

PERMAINAN ANAK MASA KINI DAN KONTRIBUSINYA PADA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

GAME FOR CHILDREN TODAY AND THEIR CONTRIBUTION TO CHARACTER EDUCATION OF CHILDREN

Arif Sofianto

Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Jawa Tengah

email: areef_sofiant@ yahoo.com

Diterima: 20 Pebruari 2016, Direvisi: 5 April 2016, Disetujui: 13 April 2016

ABSTRAK

Permainan anak merupakan salahsatu sarana pendidikan karakter yang strategis dan efektif. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi perkembangan jenis permainan anak, di satu sisi membawa dampak positif namun di sisi lain menyimpan dampak merugikan. Tujuan penelitian ini adalah 1). mengidentifikasi jenis-jenis permainan/permainan anak yang berkembang pada saat ini, 2). menganalisis peran permainan anak saat ini terhadap pengembangan character building anak. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis model spradley. Lokasi penelitian adalah Kabupaten Semarang dan Kota Semarang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa jenis permainan yang berkembang saat ini didominasi oleh permainan modern berupa game dan beberapa jenis olahraga yang bertujuan kesenangan. Sedangkan permainan tradisional dan edukatif yang penuh pembelajaran karakter jarang ditemukan. Peran permainan terhadap pembentukan karakter anak dapat dibedakan menjadi dampak positif dan negatif. Sisi positifnya adalah meningkatnya kecerdasan, kreativitas, daya tangkap, sikap ingin maju, imajinasi yang tinggi akan masa depan dan meluasnya wawasan kehidupan. Sedangkan dampak negatif anak menjadi kurang ramah, tertutup, kurang jujur, selalu ingin menang sendiri, kurang bertanggungjawab, suka yang instan dan kurang kebersamaan, menjadi lebih egois dan tertutup.

Kata kunci: *Permainan Anak, Character Building, Pendidikan.*

ABSTRACT

Game for children could be an important tools for character education. However, rapid advances in technology have influenced the development of games for children. Technology have positive and negative impacts on children. The purposes of this study were: 1) to identify types of games for children nowadays, and 2) to analyze the role of games for children in building children's character. This is a qualitative descriptive research, with spradley's analysis model. The research was conducted in Semarang Municipal and Semarang Regency. This study concluded that; 1) the growing numbers of games for children today is dominated by modern games such as video games, sport games, and other games that aim to give pleasure. Meanwhile, traditional and educational games are rare. 2) The role of games for children in shaping character of children could be divided in two, namely positive and negative. In the positive side, games for children could

increase intelligence, creativity, perception, progressive attitude, high imagination about the future, and widespread knowledge of life. While in the negative side, children could be less friendly, closed, less honest, selfish, less responsible, and does not really like togetherness, which is then making them more selfish and closed

Keywords : *children's game, Character Building Innovation, Education.*

PENDAHULUAN

Seorang anak melewati beberapa tahap kehidupan mulai dari bayi sampai remaja dimana mereka berinteraksi dengan keluarga dan teman sekolah. Menurut Sunarto (dalam Yahya Khan, 2010:84) bahwa kehidupan anak terdapat dua proses yang saling terkait yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan terkait dengan ukuran kuantitatif fisiologi seperti tinggi badan, berat badan dan kekuatan, serta kesehatan. Sementara perkembangan terkait dengan psikis dalam arti fungsi-fungsi psikologis anak (Yahya Khan, 2010:89). Oleh karena adanya keterkaitan tersebut, maka anak memerlukan lingkungan yang memungkinkan tumbuhnya fisik secara baik dan berkembangnya psikis ke arah yang baik melalui pembentukan karakter.

Upaya pembentukan karakter pada generasi muda melalui pendidikan secara menyeluruh salahsatunya adalah melalui media permainan anak. Menurut Badudu & Zain (2001) permainan dapat berarti: 1). Sesuatu yang dilakukan untuk kegiatan olahraga atau untuk bersenang-senang, 2). Benda yang digunakan untuk bermain, 3). Alat atau barang yang digunakan untuk menyenangkan atau memuaskan hati.

Sebagaimana dicatat oleh Haerani Nur (2013), bahwa kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak-anak masa kini lebih sering bermain permainan digital seperti video game, playstation (PS), dan game online. Permainan modern saat ini membuat anak-anak mengalami kekurangan komunikasi

dengan teman sebayanya atau lebih condong ke sifat individualistik. Mereka memainkan permainan tersebut sendirian tanpa teman (Munib, dkk, 2013).

