

PENDIDIKAN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR DALAM PERSPEKTIF ISLAM

Ainna Amalia FN

STAI Miftahul Ula Nglawak - Nganjuk

ainna_amalia@yahoo.co.id

Abstrak: Pendidikan karakter pada anak usia dini menjadi momen yang paling tepat. Karena pada masa ini menjadi dasar bagi pembentukan kepribadian anak ketika dewasa kelak. Pembentukan karakter anak sangat tergantung pada lingkungan dimana sang anak tumbuh dan berkembang. Oleh karenanya perlu penguatan pendidikan karakter bagi anak. Pendidikan karakter menurut Al-Ghazali memiliki tiga dimensi, yakni (1) dimensi diri, yaitu individu dengan dirinya dan tuhan, (2) dimensi sosial, yaitu individu dengan masyarakat, pemerintah dan pergaulan dengan sesamanya, (3) dimensi metafisik, yakni akidah. Oleh karena itu, proses pendidikan kepada anak haruslah digiring pada kegiatan yang muaranya memenuhi tiga dimensi tersebut. Salah satunya dengan memperkenalkan anak pada permainan tradisional semisal gobak sodor. Permainan gobak sodor dapat menjadi sarana bagi penanaman karakter anak-anak. Proses permainan gobak sodor mengandung nilai-nilai yang berhubungan dengan diri sendiri, berhubungan dengan sesama, berhubungan dengan kebangsaan serta berhubungan dengan lingkungan. Permainan tradisional gobak sodor dapat menjadi kounter dampak negatif dari permainan digital. Karena permainan digital semisal game online cenderung membuat anak tumbuh menjadi generasi yang asosial, apatis, tidak memiliki tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun orang lain serta kurang kreatif dalam menghadapi tantangan zaman.

Keywords: Pendidikan Karakter Anak, Gobak Sodor, Psikologi

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi pembahasan yang hangat sejak beberapa tahun terakhir, terlebih semenjak Presiden Jokowi mencanangkan program revolusi mentalnya. Penguatan karakter warga bangsa menjadi sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Dan harus dimulai sejak warga bangsa berusia kanak-kanak. Pendidikan karakter pada masa anak menjadi momen yang paling tepat, karena pada masa ini menjadi dasar bagi pembentukan karakter. Oleh sebab itu, pembentukan karakter anak sangat bergantung pada lingkungan dimana sang anak tumbuh dan berkembang. Model pola asuh dan pembiasaan yang diterima anak akan mewarnai pembentukan karakternya.

Lingkungan yang abai terhadap pendidikan karakter anak, tentu akan berdampak negatif bagi perkembangan anak. Terlebih era globalisasi saat ini, dimana perkembangan teknologi makin pesat. Anak-anak lebih bebas mengakses apapun di dunia maya. Bebas

belajar dari mana saja. Anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti video games, Playstation (PS), dan games online. Kondisi ini jika dibiarkan, tentunya akan menjadi bahaya besar bagi bangsa ini. Dan itu sudah terlihat dari beberapa kasus dekadensi moral serius yang melibatkan anak-anak.

Data dari KPAI menunjukkan bahwa anak berhadapan dengan hukum hingga bulan april 2015 tercatat ada 6006 kasus¹. Ditambah data lain sebanyak 6 kejahatan sadis yang dilakukan anak selama kurun waktu satu tahun; *pertama*, Tiga pelajar SMP di Jakarta Timur nekat mencekik dan menggorok leher teman mainnya hingga tewas. Kemudian mengambil hp dan sepeda motor korban (5 Oktober 2014). *Kedua*, dua anak dibawah umur menjadi anggota geng pencuri kendaraan bermotor. Mereka melakukan aksinya dengan menggunakan kekerasan, memukul korban kemudian merampas motornya (13 Juni 2014), *Ketiga*, Penganiayaan siswa SD di Jakarta Timur terhadap temannya hingga tewas. Aksi ini dilakukan dalam kelas disaksikan siswa-siswa yang lain (4 Mei 2014). *Empat*, perampokan rumah pengusaha di Tangerang selatan yang dilakukan oleh anak-anak. Sejumlah perhiasan emas dan telepon genggam mereka jarah dari rumah korban (18 Mei 2014). *Lima*, pembunuhan di Bekasi yang dilakukan oleh remaja terhadap temannya sendiri dengan cara menjerat lehernya hingga meninggal (14 Mei 214). *Enam*, pembunuhan terhadap siswa kelas I SMP, di Ciracas, Jakarta (10 Mei 2014). Korban meninggal dengan luka menganga di dada dan pinggang kiri².

