

PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DARI PROVINSI YOGYAKARTA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB PADA PESERTA DIDIK MI/SD DI INDONESIA

¹Yosie Ervanda & Anis Fuadah Z

¹UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: yosi.ervanda19@mhs.uinjkt.ac.id

Received: 30 Oktober 2019; Accepted 28 Mei 2021; Published 31 Mei 2021

Ed 2021; 2(1): 133-144

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan tradisional cublak-cublak suweng dari D.I Yogyakarta, dan pembentukan karakter tanggung jawab pada peserta didik. Mengetahui metode pelaksanaan permainan cublak-cublek suweng yang dapat membentuk karakter tanggung jawab pada peserta didik. Subjek jurnal adalah jurnal-jurnal penelitian serta web yang membahas permainan cublak-cublak suweng yang dapat dipertanggungjawabkan keaslian dan kebenarannya. Ruang lingkup dalam jurnal ini meliputi guru sekolah dasar, anak-anak sekolah dasar, dan masyarakat sekitar yang mengenal permainan ini, serta peran pemerintah dalam melestarikan permainan cublak-cublak suweng dan mengaplikasikannya pada sekolah dasar pada saat ini. Jurnal ini dilakukan untuk Menjelaskan apakah permainan cublak-cublak suweng pada era sekarang dapat memberikan rasa senang setelah dimainkan dan dampak yang terjadi setelah dimainkan 1) Pengenalan apa itu cublak-cublak suweng dan bagaimana cara memainkannya. 2) Pelaksanaan model cublak-cublek suweng yang dapat mengembangkan karakter tanggung jawab pada peserta didik, 3) Keefektifan permainan cublak-cublak suweng dalam membentuk karakter tanggung jawab pada peserta didik. 4) apa saja dampak yang diberikan jika terus dimainkan berulang-ulang.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Cublak-cublak suweng.

ABSTRACT

This study aims to determine the traditional cublak-cublak suweng game from D.I Yogyakarta, and the formation of the character of responsibility for students. Knowing the method of implementing the cublak-cublek suweng game that can shape the character of responsibility for students. The subject of the journal is research journals and the web that discuss the cublak-cublak suweng game that can be accounted for for its authenticity and correctness. The scope of this journal includes elementary school teachers, elementary school children, and the surrounding community who are familiar with this game, as well as the role of the government in preserving the cublak-cublak suweng game and applying it to elementary schools at this time. This journal is conducted to explain whether the cublak-cublak suweng game in the present era can give pleasure after being played and the impact that occurs after being played 1) Introduction to what cublak-cublak suweng is and how to play it. 2) Implementation of the cublak-cublek suweng model that can develop the character of responsibility for students, 3) The effectiveness of the cublak-cublak suweng game in

shaping the character of responsibility for students. 4) what are the impacts if it continues to be played over and over again.

Keywords: *Traditional Games, Cublak-cublak suweng.*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan sosial yang lebih baik. Melalui bermain diharapkan anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Melalui bermain anak mampu menciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama dipastikan ada komunikasi antar regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan. Bermain secara bebas akan membantu anak untuk bereksplorasi, memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan sesuai potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Bermain bagi anak merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Perkembangan perilaku sosial emosional sangat diperlukan sejak anak usia dini, sebab mereka hidup dalam lingkungan masyarakat di mana setiap orang akan saling membutuhkan antara satu dengan yang lain. Dengan membiasakan anak bersosialisasi, akan memudahkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain ketika mereka menginjak dewasa dan hidup dalam masyarakat. Namun dizaman sekarang, pola permainan anak mulai bergeser pada permainan di dalam rumah. Seperti bermain *gadget* (game station dan computer). Permainan ini bersifat individual, yang membuat anak tidak dapat mengembangkan kecakapan sosialnya. Anak bisa pandai namun secara sosial kurang. Bahayannya kejadian diatas juga tidak hanya terjadi di masyarakat, namun merambah ke sekolah-sekolah. Hal ini berdampak besar pada perkembangan peserta didik. Sekolah adalah salah satu sarana yang mengajarkan tentang sosialisasi. Proses sosialisasi masa usia dini sampai dewasa nanti yang akan membentuk jati diri sebenarnya.