Menurut Haerani Nur (2013), salah satu dampak buruk permainan modern adalah membuat anak mengalami kecanduan, akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain game online. Materi game kebanyakan bermuatan kekerasan yang berpadu dengan pornografi dan model ini yang banyak diminati oleh anak-anak. Pada akhirnya perilaku anak menjadi menyimpang dengan berbagai tindak kekerasan, pencurian, pencabulan dan sebagainya. Meskipun demikian, permainan modern juga memiliki dampak positif dalam membangun kreatifitas dan kecerdasan anak. Sebagaimana disampaikan Hestya (tempo.co, Rabu, 27 Nopember 2013) bahwa game membantu perkembangan anak seperti keseimbangan dan daya tangkap, kemampuan kognitif anak, navigasi, berpikir, mengingat dan menerima informasi baru.

Di sisi lain, permainan tradisional yang mengajarkan banyak nilai luhur sudah semakin punah. Hal ini sangat disayangkan karena sebenarnya permainan tradisional merupakan media efektif untuk melakukan pendidikan karakter pada anak. Tidak seperti permainan modern yang memerlukan biaya, individualistik, dan egoistik, permainan tradisional relatif tidak memerlukan biaya, meningkatkan kekompakkan anak serta melatih jiwa sosial. Menurut Purwaningsih (dalam Marizka & Leny, 2012) bahwa permainan

tradisional adalah media yang diwariskan berdasar kebutuhan masyarakat setempat.

Hasil penelitian Kurniati (dalam Haerani Nur, 2013) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi 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. Menurut Nurhidayati (2012), bahwa permainan sebagai wahana pendidikan karakter hendaknya merupakan proses yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa tertekan atau dipaksakan. Sebagaimana disampaikan Mudyahardjo (2008:46), pendidikan tidak terbatas pada dunia sekolah, tetapi dalam segala bentuk lingkungan hidup manusia, pendidikan juga tidak terbatas pada bentuk kegiatannya. Oleh karena itu, menurut Haerani Nur (2013), permainan dan aktivitas bermain seharusnya berdampak positif bagi anak. Keluarga dan orang-orang sekitar berperan penting memberikan penguatan pada terbentuknya nilai pada anak melalui pendidikan.

Pembentukan karakter (character building) merupakan sebuah proses yang berjalan melalui skema pendidikan, sehingga dikenal dengan pendidikan karakter. Sesuai dengan Panduan Pendidikan Karakter yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, bahwa penanaman nilai-nilai karakter membutuhkan daya olah hati, olah pikir, olah raga, serta olah rasa dan karsa.

Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerjasama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan (Yahya Khan, 2010:1). Karakter sendiri menurut

Badudu & Zain (2001), merupakan tabiat, perangai, sifat-sifat seseorang. Menurut Yahya Khan (2010), karakter merupakan sikap pribadi yang stabil hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis, integrasi pernyataan dan tindakan.

Dengan demikian, upaya penggalian kembali terhadap permainan anak atau permainan anak masa kini sebagai bahan menggali pendidikan karakter generasi mendatang sangat diperlukan. Penelitian ini mengidentifikasi berbagai macam permainan anak yang berkembang masa kini dan dampaknya bagi pendidikan karakter anak. Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi jenis-jenis permainan anak yang berkembang pada saat ini
2. Menganalisis kontribusi permainan anak saat ini terhadap pengembangan *character building* anak

MATERI DAN METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis. Penelitian ini dilakukan bulan September – Nopember 2013 di Kota Semarang yang mewakili wilayah perkotaan dan Kabupaten Semarang mewakili wilayah pedesaan. Selain itu, kedua daerah tersebut juga mewakili sebuah masyarakat transisi antara kehidupan tradisional dan modern. Subjek penelitian atau populasi dalam penelitian ini ialah seluruh komponen masyarakat yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan karakter anak, mulai dari anak itu sendiri, orang tua, guru dan tokoh masyarakat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, panduan wawancara dan daftar pertanyaan terbuka. Informan tertentu diwawancara secara mendalam dan sebagian yang lain diminta mengisi daftar pertanyaan terbuka yang disediakan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis

yang dikembangkan oleh Spradley yaitu kesatuan proses linear yang merupakan rangkaian analisis dari teknik analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial dan analisis tema budaya (Sugiyono, 2009).

HASIL

Jenis-jenis permainan anak

Berdasarkan temuan lapangan, pada prinsipnya, jenis dan fungsi permainan berbeda-beda. Ada permainan yang tidak menggunakan alat seperti kejar-kejaran, petak umpet dan sejenisnya.