Melihat data kriminal yang dilakukan anak-anak, terlihat bahwa jenis kejahatan anak sudah seperti yang dilakukan orang dewasa. Sadis dan tak mengenal rasa kemanusiaan. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah memiliki imajinasi tentang bentuk-bentuk kejahatan, dari yang ringan hingga yang berat. Penyebab anak-anak ini bisa melakukan hal-hal diluar kewajaran salah satunya adalah lingkungan. Hasil monitoring dan evaluasi KPAI tahun 2012 di 9 provinsi menunjukkan bahwa 78.3 persen anak menjadi pelaku kejahatan, sebagian besar karena pernah menjadi korban kekerasan sebelumnya atau pernah melihat kekerasan dilakukan kepada anak lain dan kemudian menirunya³. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian Khairul Ihsan, bahwa lingkungan keluarga dan masyarakat memiliki pengaruh besar terhadap perilaku kriminal yang dilakukan oleh anak-anak⁴. Ditambah hasil riset Abdul Rahmat Gafoer dkk bahwa faktor penyebab terjadinya tindak pidana penganiayaan yang dilakukan oleh anak adalah faktor

¹ Pelaku Kekerasan Terhadap Anak Tiap Tahun Meningkat <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-pelaku-kekerasan-terhadap-anak-tiap-tahun-meningkat/> diunduh 15 April 2017

² Anak Terlibat Kriminalitas Karena Terinspirasi Lingkungan Tak Ramah Anak, <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-anak-terlibat-kriminalitas-karena-terinspirasi-lingkungan-tak-ramah-anak/> di unduh 15 April 2017

³ Pelaku Kekerasan Terhadap Anak Tiap Tahun Meningkat <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-pelaku-kekerasan-terhadap-anak-tiap-tahun-meningkat/> diunduh 15 April 2017

⁴ Khairul Ihsan , Faktor Penyebab Anak Melakukan Tindakan Kriminal (Studi Kasus Lembaga Pemasarakatan Pekanbaru Kelas II B), JOM FISIP Vol. 3 No. 2 – Oktober 2016, hal. 11

lingkungan/ pergaulan anak, faktor media massa cetak maupun online, faktor keluarga, pendidikan dan faktor usia⁵.

Gambaran lingkungan yang menjadi pemicu anak melakukan kejahatan antara lain adalah keluarga yang menerapkan model pengasuhan dengan menggunakan kekerasan serta maraknya situs pornografi dan *game online*. Anak-anak yang tumbuh dari keluarga demikian akan mencari pelarian diluar dengan asik bermain *game online* di warnet hingga kecanduan. Tidak hanya *game online*, mereka juga ketagihan menonton tayangan-tayangan pornografi yang dengan mudah diakses dari internet. Ada beberapa kasus yang menguatkan bahwa anak lebih memilih bermain *game online* dan mengakses tayangan porno daripada harus sekolah. Seperti berita yang dilansir oleh Koran Republika yaitu 16 siswa dirazia Satpol PP sedang bermain *game online* di warnet Dumai Riau pada saat jam sekolah⁶. Harian Merdeka juga memberitakan bahwa sebanyak 49 pelajar di Samarinda, Kalimantan Timur, terjaring razia aparat kepolisian. Mereka ditemukan tengah asyik bermain Playstation (PS) dan *game online* saat jam sekolah⁷.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang kecanduan *game online* terlebih yang berbau kekerasan cenderung memiliki perilaku negatif. Game kekerasan menyebabkan reaksi negatif di otak. Hal ini terjadi karena saat pemindaian otak menggunakan fMRI (*Functional Magnetic Resonance Imaging*) kekerasan terekam di otak anak. Inilah yang kemudian membuat bagian-bagian otak anak yang berhubungan dengan fungsi kognitif dan pengendalian emosi mengalami perubahan⁸.