Pengembangan kecakapan sosial pada anak semakin melemah dan perlu kembali diperhatikan dan dilakukan lewat permainan yang mengembangkan kecakapan sosial anak. Permainan yang dapat mengembangkan kecakapan sosial anak yaitu permainan yang melibatkan sekelompok anak, saling berinteraksi sehingga berlangsung adanya komunikasi antar sesama melalui kegiatan bermain. Salah satu bentuk permainan tersebut adalah permainan *cublak-cublak suweng*, permainan tradisional ini mengemabangkan sosial anak. Permainan tradisional ini mengandung banyak manfaat namun sekarang hampir dilupakan dan perlu dilestarikan. Pembentukan karakter anak tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab. Sekolah bukan hanya untuk mendapat ilmu pengetahuan saja, tapi tempat membina kepribadian seseorang untuk menjadi lebih baik kedepannya.

Orangtua seharusnya tidak memberikan permainan yang bersifat praktis seperti *handphone, computer, gadget dll* yang cenderung memiliki sifat individualis yang tinggi, walaupun disisi lain *gadget* juga bermanfaat bagi kognisi. Orangtua mulai terlena dengan perkembangan zaman yang mengakibatkan kurang memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak bahkan lebih sering dibiarkan bermain menggunakan permainan yang modern yang didapatkan dengan instan sehingga anak hanya bermain didalam rumah saja, tidak pernah bermain keluar dan bergaul dengan sebayanya. Anak kurang mendapatkan bimbingan dari orangtua, hal ini yang menyebabkan mulai tersisihnya permainan tradisional yang sebenarnya mengandung manfaat yang bagus bagi kecakapan sosial anak. Akibat dari permainan modern ini, anak menjadi terisolasi dari pergaulan dan keterampilan sosialnya menjadi tidak berkembang, serta kepekaan sosial anak pun akan semakin rendah (Achroni, 2012). Hal ini yang cenderung membuat anak melakukan perilaku yang kurang baik dalam lingkungan masyarakat atau sekolah.

Permainan tradisional adalah satu cara untuk mengembangkan kecakapan dan pembentukan karakter anak, karena menitikberatkan pada permainan dua arah atau lebih, kerjasama, empati dan tanggung jawab. Permainan tradisional memberikan anak pengalaman belajar, seperti mengalah, dapat memahami teman lain, belajar bersosialisasi. Sifat baik ini muncul karena permainan tradisional mengajarkan anak untuk berinteraksi sosial dengan teman bermainnya. Permainan tradisional juga mengandung nilai budaya, yang melatih pemainnya untuk dapat melakukan hal-hal yang bermanfaat nantinya (Tashadi, 1993). Permainan tradisional biasa dimainkan anak setelah pulang sekolah. Karena permainan tradisional memiliki fungsi secara umum sebagai penghibur atau kesenangan dan sebagai pelepas lelah. Banyak sekali permainan tradisional yang dapat membentuk karakter serta kecakapan anak. Salah satunya adalah permainan cublak-cublak suweng. Permainan ini dimainkan berkelompok sambil diiringi sebuah lagu untuk memainkannya.

