

PERMAINAN TRADISIONAL PUKANG DARI PROVINSI LAMPUNG DAN PEMBENTUKAN KARAKTER BERSAHABAT PADA PESERTA DIDIK MI/SD DI INDONESIA.

Nur Auliya Zahra¹⁾ Anis Fuadah Z²⁾
e-mail: nauliazahra26@gmail.com

¹⁾Mahasiswa Program Studi PGMI FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

²⁾Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

ABSTRACT

The golden period of childhood begins when the child enters the age of 0-5 years. At this time the child's ability to develop rapidly. as a basis for the development of the next stage. The world of play is the world of children. Playing as a stimulation medium for aspects of physical, emotional, social, linguistic and cultural development. Traditional games provide opportunities for children to bring out their potential and stimulate the development of children's abilities. Traditional games have the characteristics of using facilities in the environment without having to buy, involving many children, and the game has rules with traditional game characters that can be used as media for developing children's social abilities. In traditional games children will develop the ability to work together, be able to adjust, interact positively with each other, be able to control themselves, be able to develop empathy for friends, have the ability to obey rules, and be able to respect others. By being involved in a lot of traditional games, children will develop their ability to socialize. Along with the growth and development of children, friendly characters will be formed.

Keywords: Traditional Games, child development

PENDAHULUAN

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan sangat berperan penting dalam menentukan kepribadian suatu individu. Lingkungan akan memberikan stimulus bagi perkembangan anak meskipun terdapat beberapa komponen lain, Lingkungan juga dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak baik perilaku, sifat dan kebiasaan baik maupun buruk, untuk itu penting bagi orang tua untuk dapat lebih selektif dan menempatkan anak-anak nya pada lingkungan yang kondusif yaitu lingkungan yang mendukung perkembangan anak (Gunarsa, 2008).

Mayoritas masyarakat di bumi ini akan selalu mewarisi peninggalan para pendahulunya. di antara keduanya yaitu masyarakat dan masa lalunya selalu terkait, Tidak pernah putus. Kaitan itu melekat dalam masyarakat tersebut. Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan budaya, beranekaragam kultur, etnis, suku dan agama di setiap daerahnya. Sama halnya dengan permainan rakyat atau yang sering disebut dengan permainan tradisional. Menurut Desmita permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak (Desmita, 2006)

.Permainan tradisional merupakan salah satu peninggalan tradisi. Permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat sederhana. Permainan tradisional memberikan banyak manfaat yang baik untuk perkembangan anak diantaranya, perkembangan fisik, emosi, dan kognitif anak. Serta dapat menumbuhkan karakter karakter yang bersahabat seperti kebersamaan, saling membantu satu sama lain, bekerja sama dan bergotong royong. Di setiap daerah, permainan tradisional memiliki nama dan peraturan yang berbeda-beda.

Seperti telah kita fahami bahwa permainan tradisional adalah permainan warisan, yang hanya membutuhkan alat dan bahan sederhana yang ada disekitar, sehingga alat dapat dicari dengan mudah. Permainan tradisional sangat aman dan mudah dimainkan. Seiring berkembang nya zaman permainan tradisional sudah jarang dijumpai didaerah perkotaan. permainan tradisional sudah dilupakan bahkan anak zaman sekarang sudah tidak mengenal permainan tradisional yang sebenarnya memang menyenangkan. Pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, disertai dengan upaya penyadaran kepada pihak-pihak terkait khususnya orang tua (Nur, 2013). Salah satu peninggalan nenek moyang permainan tradisional yang menggambarkan cerminan yang memiliki kemurnian serta ciri khas dari wilayah setempat. Dimana indonesia terkenal dengan budaya yang beraneka ragam salah satunya yaitu kekayaan permainan tradisional yang tersebar di wilayah indonesia.