Penelitian Jabbar menguatkan bahwa frekwensi bermain *game online* dan jenis *game online* bisa berdampak pada meningkatnya perilaku agresif anak remaja⁹. Ditambah hasil riset Ardi Ramadhani bahwa ada hubungan antara motif bermain *game* dengan perilaku agresif remaja awal¹⁰. Ada juga penelitian dari Yuyu Anggraini bahwa

⁵ Abdul Rahmat G, M.Syukri Akub, Muhadar, Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Penganiyaan, di Kota Kendari, <http://pasca.unhas.ac.id/jurnal/files/f6502dca12cc3ebd3a4c40903f96cb40.pdf>. Diunduh 15 April 2017

⁶ Harian Republika, Bolos Sekolah Belasan Pelajar Terjaring Saat Main Game Online, 25 february 2016 <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/16/02/25/o32r9u280-bolos-sekolah-belasan-pelajar-terjaring-saat-main-game-online> diunduh 15 April 2017.

⁷ Harian Merdeka, Bolos Sekolah Main Ps Game Online 49 Pelajar Digelandang Polisi, 28 Maret 2017. <https://www.merdeka.com/peristiwa/bolos-sekolah-main-ps-game-online-49-pelajar-digelandang-polisi.html>. Diunduh 15 April 2017.

⁸ Hestin Oktiani, Andy Corry W, Abdul Firman A dan Wulan Suciska, Seminar Hasil-Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka Dies Natalis FISIP Unila Tahun, Penyuluhan Dampak Negatif Bermain Game Dan Menonton Tayangan Bermuatan Kekerasan Pada Anak (Penyuluhan Pada Siswa Sdn 2 Rajabasa, Bandar Lampung), 2012, hal 84.

⁹ Tammy Nur Komala Jabar, Hubungan Game online Terhadap Perilaku Agresif Remaja, Skripsi, Prodi Sosiologi, Fakultas Sosial dan Ilmu Politik, UIN Syarif Hidayatulah Jakarta, 2014, hal v.

¹⁰ Ardi Ramadhani, Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda), *ejournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (1): hal. 136-158, ejournal.ilkom.or.id.

penggunaan game online yang sudah pada taraf kecanduan akan berefek pada perilaku anak menjadi lebih emosional dan agresif¹¹.

Melihat maraknya anak-anak yang kecanduan permainan online dan dampaknya yang mengarah ke hal-hal yang negatif, maka perlu perhatian banyak kalangan, terutama orang tua. Orang tua perlu siaga satu untuk membentengi anak-anak dari pengaruh buruk permainan online. Semisal dengan menguatkan pendidikan karakter anak dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak. Dalam Islam, konsep tentang pendidikan karakter telah banyak ditawarkan. Dalam kajian psikologi pun juga demikian. Implementasinya bisa melalui pengenalan permainan-permainan tradisional diantaranya adalah *gobak sodor*.

KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER DALAM ISLAM

Seiring perkembangan zaman yang serba digital, penguatan pendidikan karakter bagi anak menjadi keniscayaan. Sudah banyak bukti sebagaimana paparan diatas yang menjadi alasan betapa pentingnya pendidikan karakter bagi anak. Pendidikan karakter sendiri memiliki beberapa makna dan definisi. Istilah karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin *charakter*, yang antara lain berarti: watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak¹². Karakter juga bisa diartikan sikap, tabiat, akhlak, kepribadian yang stabil sebagai hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis¹³. Sedangkan secara istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri¹⁴. Kemudian menurut rumusan Kementerian Pendidikan Nasional, khususnya Direktorat Pendidikan Tinggi menjelaskan bahwa secara umum arti karakter adalah mendemonstrasikan etika atau sistem nilai personal yang ideal, baik dan penting untuk eksistensi diri dan berhubungan dengan orang lain¹⁵.