Terbentuknya karakter setiap anak bukan hal yang mudah, melalui proses yang panjang dan perlunya pembinaan orang tua serta guru disekolah. Pembentukan karakter bisa dibangun melalui permainan tradisional atau seni musik. Karena didalam lagu terdapat apresiasi ungkapan, salah satunya lagu cublak-cublak suweng atau lagu permainan tradisional lainnya. Lirik lagu dalam permainan tradisional memiliki nilai religius yang sangat kental, nilai kebersamaan, kepemimpinan, mengajarkan tanggung jawab, nasionalisme, dan berbagai nilai estetis yang muncul. Lagu permainan tradisional memiliki peranan penting dalam pendidikan yang melekat dan dapat dijadikan pedoman dalam menjalankan kehidupan sehari-hari agar tercipta masyarakat yang harmonis, rukun, dan bahagia. Lagu permainan tradisional ini harus dipertahankan di tengah derasnya industri musik modern ini, dimana lagu jaman sekarang mengandung unsur percintaan, inilah yang merupakan salah satu sebab sebagai pemicu rusaknya seni moral bangsa karena tidak mendengarkan sesuai dengan usianya (Hidayah, 2013).

Lagu permainan tradisional juga memiliki nilai religius yang sangat kental, nilai kebersamaan, kepemimpinan, mengajarkan rasa tanggung jawab, nasionalisme dan berbagai nilai estetis yang muncul. Sasaran utamanya adalah para generasi muda terutama anak anak, karena ditangan merekalah nasib bangsa akan digantungkan. Apabila mereka kurang

akan pemahaman dan pengalaman, bukan hal yang mustahil apabila kekayaan bidaua, seni yang selama ini menjadi karakter dan jati diri bangsa akan pudar digerus oleh perjalanan waktu. Lirik lagu yang mengiringi permainan anak cublak-cublak suweng pada umumnya terkesan sederhana. Akan tetapi, jika dilihat lebih dalam, lirik mengandung sarat akan makna. Lagu dolanan cublak-cublak suweng merupakan bentuk karya sastra Jawa yang digunakan anak-anak untuk bermain. Sedangkan pengertian sastra adalah karya manusia mengenai kehidupan bermasyarakat, dan salah satu wujudnya adalah lagu. Dan setiap berbagai sastra mengandung moral, moral adalah nasehat dan amanat mengenai benar tidaknya sikap manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Nurgiyantoro, 2007).

Lagu permainan tradisional memiliki makna, estetika, musikal, dan kultural. Mengajarkan lagu permainan tradisional merupakan alternatif untuk mengatasi modernisasi yang umumnya menjauhkan anak untuk memiliki moral yang baik. Permainan tradisional cublak-cublak suweng memiliki lirik yang harus dinyanyikan untuk mengiringi permainan tradisional tersebut. Cublak-cublak suweng diyakini diciptakan oleh seorang wali songo yaitu Syekh Maulana Ainul Yakin atau biasa dikenal Sunan Giri sekitar tahun 1442 M. Pada masa itu Sunan Giri menyebarkan Agama Islam di Indonesia khususnya pulau Jawa melalui kebudayaan. Mungkin karena itulah Sunan Giri menciptakan lirik lagu cublak-cublak suweng yang akhirnya dijadikan sebagai pengiring permainan tradisional anak-anak. Lagu permainan tradisional memiliki bobot atau porsi yang pas untuk diberikan kepada anak-anak, karena banyak mengandung nilai-nilai pendidikan (Triyono, 2000).

Nourovita (2013) menyatakan bahwa “bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak.” Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebayanya. Sehingga anak lebih cepat akrab dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu anak juga lebih menyukai kegiatan yang berbentuk permainan tradisional merasa senang, tidak jenuh dan tidak bosan. Pernyataan tersebut menjadi penguat bagi pengembangan kecakapan sosial anak melalui permainan *cublak-cublek suweng* yang dibahas dalam jurnal ini.

METODE

Metode penelitian ini adalah studi pustaka (*library research*) yang menggunakan buku-buku dan literatur lainnya sebagai objek yang utama. Studi pustaka digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan berbagai macam material yang ada di perpustakaan, dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb (Mardalis, 1999). Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis dan berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006). Sumber data yang menjadi bahan penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan tema bahasan yaitu mengenai permainan tradisional cublak-cublak suweng dan pembentukan karakter tanggung jawab pada peserta didik. Teknik pengumpulan dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, dan jurnal dan sebagainya. Kemudian menganalisis data dari berbagai sumber, serta meringkasnya menjadi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbol dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat didalamnya (Achroni, 2012). Pada prinsipnya permainan anak berwujud hal yang menyenangkan dan menggembirakan. Aktivitas permainan tradisional dapat mengembangkan aspek psikologis dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar sebagai persiapan dimasa depan atau dewasa nanti.