Permainan menggunakan alat terbagi menjadi peralatan sederhana/tradisional seperti dakon, egrang dan sejenisnya dan menggunakan peralatan modern/teknologi canggih seperti game, play station dan sejenisnya. Ditinjau dari cara memainkannya, ada permainan yang membutuhkan keterlibatan orang lain seperti petak umpet, di sisi lain ada yang tidak membutuhkan orang lain seperti game. Ditinjau dari fungsinya, permainan dibedakan menjadi permainan untuk bersenang-senang, pembelajaran/edukasi atau pembentukan karakter serta aktualisasi diri.

Tabel. 1 Jenis-jenis permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak

Tradisional	Game	Arena Bermain	Olahraga	Miniatur	Edukatif
Bekel	Handhone	Ayunan	Badminton	Boneka	Balok
Bentik	Komputer	Kereta Mini	Bersepeda	Pianika	Puszzle
Bercanda	Game Tab	Mandi Bola	Bola	Kendaraan	Catur
Engklek	Game Online	Pelesetan	Gobag Sodor	Alat musik	Rubik
Dakon	Play Station	Odong-odong	Kasti	Laptop Mini	Lego
Egrang		Memancing	Sepatu Roda	Pasaran	Monopoli
Petak Umpet			Sepak Bola		Ular tangga
Jaranan			Badminton		
Reog-reogan			Renang		
Lompat Tali			Sepeda		
Lari-larian					

Sumber: Data Primer

Dari data di atas, jenis permainan sangat beragam, baik yang tradisional maupun modern, menggunakan alat bantu maupun tidak, individu maupun personal, berorientasi kesenangan maupun edukasi. Di pinggiran kota atau pedesaan, masih terdapat beberapa jenis permainan tradisional, sedangkan pada masyarakat perkotaan didominasi oleh permainan modern. Meskipun demikian, ada

beberapa permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak masa sekarang, sementara ada juga beberapa permainan edukatif dan permainan modern yang berupa game dan olahraga yang mulai menjadi arus utama. Berdasarkan penelusuran lapangan, beberapa jenis permainan yang paling sering dimainkan oleh anak-anak masa kini adalah sebagai berikut:

Tabel. 2 Permainan yang paling disukai anak-anak

No	Jenis Permainan	Persentase	No	Jenis Permainan	Persentase
1.	Sepatu Roda	14.71	10.	Miniatur Kendaraan	4.41
2.	Game HP	13.24	11.	Game Online	4.41
3.	Game Komputer	10.29	12.	Sepak Bola	2.94
4.	Sepeda	7.35	13.	Renang	2.94
5.	Play Station	7.35	14.	Dakon	2.94
6.	Petak Umpet	7.35	15.	Balok Lego	2.94
7.	Puzzle	5.88	16.	Egrang	1.47
8.	Boneka	5.88	17.	Catur	1.47
9.	Pasaran	4.41		Total	100

Sumber: Data Primer

Dari data tabel 2 di atas, ternyata sebagian besar anak lebih menyukai jenis permainan yang menggunakan alat bantu atau peralatan dengan teknologi modern. Jenis tersebut disukai dengan alasan menyenangkan dan membuat mereka merasa terhibur. Oleh sebab itu, orientasi permainan anak lebih dominan pada upaya menghibur atau membuat senang anak. Model permainan olahraga, game, edukatif dan miniatur merupakan jenis yang paling banyak dimiliki anak. Namun demikian, masih terdapat permainan tradisional seperti dakon dan pasaran yang juga dimiliki anak-anak.

Orientasi orang tua cenderung memberikan permainan eksklusif pada anak mereka yang sifatnya personal. Orang tua cenderung menuruti keinginan anak terhadap pilihan jenis permainan mereka. Teman-teman sepermainan sangat mempengaruhi jenis permainan yang diinginkan anak. Dalam hal ini perkembangan industri telah menuntun arah pilihan permainan. Di sisi lain orang tua kurang mengarahkan jenis permainan anak pada sisi edukatif di rumah. Sedangkan untuk permainan tradisional sangat minim perhatian orang tua.

