

Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo

Asriyati Nadjamuddin

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

Abstrak

Karakter diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan; akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sebagai model pikiran, perasaan, sikap dan tindakan yang melekat kuat pada diri seseorang. Maka, karakter seseorang harus dibentuk sejak usia kanak-kanak agar tebiasa berperilaku positif. Karena kegagalan dalam membentuk karakter sejak kanak-kanak akan menimbulkan masalah perilaku di masa dewasa. Oleh sebab itu pembentukan karakter anak haruslah dilakukan sejak dini. Diantara sarana terbaik untuk mengokohkan karakter anak-anak adalah melalui permainan yang melibatkan fisik maupun pemikiran anak. Permainan tradisional dapat mendukung keterlibatan fisik dan pemikiran anak. Permainan tradisional anak-anak merupakan salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak. Gorontalo memiliki beragam permainan tradisional seperti cur pal, bilu-bilulu dan sebagainya.

Kata Kunci: Karakter, Permainan, Tradisional.

A.Pendahuluan

Masyarakat Gorontalo merupakan penghuni asli bagian Utara Pulau Sulawesi, tepatnya di Provinsi Gorontalo, provinsi ke-32 Indonesia, yang pada tahun 2000 memekarkan diri dari Provinsi Sulawesi Utara. Hari ini, jumlah etnis Gorontalo diperkirakan lebih dari 1 juta orang atau merupakan penduduk mayoritas (90%) di tanah Gorontalo. Sementara, sejumlah etnis lainnya yang merupakan minoritas adalah Suku Suwawa, Suku Bone, Suku Atingola, dan Suku Mongondow.

J.G.F Reidel, seorang sarjana Antropologi Belanda, seperti dikutip dalam Tumenggung, dkk. (1983), berpendapat bahwa, etnis Gorontalo termasuk ras Melayu Polinesia yang datang dari bagian Utara. Pada waktu mereka masuk ke daerah Gorontalo, telah terdapat penduduk asli yang mendiaminya, dan terjadilah percampuran di antara mereka. Selain itu, datang juga penduduk dari sebelah Timur, yakni Bugis dan Makasar, dan terjadi pula percampuran di antara beragam etnis tersebut. Sementara teori lain menyebutkan, etnis Gorontalo kemungkinan besar berasal dari

daratan Indochina, kemungkinan dari daerah Burma atau Filipina.

Masyarakat Gorontalo berbicara dalam bahasa Gorontalo. Selain bahasa Gorontalo, terdapat juga beberapa bahasa lain, yang sering dianggap sebagai dialek bahasa Gorontalo, yakni bahasa Suwawa dan bahasa Atingola. Bahasa Gorontalo sendiri sekarang banyak mengalami asimilasi dengan bahasa Manado (Melayu Manado) yang juga banyak diadopsi dalam keseharian masyarakat Gorontalo.

Masyarakat suku Gorontalo mayoritas adalah pemeluk agama Islam (98,81%). Agama Islam sangat kuat diyakini oleh masyarakat suku Gorontalo. Beberapa tradisi adat suku Gorontalo terlihat banyak mengandung unsur Islami. Hanya sebagian kecil saja yang memeluk agama lain di luar Islam. Kendati telah lama memeluk islam, sisa-sisa corak keyakinan lokal masih bisa terasa dari kepercayaan sebagaimana kalangan terhadap mahluk-mahluk halus dan ritus-ritus upacara yang berbau adat.

Dalam konsep masyarakat Gorontalo, adat dipandang sebagai suatu kehormatan (adab), norma, bahkan pedoman dalam pelaksanaan pemerintahan. Hal ini sesuai

dengan falsafah “*Aadati Hulo-huloA to Syara`a, Syara`a Hulo-HuloA to Kitabullah*” (Adat bersendikan syara`, Syara` bersendikan Kitabullah) yang menjadi pondasi utama dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat Gorontalo. Falsafah ini tentunya memberi pengaruh terhadap karakter masyarakatnya yang religius dan penuh tatanan nilai-nilai luhur.

B. Pembentukan Karakter Anak & Pengaruh Lingkungan Bermain Anak

Menurut kamus umum bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan; akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter masyarakat merupakan aspek penting dalam menentukan peradaban sebuah kelompok masyarakat. Dan karakter masyarakat tergantung pada kualitas individu dalam masyarakat tersebut. Membangun karakter seperti mengukir sebuah benda, tak akan mudah hilang kecuali benda tersebut dihilangkan. Begitulah karakter yang merupakan model pikiran, perasaan, sikap dan tindakan yang melekat kuat pada diri seseorang. Maka, karakter seseorang harus dibentuk sejak usia kanak-kanak agar terbiasa berperilaku positif. Karena kegagalan dalam membentuk karakter sejak kanak-kanak akan menimbulkan masalah perilaku di masa dewasa.

