

Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Karakter Pendidikan Luar Sekolah

Taufik Abdullah^{a,1}, Fahrur Yamin^{b,2}, Andi Suaema^{c,3}

^aUniversitas Muhammadiyah Maluku Utara, Program Studi PGSD

^{b,c}Universitas Nahdlatul Ulama Maluku Utara, Program Studi Pendidikan IPS

¹taufiktaba@gmail.com; ²fahrur.pascasarjana@gmail.com; ³andisuaema2019@gmail.com

^{*}taufiktaba@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 28 Januari 2026

Direvisi: 25 April 2026

Disetujui: 19 Mei 2026

Tersedia Daring: 1 Juni 2026

Kata Kunci:

Permainan Tradisional

Perkembangan Karakter

Pendidikan Luar Sekolah

ABSTRAK

Tujuan penelitian bertujuan untuk melihat lebih dekat kegiatan untuk melestarikan permainan tradisional terhadap anak diluar sekolah dan mengetahui permainan tradisional mempengaruhi perkembangan karakter Pendidikan luar sekolah. Metode penelitian kualitatif yaitu data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan menggunakan purposivesampling dan snowballsampling. Permainan tradisional terhadap perkembangan karakter Pendidikan luar sekolah diantaranya lomba kelurahan untuk mengenalkan budaya tradisional seperti Tarik tambang, lari karung, dan permainan lainnya. Selain itu kegiatan karnaval tingkat sekolah SMP, PAUD dan kelurahan, tujuan dari kegiatan tersebut untuk melestarikan budaya daerah kepada masyarakat Kota Ternate pada umumnya. Perkembangan sosial anak merupakan satu proses perkembangan yang membolehkan mereka berinteraksi dengan orang lain mengikut cara yang boleh diterima oleh sesuatu masyarakat serta budaya. Permainan tradisional merupakan salah satu wahana untuk merangsang nilai-nilai karakter anak dikota Ternate melalui kegiatan bermain, melompat, melempar, tertawa riang gembira, yang secara langsung mempengaruhi perkembangan motorik, psikis, fisik, kreatifitas, sportivitas dilakukan secara berkelompok dengan teman sebaya dan memerlukan kekompakan kerja sama, jujur, dan tanggungjawab.

ABSTRACT

Keywords:

Traditional Games

Character Development

Out-Of-School Education

The purpose of this study was to examine activities to preserve traditional games for children outside of school and to determine how traditional games influence character development in out-of-school education. The qualitative research method involved data collection through observation, documentation, and interviews using purposive sampling and snowball sampling. Traditional games in out-of-school education include village competitions to introduce traditional culture, such as tug-of-war, sack races, and other games. In addition, carnival activities at the junior high school, early childhood education (PAUD), and village levels aim to preserve regional culture for the Ternate community in general. Children's social development is a developmental process that allows them to interact with others in ways acceptable to a society and culture. Traditional games are a vehicle for stimulating the character values of children in Ternate through play, jumping, throwing, and laughing cheerfully. These activities directly influence motoric, psychological, and physical development, creativity, and sportsmanship. They are carried out in groups with peers and require solidarity, cooperation, honesty, and responsibility.

©2026, Taufik Abdullah, Fahrur Yamin, Andi Suaema

This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan anak. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui. Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Pada usia dua sampai lima tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya. Zaman yang terus berkembang memacu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan tersebut merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu.

Hal ini menyebabkan banyak anak-anak tidak mengenal sama sekali permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka. Anak-anak Indonesia sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan tradisional. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan. Permainan tradisional yang mungkin sudah jarang ditemui karena tidak adanya sosialisasi dari orang tua ke anak. Oleh karena itu tumbuhnya permainan modern yang lebih dikenal dengan istilah game bagi anak-anak sehingga menghilangkan permainan tradisional. Dengan adanya permainan modern anak-anak akan menjadi individualis dan lebih menjadi pribadi yang tertutup karena permainan modern tidak mengajarkan kerja sama dan hal-hal positif lainnya. Perubahan kebiasaan pada anak-anak dalam hal bermain dan memudarnya budaya bangsa pada permainan tradisional inilah yang mendorong penelitian ini dilakukan.

Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Herbert Spencer dalam *unilinear theories of evolution*. (Ritzer, 2003:50). Salah satu perubahan yang mengalami pergerakan cukup terlihat yaitu perubahan pada permainan tradisional, pada zaman dulu permainan tradisional ini dijadikan permainan sehari-hari, namun pada kenyataannya saat ini permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari. Anak-anak pada zaman sekarang lebih mengenal permainan modern. Hal ini menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak.