Menurut Pellegrini dalam Naville Bennet bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra : (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. Bermain dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan seponatan, sesuatu yang menyenangkan, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, bersifat sukarela, memiliki hubungan dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti sosial, pemecahan masalah, dan kreativitas.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi, yang memiliki simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan, serta memiliki manfaat bagi kognitif, emosi dan sosial anak. Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Membuat posisi permainan tradisional semakin tertinggal dan nyaris tak dikenal oleh masyarakat.

Permainan tradisional menurut (Danandjaja, 1997) adalah bentuk berupa permainan yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun menurun serta banyak mempunyai variasi. Permainan tradisional kadang tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut, dan kadang-kadang mengalami perubahan nama, bentuk meskipun dasarnya sama.

B. Peran dan Manfaat Permainan Tradisional

Peran penting masyarakat dalam permainan tradisional perlu dikembangkan demi ketahanan budaya bangsa. Karena permainan tradisional merupakan budaya luhur yang harus diketahui dan dihayati caranya. Banyaknya permainan tradisional karena keanekaragaman budaya dan kearifan lokal masing masing daerah, sehingga membentuk aktivitas yang berbeda dengan daerah lainya. Permainan tradisional perlu mendapat perhatian khusus, serta diprioritaskan untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diperdayakan dan diwariskan. Agar permainan tradisional memiliki ketahanan dalam menghadapi unsure kebudayaan asing. Permainan di Nusantara dapat mengembangkan aspek perkembangan sejak anak, seperti :1) Aspek Motorik : melatih kekuatan, daya, lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus; 2) Aspek Kognitif : Mengembangkan kreativitas, problem solving, pemahaman kontekstual; 3) Aspek Sosial : Menjalani relasi, kerjasama, melatih keterampilan bersosialisasi; 4) Aspek ekologis : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya; 5) Aspek Emosi: Mengasah empati, pengendalian diri; 6) Asepek bahasa : Meningkatkan berbahasa anak yang dilakukan ketika bermain.

Selain beberapa aspek perkembangan pada anak, manfaat permainan tradisional bagi anak antara lain (Indonesia, 2014). (1) anak akan senantiasa terarah (2) Permainan tradisional digunakan sebagai terapi terhadap anak, karena permainan tradisional membuat anak senang, ceria dan menyenangkan. (3) Anak semakin mudah bersosialisasi, karena dalam permainan tradisional anak belajar berinteraksi, menghargai, dan bersikap baik dengan orang lain.

C. Permainan Tradisional Cublak-cublak suweng

Cublak-cublak suweng adalah sebuah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah, sering dimainkan oleh anak perempuan antara 3 orang atau lebih. Sejarah permainan ini berasal dari tokoh penyebar agama islam di Pulau Jawa yaitu Sunan Giri. Permainan ini sejak lama digunakan walisongo untuk menyebarkan islam di tanah jawa dengan cara dakwah tidak memaksa. Metode ini ternyata sangat ampuh untuk menjadikan orang-orang jawa islam. Melalui seni budaya berupa gamelan, tembang, ataupun karya sastra lainnya menjadikan Sunan Giri sebagai sosok yang dikagumi hingga kini (Fad, 2014).

Berikut adalah teknis permainan cublak-cublak suweng

- Cublak-cublak suweng dimainkan 3-5 anak.
- Satu buah kerikil atau batu.