Banyak masa anak-anak yang terenggut karena berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Perlu kita perhatikan masalah ini yang jelas-jelas memiliki dampak yang negatif bagi anak. Anak zaman sekarang sudah menjadi anak-anak yang individualisme, memiliki egoisme yang begitu tinggi karena mereka terbiasa bermain sendiri, sehingga tidak terjadi sosialisasi antar sesama. biasanya anak sedang gemar-gemarnya bermain bersama teman sebaya yang ada dilingkungan sekitar, sekarang anak-anak lebih memilih permainan melalui gadget atau permainan-permainan lainnya yang lebih modern. Hal ini berdampak pada anak yang cenderung lebih senang diam menghabiskan waktu dirumah dibandingkan berbaur dengan anak-anak dilingkungannya, jelas jika dilihat dari aspek sosial dan susah bergaul dengan orang lain.

Tanpa disadari permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak. Melalui permainan tradisional manfaat yang diperoleh baik itu secara kognitif, psikomotor, maupun sosial. Permainan tradisional mengandung berbagai macam nilai didalamnya, seperti kejujuran, kerjasama, menerima kekalahan dan sebagainya. Selain itu juga permainan tradisional juga dapat mengembangkan beberapa aspek, seperti aspek pengembangan nilai sosial, bahasa, agama, moral, dan fungsi motorik. Dalam melakukan permainan tradisional tidak perlu paksaan. Setelah permainannya usai tanpa disadari ada banyak manfaat yang bisa kita ambil dari permainan tradisional, baik dalam aspek pembelajaran pada anak tentang pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, bahkan cinta kepada Tuhan. Setiap permainan baik itu permainan modern maupun permainan tradisional pasti ada konsep antara menang dan kalah. Dalam permainan tradisional ini mengajarkan anak untuk bersikap jujur, sportivitas ketika menerima kekalahan dan ketika menang anak tidak menjadi sombong bahkan orang yang menang memberikan semangat serta mengajarkan permainan yang mungkin tidak dikuasai oleh temannya(saputra, 2017).

Dengan memainkan permainan tradisional biasanya anak-anak yang akan memainkan permainan membuat atau menggunakan alat-alat, benda, barang-barang atau tumbuhan yang ada disekitar para pemainnya untuk digunakan sebagai media dalam menciptakan permainan. Permainan tradisional ini menyesuaikan dengan lingkungan pemain nya tinggal (Siregar, 2018). Biasanya aturan berlaku dan aturan yang digunakan dalam permainan umum yang digunakan bisa ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Tanpa disadari anak dituntut untuk kreatif dalam menciptakan permainan yang akan mereka mainkan. Melalui permainan tradisional juga mampu mengembangkan kecerdasan anak, sebab kreativitas dalam bermain permainan tradisional akan mendorong anak menggali kecerdasan bahasa, ruang, , matematika, intra, dan interpersonal, psikomotor, spiritual, dan natural. Permainan tradisional juga mampu mengembangkan intelektual dimana pemain tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak karena rata-rata permainan tradisional tersebut dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok akan mengasah emosi anak dalam mengendalikan dirinya pada saat melakukan permainan, sehingga akan timbul toleransi terhadap orang lain.

Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, berperan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik atau psikomotor (keterampilan) anak, dimana permainan tersebut mendorong pemainnya untuk bergerak, seperti berjalan, menari, melompat, berlari, berputar sesuai dengan permainan apa yang dimainkan oleh anak tersebut. Anak memiliki naluri alami yang kuat dalam melakukan permainan, dimana anak bisa memanfaatkan benda atau barang yang ada disekitarnya untuk dijadikan alat bermain. Dimana mereka lihat benda disekitar yang cocok untuk dijadikan sebagai media untuk bermain yang kadang meniru sesuai dengan aslinya. Tim Penyusun panduan pemanfaatan permainan tradisional menguraikan ada 9 kecerdasan yang mampu distimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa), kecerdasan logika matematika (kemampuan menghitung), kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang), kecerdasan musikal (kemampuan musik/irama), kecerdasan kinestetika (kemampuan fisik baik motorik kasar dan halus), kecerdasan natural (keindahan alam), kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antar manusia), kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami diri sendiri), kecerdasan spiritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan). Hal ini membuat permainan tradisional sangat dibutuhkan karena memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak (Saputra, 2017).