Dari beberapa definisi karakter diatas dapat disimpulkan secara ringkas bahwa karakter adalah sikap, akhlak, tabiat, kepribadian yang stabil sebagai hasil dari proses konsolidasi secara progresif dan dinamis; sifat alami seorang individu dalam merespons situasi secara bermoral; hasil dari internalisasi berbagai kebajikan, yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak. Dilihat dari sudut pengertian, ternyata karakter dan akhlak tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi

¹¹ Yuyu Anggraini, Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan), Skripsi, Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan, 2016, hal. v

¹² Ahmad Yusuf, Studi Komparasi Konsep Pendidikan Karakter Imam Al Ghazali Dengan Ki Hajar Dewantara, Skripsi, FTK UINSA, 2014, <http://digilib.uinsby.ac.id/1529/5/Bab%202.pdf>, hal 22. Diunduh 16 April 2017

¹³ Yahya Khan. Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri: Mendongkrak Kualitas Pendidikan, Yogyakarta: Pelangi Publishing, 2010, hal. 1.

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Nasional, 2008, hal 623.

¹⁵ Anas Salahudin. Irwanto Alkriencihie, *Pendidikan Karakter; Pendidikan Berbasis Agama Dan Budaya Bangsa*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2013, hal 42.

pemikiran karena sudah tertanam dalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan.

Dalam ajaran Islam biasa disebut dengan istilah akhlak. Dan Nabi Muhammad merupakan contoh atau suri tauladan seperti apa akhlak Islam ini, seperti dalam surat al-ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَآلَآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۚ ٢١

Artinya: "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah¹⁶".

Kata akhlak sendiri berasal dari kata khulqun, yang berarti kebiasaan, prilaku, sifat dasar dan perangai¹⁷. Sedangkan akhlak secara terminologi merupakan sifat yang tumbuh dan menyatu didalam diri seseorang. Dari sifat yang ada itulah terpancar sikap dan tingkah laku perbuatan seseorang, seperti sabar, kasih sayang, atau sebaliknya pemarah, benci karena dendam, iri dengki, sehingga memutuskan hubungan silaturahmi¹⁸. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari ajaran akhlak adalah mengatur hubungan manusia dengan sang Kholik dan hubungan makhluk dengan makhluk yang lain. Adapun akhlak menurut Imam Al-Ghazali adalah ungkapan tentang suatu keadaan yang tetap didalam jiwa, yang darinya muncul perbuatan-perbuatan dengan mudah dan gampang, tanpa membutuhkan pemikiran dan penelitian. Apabila dari keadaan ini muncul perbuatan-perbuatan baik dan terpuji menurut akal dan syariat seperti halnya jujur, bertanggung jawab, adil dan lain sebagainya, maka keadaan itu dinamakan akhlak yang baik, dan apabila yang muncul perbuatan-perbuatan buruk seperti berbohong, egois, tidak amanah dan lain sebagainya, maka keadaan itu dinamakan akhlak yang buruk¹⁹.

Al-Ghazali menganggap bahwa akhlak bukan sekedar perbuatan dan kemampuan untuk berbuat, juga bukan sekedar pengetahuan. Akan tetapi, akhlak harus melebur dengan situasi jiwa yang siap memunculkan perbuatan-perbuatan, yang melekat sedemikian rupa, sehingga perbuatan yang dilakukan tidak bersifat sesaat melainkan menjadi kebiasaan sehari-hari. Kesempurnaan akhlak sebagai suatu keseluruhan tidak hanya bergantung kepada suatu aspek pribadi, akan tetapi terdapat empat kekuatan didalam diri manusia yang menjadi unsur bagi terbentuknya akhlak baik dan buruk. Kekuatan kekuatan itu ialah kekuatan ilmu, kekuatan nafsu syahwat, kekuatan amarah dan kekuatan keadilan diantara ketiga kekuatan²⁰. Sehingga akhlak menjadi salah satu dari keseluruhan hidup manusia yang tujuannya adalah kebahagiaan.

¹⁶ Wahbah Zuhaili, *Buku Pintar Al-Qur'an Seven In One*. Jakarta: Almahira, 2009, hal 421.

¹⁷ Louis Ma'luf al Yasui, *Kamus al Munjid fi al Lughah wa al A'lam*, hal. 194

¹⁸ Yoke Suryadarma & Ahmad Hifdzil Haq, *Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali*, *Jurnal At-Ta'dib*, Vol. 10. No. 2, Desember 2015, Universitas Darussalam Gontor, hal. 368

¹⁹ Al-Ghazali, *Ihya' Ulum ad-Din*, juz 3, Beirut, Dar Ibnu Hazm: 2005. Hal 52

²⁰ Al-Ghazali, *Ihya' Ulum ad-Din*, juz 3, Beirut, Dar Ibnu Hazm: 2005, hal. 52

Pembentukan akhlak atau karakter manusia ini dipengaruhi oleh (a). Pengalaman pribadi. Apa yang telah dan sedang dialami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan kita terhadap stimulus sosial. (b). Pengaruh orang lain yang dianggap penting. Orang lain merupakan salah satu diantara komponen sosial yang ikut mempengaruhi perilaku dan sikap manusia. (c). Pengaruh kebudayaan. Kebudayaan sekitar dimana manusia itu hidup mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan akhlak manusia. (d). Media massa. Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan. Sehingga menjadi landasan kognitif bagi terbentuknya sikap tertentu. (e). Lembaga pendidikan dan lembaga agama. Lembaga pendidikan serta lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu²¹.

Sedang pendidikan Akhlak atau pendidikan karakter merupakan inti dari pendidikan. Menurut konsepsi imam Al Ghazali, pendidikan akhlak meliputi sifat keutamaannya yang bersifat pribadi, akal dan amal perorangan dalam masyarakat. Atas dasar itulah, pendidikan akhlak menurut Imam al-Ghazali memiliki tiga dimensi, yakni (1) dimensi diri, yaitu individu dengan dirinya dan tuhan, (2) dimensi sosial, yaitu individu dengan masyarakat, pemerintah dan pergaulan dengan sesamanya, (3) dimensi metafisik, yakni akidah dan pegangan dasar²². Dalam pendidikan akhlaknya Al-Ghazali terdapat usaha untuk menghilangkan perilaku-perilaku jelek yang telah dijabarkan oleh syariat, misalnya hal-hal yang harus dihindari, sehingga individu terbiasa dengan perbuatan-perbuatan yang mulia. Dengan kata lain, pendidikan akhlak adalah proses pembentukan akhlak manusia yang ideal dan pembinaan yang sungguh-sungguh sehingga terwujud suatu keseimbangan dan iffah. Misalnya membiasakan hal-hal yang baik berupa menghormati orang tua, menyanyangi sesamanya, menghargai orang lain, memberi pembekalan pengetahuan keagamaan, dan prosesnya haruslah mengarah kepada pendekatan diri kepada Allah SWT dan kesempurnaan insani, mengarahkan manusia untuk mencapai tujuan hidupnya yaitu bahagia dunia dan akhirat²³.

Selanjutnya imam Al-Ghazali mengklasifikasikan pendidikan akhlak menjadi beberapa aspek, yaitu: (1) perbuatan baik dan buruk, (2) kesanggupan untuk melakukannya, (3) mengetahui kondisi akhlaknya, dan (4) sifat yang cenderung kepada satu dari dua hal yang berbeda, dan menyukai salah satu diantara keduanya, yakni kebaikan atau keburukan. Jadi pendidikan akhlak mengarah pada dua tujuan utama yaitu berbuat baik kepada sesama dalam bermuamalah dan mendekati diri kepada Allah SWT. Oleh karena itu, proses pendidikan kepada anak haruslah digiring pada kegiatan yang muaranya pada dua tujuan tersebut. Salah satunya adalah dengan memperkenalkan dan mengajari anak permainan-permainan tradisional. Negara kita sangat kaya dengan beragam permainan tradisional, salah satunya adalah permainan *gobak sodor*.

²¹ Proses pembentukan karakter (Character Building), 2013 <http://meilaniputrimarpaung94.wordpress.com/2013/06/14/proses-pembentukan-karakter-character-building> /diunduh 21 Maret 2014

²² Ahmad Daudy, Kuliaah Filsafat Islam, Jakarta, Bintang Bulan: 1986, hal. 35

²³ Abidin Ibnu Rusn, Pemikiran Al Ghazali Tentang Pendidikan, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998. Hal. 57

PERMAINAN GOBAK SODOR DAN PENGUATAN KARAKTER ANAK PERPEKTIF ISLAM

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana pembentukan akhlak dan karakter anak. Permainan tradisional juga merupakan budaya bangsa Indonesia yang telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ratusan atau bahkan ribuan jenis permainan yang berkembang di negara kita, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, dan hasil olah budi para pendahulu kita. Para nenek moyang dahulu menciptakan permainan tradisional ini bukan sekedar asal menciptakan saja, namun dibalik penciptaan itu tersimpan hikmah yang dapat membantu menumbuhkan karakter anak, asalkan orang tua atau pendidik dapat menyampaikan pesan moral dalam setiap permainan tersebut.

Permainan tradisioanal secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk pada anak. Hal ini tentu memiliki pengaruh yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan karakter anak. Hasil penelitian Kurniati²⁴ menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Selain itu, ada pula penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti²⁵ pada 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV di Kabupaten Malang. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan tradisional Engklek memiliki nilai-nilai terapiutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan tradisional Engklek meliputi hal-hal berikut: (1). nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah; (2) nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak; (3) nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi; (4) nilai problem solving, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata; (5) Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Permainan tradisional tanah air rata-rata melibatkan banyak orang, termasuk permainan tradisional *gobak sodor*. Permainan ini terdiri dari minimal 4 pemain. Dua sebagai penjaga garis sedang yang dua sebagai lawan yang harus bisa melewati garis yang telah dijaga oleh penjaga garis. Dari sifat permainannya yang kolektif, permainan

²⁴ Kurniati, E. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: 2011, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan. Hal 13

²⁵ Iswinarti. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar", 2010, Naskah Publikasi, www.google.com. Diakses tanggal 24 September 2012

tradisional *gobak sodor* diyakini bisa menjadi sarana bagi pendidikan karakter anak. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan *gobak sodor* antara lain²⁶:

1. Nilai yang berhubungan dengan diri sendiri; *Pertama*, jujur. Dalam permainan *gobak sodor* ini para pemain dituntut untuk jujur mengakui jika tersentuh lawan atau melewati garis mati. Tidak berbuat curang dengan keluar dari garis penjagaan; *Kedua*, bertanggung jawab. Para pemain diharuskan melakukan tugas jaga garis dengan baik sesuai perannya masing-masing, sebagai anggota kelompok yang menjaga garis horizontal ataupun jaga garis vertikal; *Ketiga*, gaya hidup sehat. Sebagai anggota tim yang menjaga garis berlari mengejar lawan dan sebagai anggota kelompok yang mentas harus menghindari sentuhan lawan merupakan kegiatan yang memerlukan tenaga sama seperti kegiatan berolahraga; *Empat*, Disiplin. Anak-anak mematuhi ketentuan dan peraturan dalam permainan *gobak sodor*; *Lima*, Kerja keras. Anak-anak berusaha keras menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan nilai dan kemenangan. Kerja keras ditunjukkan kelompok yang sedang jaga garis dengan berusaha mengejar anggota kelompok yang sedang mentas untuk menyentuhnya agar keadaan menjadi berbalik; *Enam*, Percaya diri. Ketika mulai bermain anak-anak tidak pernah berpikir untuk kalah duluan, mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam permainan; *Tujuh*, berfikir logis, kreatif dan inovatif. *Gobak sodor* merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis.
2. Nilai yang berhubungan dengan sesama; pertama, sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain. Sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi hak diri sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain dalam permainan. Melintas di garis yang telah dibuat adalah kewajiban penjaga garis, dan hak anggota kelompok yang mentas melewati garis penjagaan tersebut melalui jalur manapun selama masih dalam arena permainan *gobak sodor*; *Kedua*, Patuh pada aturan-aturan sosial. Sikap menurut dan taat pada aturan-aturan permainan serta keputusan bersama yang telah disepakati bersama dalam bermain; *Ketiga*, Menghargai karya dan prestasi orang lain. Menerima kekalahan dan menghargai kemenangan tim lawan; *Empat*, Demokratis. Anak-anak berunding menentukan permainan yang akan dimainkan, membagi anggota kelompok dengan hompimpah dan menentukan kelompok pertama yang mentas dengan suit antara ketua kelompok.
3. Nilai yang berhubungan dengan kebangsaan; Nasionalis. Dengan sering memainkan permainan tradisional seperti *gobak sodor*, anak-anak ikut melestarikan salah satu kebudayaan bangsa; *Kedua*, menghargai keberagaman. Dalam bermain *gobak sodor* anak-anak tidak memandang hal-hal yang berkaitan dengan golongan ataupun kasta, agama, usia, warna kulit dan sebagainya.

²⁶ Membangun Karakter Anak Melalui Permainan *Gobak sodor* atau Galasin, January 25, 2015: <http://yamaro-dikdas.blogspot.com/2012/11/nilai-nilai-karakter-dalam-permainan.html>. Diunduh 15 April 2017

4. Nilai yang berhubungan dengan lingkungan; yaitu peduli lingkungan dan peduli sosial. Meski tidak selalu dilakukan di luar ruangan namun permainan *gobak sodor* ini sangat dekat dengan unsur-unsur alam, baik dalam hal tempat bermain maupun alat-alat permainan yang digunakan dalam permainan. Hal ini sangat berperan penting dalam mendekatkan manusia dengan dunia alamiahnya dan mendatangkan pengertian yang lebih dalam tentang tempat yang mereka jadikan tempat tinggal ini sebagai pengetahuan ekologi yang bukan hanya sebagai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai jiwa dari kehidupan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *gobak sodor* dapat menjadi sarana bagi penanaman karakter anak-anak. Proses permainan *gobak sodor* mengandung nilai-nilai akhlak yang bisa diserap oleh anak yang melakukannya. Baik yang berhubungan dengan diri sendiri, berhubungan dengan sesama, berhubungan dengan kebangsaan serta berhubungan dengan lingkungan. Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan karakter Imam Al Ghozali yang terdiri dari tiga dimensi yaitu (1) dimensi diri, yaitu individu dengan dirinya dan tuhan, (2) dimensi sosial, yaitu individu dengan masyarakat, pemerintah dan pergaulan dengan sesamanya, (3) dimensi metafisik, yakni akidah dan pegangan dasar. Sehingga permainan tradisional *gobak sodor* jika diterapkan untuk pendidikan karakter anak sangat sesuai dengan konsepsi pendidikan karakter perspektif Islam. Oleh karenanya, penerapan permainan tradisional *gobak sodor* dapat dijadikan kounter bagi dampak negatif dari permainan digital yang cenderung membuat anak tumbuh menjadi generasi yang asosial, apatis, tidak memiliki tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun orang lain serta kurang kreatif dalam menghadapi tantangan zaman. □