Kaitannya dengan bermain, Jean Piaget mengemukakan bahwa permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak. Selanjutnya Piaget berpandangan bahwa, ada tahapan operasional konkrit yang dialami oleh anak-anak pada usia 7-11 tahun, dimana pada usia itu mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, ada tahapan menghilangnya konsep egosentris pada diri anak-anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa mereka mampu berkembang dengan lebih baik. Selain itu bermain dapat mengembangkan aspek motorik dari anak sehingga pertumbuhan fisik pun menjadi maksimal. (Mayke, 2001:7-9). Bahkan di Indonesia permainan tradisional yang dilakukan memiliki nilai budaya yang sangat besar. Permainan tradisional akan mengembangkan karakter anak dan juga mencintai budayanya, yang pada gilirannya akan memacu perkembangan sosial anak.

Beberapa aktivitas yang penulis sering diamati dilakukan adalah anak-anak di lingkungan masyarakat lebih banyak menggunakan permainan modern, Banyak kelurahan, terutama di perkotaan, mengalami kekurangan lahan terbuka yang aman dan nyaman untuk anak bermain. Permainan tradisional yang membutuhkan ruang yang luas seperti permainan Boi, dodorobe, Baramasuen dan lainnya. Selain itu Permainan tradisional tidak diajarkan secara aktif orang tua dan di sekolah. Gaya hidup masyarakat yang semakin sibuk membuat waktu bermain anak-anak menjadi terbatas. Banyak orang tua yang lebih memilih anak-anak bermain di dalam rumah karena dianggap lebih aman dan praktis. Oleh karena itu permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan. Anak-anak di Kota Ternate perlu dikenalkan dengan permainan tradisional sebagai cara untuk melestarikan nilai-nilai budaya tradisional yang ada.

2. Metode

Penelitian kualitatif yaitu data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan menggunakan purposivesampling dan snowballsampling. Purposive sampling digunakan sesuai dengan kebutuhan atau pertimbangan tertentu dari peneliti, sedangkan snowball sampling digunakan bila sumber pertama belum dapat memberikan informasi yang diharapkan, untuk mencari informasi tambahan dari sumber berikutnya guna melengkapi data yang diperlukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Permainan Tradisional di Kota Ternate

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan anak-anak yang tradisional dan di warisi secara turun temurun oleh warga setempat, serta banyak memiliki variasi. di masyarakat dan banyak sekali permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak kecil. Lingkungan Kota Ternate ini memiliki banyak sekali permainan tradisional ada sekitar 100 permainan tradisional, namun yang sering digunakan untuk kegiatan edukasi hanya sekitar 8-10 permainan tradisional. Hal ini di perkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan ketua RT Kelurahan Jambula Kota Ternate bahwa permainan tradisional banyak kalau dihitung, tapi yang biasa digunakan anak-anak hanya sekitar 8-9 permainan saja, karena kendalanya sebagian besar anak-anak tidak tahu lagi permainan tradisional, anak lebih banyak bermain hp dari pada main di jalan, padahal permainan tradisional ini membawa peran tersendiri dalam pembentukan karakter pada anak karena setiap permainan tradisional memiliki nilai-nilai karakter tersendiri seperti melakukan kerjasama kelompok, jujur dan tanggung jawa tim. Hal ini juga di ungkapkan oleh salah satu masyarakat bahwa dengan adanya pengaruh Games online menyebabkan permainan tradisional hilang.

Peneliti mengamati pada anak-anak dilingkungan bahwa terlihatnya setiap permainan tradisional itu memiliki nilai-nilai karakter sendiri seperti main lempar bola, dalam permainan tersebut mereka saling berkomunikasi dengan kelomponya. Berbagai macam permainan tradisional yang selalu dibawa dan digunakan untuk kegiatan edukasi seperti permainan, Baramasuen, Sem, Permainan Benteng, Permainan Cenge cenge, Permainan boi dan lain-lain. Dan tentunya ada permainan tradisional di Kota Ternate yang paling diminati oleh anak-anak, seperti tarik tambang, lompat tali, bekel, Boi. Hal inipun juga di ungkapkan sendiri oleh salah satu Kabid bidang Paud Kota Ternate bahwa Permainan disini banyak, tapi yang wajib dibawa ketika kegiatan lomba hari ulang tahun RI seperti lompat tali, tarik tambang, Baramasuen dan lain lain. Dan diprogramkan di sekolah nonformal untuk diperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak.