Permainan tradisional bisa dimainkan oleh semua kalangan , baik itu anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Karena dalam permainan tradisional tidak ada patokan jenjang usia untuk siapa saja yang bisa memainkannya. Tidak ada yang paling unggul karena setiap orang memiliki kelebihan serta kekurangannya masing-masing dalam setiap permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalkan pemunculan ego pada diri pemainnya. Permainan tradisional di tiap daerah juga memiliki nama yang berbeda-beda walaupun jenis permainannya sama. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat membawa kepada dampak positif, banyak manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

METODE

Penulisan penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka (library research), dengan Pengumpulan data menggunakan data sekunder yaitu dengan melakukan pengumpulan dengan sumber-sumber yang telah ada di beberapa media elektronik (Istiarto, 2015). Studi pustaka digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan berbagai macam material yang ada di perpustakaan, dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah. Metode ini tidak memerlukan untuk terjun langsung mengobservasi dengan sumber. Dengan studi pustaka, peneliti akan menganalisis data yang dibuat melalui membaca dan mencatat (Hermawan, 2019). Sumber data yang menjadi bahan penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan tema bahasan yaitu mengenai permainan tradisional pukang dan karakter bersahabat pada peserta didik MI/SD.

Metode seperti ini terlihat sangat mudah karena peneliti tidak terjun langsung untuk mengobservasi, akan tetapi peneliti harus rajin dalam mencari referensi, data, mencatat dan mengolah semua data yang ada.

PEMBAHASAN

Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Hurlock dalam buku Suryadi, mendefinisikan permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan (Suryadi, 2010). Salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa anak-anak dan membawa dampak perkembangan yang baik dan tenang bagi interaksi di antara anak-anak (Desmita, Psikologi Perkembangan, 2006).

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari permainan tradisional adalah aktivitas yang tujuannya memperoleh kesenangan yang dilakukan oleh sekelompok anak, yang didalamnya terdapat peraturan-peraturan yang harus dijalani serta disepakati dan mendorong terjadinya interaksi antar sesama.

Adapun pengertian dari permainan tradisional itu sendiri, menurut Dharma Mulya mengatakan bahwa, permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari (Mulya, 2008).

Eichberg (2005) mengemukakan tentang persamaan dan perbedaan antara permainan tradisional dengan olahraga. Perbedaan yang mendasar adalah bahwa pada permainan tradisional aturan yang lebih fleksibel atau bisa berubah sesuai dengan kebutuhan zaman, sedangkan pada olahraga meskipun aturan bisa berubah tetapi membutuhkan kesepakatan yang luas dalam penerapannya. Sedangkan

persamaan antara permainan tradisional dan olahraga adalah adanya manfaat untuk pendidikan dan perkembangan anak (Iswinarti, 2017).

Permainan tradisional bagi anak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) anak yaitu : kecerdasan linguistik, logika matematik, visual-spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain, berpusat pada anak dan kebermaknaan (Nurhayati, 2012).

Permainan tradisional perlu mendapat perhatian khusus dan prioritas utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diperdayakan dan diwariskan. Agar permainan tradisional memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur kebudayaan asing. Permainan di Nusantara dapat mengembangkan aspek perkembangan sejak anak, seperti :

- Aspek Motorik : melatih kekuatan, daya, lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- Aspek Kognitif : Mengembangkan kreativitas, problem solving, pemahaman kontekstual.
- Aspek Sosial : Menjalin relasi, kerjasama, melatih keterampilan bersosialisasi.
- Aspek ekologis : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- Aspek Emosi : Mengasah empati, pengendalian diri.
- Asepek bahasa : Meningkatkan berbahasa anak yang dilakukan ketika bermain.

Rogers dan Sawyer's mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut :

- Meningkatkan kemampuan *Problem solving* pada anak.
- Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- Mengembangkan keterampilan sosial.
- Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Selain itu, dalam *best play* menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak, yairu sebagai berikut :

- Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kan kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam *setting* pendidikan formal. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh “bukan informasi khusus, tetapi *mindset* umum dalam pemecahan masalah”
- Bermain dapat membantu perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolahraga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan resiliensi (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup.

- Bermain dapat memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya (Nur H. , 2013).

Permainan Tradisional Pukang.