Cara Permainan

- Pemain melakukan hompipa terlebih dahulu, kalah berbaring telungkup di tengah menjadi Pak Empo, anak-anak lain melingkarinya.
- Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo



Gambar 1 Anak melakukan Hompipa

Sumber : www.goggle.com



Gambar 2 Permainan Cublak-cublak suweng

Sumber : www.google.com

- Salah satu anak memegang batu atau lainnya dipindah dari telapak tangan satu ketelapak tangan lainnya, dengan diiringi lagu Cublak-Cublak Suweng. *“Cublak Cublak suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudel, Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekke, Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong.”*

- Pada kalimat *“Sopo mau sing delekke”* biji/batu diserangkan ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggamannya.
- Di akhir lagu semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakan tangan
- Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa batu/kerikil disembunyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji/kerukul gentian menjadi Pak Empoo. Bila salah Pak Empo kembali ke posisi semua dan permainan diulang lagi.

Permainan ini mengandung makna yang dalam. Berikut makna lagu Cublak-cublak suweng. Cublak Suweng artinya tempat suweng. Suweng adalah anting perhiasan wanita Jawa. Jadi, cublak-cublak suweng artinya ada tempat harta berharga. Suweng (Suweng, sepi, sejati) atau harta sejati.

Suwenge teng gelenter = suweng berserakan. Harta sejati itu berupa kebahagiaan yang ada dan berserakan disekitar manusia. Mambu (baunya), Ketundhung (dituju), Gudhel (anak kerbau) . Maknanya orang berusaha encari harta sejati itu. Bahkan orang-orang bodoh (diibaratkan Gudhel) mencari harta dengan penuh nafsum ego, korupsi dan keserakahana, tujuannya untuk menemukan kebahagiaan sejati.

Pak Empo (Laki-laki tua ompong), Lera lere (bingung/menengok kanan kiri). Orang-orang bodoh itu seperti orang tua ompong yang kebingungan. Meskipun hartanya berlimpah, ternyata itu harta palsu, bukan harta sejati atau kebahagiaan. Mereka kebingungan karena dikuasai oleh hawa nafsu keserakahannya sendiri. Sopo ngguyu (siapa tertawa) Ndhelikake (dia yang menyembunyikan). Menggambarkan bahwa barang siapa bijaksana, dialah yang menemukan tempat harta sejati. Dia adalah orang yang tersenyum-sumeleh dalam menjalani setiap keadaan hidu[, sekalipun berada di tengah-tengah kehidupan orang-orang yang serakah. Sir (hati nurani) pong dele kopong (kedelai kosong). Artinya di dalam hati nurani yang kosong. Maknanya bahwa untuk sampai kepada tempat harta sejati orang harus melepaskan diri dari kecintaan pada harta benda duniawi, mengosongkan diri, rendah hati tidak merendahkan sesama, serta senantiasa memakai rasa dan mengasah tajam hati nuraninya.

D. Pembentukan Karakter Tanggungjawab pada Permainan Tradisional

Karakter mengacu pada sikap (*attitude*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivation*), dan keterampilan (*skill*). (Gunawan, 2012) mendefinisikan karakter adalah ciri khas yang dimiliki seseorang manusia atau sebuah benda. Ciri khas itu bersifat asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu. Serta merupakan mesin pendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, serta membedakan antara dirinya dengan orang lain.

Karakter diartikan sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budipekert yang membedakan seseorang dengan yang lain.

Karakter membantu seseorang untuk mencerminkan sebuah tindakan, tindakan manusia pada umumnya didasarkan pada dua keadaan yaitu keadaan sadar dan keadaan tidak sadar. Tindakan sadar berarti bahwa manusia bertindak berdasarkan unsur kehendak atau motivasi, sedangkan tidak sadar biasanya menghilangnya salah satu faktor pendorong seperti hilangnya akal (gila, koma, pingsan, tidur, atau sejenisnya), atau kehilangan kendali (reflek).

Karakter hanya diukur dari keadaan ketika sadar. Karakter tidak akan berjalan jika tanpa ada faktor didalamnya, faktor pembentukan karakter ada dua, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal kumpulan unsur kepribadian yang mempengaruhi perilaku manusia, berupa (dorongan biologi, kebutuhan psikologis, dan kebutuhan pemikiran). Faktor eksternal yang ada diluar manusia namun mempengaruhi karakternya berupa (budaya, sosial, keluarga, serta lingkungan disekitarnya).