Pemerintah Kota Ternate memiliki program untuk melestarikan permainan tradisional dengan cara membuat program kegiatan seperti lomba kelurahan, hari ulang tahun Kota Ternate dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Wawancara Kabid Paud dinas Pendidikan

menyebutkan bahwa kegiatan pelestarian budaya dilakukan oleh pemerintah diantaranya lomba kelurahan untuk mengenalkan budaya tradisional seperti Tarik tambang, lari karung, dan permainan lainnya. Selain itu pemerintah membuat karnaval tingkat sekolah SMP, Paud dan kelurahan, tujuan dari kegiatan tersebut untuk melestarikan budaya daerah kepada masyarakat Kota Ternate pada umumnya. Wawancara masyarakat bahwa untuk permainan tradisional di masyarakat jarang terlihat anak-anak bermain, dan permainan tradisional yang dijual jarang lagi di kota Ternate, anak-anak tidak kenal lagi main tradisional (wawancara ibu Rainun Kelurahan Jambula RT 10). Padahal keinginan orang tua disini juga anaknya ingin bermain tradisional sehingga anak tidak perlu main hp, karena hp merusak mata dan tidak membentuk perilaku yang baik.

Hal ini di ungkapkan salah seorang pedagang Gamalama Kota Ternate: tidak terlihat penjualan permainan tradisional, yang terlihat hanya penjualan karet dan kelereng, untuk tempat toko-toko permainan lebih banyak mainan modern seperti, remot mobil, boneka anak dan lainnya. Seharusnya program menjual permainan tradisional ini juga di dukung oleh pemerintah, sehingga yang dibuktikan dengan peraturan pemerintah Kota Ternate. Wawancara salah satu warga Kelurahan Jambula menyebutkan saya senang dengan program pemerintah untuk mengembangkan permainan tradisional, yang didukung dengan Perda Kota sehingga masyarakat dan sekolah memperkenalkan permainan ini. Dari hasil pengamatan dan wawancara diatas, dapat ditunjukkan beberapa permainan anak di kota Ternate yang masih terlihat di masyarakat dan mengandung nilai-nilai karakter adalah

Tabel 1 Permainan Tradisional dan Nilai Karakter

No	Permainan Tradisional Ternate	Memiliki Nilai Karakter	Ket
1	Permainan Bola Bekel	<i>Konsisten permainan, Jujur tanggungjawab dan tertib</i>	
2	Dodorobe	<i>Kerjasama tim</i>	
3	Baramasuen	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
4	Sem	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
5	Permainan Benteng	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
6	Permainan Cenge cenge	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
7	Tuan Donci	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
8	Permainan Jilo-jilo	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
9	boi-boi	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
10	Layang-Layang	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	
11	Kelereng	<i>Kerjasama tim, tanggung jawab, Jujur dan tertib</i>	

Dalam hasil pengamatan peneliti bahwa permainan layang-layang dan kelereng sering di mainkan oleh anak-anak. Permainan Layang-layang sangat sederhana dari bahan yang mudah didapat yaitu bambu, kertas minyak, benang, gunting dan alat sederhana lainnya, Permainan layang-layang merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di berbagai daerah termasuk di Kota Ternate, terutama di luar kota. Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, tetapi juga digemari oleh orang dewasa. Layang-layang biasanya diterbangkan di lapangan luas, atau pantai yang memiliki tiupan angin cukup kencang, Permainan layang-layang tidak hanya sekedar hiburan, namun memiliki unsur seni dan kreativitas. Membuat layang-layang membutuhkan keterampilan tangan, ketelitian dalam mengukur dan merangkai kerangka, serta kreativitas dalam menghiasnya.

Selain itu ada juga permainan kelereng Permainan ini sangat sederhana dari segi alat, tetapi memerlukan keterampilan dan strategi. Setiap pemain memiliki beberapa butir kelereng. Tujuan permainan kelereng biasanya adalah untuk mengenai kelereng lawan atau memasukkan kelereng ke dalam lingkaran tertentu. Siapa yang paling banyak mendapatkan kelereng lawan, dialah pemenangnya. Ada juga variasi permainan kelereng lainnya seperti “masuk lubang,” di mana pemain harus menggulirkan kelereng ke dalam lubang-lubang kecil yang telah dibuat di tanah. Siapa yang paling banyak memasukkan kelereng ke dalam lubang akan memenangkan permainan tersebut. Permainan kelereng bukan hanya soal keberuntungan, tetapi juga membutuhkan ketepatan, konsentrasi, dan keahlian dalam menembak atau mengarahkan kelereng. Anak-anak belajar memperhitungkan sudut dan kekuatan dorongan untuk memastikan kelereng mereka mengenai sasaran dengan tepat.