Pendidikan karakter pada permainan anak

Menurut sebagian besar informan (95%), bahwa permainan tradisional

memberikan manfaat kesehatan, kejujuran, tanggungjawab, ketaatan, kreativitas, dan kerjasama. Satu hal yang menjadi alasan kuat permainan tradisional sudah jarang dimainkan bukan karena permainan itu sendiri sudah ketinggalan zaman atau tidak menyenangkan dan mendidik anak, namun karena minimnya pengenalan permainan tersebut pada anak-anak. Sebanyak 70 persen informan menyatakan bahwa permainan tradisional saat ini jarang dimainkan karena orang tua dan pihak terkait tidak memperkenalkan kepada anak mereka.

Terkait permainan modern, khususnya game, sebagian besar informan setuju bahwa anak-anak menyukai game karena menyenangkan, canggih, dan sesuai perkembangan zaman. Permainan ini sangat mudah diterima karena memiliki banyak variasi dan pilihan. Hal ini sesuai dengan kecenderungan perkembangan peradaban saat ini yang melibatkan berbagai peralatan modern sesuai keinginan dan kurang membutuhkan keterlibatan banyak orang. Sebanyak 85% informan setuju bahwa anak-anak menyukai game karena menyenangkan, canggih, dan sesuai perkembangan zaman. Terkait manfaat dari jenis permainan game, sebesar 52 persen informan setuju bahwa game membuat anak menjadi cerdas, tangkas, pintar dan kreatif. Hal ini terkait dengan materi yang disajikan dalam

permainan tersebut, memberikan kesempatan pada anak untuk menghadapi tantangan-tantangan tertentu, serta membutuhkan tingkat kecerdasan tertentu untuk memainkannya. Di sisi lain sebagian lainnya menitikberatkan pada banyaknya dampak buruk dari game terhadap perkembangan anak. Game dianggap membuat anak tidak suka berteman, egois, selalu ingin menang, prestasi belajar menurun. Hal ini terkait dengan tata cara memainkan yang tidak membutuhkan keterlibatan banyak orang, bahkan bisa dilakukan sendirian. Jenis-jenis permainan tersebut membuat anak lebih banyak menyendiri dan tidak berinteraksi dengan orang lain. Pola permainan game yang menantang, kadang penuh tekanan dan kekerasan memberikan pengaruh kurang baik pada kepribadian anak. Sebanyak 69 persen informan setuju bahwa game membuat anak menjadi tidak suka berteman, egois, selalu ingin menang, prestasi belajar menurun.

Permainan di arena bermain atau game zone/timezone merupakan bentuk lain dari jenis permainan modern yang berupa seperangkat lingkungan buatan. Sebagian besar permainan tersebut berbentuk transaksional, dengan memasukkan koin, bermain dan mendapatkan hadiah. Hampir sama dengan game, materi di game zone/timezone juga mengandung tantangan, ketegangan dan kekerasan, sebagian lagi membutuhkan taktik dan gerakan fisik. Meskipun ada dampak buruknya, sebanyak 49 persen informan menyatakan bahwa permainan di *gamezone/timezone* membuat anak menjadi pintar, cerdas, kreatif, sementara sebanyak 51% tidak setuju.

Dari data di atas, perbedaan antara yang mereka yang berpandangan positif dan sebaliknya relatif tidak terlalu besar, demikian juga terkait dengan dampak buruknya. Meskipun ada dampak buruk, namun permainan di *gamezone* juga

memberikan manfaat positif tertentu. Sebanyak 52 persen informan tidak setuju jika permainan di *gamezone/timezone* dianggap membuat anak menjadi malas dan prestasi menurun. Permainan tersebut akan benar-benar menjadi penyebab merosotnya prestasi anak atau dampak buruk lainnya jika benar-benar sudah menjadi cendu atau ketagihan pada anak. Di satu sisi ada beberapa manfaat dari permainan di *gamezone*. Meskipun masih menjadi perdebatan, sejumlah orang memandang adanya dampak positif *gamezone* pada sisi tertentu, misalnya permainan modern membuat anak menjadi siap menghadapi tantangan, perubahan dan meningkatkan kecerdasan serta daya tangkap.

Sebagaimana diulas Hestya (www.tempo.co, 27 November 2013), bahwa meskipun sejak lama permainan game dianggap berdampak buruk pada anak, namun tetap ada sisi baiknya. Permainan game dianggap mampu membantu berkembangan anak, misalnya keseimbangan dan daya tangkap. Terkait dengan perdebatan tentang permainan modern, sebagian besar orang tua (62%) menyatakan mereka setuju bahwa sebaiknya anak-anak dikenalkan dengan permainan di *gamezone/timezone* untuk manfaat tertentu. Sementara sisanya tidak setuju karena beberapa dampak buruk yang selama ini diduga ditimbulkan oleh permainan di *gamezone/timezone*.