Karakter anak terbentuk atas pengaruh internal yakni bawaan dalam diri anak dan eksternal dimana anak berkesimpulan terhadap kehidupan yang dijalaninya, yakni pengetahuan, pengalaman, nilai moral yang diterima, arahan dan interaksi dengan orangtua-anak. Dua hal tersebut saling mempengaruhi dan bisa membentuk karakter dominan pada anak. Faktor bawaan merupakan kemampuan dasar positif yang dianugerahkan Allah SWT kepada anak-anak, bila berkembang dengan pengaruh eksternal yang baik melalui pengasuhan dan bimbingan positif, maka bisa menumbuhkan dan membentuk karakter positif pada anak. Begitu juga sebaliknya, jika faktor bawaan tersebut dipengaruhi secara dominan oleh lingkungan buruk disekitar anak, maka karakter negatif yang terbentuk. Maka, pembentukan

karakter anak haruslah dilakukan sejak dini, karena akan semakin sulit membentuknya ketika dewasa.

Diantara sarana terbaik untuk mengokohkan karakter anak-anak adalah melalui permainan yang melibatkan fisik maupun pemikiran anak. Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010:6) 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 :

1. Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.
2. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
3. Mengembangkan keterampilan sosial.
4. Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Sementara, Jean-Jacques Rousseau (1712–1778) meyakini bahwa anak harus belajar dari pengalaman langsung seperti yang ia gambarkan dalam ungkapan “...our first teachers are our feet, our hands and our eyes, ...to substitute books for all these...is but to teach us to use the reasons of others...”.

Selain itu, dalam *Best Play* (Iswinarti,2010:8) menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak, yaitu sebagai berikut :

1. Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini, bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam seting pendidikan formal. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh “bukan informasi khusus, tetapi *mindset* umum dalam pemecahan masalah”.
2. Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolah raga,

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.

3. Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya.

Pertanyaannya saat ini anak-anak kita bermain permainan apa dan bagaimana ? Faktanya anak-anak usia 2 sampai 12 tahun menghabiskan proporsi terbesar dari waktu menggunakan perangkat mereka dengan bermain game dibandingkan kegiatan lainnya. Mereka menghabiskan waktu rata-rata dua jam untuk bermain game. Kelompok usia ini juga bermain game lebih banyak, yaitu rata-rata 5 game serta lebih banyak membeli game berbayar, yaitu rata-rata 3 game. Jumlah uang rata-rata yang dikeluarkan oleh kelompok usia ini selama 30 hari terakhir pada game baru dan dalam *in game purchases* juga merupakan salah satu yang tertinggi.

Bukan hanya menguras uang dan tenaga, game online di beberapa tempat bahkan memicu kejahatan dan kematian. Misalnya saja pada Februari 2016 empat orang siswa mencuri di SMKN 4 Balikpapan (*Riaupos.co, 11/2/2016*), dua anak usia 12 tahun mencuri motor untuk membiayai permainan onlinenya (*Viva.co.id, 10/2/2014*) dan Agustus 2016 kemarin kasus NF, anak remaja di Mojokerto yang tewas karena kelelahan bermain game online di warnet (*Okezzone, 9/8/2016*). Itu hanya segelintir kasus yang dieksplorasi oleh media massa. Fakta dilapangan yang dipantau langsung oleh penulis, warnet-warnet local yang ada di Gorontalo senantiasa ramai dan nyaris dibuka 24 jam untuk melayani anak-anak maupun remaja yang bermain gameonline. Tentunya, waktu banyak yang dihabiskan membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Apalagi paparan konten pornografi dan kekerasan yang

dipastikan berpeluang besar karena permainan yang di online.

Kondisi tersebut diatas diperparah dengan pola asuh orangtua yang cenderung permisif, informasi media massa yang cenderung membentuk perilaku hedonisme serta berkurangnya ruang bermain anak secara fisik maupun kontennya. Padahal, disetiap daerah khususnya Gorontalo memiliki warisan kebudayaan anak-anak dalam bentuk permainan tradisional pada setiap masa yang bisa diwariskan. Hanya proses pewarisan ini yang mengalami hambatan disebabkan berbagai faktor.

Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensori motorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
7. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

8. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Maka, permainan tradisional menjadi perlu untuk diregenerasikan dan dikenalkan kepada anak-anak saat ini, sebagai alternatif pilihan permainan. Pengenalan ini perlu dilakukan sejak dini, agar anak terbiasa beraktifitas tanpa *gameonline* atau *gadget* dan juga memiliki imunitas diri.