Tanggung jawab merupakan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Dalam diri seseorang sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun oranglain. Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain boi-boi, hal ini dapat di perkuat dengan yang telah diungkapkan oleh Masyarakat Kelurahan Jambula: permainan boi-boi ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan kerjasama bagaimana dia belajar tanggung jawab dengan dirinya sendiri agar tidak terjatuh saat bermain memegang bola, kerjasama untuk melempar bola mengenai lawannya di haruskan kerjasama baik temn kelompoknya. Hal ini juga di ungkapkan oleh salah satu orang tua anak yang bermain boi-boi kalau di amati, permainan tradisional ini selain mengandung nilai karakter taat aturan menurut saya juga mengandung nilai karakter tanggung jawab dan kerjasama kelompok” Pada beberapa wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa pada permainan boi-boi ini mengandung nilai karakter tanggung jawab dan kerjasama yang dapat membentuk karakter pada setiap diri anak yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari.

Tata Tertib Permainan

Taat aturan yang ada dengan berusaha mematuhi segala larangan dan perintah atau aturan yang sudah ditetapkan oleh masing-masing tim untuk tidak melanggarnya. Karakter ini, dapat dibentuk melalui permainan tradisional dengan ketika anak sedang bermain mainan, Hal ini padat dijelaskan oleh Rahmat anak dari Bapak Ilham permainan boi-boi ini kalau tidak diatur mungkin kita bisa berantam, maka kami sebelum main boi-boi kami buat kesepakatan bersama kelompok tim dan ketika tim main tidak sesuai dengan kesepakatan maka kami beri sanksi yaitu main ulang, maka dari itu permainan ini pun juga ada aturannya, dan sudah memiliki karakter taat.

Hal ini juga di ungkapkan oleh orang tua anak yang bermain sama seperti halnya permainan yang lainnya permainan ini tentunya juga memiliki aturan, kalau dipikir permainan ini aturannya mungkin bisa dimainkan dengan baik. Saya setuju jika anak boi-boi bisa menjadi sarana untuk membentuk karakter anak” Hal serupa juga di ungkapkan oleh salah satu anak yang bermain boi-boi mengerti permainan boi-boi ini juga pasti ada aturan mainnya, kalau main harus taat sama aturan agar bisa main dengan baik dan menyenangkan bagi kami semua

dalam kelompok. Pada beberapa wawancara kepada informan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ini mengandung nilai karakter yaitu taat aturan, karena ketika sebelum dan sedang bermain secara tidak langsung anak sudah mengikuti aturan yang sudah disepakati bersama kelompok timnya, disinilah membentuk karakter anak.

Nilai-nilai Karakter yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Pembentukan karakter pada penelitian ini difokuskan untuk meneliti 4 aspek karakter yaitu tanggungjawab, taat aturan, kerja sama, jujur. Memilih keempat aspek karakter tersebut karena dirasa keempat aspek karakter tersebut mendominasi pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional di yang terdapat di Kota Ternate. Sebelum membahas keempat aspek karakter tersebut, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional diungkapkan oleh Kabid PAUD Kota Ternate: “karakter jujur, peduli, kerja sama, saling menghormati, toleransi dan mengharagai sesama teman mainnya. Hal serupa juga diungkapkan oleh staf dinas pendidikan Kota Ternate bahwa percaya diri, peka, sensitive, kebersamaan, tanggungjawab, dan menyenangkan, bahkan kekompakan pada tim bermainnya. Empat nilai-nilai karakter yang terbentuk dalam permainan tradisional sebagai berikut :

Tanggung Jawab

Menurut Myers B, Charles bahwa tanggung jawab seorang anak di tangannya harus tercipta manusia-manusia yang berbudi luhur, berperilaku baik, berprestasi, berkualitas, dan berakhlak mulia”. Tanggung jawab ini merupakan alat ukur kesuksesan anak dalam memberi karakter, sebagai seorang yang dimintai pertanggung jawaban dalam pembelajaran, maka guru harus memiliki seperangkat kapabilitas. Myers B, Charles menyebutkan beberapa tanggung jawab sebagai berikut: (1) anak harus memiliki tanggung jawab sempurna dan mengerti pekerjaannya dengan jelas, (2) anak harus memiliki kualifikasi dan kapabilitas untuk mengerjakan sesuatu, dan (3) harus memiliki kewenangan yang cukup untuk menyelesaikan pekerjaannya dalam permainannya.

Karakter tanggungjawab merupakan sebuah sikap atau perilaku untuk melaksanakan tugas serta kewajibannya dengan sungguh-sungguh, tanggungjawab juga memiliki arti siap menanggung segala resiko atas perbuatan sendiri. Dalam diri seseorang sangat penting memiliki karakter tanggung jawab agar tidak mengalami kegagalan ataupun kerugian untuk diri sendiri maupun orang lain. Dengan bertanggung jawab berarti dia dapat menjalankan kehidupannya dengan baik dan dapat mengetahui mana yang harus dia lakukan. Bukti permainan tradisional dapat membentuk karakter tanggung jawab ini dapat dibuktikan pada permainan-permainan yang ada di Kota Ternate yaitu permainan seperti Jilo-Jilo, Dodorobe, Bola Bekel, Sem dan lainnya.