Permainan edukatif, baik menggunakan peralatan canggih maupun sederhana mengajarkan kecerdasan olah pikir, olah rasa dan karsa, serta olah raga. Permainan edukatif menempatkan aktivitas bermain sebagai wahana mendidik karakter anak. Sehingga baik permainan yang sifatnya tradisional maupun modern dapat dikemas menjadi sebuah permainan yang mengedepankan proses pembelajaran atau pendidikan karakter bagi anak. Selanjutnya, permainan edukatif bermakna

aktivitas, alat maupun sarana bermain yang mengandung muatan pendidikan tertentu. Permainan yang dikemas untuk keperluan edukatif ini diajarkan di lembaga pendidikan nonformal dan sekolah-sekolah dasar. Di PAUD dan TK, semua jenis pemainan ini dikemas menjadi permainan edukatif. Selain di lembaga pendidikan, di lingkungan rumah berbagai jenis permainan juga diajarkan oleh orang tua, baik melalui peralatan canggih maupun sederhana.

Semua informan sepakat bahwa berbagai jenis permainan yang dikemas secara edukatif ini akan memberikan dampak positif bagi perkembangan jiwa, raga dan kecerdasan anak. Syarat utama dari pembelajaran permainan edukatif adalah adanya pendampingan orang tua kepada anak mereka, mengajarkan nilai-nilai atau pelajaran yang diambil dari permainan tersebut.

Semua tipe permainan sebenarnya dapat dikemas menjadi permainan edukatif dengan tujuan utama pembelajaran. Seorang anak membutuhkan beragam materi pembelajaran karakter, baik yang berupa olah hati, olah pikir, olah raga maupun olah rasa dan olah karsa. Baik permainan tradisional maupun modern jika diajarkan melalui pendekatan edukatif akan memberikan manfaat pada pembelajaran karakter anak.

PEMBAHASAN

Sebagian orang tua menyatakan bahwa jenis permainan yang mereka pilih untuk anak berorientasi memberikan pemahaman mengenai berbagai hal dalam kehidupan. Orang tua mengharapkan anaknya mampu memahami dan mengenal pekerjaan-pekerjaan orang dewasa serta mampu mendefinisikan cita-cita mereka. Selain pengenalan terhadap beberapa profesi tersebut, jenis permainan tertentu yang dikenalkan orang tua di rumah juga berorientasi terhadap pembelajaran karakter.

Nilai-nilai karakter seperti disiplin, mandiri, kejujuran, kerjasama, jiwa sosial, toleransi, empati, kesetiakawanan dan tanggungjawab. Jenis permainan olahraga serta permainan tradisional mengajarkan anak-anak pada nilai-nilai karakter tersebut.

Manfaat permainan lainnya adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif, kecerdasan dan kreativitas. Permainan-permainan ini ditujukan untuk melatih kemampuan kognitif/kecerdasan, perkembangan motorik halus dan kasar serta kemampuan, keahlian atau skill. Permainan edukatif seperti puzzle, lego, rubik dan sejenisnya, olahraga, serta beberapa jenis game diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan kognitif, motorik halus dan kasar serta keterampilan anak. Fungsi permainan di rumah menurut orang tua, juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan hobi mereka yang juga mendukung perkembangan fisik dan mental.

Sementara itu, alasan lain dikemukakan oleh sebagian orang tua bersifat pragmatis, yaitu agar anak tidak bermain di luar rumah, untuk bersenang-senang, menghibur atau mengisi waktu luang. Pengawasan orang tua terhadap anak menjadi lebih mudah, mereka menyediakan beberapa jenis permainan yang membuat anak senang dan terhibur tanpa harus keluar rumah. Bermacam jenis game, terutama HP, komputer dan play station, minitaur kendaraan, boneka, pasaran dan sejenisnya merupakan jenis permainan yang lazim dimiliki anak-anak.

Orang tua umumnya menyediakan beberapa jenis permainan dengan berbagai tujuan, ada jenis yang disediakan untuk pengenalan profesi, pembelajaran, serta tujuan pragmatis semata. Hampir semua orang tua menyediakan beragam jenis permainan tersebut. Akan tetapi kecenderungan yang dominan orang tua lebih

banyak menyediakan permainan pragmatis untuk kesenangan semata.