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Ibnu Rusn, *Pemikiran Al Ghazali Tentang Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Abdul Rahmat G, M.Syukri Akub, Muhadar, *Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Penganiyaan*, di Kota Kendari, <http://pasca.unhas.ac.id/jurnal/files/f6502dca-12cc3ebd3a4c40903f96cb40.pdf>. Diunduh 15 April 2017
- Ahmad Daudy, *Kuliah Filsafat Islam*, Jakarta, Bintang Bulan: 1986.
- Ahmad Yusuf, *Studi Komparasi Konsep Pendidikan Karakter Imam Al Ghazali Dengan Ki Hajar Dewantara*, Skripsi, FTK UINSA, 2014
- Anak terlibat kriminalitas karena terinspirasi lingkungan tak ramah anak <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-anak-terlibat-kriminalitas-karena-terinspirasi-lingkungan-tak-ramah-anak/> di unduh 15 April 2017
- Anas Salahudin. Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter; Pendidikan Berbasis Agama Dan Budaya Bangsa*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2013.

- Al-Ghazali, Ihya' Ulum ad-Din, juz 3, Beirut, Dar Ibnu Hazm: 2005.
- Ardi Ramadhani, Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda), eJournal Ilmu Komunikasi, 2013, 1 (1): ejournal.ilkom.or.id, 2013.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Nasional, 2008, hal 623.
- Harian Republika, Bolos sekolah belasan pelajar terjaring saat main game online <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/16/02/25/o32r9u280-bolos-sekolah-belasan-pelajar-terjaring-saat-main-game-online> Diunduh 15 April 2017.
- Harian Merdeka, Bolos sekolah main PS game online 49 pelajar digelandang polisi, <https://www.merdeka.com/peristiwa/bolos-sekolah-main-ps-game-online-49-pelajar-digelandang-polisi.html>. Diunduh 15 April 2017.
- Hestin Oktiani, Andy Corry W, Abdul Firman A dan Wulan Suciska, Seminar Hasil-Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka Dies Natalis FISIP Unila Tahun, Penyuluhan Dampak Negatif Bermain Game Dan Menonton Tayangan Bermuatan Kekerasan Pada Anak (Penyuluhan Pada Siswa Sdn 2 Rajabasa, Bandar Lampung), 2012.
- Iswinarti. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar", 2010, Naskah Publikasi, www.google.com. Diakses tanggal 24 September.
- Khairul Ihsan , Faktor Penyebab Anak Melakukan Tindakan Kriminal (Studi Kasus Lembaga Pemasarakatan Pekanbaru Kelas II B), JOM FISIP Vol. 3 No. 2, Oktober 2016.
- Kurniati, E. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: 2011, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Louis Ma'luf al Yasui, Kamus al Munjid fi al Lughah wa al A'lam
- Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Gobak sodor atau Galasin, January 25, 2015. <http://yamaro-dikdas.blogspot.com/2012/11/nilai-nilai-karakter-dalam-permainan.html>. Diunduh 15 April 2017
- Pelaku kekerasan terhadap anak tiap tahun meningkat, <http://www.kpai.go.id/berita/-kpai-pelaku-kekerasan-terhadap-anak-tiap-tahun-meningkat/> diunduh 15 April 2017
- Proses pembentukan karakter (Character Building), 2013 <http://meilaniputrimarpaung-94.wordpress.com/2013/06/14/proses-pembentukan-karakter-character-building/> /diunduh 21 Maret 2014
- Tammy Nur Komala Jabar, Hubungan Game online Terhadap Perilaku Agresif Remaja, Skripsi, Prodi Sosiologi, Fakultas Sosial dan Ilmu Politik, UIN Syarif Hidayatulah Jakarta, 2014.
- Wahbah Zuhaili, *Buku Pintar Al-Qur'an Seven In One*. Jakarta: Almahira, 2009.
- Yayu Anggraini, Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan), Skripsi,



PROCEEDINGS ANCOMS 2017

1st Annual Conference for Muslim Scholars
Kopertais Wilayah IV Surabaya

Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan, 2016, hal. v

Yahya Khan. Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri: Mendongkrak Kualitas Pendidikan. (Yogyakarta: Pelangi Publishing, 2010), h. 1. Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Nasional, 2008.

Yoke Suryadarma & Ahmad Hifdzil Haq , *Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali*, Jurnal At-Ta'dib , Vol. 10. No. 2, Desember 2015, Universitas Darussalam Gontor.