Permainan gasing atau pukang sudah merupakan suatu kebudayaan. Permainan ini sudah ada sejak kurang lebih 150 tahun yang lalu. Siapa yang pertama kali menemukan tidak diketahui kejelasannya. Namun pada saat belanda masuk ke simelue permainan gasing atau ini sudah menjadi seni permainan pada saat itu, bahkan sudah diperlombakan khususnya gasing atau pukang putar.

Gasing Atau yang biasa disebut Pukang didaerah provinsi lampung merupakan permainan yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi dimainkan pula oleh kalangan dewasa dan orangtua. Di Indonesia pukang mulai tersebar diseluruh Nusantara, memiliki nama yang berbeda-beda dan bentuk yang berbeda-beda.

Begitu juga dengan keragaman asal-usulnya, yaitu (1) terinspirasi dari penemuan buah yang memiliki struktur bulat pipih, licin, dan mudah diputar diatas lantai yang datar yaitu buah perepat. Kemudian, struktur buah perepat ini diadaptasikan menggunakan kayu yang lunak agar mudah dibentuk. (2) permainan gasing terinspirasi dari permainan “adu telur” yang dimainkan anak-anak dengan cara diputar dan diadu antara satu dengan yang lainnya. Cara ini akhirnya diadaptasikan pula pada kayu yang dibentuk seperti telur, dibawahnya ditancapkan paksi (sejenis besi berukuran kecil seperti paku yang runcing) agar dapat diputar lama dan seimbang diatas lantai. (3) adapula yang berpendapat bahwa permainan gasing terinspirasi dari salah satu jenis alat perburuan yang berbentuk bulat dan dan pipih. Alat tersebut diikat dengan tali, lalu dilempar kearah sasaran buruan. Hal ini membuat para pemburu tertarik untuk membuat perminan yang pada saat itu sekedar mengisi waktu luang. Permainan ini cukup mengasyikkan dan mulai berkembang hingga akhirnya menjadi salah satu permainan rakyat yang dikenal dengan permainan gasing atau pukang. (admin890, 2016)

Pukang merupakan salah satu permainan yang mempunyai unsur seni dan olahraga, dan merupakan permainan yang tergolong cukup tua dimasyarakat. Permainan ini biasanya dilaksanakan pada tempat atau lokasi yang kosong dimana saja. Bisa dilaksanakan atau diadakan tidak seperti permainan lain



Sumber : www.google.com

Sebagian besar pukang terbuat dari kayu, walaupun ada yang membuat dari plastik, atau bahan-bahan lain. Kayu diukir dan dibentuk hingga menjadi bagian badan pukang. Tali pukang umumnya dibuat dari nilon, sedangkan tali pukang tradisional dibuat dari kulit pohon. Panjang tali pukang berbeda-beda bergantung pada panjang lengan orang yang memainkannya (Ihwan, 2017).

Ada tiga jenis kayu yang sering digunakan, sesuai dengan jenis permainan gasing itu sendiri, yaitu : (1) Pohon waru. Jenis kayu ini digunakan khusus untuk gasing putar dimana yang jadi penilaiannya adalah lama putaran dan suara desing yang ditimbulkannya. Suara desingan ini memiliki arti yaitu semakin kuat desing gasing seseorang, maka itu adalah simbol kekuatan bagi orang yang memainkannya. Sebab pukang bisa berdesing hanya oleh orang yang kuat. Disamping simbol kekuatan permainan gasing putar ini juga memiliki makna keseriusan, kecermatan, ketepatan dan kehalusan. (2) Pohon jambu keteluk. (3) Pohon jeruk nipis. Kedua Jenis kayu ini digunakan untuk gasing laga, karena disamping kayunya liat dan berat juga tidak mudah pecah (Indonesia, 2009)

Bentuk pukang berbeda-beda, tergantung dari kegunaannya. Akan tetapi lebih banyak yang membuat serupa jantung. Pukang yang memiliki fungsi diadu fisik maka bentuknya kekar. Sedangkan pukang yang akan diadu lama berputar, bentuknya lebih pendek dan pipih. Ada pula pukang untuk diadu bunyi, biasanya terbuat dari bambu atau kayu yang ringan.

Cara bermain pukang yaitu dengan membuat lingkaran berukuran diameter 90 cm dan jarak antar garis lingkaran 40 cm. Nilai dilingkarannya paling luar dua, lingkaran kedua bernilai empat, dan lingkaran ketiga nilainya enam. Permainan dimainkan antara satu orang dengan satu orang. Setiap perlawanan akan bergiliran untuk menjadi pemangkak dan penjamu sebanyak tiga kali. Penjamu adalah mereka yang memutar pukang duluan didalam lingkaran. Dan pemangkak akan memukulkan pukang nya ke pukang penjamu. Nilai akan diberikan kepada pemangkak bila pukang tetap dalam kondisi berputar dan berada dilingkarannya arena. Nilai akan ditentukan oleh posisi pukang pemangkak didalam lingkaran arena, semakin masuk, nilainya akan semakin besar. Cara memainkannya yaitu dengan cara pukang dipegang atau digenggam dengan satu tangan kemudian tangan yang lainnya melilitkan tali diatas kepala pukang yang dibentuk sedemikian rupa sehingga terlihat sedikit ada tonjolan. Ujung tali dilekatkan pada kepala gasing kemudian ditekan dengan ibu jari yang menggenggam pukang.

Selanjutnya lilitkan tali kuat-kuat dan rapat sampai kira-kira seperempat atau setengah badan gasing. Setelah itu ujung tali yang tersisa dibalutkan kedalam tangan yang hendak melontarkan pukang. Dengan demikian pukang telah berpindah ketangan yang melilitkan tali sambil menggenggam pukang kuat-kuat. Sewaktu akan melontrakan pukang, tangan yang menggenggam pukang diangkat keatas melewati pundak sejajar dengan kepala pemain kemudian dilontarkan kedepan, dan pada saat pukang hendak menyentuh tanah tali disentakkan, sehingga pukang berputar. (Indonesia, 2019)

Terdapat 2 cara untuk melilitkan tali yaitu dengan cara melilit di lengan atau melilitkan dijari kelingking. Cara yang pertama dipakai dengan memasukkan pergelangan tangan kedalam lengan pemain dan ujung tali yang diikat membulat akan menjadi penyimpul hidup. ini akan memudahkan pemain karena apabila ditarik ia

tidak mudah terurai. Tali pada lengan bergantung kepada pemain dililit pada tangan kanan dan kiri. Lilitan bergantung pada pemain untuk memastikan pemain selesai dengan lilitan tali tersebut. Lilitan tali biasanya dilakukan sendiri. Cara kedua, yaitu. Dilakukan dengan membuat lilitan pada jari kelingking pemain. Pemilihan jari kelingking sebelah kanan atau kiri bergantung pada pemain. Pada ujung tali akan dimasukkan pada jari kelingking oleh pemain seterusnya tali tadi akan dililitkan pada telapak tangan. Biasanya cara ini digunakan pada mereka yang lebih berusia, karena dengan cara ini tali akan menjadi lebih panjang dan menghasilkan cengkaman yang lebih kuat pada pukang. (Azrai, 2008)

Pembentukan karakter bersahabat pada permainan tradisional.

Karakter merupakan sifat kejiwaan atau tabiat seseorang. Ibnu (2011) mengemukakan bahwa karakter adalah sifat pribadi, cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama sesuai standar nilai dan norma yang ada dimasyarakat. Sinaga (2011) mengemukakan bahwa karakter adalah sifat, budi pekerti, tabiat, atau watak dari seseorang. Sibarani mengemukakan bahwa kecenderungan karakter dibagi menjadi dua bagian. Yaitu : (1) Etika normatif dan (2) Etika terapan. (Siburian)

Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani "*charassian*" yang berarti "*to mark*" atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Pengertian karakter menurut Depdiknas adalah bawaan hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, berwatak. (Aeni, 2014)

Karakter seseorang akan terbentuk mulai dari lingkungan terkecil disekitar. Keluarga dan masyarakat menjadi awal dari terbentuknya karakter seseorang. Hal ini terjadi karena seseorang dengan cepat memahami dan meniru sikap yang ada pada lingkungan terdekat, sehingga menjadi suatu kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu 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 budipekerti 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 hilangnya salah satu faktor pendorong seperti hilangnya akal (gila, koma, pingsan, tidur, atau sejenisnya), atau kehilangan kendali (reflek).