C. Permainan Tradisional Anak Daerah Gorontalo

Menurut James Danandjaja (1997), permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Berikut beberapa permainan anak daerah Gorontalo :

1. **Bilu-Bilulu:** Permainan ini biasa dimainkan waktu senggang. *Bilu-bilulu*, adalah nama burung kecil yang gesit, konon berasal dari nama seorang anak laki-laki yang sedang memburu burung tersebut. Permainan ini digelar dimana saja dan kapan pun, pada saat terang bulan, di pantai juga di tumpukan jerami. Dimainkan oleh tiga anak berusia lima hingga 14 tahun. Dua orang berperan sebagai pemburu/penghadang, satu orang berperan sebagai burung, yang bertugas mengumpulkan sesuatu, tanpa harus tersentuh oleh si pemburu. Jika tersentuh, maka permainan terhenti, si pemburu yang menyentuh mengambil peran sebagai burung. Permainan ini membentuk karakter pemberani, meningkatkan kewaspadaan

diri dan menguatkan rasa tanggungjawab pada anak.

2. **Tapula** : Secara harfiah berarti “cari”. Permainan ini mulai dikenal tahun 1927, pada zaman kolonial Belanda, dimainkan oleh anak pribumi yang tidak mampu mengecap bangku sekolah. Dan permainan ini menjadi permainan peran di sekolah. Mereka berbagi peran, satu orang menjadi guru, sedang lainnya menjadi murid, tugasnya menebak batu yang disembunyikan secara acak dalam genggam tangan. Murid yang benar tebakannya maka dinyatakan naik kelas, ditandai dengan maju pada kotak denah yang sudah disiapkan. Permainan peran ini bisa mendeskripsikan pengetahuan anak terhadap perilaku disekitarnya (perilaku guru atau temannya). Permainan ini menumbuhkan karakter jujur dan solidaritas pada anak-anak.
3. **Tumbawa** : Permainan ini adalah mencocokkan benda-benda dengan penutupnya, misalnya panci atau mangkuk berpenutup. Semula permainan menggunakan kerang yang memiliki pasangan penutupnya dan dimainkan di daerah pesisir. Kabarnya, permainan ini dibawa oleh pedagang dari Ternate yang sering berlabuh di Sumalata. Permainan ini menuntut ketelitian pemainnya untuk mencocokkan benda-benda serupa, sewarna namun berbeda motif. Peserta permainan (3-5 orang) memulai permainan dengan menumpuk benda-benda berpenutup tersebut dalam satu tempat yang berjarak tiga meter dari tempat mereka berdiri. Permainan berhenti setelah hitungan ke sepuluh. Peserta yang paling banyak memasang benda dengan benar, jadi pemenang. Anak dapat mengasah ketangkasan dan ketelitiannya dalam permainan ini.
4. **Batata** : Permainan ini memainkan peran pedagang dan pembeli, latarnya adalah pedagang yang kehilangan permata yang akan dia jajakan, sang pedagang harus