Membentuk karakter tidak dilakukan hanya dengan memberikan nasihat, perintah, atau intruksi. Pembentukan karakter memerlukan teladan (role model), kesabaran, pembiasaan, dan pengulangan.

Pembentukan karakter bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong-royong, berjiwa patriot, berkembang dinamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dan memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku, membangun keharmonisan dalam keluarga dan masyarakat.

Menurut Ratna megawati pediri Indonesia Hentage Foundation ada tiga tahap pembentukan karakter yakni, *Moral Knowing* (Memahami arti penting kebaikan), *Moral Feeling* (Membangun perilaku baik untuk anak), *Moral Action* (Membuat sebuah tindakan yang baik)

Fungsi membentuk karakter bertujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia untuk melakukan perilaku baik, perbaikan agar kedepannya untuk lebih baik lagi, dan sebagai penyaring budaya bangsa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter bangsa.

Pembentukan dan berkembangnya karakter seseorang bisa dibantu melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona (Gunawan, 2012) adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya,

Pendidikan karakter juga dapat di artikan usaha aktif untuk membentuk diri seorang anak dengan kebiasaan, yang mana pada diri anak akan terbentuk dengan sendirinya, sehingga anak nantinya dapat berpikir dan mengambil keputusan dengan baik dan bijaksana di dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi kalbu sebagai manusia yang memiliki budaya dan karakter, mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji, menanamkan jiwa penerus bangsa, mendorong agar dapat mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan, dan mengembangkan lingkungan belajar yang aman.

Terdapat berbagai macam karakter seperti, religius, jujur, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, percaya diri, berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, santun, demokratis, nasionalis, dan suka menolong. Salah satunya karakter tanggung jawab.

Karakter tanggung jawab merupakan karakter yang ada di dalam diri siswa, menurut KBBI tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatu (kalau ada sesuatu hal, boleh dituntun, dipersalahkan, diperkarakan dsb. Karakter tanggungjawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Indikator dalam sikap tanggung jawab adalah menyerahkan tugas tepat waktu, mandiri (tidak menyontek), fokus, konsisten, rajin, kooperatif, bersyukur, dan membantu lingkungan sekitar. Menciptakan peserta didik menjadi orang bertanggung jawab harus dimulai dari sejak dini, agar nantinya mereka merasa terbiasa dan menjadi kebiasaan.

Sikap dan perilaku bertanggung jawab merupakan karakteristik manusia berbudaya sekaligus manusia yang beriman Kepada Tuhan Yang Maha Esa. Manusia sejak dini sudah dibiasakan untuk mengembangkan hati nurani, maka dia akan merasa bersalah ketika segala sesuatu yang dia lakukan merugikan pihak lain. Rasa tanggung jawab pada diri individu manusia tumbuh dan berkembang seiring dengan berjalannya aspek-aspek perkembangan.

Sikap dan perilaku tanggung jawab sangat berarti bagi perkembangan pembelajar dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik. Melalui pembiasaan dan latihan aspek moral dan keagamaan yang berkembang sejak kecil, maka akan terbangun perilaku dan sikap bertanggung jawab yang lebih mapan. Peranan lingkungan dan keluarga sangat dominan untuk mengembangkan berbagai aspek.

Tanggung jawab ada bermacam-macam yaitu tanggung jawab personal, tanggung jawab sosial, tanggung jawab moral, tanggung jawab melalui program kegiatan.

1. Tanggung jawab personal

Berarti seseorang yang berani berbuat, berani bertanggung jawab tentang segala resiko dari perbuatannya, dan dapat mengontrol dirinya sendiri, yaitu meliputi :

- Menyelesaikan semua tugas dan latihan yang menjadi tanggung jawabnya.
- Menjalankan intruksi sebaik-baiknya.
- Dapat mengatur waktu yang telah ditetapkan.
- Serius dalam mengerjakan sesuatu.
- Focus dan konsisten.
- Tidak mencontek.
- Rajin dan tekun selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tanggung jawab sosial

Berarti bahwa perbuatan yang dilakukan seseorang harus sudah dipikirkan akibat-akibatnya atau untung ruginya bagi orang lain (Pasani, 2016). masyarakat dan lingkungannya, yaitu meliputi :

- Bersikap kooperatif
- Membantu masyarakat dan teman jika sedang kesulitan.

3. Tanggung jawab Moral

Tanggung jawab moral sama seperti sosial namun tanggung jawab sosial dilakukan dengan kesadaran individu atas perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

4. Tanggung jawab kegiatan

Berarti seseorang yang telah berada dalam lingkup kegiatan, secara langsung berinteraksi dan memiliki suatu program kegiatan. Dengan adanya interaksi ini pembelajaran dapat menerapkan sikap tanggung jawabnya secara langsung terhadap teman-temannya.

Bagi anak membentuk karakter itu dari kebiasaan mereka bermain. Bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan bermain anak dapat mengenal dirinya, orang lain dan lingkungannya. Serta dapat membentuk,

mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama

Salah satunya permainan tradisional, permainan tradisional memiliki pengaruh yang tidak kecil terhadap kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. serta permainan tradisional melatih seseorang untuk lebih aktif, selain itu permainan tradisional dapat membentuk karakter dari pola dan proses permainannya.

Permainan tradisional juga dapat membentuk berbagai karakter dan kepribadian.. Karena anak yang bermain akan terlihat ceria dan senang sehingga menimbulkan kerukunan dan menumbuhkan rasa kebersamaan, mereka mengorganisir sendiri peraturan main, sehingga anak akan belajar mematuhi aturan yang disepakati bersama, sehingga apabila ada yang melanggar dan tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari teman-temannya. Dari sinilah anak akan belajar menghormati sesama dan mematuhi peraturan. Anak juga akan belajar dari berbagai bahan yang telah tersedia disekitarnya, sehingga otot sensomotoriknya akan semakin terasah, dan anak-anak akan kreatif nantinya. Pemanfaatan bahan juga akan membuat anak mengenal lingkungannya. Dengan permainan tradisional anak berkembang sesuai dengan tahap-tahap kejiwaannya. Hal inilah yang nantinya sebagai dasar pembentukan kepribadian dan karakter si anak.

Permainan cublak-cublak suweng juga dapat membentuk berbagai kepribadian, dan memiliki tujuan seperti diatas. Karena pola permainan ini mengajarkan kebersamaan, bertanggung jawab, serta menciptakan rasa senang ketika bermain. Karakter tanggung jawab bisa terbentuk dari permainan ini karena dalam prosesnya cublak-cublak suweng membutuhkan sportifitas dan kebersamaan. Sehingga anak-anak harus menerima ketika mereka menjadi penebak dan menerima dengan sukarela.

SIMPULAN

Permainan tradisional merupakan simbol dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral, serta manfaat lainnya. Permainan tradisional prinsipnya berwujud hal yang menyenangkan dan menggembirakan. Bermain selalu dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan spontan, menyenangkan, tidak memiliki tujuan, dan sifatnya yang sukarela. Permainan tradisional merupakan budaya luhur bangsa yang diturunkan turun-menurun dan harus dilestarikan dan dihayati keberadaannya. Manfaat dari permainan tradisional bermacam-macam yaitu, mengarahkan anak, terapi terhadap anak, dan sebagai perantara dalam bersosialisasi dilingkungannya. Cublak-cublak suweng merupakan permainan tradisional dari Jawa Tengah yang dimainkan oleh 3-5 orang dan menggunakan media batu, pecahan genting, atau benda yang bisa digenggam serta dengan diiringi sebuah lagu, permainan ini mengandung makna yang dalam baik dari lagu maupun cara bermainnya.