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. (Majid, 2019)

Pengembangan karakter dilakukan melalui tiga tahapan pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), dan kebiasaan (*habit*). Keberadaan karakter tidak

terbatas pada pengetahuan saja. Seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu berbuat baik sesuai dengan pendidikan karakter yang diperoleh, jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosional dan kebiasaan diri. Dengan demikian, diperlukan tiga komponen karakter yang baik. (*components of good character*). Yaitu moral *knowing* (pengetahuan tentang moral), moral *feeling* atau perasaan (penguatan emosi tentang moral), moral *action* atau perbuatan bermoral.

Membentuk karakter tidak bisa dilakukan dalam sekejap dengan memberikan nasihat, perintah, atau intruksi, namun lebih dari hal tersebut. Pembentukan karakter memerlukan teladan (*role model*), kesabaran, pembiasaan, dan pengulangan.

Pembentukan karakter bertujuan agar 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. Serta memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku, membangun keharmonisan dalam keluarga dan masyarakat.

Bersahabat merupakan hubungan yang didasari oleh persamaan yang mempengaruhi perilaku dan kepercayaan satu sama lain serta seseorang akan mendapatkan kesenangan dari hubungan tersebut. Ketika seseorang merasa ada kesamaan, ada kenyamanan dalam berbagi baik suka maupun duka antara dirinya dengan orang lain, maka orang itu cenderung mendekatinya untuk dijadikan sahabat.

Bersahabat merupakan hubungan yang melibatkan kesenangan, kepercayaan, saling menghormati, saling mendukung, perhatian, dan spontanitas. Biasanya seseorang akan mendapatkan sahabat tanpa ada nya suatu perencanaan, sahabat akan datang dengan sendirinya seiring dengan proses sosialisasi yang dijalani.

Baron & Byrne (2014) mendefinisikan bahwa bersahabat adalah hubungan yang membuat dua orang atau lebih menghabiskan waktu bersama, berinteraksi dalam berbagai situasi, tidak mengikuti orang lain dalam hubungan tersebut dan saling memberikan dukungan emosional. Tanda persahabatan seseorang dapat dilihat dari adanya interaksi seseorang yang melakukan berbagai aktivitas dengan sahabatnya. Dalam aktivitas bersahabat, berlangsung perjumpaan komunikatif dimana individu melakukan interaksi yang saling memperhatikan, rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain. Disana terjalin dan tumbuh subur hati dan perasaan cinta damai yang memungkinkan orang mengekspresikan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya (pranata, 2019)

Dapat disimpulkan bahwa karakter bersahabat adalah sifat alami seseorang yang terwujud dalam tingkah laku terkait hubungan emosional yang dijalin oleh dua orang atau lebih dengan tujuan saling terpenuhinya kebutuhan dan kesenangan pada orang yang menjalini. Tidak bisa dipungkiri bahwa persahabatan dapat mudah diketahui oleh orang lain meski tidak terlibat didalamnya.

Parker dan Asher (1993) menegaskan terdapat enam aspek karakter bersahabat, yaitu : (1) dukungan dan kepedulian (*validation and caring*), sejauh mana hubungan ditandai dengan kepedulian, dukungan, dan minat, (2) Pertemanan dan rekreasi (*companionship and recreation*), sejauh amana menghabiskan waktu bersama dengan teman-teman baik didalam maupun diluar lingkungan sekolah, (3)

bantuan dan bimbingan (*help and guidance*), sejauh mana teman-teman berusaha membantu satu sama lain dalam menghadapi tugas-tugas rutin dan menantang, (4) pertukaran yang akrab (*intimate change*) sejauh mana hubungan ditandai dengan pengungkapan informasi pribadi dan perasaan, (5) Pengungkapan informasi pribadi dan perasaan, harus dilandasi dengan pemahaman diri sendiri sebelum mengungkapkan kepada orang lain, (6) Pemecahan masalah (*conflict resolution*) , sejauh mana perselisihan dalam hubungan diselesaikan secara efisiensi dan baik.

