajak bermain lagi oleh teman-temannya. Upaya itu dilakukan oleh guru TK Silmi Samarinda ketika mendampingi anak bermain dengan permainan tradisional. Pada kegiatan ini guru menggunakan metode nasehat.

Tahap kedua adalah memberikan dorongan kepada anak agar mewujudkan nilai-nilai kebaikan pada saat bermain dengan permainan tradisional. Pada tahap ini ada tiga upaya yang dilakukan oleh guru. *Pertama*, mengenalkan aturan bermain, cara bermain dan manfaat permainan tradisional pada anak. Hal ini dilakukan agar tumbuh minat pada diri anak untuk bermain dengan permainan tradisional. Upaya ini dilakukan oleh guru dengan metode demonstrasi dan metode bercerita. *Kedua*, mengungkapkan kisah-kisah populer di masyarakat yang mendeskripsikan tentang kebaikan-kebaikan manusia dalam berinteraksi

sosial setelah anak bermain atau ketika anak beristirahat dari kegiatan bermain. *Ketiga*, memberikan hadiah dan hukuman atas perilaku yang ditampilkan oleh anak ketika bermain dengan permainan tradisional. Hadiah yang diberikan seperti pemberian pujian, pemberian simbol bintang, pemberian pelukan dan pemberian makanan tradisional kepada anak yang berperilaku positif. Sedangkan hukuman yang diberikan berupa pemberian teguran dan sanksi tidak bisa bermain besok harinya.

Tahap ketiga adalah memberikan petunjuk kepada anak untuk menampilkan perilaku-perilaku baik saat bermain dengan permainan tradisional. Ada tiga upaya yang dilakukan oleh guru pada tahap yang ketiga ini. *Pertama*, memberikan contoh perilaku baik kepada anak ketika bermain dengan permainan tradisional. Ketika anak diberi contoh secara langsung, anak akan mengamati kemudian dapat memahami hal-hal yang dideskripsikan oleh gurunya. Anak juga lebih mudah menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian contoh perilaku baik juga mendorong anak antusias untuk bermain. *Kedua*, melibatkan anak berbuat baik ketika bermain dengan permainan tradisional. Memberikan contoh saja belum tentu anak paham. Setelah memberikan contoh guru harus menindaklanjutinya dengan memberikan instruksi kepada anak untuk melakukan kebaikan-kebaikan. Misalnya menegur anak yang melanggar aturan kemudian meminta anak untuk bermain dengan sportif, menjelaskan kepada anak jika ia mau meminta tolong kepada anak lainnya untuk mengambilkan alat bermain maka permintaan tolong tersebut dilakukan dengan santun, dan lain sebagainya. *Ketiga*, membiasakan anak untuk mengaktualisasikan nilai-nilai kebaikan dalam permainan tradisional. Pembiasaan sangat penting dan tepat untuk membentuk karakter anak usia dini, dengan terbiasa berbuat baik maka ia akan melakukan pengulangan terhadap kebaikan-kebaikan tersebut. Misalnya membiasakan anak untuk berdoa pada kegiatan pra-bermain dan pasca-bermain bermain, ketika bermain anak dibiasakan untuk menghargai teman dan bersikap sportif, anak dibiasakan memohon maaf atas kesalahan saat bermain, anak dibiasakan memohon pertolongan saat bermain, anak dibiasakan menyampaikan terima kasih saat dibantu, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil interview dan observasi berikut jenis-jenis nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Balogo* yang dimainkan peserta didik TK Silmi Samarinda meliputi:

Tabel 1. Uraian Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional *Balogo*.

No	Nilai Pendidikan Karakter	Uraian Nilai Karakter
1.	Jujur	Nilai jujur dalam permainan Balogo terjadi melalui penghayatan dalam bermain yaitu, ketika melakukan <i>humpimpah</i> , dalam proses tersebut pemain membolak-balikkan tangan mereka dengan tidak berbuat curang. Jadi dalam proses tersebut sangat dituntut berlaku jujur karena semua orang harus menerima siapa yang aka maju duluan bermain. Ketika melakukan <i>kompak</i> juga ada nilai jujur di dalamnya, karena saat kedua logo dikompakkan dan jatuh maka kedua ketua tim pemain membalikkan logonya lagi, karena bisa saja setelah logonya jatuh ada yang mengambil kesempatan untuk membalikkan logo agar posisi terbuka, jadi dalam proses tersebut juga mengandung nilai jujur. Ketika memukul undas juga mengandung nilai jujur, dalam proses tersebut dituntut untuk merobohkan pasangan dan mengakui jika undasnya tidak mengenai pasangan. Pukulan kedua dapat dilakukan apabila berhasil melewati wilayah zonk, dalam pukulan kedua dan seterusnya pemain bisa memukul undas dengan mengambil posisi sejajar dengan pasangan tetapi tetap dengan jarak yang sama, di saat

No	Nilai Pendidikan Karakter	Uraian Nilai Karakter
		mengambil posisi sejajar tersebut ada nilai jujur dengan mengubah posisi sejajar sesuai dengan jarak yang didapat. Selain itu, dalam memukul undas ke pasangan ada aturan yang menganggap apabila pasangan hanya terkena tetapi tidak roboh maka tetap dianggap roboh.
2.	Toleransi	Nilai toleransi dalam permainan Balogo terjadi ketika pembagian kelompok dengan cara <i>humpimpah</i> , dalam proses tersebut para pemain akan menerima dengan siapapun ia menjadi 1 tim walaupun beda kelas. Selain itu, nilai toleransi juga terjadi ketika proses memukul undas ada teman 1 tim yang berhasil ataupun tidak mengenai pasangan maka mereka saling menghargai.
3.	Disiplin	Nilai disiplin dalam permainan Balogo terjadi melalui pembiasaan mengikuti semua proses dan aturan permainan dengan tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan yaitu sebagai berikut. Pertama dalam proses <i>humpimpah</i> , ketentuannya adalah ketika ada jumlah tangan yang sama sesuai dengan pembagian kelompok maka mereka menjadi 1 tim. Kedua, ketika kompak maka yang posisi logonya terbuka tim itu lah yang naik duluan. Ketiga, tim yang pasang harus menyusun pasangan pada tempat yang sudah ditentukan sesuai dengan jumlah anggota tim yang naik. Keempat, sebelum memukul undas pemain berada di garis start. Kelima, tim yang naik hanya akan mendapatkan poin 1 jika selalu berhasil dalam merobohkan semua pasangan sebanyak yang telah ditentukan tetapi jika dalam 1 sampai 3 kali main tidak berhasil maka poin tetap 0. Keenam, jika tim yang <i>naik</i> tidak berhasil merobohkan semua <i>pasangan</i> maka tim yang <i>pasang</i> akan <i>naik</i> dan tim yang mulanya <i>naik</i> harus <i>pasang</i> dan melakukan tugasnya sebagai tim yang <i>pasang</i> . Ketujuh, setiap pemain harus mempunyai <i>penapak</i> yang terbuat dari potongan bambu dan 2 buah <i>logo</i> yang terbuat dari potongan kayu agar bisa ikut bermain permainan <i>Balogo</i> . Kedelapan, jika ada salah 1 anggota tim yang tidak bisa memukul <i>undas</i> melewati wilayah <i>zonk</i> maka anggota tersebut tidak bisa melanjutkan permainan tetapi anggota lain yang berhasil melewati wilayah <i>zonk</i> dapat terus melanjutkan permainan dan anggota yang gagal tadi bisa main lagi jika timnya berhasil merobohkan semua <i>pasangan</i> . Kesembilan, ketika melakukan pukulan kedua pemain bisa mengambil posisi sejajar dengan <i>pasangan</i> yang akan dituju tetapi dengan jarak yang sama. Kesepuluh meskipun <i>undas</i> yang dipukul hanya mengenai <i>pasangan</i> dan tidak roboh maka tetap dinyatakan berhasil dan tim yang <i>pasang</i> berhak merobohkan <i>pasangan</i> tersebut.
4.	Kerja keras	Nilai kerja keras dalam permainan <i>Balogo</i> terjadi saat proses melakukan <i>kompak</i> maka anak (pemain) berusaha dengan sebaik-baiknya agar dapat main duluan. Selain itu, anak yang lain yang bertugas memasang <i>pasangan</i> meletakkan <i>pasangan</i> sesuai dengan garis- garis yang ditentukan dan saat memukul <i>undas</i> para anak sebagai pemain berusaha dengan sebaik-baiknya agar mengenai <i>pasangan</i> dan dapat memenangkan permainan.
5.	Mandiri	Nilai mandiri terdapat pada proses pembuatan arena permainan, arena permainan dibuat oleh siapa saja yang ingin membuatnya tanpa ada paksaan dan tidak menunggu orang lain baru melakukannya. Kemudian dalam proses <i>humpimpah</i> , para pemain melakukan sendiri dengan membolak-balikkan tangan mereka masing-masing sampai ditemukan tangan yang sama sesuai dengan jumlah pembagian kelompok. Kemudian pada proses <i>kompak</i> , ketua melakukannya sendiri tanpa bantuan anggota timnya untuk mendapatkan giliran <i>naik</i> duluan. Nilai mandiri juga terjadi ketika para pemain berada di garis <i>start</i> , mereka memukul <i>undas</i> masing-masing sendirian secara bergiliran tanpa bantuan dari anggota lain di timnya. Kemudian pada pukulan ke dua masing-masing anggota tim juga melakukannya

Kartika Fajriani, dkk., *Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Balogo*

No	Nilai Pendidikan Karakter	Uraian Nilai Karakter
		sendiri kecuali sudah tidak dapat main lagi maka anggota 1 tim yang menjalankannya.
6.	Demokratis	Nilai demokratis dalam permainan Balogo terjadi melalui pembiasaan menjalankan hak dan kewajiban mereka sesuai dengan proses dan aturan yang ada. Pertama saat <i>humpimpah</i> , setiap pemain membolakbalikkan tangannya untuk mendapatkan tim. Kedua, saat kompak, ketua tim melaksanakannya dengan menggunakan <i>undasnya</i> , saling memukulkan <i>undas</i> dan melepaskannya ke tanah untuk mendapatkan giliran <i>main</i> duluan. Ketiga, tim yang naik bertugas merobohkan semua <i>pasangan</i> dan jika ada anggota tim yang tidak dapat merobohkan <i>pasangan</i> yang dituju maka anggota lain yang akan merobohkannya dan jika tim gagal maka mereka akan menjadi tim yang <i>pasang</i> dan bertugas memasang <i>pasangan</i> pada arena yang sudah ditentukan. Keempat, ketika menjadi tim yang <i>pasang</i> maka akan memasang <i>pasangan</i> pada arena yang sudah ditentukan dan jika tim yang naik tadi gagal maka tim yang tadinya <i>pasang</i> akan naik dan menjalankan tugas seperti tim sebelumnya.
7.	Cinta tanah air	Nilai cinta tanah air yaitu menjadi bagian yang tak terpisahkan karena dengan rasa cinta mereka sampai sekarang memainkan permainan tradisional <i>Balogo</i> yang tidak banyak lagi dimainkan di tempat lain. Permainan tradisional <i>Balogo</i> merupakan permainan tradisional yang berasal dari Banjar, Kalimantan Selatan. Permainan <i>Balogo</i> juga dimainkan menggunakan alat-alat permainan yang terbuat dari benda-benda di lingkungan sekitar yang termasuk dalam lingkungan fisik seperti <i>logo</i> yang terbuat dari potongan kayu dan <i>penapak</i> yang terbuat dari potongan bambu. Oleh karena itu, permainan <i>Balogo</i> mengandung nilai cinta tanah air.
8.	Menghargai prestasi	Nilai menghargai prestasi dalam permainan <i>Balogo</i> terlihat dari hasil akhir permainan, setiap permainan pasti ada yang kalah dan ada yang menang, bagi yang menang memiliki prestasi dibanding yang kalah, akan tetapi dalam bermain permainan <i>Balogo</i> secara tidak langsung mengajarkan peserta didik agar menerima dengan lapang dada baik kalah ataupun menang. Permainan tradisional tidak mementingkan hasil, yang paling penting adalah dapat memainkan permainan sampai akhir.
9.	Bersahabat/Komunikatif	Nilai bersahabat/ komunikatif dalam permainan <i>Balogo</i> terjadi melalui berjalannya permainan yaitu, pertama saat membuat arena permainan para pemain bekerja sama membuat arena permainan agar permainan dapat segera dimulai. Kedua dalam <i>humpimpah</i> para pemain berkomunikasi dengan sesama pemain dalam menjalankan <i>humpimpah</i> agar gerakan tangan mereka dimulai pada waktu yang bersamaan. Ketiga, saat <i>kompak</i> masing-masing ketua tim juga berkomunikasi sebelum memukulkan kedua <i>logo</i> mereka agar memukulkannya secara bersamaan. Keempat, saat memasang <i>pasangan</i> maka tim yang <i>pasang</i> berkomunikasi dengan timnya berbagi tempat masing-masing yang akan mereka pasang <i>pasangan</i> . Kelima, saat tim yang <i>naik</i> mulai bermain dengan memukulkan <i>undas</i> maka mereka saling berkomunikasi dengan saling mengarahkan dan bekerja sama agar semua <i>pasangan</i> dapat dirobuhkan.
10.	Cinta Damai	Nilai cinta damai terjadi melalui proses pembagian tim pemain atau pembagian urutan untuk bermain dengan <i>humpimpah</i> , pada saat itu siapapun orangnya akan menerima dengan siapapun dia menjadi tim walaupun anak tidak menginginkan 1 tim dengan anak yang lain. Kemudian pada proses permainan masing-masing anggota tim berusaha agar dapat merobohkan <i>pasangan</i> supaya tidak mengecewakan anggota yang lain. Kemudian ketika ada tim yang berhasil memenangkan permainan maka tim yang kalah tidak mempermasalahkan itu.

No	Nilai Pendidikan Karakter	Uraian Nilai Karakter
11.	Peduli Sosial	Nilai peduli sosial dalam permainan <i>Balogo</i> yaitu terjadi saat pembuatan arena permainan, pada saat itu tidak ada paksaan siapa yang harus membuatnya tetapi dibuat oleh siapa saja yang ingin membuatnya. Kemudian terjadi saat teman 1 tim tidak bisa merobohkan <i>pasangan</i> yang ditujunya maka teman yang 1 tim yang masih bisa jalan dapat menggantikannya untuk merobohkan <i>pasangan</i> yang masih ada.
12.	Tanggung Jawab	Nilai tanggung jawab dalam permainan <i>Balogo</i> terdapat melalui pembiasaan melaksanakan tugas dan kewajiban dalam permainan yang pertama saat <i>humpimpah</i> , pemain membolak-balik tangan mereka. Kedua saat <i>kompak</i> , ketua tim yang bertugas melakukannya yaitu dengan saling <i>mengompakkan logonya</i> . Ketiga, tim yang <i>pasang</i> memasang <i>pasangan</i> di arena permainan yang sudah ditentukan sebagai tempat memasang <i>pasangan</i> . Keempat, tim yang naik merobohkan <i>pasangan</i> agar dapat terus melanjutkan permainan. Kelima, jika ada anggota tim yang dalam pukulan kedua tidak berhasil merobohkan <i>pasangan</i> maka anggota yang berhasil akan merobohkan <i>pasangan</i> yang belum dirobuhkan. Keenam, ketika ada <i>pasangan</i> yang hanya terkena tetapi tidak roboh, maka tim yang <i>pasang</i> akan merobohkan <i>pasangan</i> itu dengan tangan.

(Sumber: Wawancara dan Observasi penelitian, Samarinda: 2022)

Aturan dan proses permainan *Balogo* (yaitu) pemain diharuskan merobohkan atau menjatuhkan “*logo*” yang sudah dipasang. Cara memasang “*logo*” adalah dengan mendirikannya secara berderet ke belakang pada garisgaris melintang. Inti dari permainan ini adalah keterampilan memainkan “*logo*” agar bisa merobohkan “*logo*” yang dipasang.



Gambar 1. Diagram nilai-nilai Karakter Pada Permainan *Balogo*

Permainan tradisonal *Balogo* harus dibantu dengan sebuah alat yang disebut *panapak* atau kadang-kadang beberapa daerah ada yang menyebutnya *campai*, yakni stik atau alat pemukul yang panjangnya sekitar 40 cm dengan lebar 2 cm. Fungsi *panapak* atau *campai*

adalah untuk mendorong “logo” agar bisa meluncur dan merobohkan “logo” yang dipasang saat bermain.

Tabel 2. Alat dan bahan pada permainan tradisional *Balogo*.

Nama Alat	Gambar Alat Permainan	Keterangan
Panapak		<i>Panapak</i> terbuat dari bahan tempurung kelapa (kebanyakan dibuat berlapis dua) dan direkatkan dengan bahan aspal atau dempul supaya berat dan kuat. Ukuran bahan tempurung kelapa yang digunakan memiliki garis tengah sekitar 5-7 cm dan tebal antara 1-2 cm.
Logo		Alat yang digunakan Balogo terbuat dari bahan tempurung kelapa (kebanyakan dibuat berlapis dua) dan direkatkan dengan bahan aspal atau dempul supaya berat dan kuat. Ukuran bahan tempurung kelapa yang digunakan memiliki garis tengah sekitar 5-7 cm dan tebal antara 1-2 cm. Bentuk alat logo juga bermacam-macam, ada yang berbentuk bidawang (bulus), biuku (penyu), segitiga, bentuk layang-layang, daun, dan bundar.
Area permainan		Dalam setiap posisi logo yang dipasang, ada garis pasang, apabila logo pemain yang naik berhenti di area garis ini maka pemain yang naik dinyatakan mati dan tidak boleh memukul lagi. Peserta didik membuat arena permainan menggunakan lilin, terdiri dari garis <i>start</i> , garis <i>zonk</i> atau garis mati, dan garis-garis untuk <i>pasangan</i> .

(Komunitas *Balogo* Lestarkan Permainan Tradisional, Teras7.com 2022)

SIMPULAN

Upaya memanfaatkan permainan tradisional untuk membentuk karakter anak di TK Silmi di Samarinda telah dilaksanakan secara sistematis dan hasilnya anak-anak mampu menampilkan karakter positif ketika melakukan kegiatan bermain dengan permainan tradisional *Balogo*. Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *Balogo* antara lain: 1) Jujur 2) Toleransi 3) Disiplin 4) Kerja keras 5) Mandiri 6) Demokratis 7) Cinta tanah air 8) Menghargai prestasi 9) Bersahabat/komunikatif 10) Cinta damai 11) Peduli sosial 12) Tanggung jawab. Proses dan aturan permainan tradisional yaitu pertama dalam permainan *Balogo* proses permainannya ada 8 dimulai dari membuat arena permainan sampai tim A tidak berhasil merobohkan semua *pasangan* dan dilanjutkan oleh tim B. Aturan permainan *Balogo* ada 8 salah satunya adalah meskipun *undas* yang dipukul hanya mengenai *pasangan* dan tidak roboh maka tetap dinyatakan berhasil dan *pasangan* akan dirobohkan dengan tangan oleh tim yang *pasang*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswadi, D. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 89-98.
- Daniel Goleman. (1999). *Emotional Intelligence*, Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ,

- Terjemahan T. Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Fahri Zulfikar. (2021). *Balogo Permainan Tradisional Unik dari Kalimantan Selatan*. Diunduh di <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5630705/balogo-permainan-tradisional-unik-dari-kalimantan-selatan>. /tanggal 04 Jul 2021.
- Faria, K, Nur Hadi. (2016). Pendidikan Karakter (*Character Building*) Melalui Permainan Tradisional untuk meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal ThufuLa*, 4(2): 129-140.
- Farisia, Hernik. (2017). Strategi Optimalisasi Kemampuan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) melalui Program Pembelajaran Individual. *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, 3(2), 1–17.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mandasari, Y, Yulianti, N., Sufanti, M. Rahmawati, L.E., & Surakarta, U.M. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Profetik melalui Optimalisasi Peran Taman Pendidikan Al Quran. *Buliten KKN Pendidikan*, 3(1), 100-106.
- Marzuki. (2015). *Pendidikan Karakter Islam*. Jakarta: Amzah.
- Muhammad Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida. (2013) *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE, Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55–59.
- Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi. (2017). *Pengembangan Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar : Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan. *ZAHRA, Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Tim Pengembang. (2007). *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Widodo, P., Lumintuarso, R., Studi, P., Keolahragaan, I., Pascasarjana, P., & Kebumen, K. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183–193