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu, untuk hidup bersama dan bekerja sama. Baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pembentukan dan berkembangnya karakter seseorang bisa dibantu melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter yaitu usaha aktif untuk membentuk diri seorang

anak dengan kebiasaan, yang mana pada diri anak akan terbentuk dengan sendirinya, sehingga anak nantinya dapat berpikir dan mengambil keputusan dengan baik dan bijaksana. Tujuan adanya pendidikan karakter yaitu mengembangkan potensi kalbu sebagai manusia yang memiliki budaya dan karakter, mengembangkan kebiasaan baik dan terpuji, mendorong agar mandiri, aktif, dan berwawasan kebangsaan. Karakter seseorang bermacam-macam, salah satunya karakter tanggung jawab. Karakter tanggung jawab adalah sikap perilaku seseorang untuk melaksanakan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, baik kepada manusia, lingkungan, maupun Tuhan Yang Maha Esa. Karakter tanggung jawab merupakan ciri manusia berbudaya. Sikap ini sangat penting bagi perkembangan belajar. Melalui pembiasaan dan latihan sejak dini, bisa membuat orang terbiasa melakukannya. Macam-macam tanggung jawab, tanggung jawab personal, sosial, moral, dan tanggung jawab kegiatan. Dengan bermain anak dapat mengembangkan karakter tanggung jawab. Salah satunya permainan tradisional cublak-cublak suweng memiliki pengaruh yang tidak kecil terhadap kejiwaan dan sosial anak di kemudian hari. karakter tanggung jawab bisa terbentuk dari permainan ini karena dalam prosesnya, cublak-cublak suweng mengajarkan anak untuk bisa sportifitas, mengemban peran masing-masing sehingga anak bisa bertanggung jawab terhadap dirinya dan orang lain

DAFTAR REFERENSI

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Ahmad Fachrurrazi, d. (2019). Penerapan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Perilaku Sosial Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 01 No. 01 Juni* , 53-58.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya Vol 9 No.1* , 121-136.
- Apriliani, E. I. (2017). *Efektivitas Dolanan Anak Cublak-Cublak Suweng Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Peningkatan Kompetensi Sikap Sosial Siswa Kelas I Di Desa Margodadi*. YOGYAKARTA: UIN SUNAN KALIJAGA .
- Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Ilmu Budaya Vol 7, No 2* , 188-192.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklore Jepang (dilihat dari kaca Indonesia)*. Jakarta: Pustaka utama grafiti.
- Endah Marwanti, d. (2018). Implementasi Penanaman Karakter Anak Dalam Syair Lagu Dolanan Anak Cublak-Cublak Suweng. *Jurnal Taman Cendekia Vol 02 No. 02 Desember* , 251-256.
- Ernawati, N. (2017). *Pembentukan Karakter Tanggung Jawab dan Kreativitas Melalui*

Ekstrakurikuler Marching Band. Semarang: UIN WALISONGO.

Fad, A. (2014). *Kumulasi Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.

Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.

Hidayah, A. (2013). Makna Budaya Lagu Dolanan di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan Volume 22 Nomor 1* .

Indonesia, T. P. (2014). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta.

Mardalis. (1999). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Munawaroh, H. (2015). Pengembangan Model Permainan Cublak-Cublak Suweng untuk Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kecamatan Ngaliyan Semarang. *PPKM II* , 99-105.

Nurdiyantoro, B. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Pasani, d. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Toeter. *Jurnal Vol 4 No 2 2016* , 78-84.

Rochman, E. Y. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajar. *AL MURABBI Vol 3 No.1 Juli* , 36-54.

Sarwono, J. (2006). *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tashadi. (1993). *Transformasi Nilai dalam Permainan Anak*. Jakarta: Dirjen Kebudayaan.

Triyono, B. (2000). *Lagu Dolanan Anak*. Yogya: Terawang Press.