KESIMPULAN

Permainan merupakan bentuk aktivitas sosial yang dominan pada anak-anak dan membawa dampak perkembangan yang baik. Permainan tradisional merupakan simbol yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral didalamnya, serta bersifat menyenangkan dan menggembirakan. Bermain memiliki manfaat yaitu, sebagai peran dalam belajar, mendukung perkembangan fisik dan mental, dan member kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan. Gasing atau pukang merupakan permainan yang sudah ada sejak 150 tahun yang lalu. Siapa yang menemukan diketahui. Didaerah lampung permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi dimainkan juga oleh orang dewasa. gasing terinspirasi dari permainan adu telur yang dimainkan oleh anak-anak dengan cara diputar dan diantara satu dan lainnya. Gasing atau pukang merupakan permainan yang memiliki unsur seni dan olahraga, pukang sendiri biasa terbuat dari kayu, dan dimainkan dengan tali yang dibuat dari nilon. Kayu yang digunakan untuk pembuatan gasing dan pukang bermacam-macam tergantung dari kegunaannya. Bentuk pukang atau gasing biasanya berbentuk jantung, namun bisa juga berbentuk yang lainnya tergantung keperluan pemakainnya. Karakter adalah sifat pribadi dalam berperilaku yang menjadi ciri-ciri tiap manusia. Karakter terbentuk dari lingkungan sekitar seperti keluarga dan masyarakat. Karakter membantu seseorang untuk mencerminkan sebuah tindakan. Membentuk karakter tidak bisa dalam waktu yang sebentar, memerlukan sebuah pelaksanaan dan kebiasaan. Pembentuk karakter untuk membentuk pribadi yang tangguh, berakhlak, bergotong-royong bermoral, dan dijiwai dengan tindakan baik. Karakter bersahabat adalah sifat alami seseorang yang berwujud dalam tingkah laku terkait hubungan emosional yang dijalin dari beberapa individu serta bertujuan saling terpenuhinya kebutuhan dan kesenangan pada orang yang menjalani.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin890. (2016, may 13). *karimunkab*. Retrieved maret 29, 2020, from karimunkab.go.id: <https://karimunkab.go.od/2016/05/13/gasing-permainan-anak-melayu/>
- Aeni, A. n. (2014). *pendidikan karakter untuk mahasiswa PGSD*. bandung: UPI PRESS.
- Ardila, R. m. (n.d.). pendidikan karakter dan pembelajarannya disekolah. 79.

- Azrai, A. (2008, Juni 13). *Scribd*. Retrieved Maret 29, 2020, from Scribd.com: <https://www.scribd.com/doc/3352116/Permainan-Tradisional-Gasing>
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gunarsa, S. (2008). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia.
- Ihwan, J. (2017). Permainan tradisional gasing. 3.
- indonesia, g. (2009, februari 23). *gasing nangroe aceh*. Retrieved april 2, 2020, from [indonesia.wordpress.com: https://gasingindonesia.wordpress.com/2009/02/23/gasing-nangroe-aceh-darussalam](https://gasingindonesia.wordpress.com/2009/02/23/gasing-nangroe-aceh-darussalam)
- Indonesia, P. I. (2019, Oktober 29). *Indonesia*. Retrieved maret 29, 2020, from Indonesia.go.id: <https://indonesia.go.id/ragam/seni/seni/buah-kayu-yang-terus-berputar>
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional*. Malang: Penerbitan universitas muhammadiyah malang.
- Majid, N. (2019). *penguatan karakter melalui local wisdom sebagai budaya kewarganegaraan*. sulawesi: Yayasan ahmar cendekia Indonesia.
- Mulya, D. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Nur, H. (2013). membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *jurnal pendidikan karakter*, 90.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 89.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 90.
- Nurhayati, I. (2012). Peran permainan tradisional. *jurnal empowerment*, 39.
- pranata, y. y. (2019). peningkatan karakter bersahabat melalui layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan exsperiental learning. *journal of counseling and personal development*, 4.
- Saputra, N. E. (2017). Permainan tradisional sebagaai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *jurnal psikologi jambi*, 49.
- saputra, N. e. (2017). permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. 49.
- Siburian, P. (n.d.). penanaman dan implementasi nilai karakter tanggung jawab. 88-89.
- Siregar, N. (2018). Peranan Permainan Tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. 2.
- Suryadi. (2010). *Psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: PT. bintang pustaka abadi.