Ketika berada di luar rumah bersama teman bermain, kebanyakan anak akan memilih permainan yang melibatkan interaksi. Interaksi tersebut merupakan kebutuhan dalam perkembangan anak. Ada permainan tradisional dan permainan modern yang menjadi media interaksi tersebut. Perbedaannya adalah interaksi permainan tradisional cenderung bersifat setara dan terbuka dimana peralatan relatif tidak menjadi penting. Namun permainan modern rata-rata menempatkan peralatan sebagai penanda kelompok dan status anak, misalnya kepemilikan alat olah raga seperti sepeda, sepatu roda dan sejenisnya, atau peralatan game.

Selain ruang-ruang bermain yang konvensional di atas, anak juga memiliki pilihan untuk bermain di ruang-ruang permainan modern yaitu arena bermain, *gamezone/timezone* atau arena lainnya, seperti di alun-alun. Di Kabupaten Semarang alun-alun telah menjadi arena yang penuh dengan berbagai bentuk permainan anak. Sementara di Kota Semarang, arena bermain di pusat perbelanjaan cukup digemari.

Sebagian besar anak lebih menyukai jenis permainan yang menggunakan alat bantu atau peralatan dengan teknologi modern. Jenis tersebut disukai dengan alasan menyenangkan dan membuat mereka merasa terhibur. Oleh sebab itu, orientasi permainan atau permainan anak lebih dominan pada upaya menghibur atau membuat senang anak.

Hal ini disebabkan karena anak lebih tertarik kepada mainan yang biasa dibeli di warung atau toko. Permainan yang dibuat sendiri dikatakan oleh orangtua sebagai jenis mainan yang lebih bagus jika dibandingkan dengan mainan yang harus membeli untuk mendapat-kannya.

Permainan anak masa kini didominasi oleh jenis-jenis game dan olahraga

dengan alat bantu modern. Game HP dan komputer serta Play Station menjadi jenis game yang paling banyak disukai anak-anak. Sementara untuk olahraga, sepatu roda dan sepeda sangat disukai anak-anak. Sepatu roda merupakan jenis permainan yang sedang menjadi *trend* bagi anak-anak di banyak wilayah Kota Semarang dan Kabupaten Semarang saat ini. Kondisi ini sesuai dengan temuan penelitian Marizka & Leny (2012) bahwa anak masa kini lebih senang memainkan jenis permainan yang sudah disediakan di warung atau toko mainan, di sisi lain sangat jarang anak yang memainkan permainan konstruktif, dimana anak mem-buat sendiri media permainan mereka, atau mengembangkan ide mencip-takan sebuah bentuk baru.

Pada akhirnya, jenis-jenis permainan tradisional mengajarkan kepada anak-anak untuk meningkatkan olah hati, olah raga, dan olah rasa. Sebagaimana telah diungkapkan sebelumnya, di lapangan juga ditemukan bahwa permainan tradisional telah memberikan manfaat mengajarkan nilai-nilai kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong-royongan, kreativitas, kognitif, afektif maupun motoriknya. Anak menciptakan media permainan dan peralatan sendiri, menumbuhkan kreatifitas dan gotong royong. Permainan ini berkembang dalam lingkungan sosial yang terbuka dan setara, terutama di pedesaan dan sebagian pinggiran kota.

Di sisi lain, permainan modern yang membutuhkan peralatan canggih, mengandung nilai-nilai olah pikir, terutama mengembangkan kecerdasan, sebagian olah karsa dan raga. Orang tua mengajarkan berbagai pengetahuan, keterampilan, daya tangkap dan kreativitas melalui berbagai permainan modern. Di sisi lain, permainan modern mengandung dampak terhadap menurunnya kepedulian sosial, minimnya sosialisasi, kurangnya

kebersamaan dan saling menghargai karena anak terbiasa bermain sendiri. Permainan modern diajarkan di rumah-rumah yang berorientasi kesenangan dan arena permainan anak yang lebih berorientasi keuntungan ekonomis.

Pada sisi yang lain, permainan edukatif merupakan jenis permainan kontemporer baik menggunakan peralatan canggih maupun sederhana yang tujuan intinya adalah mengajarkan kecerdasan olah pikir, olah rasa dan karsa, serta olah raga. Permainan ini terutama mengasah kecerdasan, menambah kreativitas, daya tangkap, dan skill tanpa meninggalkan aspek sosialisasi, kerjasama dan pemahaman terhadap lingkungan sosial. Sehingga permainan edukatif mencoba mengaitkan antara kebutuhan kecerdasan kognitif individual, kecerdasan raga dan kecerdasan sosial. Permainan edukatif banyak diterapkan di lembaga-lembaga pendidikan sebagai media pembelajaran karakter.