Nilai Karakter yang Terbentuk Setelah Anak Bermain Permainan Tradisional

Pada setiap permainan tradisional yang ada di Kota Ternate tentunya masing-masing mengandung nilai-nilai karakter positif yang dapat membentuk karakter pada anak. Membentuk karakter anak perlu adanya proses, karena membentuk karakter tidak terjadi secara instan, jika terbentuk secara instan karakter tersebut tidak akan bertahan lama akan cepat hilang dan kembali lagi ke karakter yang sebelumnya, dengan adanya proses untuk membentuk karakter pada anak, kita dapat mengetahui perkembangan karakter yang terbentuk setiap anak bermain permainan tradisional.

Dalam teorinya Lickona (1991: 38) Nilai karakter menjadi bagian dari nilai kejujuran, tanggung jawab terhadap anak dan peduli perbuat baik, seperti terdapat dua macam nilai yakni nilai moral dan non moral. Nilai moral antara lain jujur, tanggung jawab, kesungguhan dalam mengemban kewajiban, menepati janji, peduli pada anak-anak dan adil dalam membuat kesepakatan dengan pihak lain artinya Ketika anak bermain tidak pernah membuat konflik pada siapa saja apabila sudah ada kesepakatan bersama. Nilai moral mengajarkan apa yang seharusnya dikerjakan dan tidak dipaksakan orang lain tetapi niat dan ikhlas. Sedangkan nilai

non moral adalah nilai yang tidak menuntut suatu kepatuhan, misalnya anak memberikan apresiasi terhadap permainan yang ia menang dan perlu di patuhi yang disepakati bersama.

- a. Permainan Bola Bekel Permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan aturan tersendiri. Aturan tersebut menggambarkan aturan yang harus dimiliki manusia dalam kehidupannya. Dan untuk mencapai keselamatan dan kemenangan hidup (kemenangan dalam permainan), maka seorang harus mengikuti aturan permainan yang suda disepakati bersama. Seperti kegiatan saat bola dilempar ke atas, saat itu bisa berfikir untuk mengambil bekel dan bolahnya yang dilempar. Setelah itu, biji atau bekel yang ada diraup jadi satu dalam genggamannya dan disebar, Satu persatu bekel disebar, bola kembali dilempar ke atas sambil membolak-balik timbel (bekel) dari urutan 1 sampai 5. Hal ini menggambarkan karakter bahwa anak harus sesuai aturan dan harus bisa mengendalikan apa yang dia inginkan, karena sesuatu hal dalam hidup manusia akan berhubungan dengan hal yang lain.
- b. Dodorabe berarti tembak-menembak, biasanya di mainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini di laksanakan hanya pada saat musim jambu air karena jambu yang masih kecil itulah yang menjadi peluru senjata dodorabe tersebut. Alat yang di gunakan terbuat dari ruas bambu yang lubang dalamnya maksimal garis tengah 1 cm. Pangkal ruasnya yang berbuku di pakai sebagai gagang bilah pendorong peluru. Cara bermain dodorabe terdiri atas dua kelompok, masing-masing lima orang. Keduanya berhadapan dengan jarak 2 m dan jarak ke belakang dari kelompok tersebut 3 m sebagai garis penalti (garis mati). Apabila salah satu anggota kelompok ketika di serang lawan mundur melewati garis mati, maka ia di nyatakan gugur (tidak lagi turut bermain), tinggal anggota yang tersisa yang melanjutkan permainan sampai di nyatakan juri selesai. Kelompok penyerang tidak di perkenankan memasuki garis mati. Kalau demikian, ia di beri peringatan, dengan cara di berikan kartu kuning. Kelompok di nyatakan menang apabila ia tidak mundur sampai ke garis mati atau sisa kawannya masih lebih banyak ketika juri mengisyratkan waktu bermain telah habis. Disini membentuk nilai karakter anak mampu bekerjasama tim, konsisten, jujur, tanggungjawab dan disiplin
- c. Baramasuen adalah permainan yang di mainkan oleh minimal 5 orang dan maksimal sepanjang bambu yang di gunakan, selain itu juga terdapat seorang yang menjadi pawang dalam permainan ini. Pawang inilah yang nantinya mengarahkan dan mengendalikan serta membuat permainan ini menjadi seru karena memiliki kekuatan jampi-jampi untuk membuat sebuah bambu menjadi gila maka seluruh peserta dalam permainan ini harus melawan atau menenangkan bambu ini. Cara bermain: Untuk melaksanakan permainan ini peserta di haruskan memegang bambu yang sudah di sediakan dengan kedua tangannya yang kemudian di letakkan di depan dada (seperti memeluk bambu dengan kedua tangan). Kemudian pawang akan mulai membacakan mantra untuk membuat bambu menjadi gila yang mengikuti arah asap kemenyan. Saat bambu mulai menggila, peserta harus segera bersiap melawan arah gerak bambu ini dan harus mendengar intruksi dari pawang misalnya pawang mengatakan kekiri maka harus di arahkan ke kanan bambunya dan sebaliknya, disini anak-anak harus kerjasama yang baik itu tidak jatuh dari pegangan bambu, dan tanggungjawab bambu yang anak pegang tersebut.
- d. Sem adalah Permainan ini di mainkan oleh 2 kelompok yang terdiri lebih dari 4 orang tergantung dari panjangnya garis yang di sepakati tim. Peraturan permainannya adalah orang yang menjaga pertahanan tepat di empat garis yang berlainan arah dan merentangkan tangan mencoba menyentuh lawannya untuk mengurung lawan tersebut di dalam garis untuk memenangkan pertandingan sampai setiap anggota lawan terkumpul di dalam garis yang berbentuk empat garis. Dan hal itu terjadi berulang-ulang untuk berusaha memenangkan permainan. Sem memiliki nilai karakter kerjasama tim, tanggungjawab, jujur dan konsisten dalam permaianya.