- berbagi syair sebagai kode dengan mata tertutup untuk dapat menemukan hartanya. Permainan ini menjadi seru dan kocak manakala sang pedagang menggapai-gapai mencari orang yang menjawab kode syairnya. Dimainkan oleh lelaki dan perempuan, biasanya pada malam hari, pada peringatan hari-hari besar. Permainan ini mengasah ketrampilan dan mempertajam firasat anak,
5. **Tulawota:** diartikan memilih, permainan ini dikenal sejak masyarakat Gorontalo mengenal anyaman tikar dari jenis tumbuhan yang bernama ti`ohu dan peya-peya. Sekelompok anak mengumpulkan potongan anyaman tikar yang berwarna warni, atau potongan kain sisa jahitan. Perca atau potongan tikar aneka warna itu, kemudian dimasukkan dalam sebuah wadah, anak-anak kemudian berlomba untuk mencari padanan yang sama warnanya, pada zaman sekolah rakyat, ini biasanya digelar dalam kelas oleh guru dan menjadi permainan yang seru.
 6. **Momotahu:** artinya membidik, dulu hampir di setiap rumah masyarakat Gorontalo, ditanami pohon kemiri, buahnya yang keras kemudian dijadikan mainan oleh anak-anak, diletakkan di atas botol, kemudian dibidik dengan menggunakan karet gelang pada jarak tertentu, permainan ini biasanya dimainkan pada waktu senggang, baik di rumah maupun di sekolah. Dan karakter yang bisa dibentuk dalam permainan ini adalah sportifitas dan komunikatif dengan teman-teman sebaya.
 7. **Ti Bagogo:** Kata *Bagogo* kerap membuat takut anak-anak, konotasinya adalah setan yang menyeramkan. Tapi jenis permainan ini justru jauh dari hal-hal menyeramkan. Seseorang, yang kalah undi ditunjuk sebagai Ti Bagogo, tugasnya menjangkau setiap orang yang berada dalam lingkaran. Siapa yang kena jangkau akan mengganti perannya, permainan ini jadi seru jika dalam satu lingkaran kecil, diisi oleh banyak orang. Permainan ini mengembangkan karakter jujur dalam diri anak.
 8. **Tumbu-tumbu Balanga:** Permainan menggunakan semacam syair/mantera, semula bertujuan untuk membujuk bayi yang menangis, dilakukan dengan menepuk-nepuk meja atau kursi dengan kepalan tangan, pukulan yang kian keras, terbukti mampu mencuri perhatian bayi yang menangis hingga terdiam. Permainan ini dimainkan berkelompok dengan saling menyusun tangan, .saat mantera berakhir tangan paling bawah dibuka. "*Tumbu-tumbu balanga, balanga li masoyi/ Soyisoyi leke, leke kambu-kambu /Bu'ade tibawa/Tutuiyo Hulawa.*" Tumbu-tumbu Balanga mengajarkan anak tentang keseimbangan dalam beraktivitas serta mengembangkan kepercayaan diri
 9. **Cur-Pal:** Sejenis dengan petak umpet. Permainan dimulai dengan menentukan penjaga benteng berupa tonggak atau pohon. Sesaat setelah si penjaga menutup matanya menghadap pohon, teman lainnya berpencar mencari persembunyian yang aman. Si penjaga bertugas memburu teman yang bersembunyi. Jika ketahuan, segeralah dia berlari ke benteng dan berteriak "Pal". Kata itu pula yang menjadi penanda jika peserta lainnya lebih cepat mencapai benteng daripada si penjaga. Cur Pal bermanfaat bagi pertumbuhan karakter sang anak antaranya, sikap jujur, sportif dan bermasyarakat.
 10. **Tolode :** Artinya "berpacu". Permainan yang menggunakan alas kaki dari tempurung kelapa yang diikat dengan seutas tali dan dipegang oleh kedua belah tangannya, kemudian mereka berpacu melalui rintangan. Permainan dalam bentuk kelompok dengan seorang pemimpin kelompok. Permainan ini memerlukan keseimbangan dan ketrampilan tersendiri. Berjalan memerlukan kehati-hatian dan bertanggungjawab atas kesatuan kelompoknya. Tolode yang juga disebut

dengan *Tenggedi lo Buawu* mengandung unsur kepatriotan. Anak-anak merasa dalam satu tanggungjawab persatuan dan kesatuan dalam menghadapi rintangan perjalanan.

Itulah beberapa permainan tradisional anak daerah Gorontalo yang memang berbeda dengan permainan digital ataupun *gameonline*. Bukan hanya kesan yang ditimbulkannya, tapi pemaknaan ketika memainkannya. Sehingga, semua pihak yang terlibat dalam persiapan generasi terbaik di masa depan perlu mempertimbangkan untuk meregenerasi dan mempopulerkan permainan-permainan tradisional anak yang bisa mendampingi pembentukan karakter anak sejak dini. Orangtua, pendidik/guru, pemerintah (legislatif maupun eksekutif) perlu menginisiasi kebijakan terstruktur dan sistematis dimasing-masing institusinya, orangtua di rumahnya, pendidik di sekolahnya, dan pemerintah pada kebijakan program serta pendanaan yang dapat menstimulus pembangunan karakter anak melalui budaya anak melalui permainan.

Daftar Pustaka

- Bull, Norman J. 2010. "Moral Judgement from Childhood to Adolescence." Routledge
- Danandjaja, James. 1997. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Daulima, Farha. 2006. "Mengenal Permainan Anak Tradisional Daerah Gorontalo". Gorontalo ; Forum Suara Perempuan LSM Mbu`i Bungale
- Iswinarti. 2010. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar". *Naskah Publikasi*. www.google.com. Diakses tanggal 14 September 2016.
- Lapindus, Ira. 1987. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka (h. 445)
- Misbach, I. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". *Laporan Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Nur, Haerani "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013
- Prasetyo, Nana Dra. 2011. *Seri Bacaan Orangtua "Membangun Karakter Anak Usia Dini"* Kemendiknas
- Link Terkait :**
- <http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/1252/suku-gorontalo#.UW5LarU9L3->
- <http://internetsehat.id/2015/01/rata-rata-dua-jam-dihabiskan-anak-anak-untuk-main-game/>
- <http://techno.okezone.com/read/2016/08/09/326/1458986/korban-meninggal-dunia-saat-bermain-game-online>
- <http://www.riapos.co/100688-berita-kecanduan-game-online-pemuda-ini-mencuri-di-sekolah.html#.V9n4t1t97IU>
- <http://nasional.news.viva.co.id/news/read/479999-kecanduan-game-online-bocah-12-tahun-curi-sepeda-motor>