Permainan yang Dibutuhkan Anak

Pada intinya setiap tahapan usia membutuhkan media tersendiri untuk pendidikan karakter mereka. Pemilihan jenis permainan juga akan berbeda dan terus berkembang sesuai usia anak. Oleh karena itu pada tahap awal peran orang tua dan lingkungan terdekat sangat penting, dimana menjadi pintu pertama pengenalan anak pada dunia luarnya. Kemudian masa sekolah, pendidikan di sekolah dan pergaulan anak yang lebih luas turut mempengaruhi. Tahap-tahap kedewasaan juga mempengaruhi kemampuan dan kebutuhan, sehingga jenis permainan akan terus berubah. Dalam memahami perkembangan anak menurut Sunarto (dalam Yahya Khan, 2010:84) terkait dengan psikis dalam arti fungsi-fungsi psikologis anak, dan anak memerlukan lingkungan yang memungkinkan tumbuhnya fisik secara baik dan berkembangnya psikis ke arah yang baik.

Seorang anak melewati beberapa tahap kehidupan mulai dari bayi sampai remaja dimana mereka berinteraksi dengan keluarga dan teman sekolah. Proses perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh orang tua, lingkungan keluarga dan sekolah serta teman mereka. Oang tua akan menjadi model dan pintu perkenalan anak dengan dunia, kemudian di sekolah anak akan memiliki beberapa referensi baru terutama dari guru dan teman mereka. Dengan demikian. lingkungan keluarga, sekolah dan teman bermain akan sangat mewarnai proses pembelajaran pada anak.

Memperhatikan teori tentang perkembangan anak, karakter lingkungan pedesaan, pinggiran dan perkotaan serta karakter demografi berupa jenis kelamin, serta karakter sosial ekonomi, seorang anak akan membutuhkan beragam pemahaman dan pengetahuan. Beragam pemahaman dan pengetahuan tersebut tidak dapat dipenuhi oleh satu jenis media permainan saja. Secara umum seorang anak membutuhkan banyak media permainan sebagai wahana pendidikan karakter agar dirinya siap menghadapi tantangan kehidupan di masa dewasa.

Seorang anak membutuhkan proses yang berupa pertumbuhan dan perkembangan. Sebagaimana konsep pendidikan berdasarkan olah hati, olah pikir, olah raga, serta olah rasa dan karsa, demikian juga konsep media permainan anak. Seorang anak membutuhkan media permainan dimana ia dapat melatih olah hati, saling menghormati, empati dan menghargai orang lain, bersosialisasi, menikmati kesenangan dan sebagainya. Seorang anak juga membutuhkan media pengenalan terhadap ilmu pengetahuan, kecerdasan berpikir, dan daya tangkap sebagai bekal kehidupan di masa dewasa. Selain itu, anak juga membutuhkan olahraga untuk kesehatan dan pertumbuhan fisik. Sebagai pamungkas pendidik-

an anak membutuhkan pengembangan jiwa berupa rasa dan karsa, memiliki keinginan, kemauan dan semangat untuk maju. Anak perlu dikenalkan dengan beragam profesi dan segala persoalan dalam kehidupan.

Oleh sebab itu, dalam skema pendidikan karakter yang lengkap, pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak perlu dikenalkan dengan media permainan yang memiliki tujuan-tujuan khusus sebagaimana dikemukakan di atas. Orang tua maupun pendidik harus paham pada di masa awal atau balita, seorang anak membutuhkan kesenangan dan pengenalan terhadap dunianya. Kemudian beranjak usia (usia bermain) seorang anak selain membutuhkan kesenangan juga membutuhkan pemahaman, kecerdasan, latihan fisik dan pemahaman tentang keberadaan orang lain. Beranjak usia sekolah seorang anak lebih membutuhkan kecerdasan, daya tangkap, memahami norma dan aturan serta lebih memiliki pemahaman yang luas terhadap dunianya, memahami aktifitas dan pekerjaan orang dewasa. Kemudian pada tahap remaja seorang anak akan mulai menyusun jati dirinya, maka pendidikan kepribadian mulai ditambahkan. Usia yang terus bertambah juga memberikan corak berbeda terhadap kebutuhan serta media permainan yang dibutuhkan.

