



Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Ngarot

Luh Putu Juni Ari Setia Dewi*, Ida Bagus Rai, I Ketut Paramarta

Universitas Pendidikan Ganesha

Pos-el: juni.ari.setia@undiksha.ac.id*

ABSTRACT

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan tradisional *ngarot*. Selain itu, kajian ini juga membuktikan bahwa pembentukan karakter tidak hanya ditempuh melalui pembelajaran formal, tetapi juga dapat diperoleh melalui permainan tradisional. Metode yang digunakan dalam kajian ini yaitu deskriptif kualitatif. Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik dokumentasi serta wawancara. Instrumen yang digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu berupa kartu data untuk menunjang proses reduksi data dokumentasi dan lembar pertanyaan untuk menunjang pelaksanaan wawancara. Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahap, dimulai dari (1) reduksi data, (2) klasifikasi data, dan (3) deskripsi data. Hasilnya ditemukan sembilan nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan *ngarot*, yaitu nilai kejujuran, nilai demokrasi, nilai rasa ingin tahu, nilai cinta tanah air, nilai menghargai prestasi, nilai persahabatan, nilai cinta damai, nilai kepedulian sosial, dan nilai tanggung jawab. Kesembilan nilai pendidikan karakter tersebut dianggap dapat memberikan kontribusi dalam pengajaran moral kepada anak-anak. Oleh sebab itu, permainan *ngarot* memberikan dampak positif dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak-anak.

Abstract: This research aims to explain the findings of character education values in the traditional game of *ngarot*. In addition, this research also proves that teaching about character building is not only from formal learning, but can also be obtained from traditional games. The research method used in this research is descriptive qualitative method. The data obtained in this study were collected using documentation and interview methods. There are two instruments used to collect research data, namely in the form of data cards to support the documentation data reduction process and question sheets to support the implementation of the interview method. The data analysis process was carried out through three stages, starting from (1) data reduction, (2) data classification and (3) data description. Nine character education values were found in *Ngarot* game: honesty value, democracy value, curiosity value, patriotism value, achievement value, friendship value, peace love value, social care value, and responsibility value. The nine character education values found provide moral teaching in children. Therefore, the game of *ngarot* has a positive impact in instilling character education values in children.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 15 Feb 2024

First Revised 10 Mar 2024

Accepted 12 Apr 2024

First Available online 20 Apr 2024

Publication Date 30 Apr 2024

Keyword:

ngarot; nilai pendidikan karakter; permainan tradisional

PENDAHULUAN

Warna-warni Nusantara tecermin dari kebudayaan yang dimiliki oleh masing-masing daerahnya. Agar dapat melestarikan dan menjaga nilai kearifan lokal, diperlukan adanya usaha untuk dapat memajukan objek kebudayaan daerah. Menurut UU No.5 Tahun 2017 tentang Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) mendefinisikan objek pemajuan kebudayaan sebagai unsur kebudayaan yang menjadi sasaran utama pemajuan kebudayaan. Objek pemajuan kebudayaan tersebut meliputi tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Permainan rakyat atau yang juga dikenal dengan permainan tradisional merupakan bagian dari sepuluh objek pemajuan kebudayaan, yang perlu mendapat pengkajian serta pengembangan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pada era serba digital ini, membuat generasi muda lebih senang memainkan gawai mereka di rumah masing-masing. Permainan tradisional seperti egrang, congklak, magoak-goakan, dan masih banyak lagi semakin tidak dikenali, tergeser dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Ditambah lagi dengan banyaknya beredar permainan dari pabrik, membuat permainan tradisional semakin tidak mendapatkan perhatian dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang.

Gim daring yang digandrungi ini dapat menurunkan minat belajar anak serta rasa kepedulian akan lingkungan sekitarnya. Hal ini berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak bangsa. Perkembangan media digital seperti media sosial memberikan akses kebudayaan asing masuk dengan mudahnya dan mempengaruhi masyarakat secara cepat. Masuknya kebudayaan asing yang banyak mempengaruhi pola perilaku masyarakat Indonesia, sejatinya belum tentu sesuai dengan karakter bangsa. Seperti halnya sekarang banyak masyarakat yang mengecat rambutnya menjadi pirang, menggunakan pakaian serba pendek, dan terbuka yang penggunaannya tidak disesuaikan dengan keadaan. Lagu-lagu berbahasa asing kini lebih populer dan menjadi kesukaan generasi muda dibandingkan lagu daerah. Jika dilihat kilas baliknya, telah banyak kasus yang muncul karena rusaknya karakter pada masyarakat Indonesia seperti kasus korupsi, penistaan agama, kasus perundungan, dan pelecehan seksual yang terekam hingga tersebar ke dunia maya. Dilansir dari situs kumparan.com (2023), data dari Programme for International Students Assesment (PISA), menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat kelima kasus perundungan terbanyak di seluruh dunia. Dari kejadian tersebut menunjukkan bahwa penanaman karakter masih sangat rendah. Oleh karena itu, peran pendidikan karakter sangatlah penting untuk diajarkan dan ditanamkan pada setiap individu sejak masih kanak-kanak. Becermin dari fenomena tersebut, di sinilah keberadaan kebudayaan daerah memiliki peranan penting untuk memupuk karakter pada anak. Permainan tradisional menjadi salah satu alternatif yang mampu memberikan pengajaran terkait nilai karakter khususnya pada kalangan anak-anak.

Permainan tradisional di Bali umumnya dibawakan secara lengkap beserta nyanyian atau lagu anak-anak yang biasanya disebut sebagai sekar rare atau *dolanan*. Pelestarian budaya daerah patut diberikan ruang dan perhatian khusus di tengah perkembangan dunia digital. Salah satu bentuk usaha Pemerintah Provinsi Bali untuk dapat memperkenalkan adanya permainan tradisional ini adalah dengan menyelenggarakan Pesta Kesenian Bali (PKB) setiap tahunnya. Penyelenggaraan PKB ini diharapkan mampu menarik perhatian Masyarakat Bali untuk melirik keberagaman budaya daerahnya, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional (*dolanan*) menjadi salah satu dari lima jenis pertunjukan yang dipentaskan dalam Festival Gong Kebyar Wanita mulai dari tahun 1991 hingga 1997. Sebelumnya *dolanan* dipentaskan seperti bentuk Sandyagita. Pada tahun berikutnya, dari tahun 1998 sampai

sekarang dolanan menjadi salah satu pertunjukan wajib dalam lomba sekaligus parade Gong Kebyar Anak-anak dalam Pesta Kesenian Bali. Pesta Kesenian Bali yang mengangkat permainan tradisional menjadi salah satu bentuk pertunjukan baru mengandung unsur tari-tarian, tembang, percakapan, bermain peran, permainan, busana, dan tata suara yang disesuaikan dengan pertunjukan yang diangkat. Beraneka ragam permainan tradisional diangkat dengan versi drama Bali modern dalam Pesta Kesenian Bali. Anak-anak yang belum mengetahui tentang permainan tradisional dapat menyaksikan pertunjukan permainan tradisional sehingga dapat menerapkan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing kabupaten membawakan permainan tradisional yang mencerminkan daerahnya masing-masing. Melalui Pesta Kesenian Bali, diharapkan mampu menjadi alternatif untuk dapat tetap melestarikan kebudayaan daerah. Jika kebudayaan Bali bisa dilestarikan dan dikembangkan maka bahasa Bali juga akan turut berkembang.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter apa saja yang terkandung dalam permainan Ngarot, dan permasalahan berikutnya mengenai pengajaran etika dan moral apa yang dapat dipetik dari permainan Ngarot tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan Ngarot sebagai permainan tradisional yang dipentaskan oleh Duta Kabupaten Buleleng dalam Parade Gong Kebyar Anak-anak pada Pesta Kesenian Bali tahun 2023. Jika dicermati permainan tradisional sejatinya mengandung nilai pendidikan karakter yang dapat memberikan edukasi kepada para penonton. Dalam tembang rare yang dinyanyikan ketika melaksanakan permainan tradisional Ngarot ini banyak mengandung makna-makna yang tersirat yang mengajarkan tentang pendidikan karakter.

Pendidikan karakter adalah sebuah proses yang dilakukan untuk menciptakan, membentuk, dan meningkatkan kualitas perilaku insan seutuhnya, dalam upaya pengembangan berbagai nilai, sikap, moral, yang sangat penting di berbagai aspek kehidupan (Taufiq dkk., 2017; Baginda, 2018; Elneri dkk., 2018; Syahputra, 2020; Aziz, 2021; Pertiwi dkk., 2021; Azkiya dkk., 2022). Ada delapan belas jenis nilai pendidikan karakter, yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) bekerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokrasi, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat, (14) cinta damai, (15) suka membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, dan (18) tanggung jawab.

Nilai religius dapat ditunjukkan dengan perilaku individu yang taat melaksanakan ajaran agama masing-masing, menghargai toleransi, serta mampu hidup rukun antarumat pemeluk agama lain. Nilai pendidikan karakter yang kedua yaitu jujur, perilaku ini dapat dicerminkan dengan berbicara tidak mengada-ada atau berbohong, sikap tidak menyontek, dan selalu terbuka kepada orang tua. Dengan menjadi pribadi yang jujur, seseorang akan selalu dipercaya dalam bertutur dan bertindak. Nilai toleransi mengajarkan untuk dapat hidup rukun serta tidak memaksakan pendapat diri sendiri di atas kepentingan golongan. Nilai disiplin adalah mewujudkan perilaku yang tertib serta patuh terhadap segala ketentuan atau peraturan yang ada. Nilai bekerja keras dapat ditunjukkan dengan selalu serius dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan sesuatu tugas atau pekerjaan. Kreatif, nilai ini bertujuan untuk dapat menciptakan karya yang inovatif serta dapat berguna bagi orang lain. Mandiri merupakan tindakan yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menuntaskan suatu pekerjaan. Demokratis yaitu cara berpikir, bersikap, maupun bertindak yang menunjukkan bahwa hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain itu sama.

Nilai rasa ingin tahu dapat ditunjukkan dengan bertanya akan sesuatu yang belum diketahui. Timbulnya rasa ingin tahu yang dalam membuat seseorang akan lebih memahami segala sesuatu yang mereka pelajari. Semangat kebangsaan dapat ditunjukkan dengan mendahulukan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi. Kemudian nilai cinta tanah air, perilaku ini tecermin melalui rasa kesetiaan, kepedulian, juga apresiasi tinggi kepada negara. Menghargai prestasi dapat ditunjukkan melalui apresiasi kepada diri sendiri, maupun orang lain. Contoh tindakan yang dapat mencerminkan nilai menghargai prestasi yaitu dengan memberi ucapan selamat atas prestasi yang diraihny. Nilai bersahabat sangat penting bagi kita sebagai makhluk sosial yang selalu memerlukan bantuan orang lain. Oleh sebab itu, penting bagi seseorang agar dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Cinta damai merupakan perilaku yang mendorong setiap individu untuk dapat menghormati keberhasilan orang lain serta menciptakan kerukunan antar sesama. Contohnya, tidak menyebarkan ujaran kebencian, tidak melakukan perundungan, dan lain sebagainya untuk menciptakan ketertiban.

Nilai suka membaca dapat menciptakan individu yang cerdas dan memiliki wawasan yang luas. Peduli lingkungan dapat ditunjukkan dengan selalu menjaga lingkungan yang ada di masyarakat. Peduli sosial merupakan sikap yang dapat ditunjukkan dengan memberikan pertolongan kepada orang lain yang membutuhkan maupun memperhatikan kondisi antar sesama. Nilai yang terakhir yaitu mengenai tanggung jawab. Bertanggung jawab atas segala tugas yang diberikan dan menyelesaikannya sampai tuntas. Contoh dari tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan selalu bersikap amanah. Memperhatikan pentingnya nilai pendidikan karakter bagi kehidupan setiap individu maka sangat penting untuk dapat menanamkan nilai-nilai tersebut dalam diri anak. Pada penelitian ini ingin mengedukasi para pembaca bahwa permainan tradisional anak seperti halnya permainan Ngarot ini dapat memberikan pembelajaran serta penanaman nilai karakter serta pembentukan kepribadian anak yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah gabungan deskriptif dan kualitatif, cara menafsirkan peristiwa sosial yang memusatkan terhadap suatu objek yang diteliti, baik dapat menggunakan statistik secara deskriptif ataupun tanpa menggunakan data statistik (Sholikhah, 2016; Soraya, 2017; Yuliani, 2018; Ridwan dkk., 2021; Nurbaeti, Mayasari, & Arifudin, 2022). Data dalam penelitian ini bersumber dari kanal youtube Disbud Prov.Bali dalam video yang berjudul PKB XLV Tahun 2023: Utsawa Gong Kebyar Anak Duta Kabupaten Buleleng. Subjek dalam penelitian ini adalah permainan Ngarot, dan yang menjadi objek penelitian ini adalah nilai pendidikan karakter yang ada dalam permainan Ngarot.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara studi dokumentasi dan wawancara. Data yang diperoleh berupa dokumentasi video selanjutnya akan ditranskripsikan untuk memperoleh data. Proses transkripsi ini dilakukan untuk mengubah bahasa lisan dari percakapan para penari dalam pementasan permainan Ngarot ke dalam bentuk tulisan. Wawancara dilakukan dengan meminta kesediaan penggagas utama permainan Ngarot untuk memverifikasi serta menambah validitas data temuan. Wawancara dilakukan secara sistematis dengan menyiapkan draf pertanyaan yang akan ditujukan kepada narasumber, Bapak Sefyan Artawan, Pembina Sanggar Seni Manik Uttaran. Instrumen yang digunakan untuk mereduksi data ini yakni menggunakan kartu data. Kartu data yang digunakan dalam penelitian ini hanya

satu, yaitu kartu data untuk analisis nilai pendidikan karakter. Dalam penelitian akan dilakukan tiga tahapan analisis data mulai dari reduksi data, kemudian klasifikasi data dan yang terakhir deskripsi data sekaligus menyimpulkan.

Reduksi data dilaksanakan dengan memilah hasil transkripsi ke dalam kartu data secara satu persatu dari percakapan-percakapan yang mencerminkan nilai pendidikan karakter. Kemudian dari hasil reduksi tersebut, setiap nilai akan diklasifikasikan sesuai jenis nilainya. Pada tahapan deskripsi data, akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif dengan kalimat paparan yang jelas mengenai temuan nilai pendidikan karakter dalam percakapan pada pementasan permainan Ngarot. Hasil penjabaran tersebut nantinya akan ditarik kesimpulan akan hasil analisis data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ngarot merupakan istilah yang sering digunakan oleh masyarakat, khususnya para nelayan pesisir pantai di Buleleng ketika menangkap ikan menggunakan jaring. Para nelayan melakukan pekerjaan Ngarot biasanya pergi ke pantai sambil memasang jaring seperti halnya memasang perangkap. Kemudian jaring tersebut ditarik secara bersamaan dari kedua ujungnya. Ikan-ikan yang sudah masuk perangkap otomatis tidak akan bisa keluar dari jaring tersebut. Kecuali ikan-ikan kecil, yang bisa keluar dari lubang yang sedikit longgar karena jaringnya robek. Begitu halnya dalam permainan Ngarot ini, akan ada beberapa orang menjadi ikan dan yang lainnya sebagai jaring. Teknis permainan ini adalah satu kelompok menjadi jaring dengan saling berpegangan tangan dan satu kelompok lainnya menjadi ikan sambil menari-nari. Kelompok yang menjadi jaring akan menangkap ikan sebanyak-banyaknya, dengan menjadikan kedua ujung barisan menjadi pemimpin menangkap ikan. Kelompok yang mendapatkan ikan paling banyak, yang menjadi pemenangnya.



Gambar 1. Dokumentasi Permainan Ngarot dalam Pesta Kesenian Bali 2023

Pembahasan berikutnya yakni mengenai nilai pendidikan karakter yang ditemukan dalam permainan Ngarot ini ada sembilan nilai. Nilai yang pertama mengenai nilai kejujuran, contoh dari nilai kejujuran dalam permainan Ngarot ini adalah pengakuan dari penari Ebi Yoga yang mengakui jika dirinya gendut. Perilaku Ebi Yoga ini tercermin dari kutipan berikut: “Aa aa adehhh, bihh penabuhe ne emang, sing ngerti gati. Suba tawanga awake mokoh kakene, buin baanga tabuh ane ngeredeg. Aduh, nyanan berag nyanan awake. Sing pedalem oo?, sing pedalem? Memen awake ngemaang “maa-am”. Nilai rasa ingin tahu juga ditemukan dalam permainan Ngarot. Adapun contoh dari nilai rasa ingin tahu adalah: (1) Bertanya kepada

temannya, ingin mengetahui alasan menggunakan pakaian tersebut: “Eee adi keto kone pakaianne?”, “Cicing, pakaian cai ne not. Adi mapakaian kene seh cai mai?” (2) Rasa ingin tahu mengenai permainan yang akan dimainkan: “Nden alu, nden aluu. Cai ane ngajakin maplalianan, maplalianan apa men? Nawang cai maplalianan apa?”. (3) Menanyakan mengenai apa itu Ngarot, karena ingin mengetahui arti dari Ngarot tersebut: “Hahh, Ngarot? Apa te Ngarot?”. (4) Rasa ingin tahu atas hukuman yang akan diberikan: “Apa to hukumane?”. (5) rasa ingin tahu mengenai ikan yang disebutkan sebagai ikan kesukaan Ketuanya: “Eee timpal-timpal bé apa ane makada demen? Nah ake nyerah ba. Men menurut pak kelian, bé apa ane makada Pak Klian demen?”. Dan yang terakhir (6) rasa ingin tahu, dengan bertanya ikan apa yang disebut sebagai ikan yang rasanya asin tersebut: “Hah? Bé ane pakehan? Bé apa to?”.

Nilai cinta tanah air tecermin dari ajakan untuk dapat melestarikan bahasa, budaya, maupun busana adat Bali: “Nah, iraga awak dadi nak Bali harus bisa ngajegang, mabasa Bali, mabaju Bali, mabudaya Bali”. Nilai pendidikan karakter berikutnya yang ditemukan dalam permainan Ngarot adalah nilai menghargai prestasi. Adapun contoh dari nilai menghargai prestasi dalam permainan Ngarot adalah sebagai berikut, (1) rasa bangga akan kinerja dari gubernur yang telah membuatkan jalan baru untuk masyarakatnya: “Ooo keto luh, awake jegmara ngerti ken adanya jalan *shortcut*. Nah amon keto awake kan ngorahang terima kasih malu jak Pak Gubernur neh. Bangga gati awake ngelah gubernur cara kene”; (2) mengucapkan rasa terima kasih kepada gubernur atas jasanya: “Om Swastyastu, oh Pak Wayan Koster, suksma nggih, suba ngaenang tiang jalan baru”; (3) menghargai posisi gubernur sebagai orang yang dihormati dengan berbicara sopan dengan menggunakan bahasa yang sesuai: “Buung ba dadine awake berag asal ka Badung. Ehh, nden malu. Adi awake kone bahasane ngomong jak Gubernur. Ampura Pak, maksudne tiang”.

Nilai bersahabat dalam permainan Ngarot contohnya adalah (1) mengingat kehadiran serta keberadaan teman-teman: “Ehh awake jeg mara inget, dija timpal-timpale nah”; contoh berikutnya (2) tidak mementingkan diri sendiri dan tetap ingat memanggil teman-teman untuk mengajaknya bermain bersama: “Ee koja suba ngitungang dewek, timpal – timpale malu kaukin”. Berikutnya adalah nilai pendidikan karakter mengenai cinta damai. Contoh nilai cinta damai dalam permainan Ngarot adalah (1) mengajarkan untuk tidak merundung teman satu sama lainnya: “Apa kaorahang Bli? Awak moglong? Ee, wak suba patuh, sing dadi ngebully keto. Apalagi di gumin anak”; (2) menciptakan suasana bermain yang damai sehingga tidak memicu keributan: “Stt dadi siep cai kondan maplalianan ba uyut gati cara di peken asane mara kene”. Nilai peduli sosial, dalam permainan Ngarot contohnya (1) peduli akan keberadaan teman-temannya yang belum lengkap: “Adi cara ada kuang ne timpal-timpale nah?”; (2) memulai permainan ketika teman-temannya sudah lengkap: “Nah jani, yen ba lengkap timpal-timpale jani ajaka majalan ka pasih. Alih tongose”; (3) memberi tahu temannya untuk berganti busana sebagai bentuk rasa peduli akan temannya yang salah mengenakan busana: “Cai binsik, ba nawang baju pelih, salinang engken ibane. Mu salinang malu ibane”; (4) peduli akan temannya yang menanggung: “Mendep, mendep. Adi nyebak nyai?”.

Nilai pendidikan karakter yang terakhir ditemukan dalam permainan Ngarot adalah nilai tanggung jawab. Contoh dari nilai tanggung jawab dalam permainan ini yaitu: bertanggung jawab menjadi pemimpin untuk memberikan hukuman kepada yang kalah: “Eh Tenang amon ba awake dadi pemimpin, hukumane nak ba pasti ringan”. Namun nilai tanggung jawab yang ditunjukkan dalam permainan Ngarot ini sifatnya negative, karena memberikan pengajaran yang salah sebagai pemimpin yang memberikan hukuman yang kurang sesuai, seperti dalam percakapannya jika pemimpin tersebut menjelaskan jika dirinya yang memimpin akan

memberikan hukuman yang ringan. Hal ini juga dapat memberikan pandangan bahwa memberikan hukuman yang ringan saja kepada yang kalah menjadi Keputusan yang bisa dirinya putuskan sendiri begitu saja. Hal inilah yang dimaksudkan mengarah pada nilai yang negatif. Selain itu, beberapa tembang rare dalam permainan Ngarot juga mengandung nilai pendidikan karakternya yang memberikan pengajaran moral. Contohnya seperti tembang rare berikut, *timpal jak makejang ngiring lestariang masesolahan sambil magending girang*. “Mapupul-mapupul maplalianan ingetang tusing dadi lompong”. Kata lompong memiliki arti untuk tidak boleh curang. Dalam lagu tersebut mengajarkan anak-anak untuk dapat mengamalkan nilai kejujuran dalam bermain. Dalam tembang berikut, “Jalan mulih sang surya sampun endag suud amonto malu maplalianan. Ingetang selegang malajah sambil nulungin meme lan bapa mareresik di jumah, apang dueg masekolah. Pada tembang rare tersebut juga berisikan pengajaran moral untuk selalu membantu orang tua, serta etos belajar yang mengingatkan anak-anak untuk tetap ingat belajar agar pintar di sekolah nantinya. Berdasarkan akan temuan mengenai nilai pendidikan karakter dalam permainan Ngarot seperti penjabaran di atas dapat mengedukasi para pembaca bahwasannya dengan permainan tradisional juga dapat mengajarkan anak-anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sekaligus membentuk karakter kepribadian anak tersebut sejak dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan tradisional dapat memupuk rasa persahabatan dalam diri anak-anak. Dalam melaksanakan permainan tradisional diperlukannya partisipasi banyak orang. Di sini anak-anak diajarkan untuk dapat menjalin pertemanan antarsatu sama lain. Hal tersebut sudah menunjukkan adanya nilai bersahabat dalam permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi sarana yang baik untuk anak-anak dapat belajar demokrasi, menghargai prestasi, dan memberikan pendapatnya. Dalam permainan tradisional juga mengajarkan akan pentingnya berperilaku yang sportif dan jujur. Ketika permainan, pasti akan diakhiri oleh predikat kalah dan menang. Sifat menerima kekalahan untuk anak-anak tidak menangis, mengapresiasi kemenangan temannya, menjadikan anak-anak untuk menjadi individu yang toleran. Selain itu, dalam permainan tradisional juga mengajarkan anak-anak untuk mandiri serta dapat menciptakan suasana yang damai, harmonis dalam menjalin pertemanan.

Permainan tradisional ini memberikan rasa bahagia bagi anak-anak pada usianya yang masih gemar bermain dan sarat akan nilai pendidikan karakter. Dalam permainan tradisional juga dapat mengembangkan tiga aspek domain dari diri setiap anak, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif kognitif yang dapat diajarkan kepada anak-anak melalui permainan Ngarot ini seperti halnya mencari tahu sendiri akan hal yang belum mereka ketahui, menggali wawasan mereka untuk memilih permainan. Menahan emosi untuk tidak marah ketika kalah, serta menangis ketika diberikan hukuman, hal emosional tersebut yang harus bisa ditanamkan sejak dini termasuk aspek afektif. Kemudian aspek psikomotorik seperti aktivitas fisik seperti berlari, saling kejar, melompat juga dapat ditemukan dalam permainan Ngarot ini. Dari hal tersebut membuktikan bahwa permainan Ngarot dapat memberikan pengajaran yang baik untuk pembentukan karakter anak.

PUSTAKA RUJUKAN

Arsana, D. G. P. (2016). Tranformasi budaya dalam permainan tradisional menuju game online. *Media Komunikasi FPIPS*, 15(2), 41-45.

- Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, A. S. (2022). Pengembangan e-modul berbasis nilai-nilai pendidikan multikultural di sekolah dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409-427.
- Baginda, M. (2018). Nilai-nilai pendidikan berbasis karakter pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2).
- Elneri, N., Thahar, H. E., & Abdurahman, A. (2018). Nilai-nilai pendidikan dalam novel mamak karya Nelson Alwi. *Puitika*, 14(1), 1-13.
- Herawan, K. D., & Sudarsana, I. K. (2017). Relevansi nilai pendidikan karakter dalam geguritan suddhamala untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. *JurnalbPenjaminan Mutu*, 3(02), 223-236.
- Kadek, N., Mahayanti, D., & Haryati, N. M. (2021). Nilai-nilai pendidikan dalam gending rare. *Pensi, September*.
- Murniti, N. W. (2019). nilai pendidikan religi dalam sekar rare. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama, dan Budaya*, 3(1), 57-64.
- Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan metode bercerita dalam meningkatkan literasi anak terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98-106.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4328-4333.
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan *literature review* pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *Komunika: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 10(2), 342-362.
- Soraya, I. (2017). Personal branding Laudya Cynthia Bella melalui Instagram (studi deskriptif kualitatif pada akun Instagram @bandungmakuta). *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 52-65.
- Suartaya, K. (2019). Peluang gamelan gong kebyar di tengah tantangan zaman. In *Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan* (pp. 42-49).
- Syahputra, M. C. (2020). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam budaya Nengah Nyappur. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2(1), 1-10.
- Taufiq, B. (2017). Identifikasi nilai-nilai pendidikan islam dalam pemberdayaan masyarakat pada PNPM Mandiri. *Jurnal Penelitian*, 11(1), 69-90.
- Tristaningrat, M. A. N. (2018). mengintegrasikan permainan tradisional bali (dolanan) pada pendidikan anak SD sebagai media pendidikan karakter anak. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(1).
- Wiasti, N. K. (2021). Sekar rare sebagai media pembelajaran nilai etika Hindu di pendidikan anak usia dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 36-48.
- Widiastuti, N. M. D., & Kusuma, P. S. D. (2021). Kajian permainan tradisional Bali untuk membantu pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98-105.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83-91.