- e. Permainan Benteng adalah Permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 8 orang. Kedua kelompok kemudian akan memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar yang disebut sebagai “benteng”. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih “benteng” lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng. Kemenangan juga bisa diraih dengan “menawan” seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi “penawan”, ditentukan dari siapa yang paling akhir menyentuh “benteng” mereka. Hal ini memiliki nilai karakter kerjasama tim, tanggungjawab, jujur dan konsisten dalam permainannya
- f. Permainan *Cenge cenge* merupakan permainan khas daerah Maluku Utara, permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini menggunakan sebuah alat yaitu gaco, sebuah potongan keramik atau batu yang sudah diasah sampai tipis atau apasaja sesuai pilihan para pemain. Kata cenge berarti jinjit sesuai dengan cara memainkan permainan ini dengan cara berjinjit. Ada berbagai bentuk petak untuk bermain *cenge cenge*. Bentuk yang akan dipilih tergantung dari kesepakatan para pemain. Bentuk-bentuk petak *cenge-cenge* yang dikenal antara lain *Cenge-cenge Rok*, *cenge cenge 1000* dan *cenge cenge Payung*. *Cenge-cenge* adalah memiliki nilai karakter anak kerjasama tim, tanggungjawab, jujur dan konsisten dalam permainannya.
- g. Tuan Donci, Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua kelompok anak-anak, masing-masing terdiri dari 4 hingga 6 orang. Arena bermain bisa di lapangan tanah, halaman rumah, atau tempat terbuka lainnya yang cukup luas. Garis-garis dibentuk di tanah untuk menciptakan kotak-kotak yang menjadi medan permainan. Setiap kotak memiliki aturan dan peran tersendiri dalam strategi permainan. Tuan Donci merupakan salah satu permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di beberapa Kelurahan Kota Ternate. Permainan ini mengandung unsur kebersamaan, kelincahan, dan strategi, serta menjadi simbol kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Inti dari permainan ini adalah adu tangkas antara kelompok penjaga dan kelompok penyerang. Kelompok penyerang harus melewati kotak-kotak yang dijaga oleh lawan tanpa tersentuh. Sebaliknya, kelompok penjaga berusaha menghadang pergerakan penyerang dengan menyentuh mereka saat mereka melintasi batas yang dijaga. Siapa pun yang tersentuh harus keluar dari arena permainan. Hali ini membentuk nilai karakter anak belajar untuk membaca gerak tubuh lawan, bekerja sama dengan tim, pengambilan Keputusan, semangat kemebrsamaan, tanggung jawab tim dan lainnya.
- h. Permainan Jilo-jilo adalah salah satu permainan tradisional anak-anak yang berasal dari Indonesia, khususnya dikenal di beberapa wilayah seperti Jawa Sumatra dan Ternate. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok oleh anak-anak usia sekolah dasar, baik laki-laki maupun perempuan. Jilo-jilo mengandalkan kecepatan, kecermatan, dan kerja sama tim. Selain menghibur, permainan ini juga syarat nilai kebersamaan dan sportivitas. Permainan ini umumnya dilakukan di lapangan terbuka atau halaman rumah yang cukup luas. Tidak dibutuhkan alat khusus untuk memainkannya, hanya diperlukan garis yang dibuat di tanah atau lantai untuk menandai area permainan. Itulah salah satu keunggulan Jilo-jilo permainan ini murah dan mudah dimainkan kapan saja. Jumlah pemain Jilo-jilo bisa bervariasi, biasanya antara 4 hingga 10 orang. Pemain dibagi menjadi dua tim, satu tim sebagai penjaga dan satu tim lainnya sebagai penyerang. Tujuan dari tim penyerang adalah melewati garis yang dijaga oleh lawan tanpa tersentuh, sementara tim penjaga berusaha menangkap atau menyentuh lawan yang melintas. Keunikan permainan ini terletak pada koordinasi tim. Tim penyerang tidak bisa asal maju; mereka harus saling bekerja sama untuk mengecoh penjaga. Sering kali, satu pemain bertindak sebagai

pengalih perhatian, sementara pemain lain mencari celah untuk menyelip ke area berikutnya.

- i. Boi-boi adalah Permainan yang dikenal di berbagai daerah di Maluku Utara, terutama di wilayah Ternate, Tidore, dan Halmahera. Nama "Boi" kemungkinan berasal dari pelafalan lokal atau merupakan singkatan dari istilah yang berkembang dalam budaya lisan. Permainan ini sudah dimainkan sejak lama dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Adapun cara bermain adalah permainan Boi biasanya dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari beberapa anak. Permainan ini memerlukan alat sederhana, yaitu tumpukan pecahan batu atau kaleng yang disusun secara vertikal. Penyusunan Boi salah satu tim menyusun pecahan batu atau tempurung kelapa menjadi sebuah menara kecil, melempar Bola tim lawan berusaha merobohkan susunan tersebut dengan melempar bola dari jarak tertentu, menara roboh tim yang melempar harus segera menyusun kembali menara sambil menghindari lemparan bola dari tim lawan. Pertahanan dan Serangan tim lawan akan berusaha mengenai lawan dengan bola agar mereka tidak bisa menyusun kembali menara, permainan berakhir jika tim berhasil menyusun menara kembali tanpa terkena bola. Jika semua pemain terkena bola sebelum menara selesai, maka mereka kalah. Dari cara permainan tersebut terlihat nilai karakter Kerjasama tim, sportivitas, tanggungjawab tim, jujur dan disiplin.

Permainan Tradisional Mempengaruhi karakter anak di luar sekolah

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak-anak. Di luar lingkungan sekolah, anak-anak banyak menghabiskan waktu bermain, dan permainan tradisional menjadi medium yang efektif untuk membentuk nilai-nilai positif secara alami dan menyenangkan. Permainan seperti Jilo-Jilo, Boi, Benteng dan lainnya, semua permainan ini penting menumbuhkembangkan nilai karakter anak seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerjasama. Anak-anak belajar bahwa kerja tim dan sportivitas sangat diperlukan untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Hal ini kemudian membentuk karakter anak yang jujur dan adil dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Sebagaimana ungkapan orang tua anak Julfikar menyebutkan bahwa Ketika anak bermain akan membentuk karakter Kerjasama, tanggungjawab tim dan jujur Menyusun permainannya.

Di tambahkan oleh ibu Nurmia bahwa Selain nilai karakter, permainan tradisional juga menanamkan semangat kebersamaan dan empati anak-anak untuk bermain, anak-anak belajar menyesuaikan diri dengan kelompok, berbagi peran, dan saling mendukung. Sikap toleransi terhadap perbedaan karakter teman juga tumbuh secara alami dari interaksi ini. Dalam proses pengamatan penulis bahwa permainan tradisional cenderung mengedepankan aktivitas fisik dan interaksi langsung dengan temannya ini berbeda dengan permainan digital yang cenderung individual dan pasif. Dengan permainan tradisional ini anak-anak selalu bergerak aktif dan berinteraksi langsung kepada teman lainnya, anak-anak juga belajar mengelola emosi dan meningkatkan kemampuan komunikasi secara sehat. Selain itu dari aspek disiplin juga diasah melalui aturan main yang harus dipatuhi dalam permainan tradisional. Anak-anak yang melanggar aturan biasanya mendapat sanksi dalam bentuk giliran bermain yang tertunda atau dikurangi.

Anak-anak terlihat dalam permainan mereka sering kali menciptakan variasi permainan sendiri, dan berinovasi dalam strategi bermain untuk memenangkan permainan. Permainan tradisional juga menjadi cara yang efektif untuk mempererat hubungan antar anak dari berbagai latar belakang sosial budaya yang berbeda, seperti terlihat anak suku makian, ternate, dan Tidore saling berinteraksi. Permainan tradisional memberi ruang bagi anak-anak untuk belajar menerima kekalahan dan menghargai kemenangan orang lain.

Hasil penelitian di atas yang dirujuk teori Maria, Montessori bahwa perkembangan sosial anak merupakan satu proses perkembangan yang membolehkan mereka berinteraksi dengan

orang lain mengikuti cara yang boleh diterima masyarakat serta budaya. Pada prinsipnya perkembangan sosial melibatkan proses sosialisasi yang membolehkan anak mempelajari tingkah laku sosial atau melakukan penyesuaian sosial dalam suatu lingkungan masyarakat. Perkembangan sosial anak-anak dapat dikaji melalui beberapa aspek seperti proses peniruan dalam satu permainan dan identifikasi, aktivitas bermain, perkembangan kognisi sosial, persahabatan, dan interaksi dengan rekan sebaya.

Proses bermain anak akan selalu mempelajari tradisi, kepercayaan, nilai, dan adat yang dianut oleh kumpulan masyarakat. Anak-anak juga mempelajari peraturan-peraturan permainan yang disepakati bersama lalu diikutinya misalnya anak mempelajari cara pemaparan emosi yang sesuai, dan cara mentafsir tingkah laku dan pernyataan emosi orang lain dengan tepat. Proses ini pula ditentukan oleh konteks latar belakang budaya dan tingkah laku sosial di lingkungannya yang sesuai budaya mereka.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, dan pembuktian pada sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut (1) anak-anak di luar sekolah cenderung sudah jarang melakukan permainan tradisional seperti petak umpet, loncat tali, Kelereng, layang-layang, boi-boi, jilo-jilo dan sebagainya, hanya terdapat beberapa kelurahan Kota Ternate tertentu masih ada anak yang memainkan permainan tradisional, namun terbatas pada satu atau dua jenis permainan saja. (2) Membentuk karakter pada anak dirasa melalui permainan tradisional yang terdapat di Kota Ternate yaitu permainan tradisional cenderung mendorong anak agar bergerak dan beraktivitas, sehingga mereka akan jauh lebih sehat, selain itu permainan tradisional yang rata-rata dilakukan bersama-sama, mendorong anak-anak untuk belajar bekerja sama, peduli, rasa tanggungjawab, jujur dan saling menghargai sesama teman. Dengan semua nilai karakter yang ditanamkan melalui permainan tradisional, penting bagi orang tua dan masyarakat untuk kembali mengenalkan permainan ini kepada anak-anak. Di era digital saat ini, permainan tradisional berpotensi menjadi penyeimbang dari pengaruh gadget yang berlebihan dan membentuk anak menjadi pribadi yang lebih sosial dan sehat secara emosional. Dengan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia.

5. Daftar Pustaka

- Budiamin, Amin, dkk. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI PRESS.
- Jhon, Wirnani, et al. 2021. "Challenges in the Implementation of Character Education in Elementary School: Experience from Indonesia". *Ilkogretim Online*. No. 20
- Mayke, S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Maria, Montessori. (2008). *The Absorbent, Pemikiran yang Mudah Menyerap*. Penerjemah Dariyatno. New York: Fifth Avenue.
- Myers B, Charles at all. (2000). *Program standards for the initial preparation of social studies Teachers*. NCSS Vol II
- M. Arif, Arifudin et al. 2023. "Character Education Management at Islamic Grassroot Education: The Integration of Local Social and Wisdom Values". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 17, No. 3.



- Maiga Chang, Dkk. (2009) Learning by Playing. Game-based Education System Design and Development 4th International Conference on E-learning, Edutainment, Banff, Canada, August 9-11, 2009, Proceedings
- Lynn Revell and James Arthur. 2007. Character education in schools and the education of teachers. *Journal of Moral Education* Vol. 36, No. 1, March 2007, pp. 79–92
- Peorwandari, Krsitie. 2007. Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi. Jakarta : LPSP3 Universitas Indonesia
- Purwastuti, Ardiani, dkk. 2010. Pelatihan pembuatan alat permainan edukatif
- Piaget, Jean, dan Barbel Inhelder. 2011. Psikologi Anak, terjemahan Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,.
- Sagala, Syaiful. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta, 2010
- Sunarto dan Hartono, A. 2006. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Rineka Cipta
- Thomas Lickona., Eric Schaps., (2007). Eleven Principles of Effective Character Education Partnership. New York: Catherine Lewis