Oleh sebab itu, tidak ditemukan adanya media permainan anak yang sifatnya tunggal dalam kehidupan mereka. Media permainan akan berubah sesuai usia dan kebutuhan mereka. Perlu dipahami oleh orang tua dan pendidik bahwa pemilihan jenis permainan yang tepat menjadi kunci dalam keberhasilan pendidikan karakter terhadap anak. Keberragaman jenis permainan sangat dibutuhkan agar perkembangan karakter anak dapat diarahkan menjadi lebih baik.

Berkaitan dengan pendapat di atas, maka jenis permainan apakah yang tradisional atau modern sama-sama dibutuhkan, apakah yang sederhana atau rumit sama-sama diperlukan sesuai dengan ruang dan waktu yang tepat. Kunci utama dalam pemanfaatan media permainan untuk pendidikan karakter ini adalah kemasannya. Apakah permainan tradisional atau modern, sederhana atau rumit seyogyanya dikemas dengan pendekatan pendidikan atau edukasi, bukan berse-nang-senang atau hobi semata. Adanya pendampingan oleh orang tua atau pendidik juga menjadi prasyarat penting dalam keberhasilan pendekatan pendidikan melalui media permainan tersebut.

KESIMPULAN

1. Jenis-jenis permainan anak yang berkembang pada saat ini

Secara umum, jenis-jenis permainan yang dimainkan anak-anak zaman sekarang lebih banyak permainan modern yang bermuatan teknologi seperti game HP, komputer, *play station* dan sejenisnya cukup banyak dimainkan anak-anak. Selain itu permainan olahraga seperti sepatu roda, sepeda dan sejenisnya juga cukup banyak. Sedangkan jenis permainan tradisional seperti petak umpet dan dakon juga masih dimainkan di lingkungan pinggiran dan pedesaan, hanya saja intensitasnya kecil karena pengenalamnya juga sangat kurang. Di sisi lain permainan edukatif merupakan jenis permainan yang merata diajarkan di banyak kesempatan ruang dan waktu, di rumah dan sekolah.

2. Peran permainan anak terhadap *character building* anak

Tipologi peran permainan terhadap karakter anak dapat dibedakan menjadi 3 jenis utama. Permainan tradisional lebih menekankan pada pembentukan karakter sosial. Permainan edukatif lebih menekankan pembelajaran dari sisi kognitif,

sedangkan peran permainan modern memberikan dukungan pada sisi olah rasa dan karsa, serta tambahan pada sisi kognitif asalkan dengan pendampingan orang tua.

Dapat disimpulkan bahwa secara umum di wilayah penelitian saat ini dengan berkembangnya permainan modern dan melemahnya permainan tradisional, terjadi pergeseran karakter anak yang bersifat positif maupun negatif. Sisi positif dari pergeseran tersebut adalah

dengan media permainan modern adalah meningkatnya kecerdasan, kreativitas, daya tangkap, sikap ingin maju, imajinasi yang tinggi akan masa depan dan meluasnya wawasan kehidupan. Di sisi lain, dampak negatif perilaku anak menjadi kurang ramah, tertutup, kurang jujur, selalu ingin menang sendiri, kurang bertanggungjawab, suka yang instan dan kurang kebersamaan, menjadi lebih egois dan tertutup.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu. J.S. & Sutan Muhammad Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta
- Haerani Nur. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. FP Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun III. Nomor 1. Februari 2013.* <http://journal.uny.ac.id>
- Hestya. Rindu P.2013. “Ini Nilai Positif Bermain Game”. www.tempo.co. Rabu. 27 Nopember 2013.
- Khairunnisa. Marizka & Leny Latifah. 2012. *Permainan Tradisional sebagai Alternatif Stimulasi Kognitif Anak di Daerah Endemik GAKI (Desa Girigondo. Kecamatan Pituruh)*. BP2 GAKI Magelang
- Khan. Yahya D.. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Pelangi Publishing. Yogyakarta
- Mudyahardjo. Redja. 2008. *Filsafat Ilmu Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Munib. Triono Akmad Gangsar Parikesit. Boby Ibipurwo. 2011. *Permainan Modern vs Permainan Tradisional (Case : Komunitas Tanoker Ledokombo Kab. Jember - Peluang. Tantangan. dan Strategi)*
- Nurhidayati. *Pelestarian Budaya Jawa Melalui Lagu Permainan*. Fakultas Bahasa dan Sastra. UNY . Yogykarta
- Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter* Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan. Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan. 2011
- Rimm. Sylvia. Dr. 2000. *Why Bright Kids Get Poor Grades*. diterjemahkan oleh A. Mangunhardjana “Mengapa Anak Pintar Memperoleh Nilai Buruk”. Gramedia. Jakarta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung

