



NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERMAINAN NGAROT PADA PESTA KESENIAN BALI TAHUN 2023

Received: 2 April 2024; Revised: 30 Mei 2024; Accepted: 20 Juni 2024

Permalink/DOI: 10.23887/jpbb.v11i2.76445

Luh Putu Juni Ari Setia Dewi¹, Ida Bagus Rai², I Ketut Paramarta³

¹²³Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
e-mail: juni.ari.setia@undiksha.ac.id, bagus.rai@undiksha.ac.id, ketut.paramarta@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan serta menunjukkan temuan nilai pendidikan karakter yang ada pada permainan tradisional yakni permainan Ngarot. Pada penelitian ini, menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah permainan Ngarot. Objek pada penelitian ini berfokus pada nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan Ngarot. Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini, dikumpulkan dengan metode dokumentasi serta wawancara. Instrumen yang digunakan untuk dapat mengumpulkan data penelitian ada dua. Instrumen yang pertama berupa kartu data untuk menunjang proses reduksi data dokumentasi dan instrumen yang kedua yakni *draft* lembar pertanyaan untuk menunjang pelaksanaan metode wawancara. Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, dimulai dari (1) reduksi data, (2) klasifikasi data dan (3) deskripsi data. Ditemukan 9 nilai pendidikan karakter yang ada dalam permainan Ngarot. Kesembilan nilai pendidikan karakter dalam permainan Ngarot tersebut diantaranya, nilai kejujuran, nilai demokrasi, nilai rasa ingin tahu, nilai cinta tanah air, nilai menghargai prestasi, nilai persahabatan, nilai cinta damai, nilai kepedulian sosial, dan nilai tanggung jawab. Kesembilan nilai pendidikan karakter yang ditemukan tersebut, memberikan pengajaran serta memupu moral dan Susila dalam diri anak ketika bersikap di masyarakat. Oleh karena itu, nilai-nilai pendidikan karakter sangat amat berdampak bagi generasi muda untuk mendidik mereka menjadi generasi yang bermoral ketika bertingkah laku di masyarakat.

Kata kunci: kebudayaan, permainan tradisional, nilai pendidikan karakter.

Abstract

This study aims to explain and show the findings of character education values in traditional games, namely the Ngarot game. In this study, a qualitative descriptive research method was used. The subject of this study was the Ngarot game. The object of this study focused on the character education values contained in the Ngarot game. The data obtained in this study were collected using documentation and interview methods. There were two instruments used to collect research data. The first instrument was a data card to support the documentation data reduction process and the second instrument was a draft question sheet to support the implementation of the interview method. The data analysis process was carried out through three stages, starting from (1) data reduction, (2) data classification and (3) data description. 9 character education values were found in the Ngarot game. The nine character education values in the Ngarot game include honesty, democracy, curiosity, love of country, appreciation of achievement, friendship, love of peace, social concern, and responsibility. The

nine character education values found provide teaching and foster morals and ethics in children when behaving in society. Therefore, the values of character education have a very big impact on the younger generation to educate them to become a moral generation when behaving in society.

Keywords: Culture, Traditional Games, Value of Character Education.

PENDAHULUAN

Warna-warni nusantara tercermin dari kebudayaan yang dimiliki oleh masing-masing daerahnya. Agar dapat melestarikan dan menjaga nilai kearifan lokal, diperlukan adanya usaha untuk dapat memajukan objek kebudayaan daerah. Menurut UU No.5 tahun 2017 tentang Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) mendefinisikan Objek Pemajuan Kebudayaan sebagai unsur kebudayaan yang menjadi sasaran utama pemajuan kebudayaan. Objek pemajuan kebudayaan tersebut meliputi tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Salah satu unsur budaya yang didalamnya adalah folklor. Folklor dilihat dari bentuknya, dapat dibedakan menjadi tiga. Brunvand, mengungkapkan dalam Danandjaja (1991:21) bahwa folklor dibedakan menjadi tiga kelompok besar berdasarkan tipenya, yaitu: (1) Folklor lisan (verbal folklor), (2) Folklor sebagian lisan (partly verbal folklor), (3) Folklor bukan lisan (non verbal folklor). Salah satu bentuk folklor sebagian lisan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional termasuk kedalam folklor sebagian lisan (partly verbal folklor), karena kegiatan ini diperolehnya melalui tradisi lisan dan bukan lisan (Aswati, 2021).

Permainan rakyat atau yang juga dikenal dengan permainan tradisional merupakan bagian dari sepuluh objek pemajuan kebudayaan yang perlu mendapat pengkajian serta pengembangan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Permainan tradisional rakyat merupakan warisan turun temurun dari nenek moyang yang memiliki kandungan nilai kearifan lokal yang sangat bermanfaat bagi pemainnya. Namun permainan tradisional sudah mulai tergeser dengan perkembangan permainan dengan media digital. Pada era serba digital ini, membuat generasi muda lebih senang memainkan gawai mereka di rumah masing-masing karena memberikan banyak kemudahan bagi mereka untuk mengaksesnya. Permainan tradisional seperti egrang, congklak, magoak-goakan, dan masih banyak lagi semakin tidak dikenali, tergeser dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Menurut William Tedi (dalam Mega Anggita, 2018: 56) menjelaskan bahwa, hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor yaitu mulai dari tidak tersedianya tempat dan sarana untuk bermain, munculnya permainan modern dari luar negeri yang menyuguhkan fasilitas lebih menarik dan juga praktis, waktu bermain anak yang terbatas dikarenakan beberapa aktivitasnya yang juga membebani, serta tidak adanya dokumentasi mengenai pelaksanaan permainan tradisional sehingga kesulitan bagi generasi berikutnya untuk mengetahui alur permainan tradisional secara lengkap. Ditambah lagi dengan banyaknya beredar permainan dari pabrik, membuat permainan tradisional semakin tidak mendapatkan perhatian di kehidupan anak-anak zaman sekarang.

Dampak dari tergerusnya generasi muda pada *games online* ini, dapat menurunkan minat belajar anak serta rasa kepedulian akan lingkungan sekitarnya. Hal ini berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak bangsa. Perkembangan media digital seperti media sosial *instagram*, *tiktok*, *youtube* dan banyak *platform* lainnya yang memberikan akses kebudayaan asing masuk dengan mudahnya dan mempengaruhi masyarakat secara cepat. Masuknya kebudayaan asing yang banyak mempengaruhi pola perilaku masyarakat Indonesia, sejatinya belum tentu sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Seperti halnya sekarang banyak masyarakat yang mengecat rambutnya menjadi pirang, menggunakan pakaian serba pendek dan terbuka yang penggunaannya tidak disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Lagu-lagu berbahasa asing kini lebih populer dan menjadi kesukaan generasi muda dibandingkan lagu daerah. Bisa dilihat kilas baliknya, telah banyak kasus yang muncul karena

rusaknya karakter pada masyarakat Indonesia seperti kasus korupsi, penistaan agama, kasus *bullying* dan pelecehan seksual yang terekam hingga tersebar ke dunia maya. Selain daripada itu, data dari *Programme for International Students Assesment (PISA)*, menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat kelima kasus *bullying* terbanyak di seluruh dunia (kumparan.com,2003). Kejadian tersebut, menunjukkan bahwa penanaman karakter masih sangat rendah. Untuk itu, maka adanya pendidikan karakter sangatlah penting untuk diajarkan dan ditanamkan pada setiap individu sejak masih kanak-kanak. Bercermin dari fenomena tersebut, di sinilah keberadaan kebudayaan daerah memiliki peranan penting untuk memupuk karakter dan jiwa sosial pada anak. Permainan tradisional menjadi salah satu alternatif yang mampu memberikan pengajaran terkait nilai karakter khususnya pada kalangan anak-anak. Menurut Wahyuningsih (2009) menyatakan, permainan tradisional menjadi permainan yang sudah dilaksanakan sejak dulu dari tahun ke tahun, sejatinya mengandung nilai pendidikan karakter dan warisan budaya leluhur yang adi luhung serta memberikan rasa senang bagi yang melaksanakannya. Selain itu permainan tradisional sangat berguna untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan jiwa sosial sebagai sarana pembentukan karakter anak.

Bercermin dari banyaknya nilai positif dari permainan tradisional yang bisa dipetik, akan tetapi pada kenyataannya dalam pelaksanaannya sekarang tidak banyak anak-anak yang melaksanakannya. Anak-anak zaman sekarang apalagi yang bertempat tinggal di wilayah perkotaan kehidupannya sudah terpengaruhi oleh budaya modern. Kurangnya pengetahuan anak-anak akan permainan tradisional juga disebabkan dalam lingkungan sekolah pelaksanaan pembelajarannya sudah mengikuti gaya belajar modern. Disinilah peran sekolah juga penting untuk dapat memperkenalkan dan mengedukasi anak-anak tentang permainan tradisional di tengah gaya belajar yang sudah serba modern. Selain itu, beragam aplikasi permainan juga semakin mudah untuk dapat diakses oleh anak-anak melalui gawai mereka dengan sekali klik. Jika di analisis lebih dalam, permainan tradisional memiliki keunikan, kesenian serta mampu memberikan pengajaran kepada anak-anak dalam menjalin pertemanan yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rendahnya pendidikan karakter akibat bermain *game online*. Pada konsepnya permainan tradisional, sangat kental akan unsur pelestarian budaya yang sangat berkaitan dengan nilai karakter yang mencerminkan identitas bangsa berupa bahasa daerah serta muatan lokal budayanya (Herawati,2015). Permainan tradisional di Bali umumnya dibawakan secara lengkap beserta nyanyian atau lagu anak-anak yang biasanya disebut sebagai sekar rare atau dolanan. Pelestarian budaya daerah patut diberikan ruang dan perhatian khusus di tengah perkembangan dunia digital saat ini. Salah satu bentuk usaha Pemerintah Provinsi Bali untuk dapat memperkenalkan adanya permainan tradisional ini adalah dengan menyelenggarakan Pesta Kesenian Bali (PKB) setiap tahunnya.

Penyelenggaraan PKB ini diharapkan mampu menarik perhatian Masyarakat Bali untuk melirik keberagaman budaya daerahnya salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional (dolanan) menjadi salah satu dari lima jenis pertunjukan yang dipentaskan dalam Festival Gong Kebyar Wanita mulai dari tahun 1991 hingga 1997. Sebelumnya dolanan dipentaskan seperti bentuk Sandyagita. Pada tahun berikutnya, dari tahun 1998 hingga tahun 2023 sampai sekarang dolanan menjadi salah satu pertunjukan wajib dalam lomba sekaligus parade Gong Kebyar Anak-anak dalam Pesta Kesenian Bali. Pesta Kesenian Bali yang mengangkat permainan tradisional menjadi salah satu bentuk pertunjukan baru mengandung unsur tari-tarian, vokal seperti tembang, percakapan, bermain peran, permainan, busana dan tata suara yang disesuaikan dengan pertunjukan yang diangkat. Beraneka ragam permainan tradisional diangkat dengan versi drama Bali modern dalam Pesta Kesenian Bali. Anak-anak yang belum mengetahui tentang permainan tradisional dapat menyaksikan pertunjukan permainan tradisional sehingga dapat menerapkan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing kabupaten se-Bali membawakan permainan tradisional yang mencerminkan daerahnya masing-masing. Melalui usaha Pemerintah Provinsi Bali dengan mengadakan Pesta Kesenian Bali, diharapkan mampu menjadi alternatif untuk dapat tetap melestarikan kebudayaan daerah seperti permainan

tradisional dan kebudayaan Bali yang lainnya. Jika kebudayaan Bali bisa dilestarikan dan dikembangkan, maka bahasa Bali juga akan turut berkembang.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter apa saja yang terkandung dalam Permainan Ngarot, dan permasalahan berikutnya mengenai pengajaran etika dan moral apa yang dapat dipetik dari permainan Ngarot tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan Ngarot sebagai dolanan (permainan tradisional) yang dipentaskan oleh Duta Kabupaten Buleleng dalam Parade Gong Kebyar Anak-anak pada Pesta Kesenian Bali tahun 2023. Jika dicermati permainan tradisional sejatinya mengandung nilai pendidikan karakter yang dapat memberikan edukasi kepada para penonton yang menyaksikannya dengan seksama. Dalam *tembang rare* yang dinyanyikan ketika melaksanakan permainan tradisional Ngarot ini banyak mengandung makna-makna yang tersirat yang mengajarkan tentang pendidikan karakter. Menurut Prawiro (2020:1) yang sudah diketahui nilai memiliki arti sebagai subjek yang bertujuan untuk mengetahui keseluruhan yang merujuk pada baik, benar, bagus maupun yang bermanfaat. Kemudian mengenai pendidikan, dalam kehidupan masyarakat pendidikan sangat bermanfaat untuk membentuk diri, membentuk karakter serta mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Menjelaskan arti mengenai pendidikan, merupakan suatu pengembangan rasa ingin tahu dalam hal belajar, serta digunakan untuk memperluas pengetahuan, kepintaran, serta tolak ukur kemampuan diri.

Nilai pendidikan karakter merupakan nilai yang dapat dijadikan acuan dan cerminan diri untuk bertingkah laku ataupun bersikap dalam kehidupan keluarga serta masyarakat nantinya (Kusnoto, 2017:250). Menurut Kementerian Pendidikan Nasional ada 18 jenis nilai pendidikan karakter. Nilai-nilai tersebut diantaranya; (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) bekerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokrasi, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat, (14) cinta damai, (15) suka membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Berlandaskan kesembilan belas nilai tersebut dapat dijadikan dasar berpikir dan analisa untuk mengklasifikasikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan Ngarot tersebut sesuai jenisnya.

Nilai religius dapat ditunjukkan dengan perilaku individu yang taat melaksanakan ajaran agama masing-masing, menghargai toleransi, serta mampu hidup rukun antar umat pemeluk agama lain. Nilai pendidikan karakter yang kedua yaitu jujur, perilaku ini dapat dicerminkan dengan berbicara tidak mengada-ada atau berbohong, sikap tidak menyontek dan selalu terbuka kepada orang tua. Dengan menjadi pribadi yang jujur, seseorang akan selalu dipercaya dalam bertutur dan bertindak. Nilai toleransi mengajarkan untuk dapat hidup rukun serta tidak memaksakan pendapat diri sendiri di atas kepentingan golongan. Nilai disiplin adalah mewujudkan perilaku yang tertib serta patuh terhadap segala ketentuan dan peraturan yang ada. Nilai bekerja keras dapat ditunjukkan dengan selalu serius dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan sesuatu tugas atau pekerjaan. Kreatif, nilai ini bertujuan untuk dapat menciptakan karya yang inovatif serta dapat berguna bagi orang lain. Mandiri merupakan tindakan yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menuntaskan suatu pekerjaan. Demokratis yaitu cara berpikir, bersikap, maupun bertindak yang menunjukkan bahwa hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain itu sama.

Nilai rasa ingin tahu dapat ditunjukkan dengan bertanya akan sesuatu yang belum diketahui. Timbulnya rasa ingin tahu yang dalam membuat seseorang akan lebih memahami segala sesuatu yang mereka pelajari. Semangat kebangsaan dapat ditunjukkan dengan mendahulukan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi. Kemudian nilai cinta tanah air, perilaku ini tercermin melalui rasa kesetiaan, kepedulian, juga apresiasi tinggi kepada negara. Menghargai prestasi dapat ditunjukkan melalui apresiasi kepada diri sendiri, maupun orang lain. Contoh tindakan yang dapat mencerminkan nilai menghargai prestasi yaitu dengan memberi ucapan selamat atas prestasi yang diraihinya. Nilai bersahabat sangat penting bagi kita sebagai makhluk sosial yang selalu memerlukan bantuan orang lain. Oleh sebab itu, penting bagi seseorang agar dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Cinta damai merupakan perilaku yang mendorong setiap individu untuk dapat

menghormati keberhasilan orang lain serta menciptakan kerukunan antar sesama. Contohnya, tidak menyebarkan ujaran kebencian, tidak melakukan perundungan, dan lain sebagainya untuk menciptakan ketertiban.

Nilai suka membaca dapat menciptakan individu yang cerdas dan memiliki wawasan yang luas. Peduli lingkungan dapat ditunjukkan dengan selalu menjaga lingkungan yang ada di masyarakat. Peduli sosial merupakan sikap yang dapat ditunjukkan dengan memberikan pertolongan kepada orang lain yang membutuhkan maupun memperhatikan kondisi antar sesama. Nilai yang terakhir yaitu mengenai tanggung jawab. Bertanggung jawab atas segala tugas yang diberikan dan menyelesaikannya sampai tuntas. Contoh dari tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan selalu bersikap amanah. Memperhatikan pentingnya nilai pendidikan karakter bagi kehidupan setiap individu, maka sangat penting untuk dapat menanamkan nilai-nilai tersebut dalam diri anak. Pada penelitian ini ingin mengedukasi para pembaca bahwa permainan tradisional anak seperti halnya permainan Ngarot ini dapat memberikan pembelajaran serta penanaman nilai karakter serta pembentukan kepribadian anak yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE

Metode dalam sebuah penelitian memiliki tujuan untuk dapat mengetahui bagaimana alur atau langkah-langkah yang harus dilalui ketika melaksanakan sebuah penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini meliputi rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan analisis data. Rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini bersumber dari kanal *youtube* Disbud Prov.Bali dalam video yang berjudul PKB XLV Tahun 2023: Utsawa Gong Kebyar Anak Duta Kabupaten Buleleng. Subjek dalam penelitian ini adalah permainan Ngarot, dan yang menjadi objek penelitian ini adalah nilai pendidikan karakter yang ada dalam permainan Ngarot.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara studi dokumentasi dan wawancara. Data yang diperoleh berupa dokumentasi video selanjutnya akan ditranskripsikan untuk memperoleh data lingual. Proses transkripsi ini dilakukan untuk mengubah bahasa lisan dari percakapan para penari dalam pementasan permainan Ngarot ke dalam bentuk tulisan. Wawancara dilakukan dengan meminta kesediaan penggagas utama permainan Ngarot untuk memverifikasi serta menambah kevalidan data temuan. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan sistematis dengan menyiapkan draft pertanyaan yang akan ditujukan kepada narasumber yakni Bapak Sefyan Artawan Pembina dari Sanggar Seni Manik Uttaran yang menciptakan permainan Ngarot tersebut. Instrumen yang digunakan untuk mereduksi data ini yakni menggunakan kartu data. Kartu data yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu, yaitu kartu data untuk analisis nilai pendidikan karakter. Dalam penelitian akan dilakukan tiga tahapan analisis data mulai dari reduksi data, kemudian klasifikasi data dan yang terakhir deskripsi data sekaligus penyimpulan.

Reduksi data dilaksanakan dengan memilah hasil transkripsi ke dalam kartu data secara satu persatu dari percakapan-percakapan yang mencerminkan nilai pendidikan karakter. Kemudian dari hasil reduksi tersebut, setiap nilai akan diklasifikasikan sesuai jenis nilainya. Pada tahapan deskripsi data, akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif dengan kalimat paparan yang jelas mengenai temuan nilai pendidikan karakter dalam percakapan pada pementasan permainan Ngarot. Hasil penjabaran tersebut nantinya akan ditarik kesimpulan akan hasil analisis data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Permainan Ngarot
(Pesta Kesenian Bali 2023)

Ngarot merupakan istilah yang sering digunakan oleh masyarakat, khususnya para nelayan pesisir pantai di Buleleng ketika menangkap ikan menggunakan jaring. Para nelayan melakukan pekerjaan Ngarot biasanya pergi ke pantai sambil memasang jaring seperti halnya memasang perangkap. Kemudian jaring tersebut ditarik secara bersamaan dari kedua ujungnya. Ikan-ikan yang sudah masuk perangkap otomatis tidak akan bisa keluar dari jaring tersebut. Kecuali ikan-ikan kecil, yang bisa keluar dari lubang yang sedikit longgar karena jaringnya robek. Begitu halnya dalam permainan Ngarot ini, akan ada beberapa orang menjadi ikan dan yang lainnya sebagai jaring. Teknis permainan ini adalah satu kelompok menjadi jaring dengan saling berpegangan tangan dan satu kelompok lainnya menjadi ikan sambil menari-nari. Kelompok yang menjadi jaring akan menangkap ikan sebanyak-banyaknya, dengan menjadikan kedua ujung barisan menjadi pemimpin menangkap ikan. Kelompok yang mendapatkan ikan paling banyak, yang menjadi pemenangnya.

Pembahasan berikutnya yakni mengenai nilai pendidikan karakter yang ditemukan dalam permainan Ngarot ini ada sembilan nilai. Nilai yang pertama mengenai nilai kejujuran, contoh dari nilai kejujuran dalam permainan Ngarot ini adalah pengakuan dari penari Ebi Yoga yang mengakui jika dirinya gendut. Perilaku Ebi Yoga ini tercermin dari kutipan berikut: *“Aa aa adehhh, bihh penabuhe ne emang, sing ngerti gati. Suba tawanga awake mokoh kakene, buin baanga tabuh ane ngeredeg. Aduhh, nyanan berag nyanan awake. Sing pedalem oo?, sing pedalem? Memen awake ngemaang “maa-am”.* Nilai rasa ingin tahu juga ditemukan dalam permainan Ngarot. Adapun contoh dari nilai rasa ingin tahu adalah: (1) Bertanya kepada temannya, ingin mengetahui alasan menggunakan pakaian tersebut: *“Eee adi keto kone pakaianne?”*, *“Cicing, pakaian cai ne not. Adi mapakaian kene seh cai mai?”.*(2) Rasa ingin tahu mengenai permainan yang akan dimainkan: *“Nden alu, nden aluu. Cai ane ngajakin maplalianan, maplalianan apa men? Nawang cai maplalianan apa?”.* (3) Menanyakan mengenai apa itu Ngarot, karena ingin mengetahui arti dari Ngarot tersebut: *“Hahh, Ngarot? Apa te Ngarot?”.* (4) Rasa ingin tahu atas hukuman yang akan diberikan: *“Apa to hukumane?”.* (5) rasa ingin tahu mengenai ikan yang disebutkan sebagai ikan kesukaan Ketuanya: *“Eee timpal – timpal bé apa ane makada demen? Nah ake nyerah ba. Men menurut pak kelian, bé apa ane makada Pak Klian demen?”.* Dan yang terakhir (6) rasa ingin tahu, dengan bertanya ikan apa yang disebut sebagai ikan yang rasanya asin tersebut: *“Hah? Bé ane pakehan? Bé apa to?”.*

Nilai cinta tanah air tercermin dari ajakan untuk dapat melestarikan bahasa, budaya maupun busana adat Bali: *“Nahh, iraga awak dadi nak Bali harus bisa ngajegang, mabasa Bali, mabaju Bali, mabudaya Bali”.* Nilai pendidikan karakter berikutnya yang ditemukan dalam permainan Ngarot adalah nilai menghargai prestasi. Adapun contoh dari nilai menghargai prestasi dalam permainan Ngarot adalah sebagai berikut, (1) Rasa bangga akan kinerja dari gubernur yang telah membuatkan jalan baru untuk masyarakatnya: *“Ooo keto luh, awake jeg mara ngerti ken adanya jalan shortcut. Nah amon keto awake kan ngorahang terima kasih*

malu jak Pak Gubernur neh. Bangga gati awake ngelah gubernur cara kene". (2) Mengucapkan rasa terima kasih kepada gubernur atas jasanya: *"Om Swastyastu, oh Pak Wayan Koster, suksma nggih, suba ngaenang tiang jalan baru"*. (3) Menghargai posisi gubernur sebagai orang yang dihormati dengan berbicara sopan dengan menggunakan bahasa yang sesuai: *"Buung ba dadine awake berag asal ka Badung. Ehh, nden malu. Adi awake kone bahasane ngomong jak Gubernur. Ampura Pak, maksudne tiang"*.

Nilai bersahabat dalam permainan Ngarot contohnya adalah: (1) Mengingat kehadiran serta keberadaan teman-teman: *"Ehh awake jeg mara inget, dija timpal – timpale nah"*. Serta contoh berikutnya (2) Tidak mementingkan diri sendiri dan tetap ingat memanggil teman-teman untuk mengajaknya bermain bersama: *"Ee koja suba ngitungang dewek, timpal – timpale malu kaukin"*. Berikutnya adalah nilai pendidikan karakter mengenai cinta damai. Contoh nilai cinta damai dalam permainan Ngarot adalah (1) Mengajarkan untuk tidak *membully* teman satu sama lainnya: *"Apa kaorahang Bli? Awak moglong? Ee, wak suba patuh, sing dadi ngebully keto. Apalagi di gumin anak"*. (2) Menciptakan suasana bermain yang damai sehingga tidak memicu keributan: *"Stt dadi siep cai kondan maplalianan ba uyut gati cara di peken asane mara kene"*. Nilai peduli sosial, dalam permainan Ngarot contohnya (1) Peduli akan keberadaan teman-temannya yang belum lengkap: *"Adi cara ada kuang ne timpal-timpale nah?"*, (2) Memulai permainan ketika teman-temannya sudah lengkap: *"Nah jani, yen ba lengkap timpal-timpale jani ajaka majalan ka pasih. Alih tongose"*. (3) Memberi tahu temannya untuk berganti busana sebagai bentuk rasa peduli akan temannya yang salah mengenakan busana: *"Cai binsik, ba nawang baju pelih, salinang engken ibane. Mu salinang malu ibane"*. (4) Peduli akan temannya yang menanggung: *"Mendep, mendep. Adi nyebak nyai?"*.

Nilai pendidikan karakter yang terakhir ditemukan dalam permainan Ngarot adalah nilai tanggung jawab. Contoh dari nilai tanggung jawab dalam permainan ini yaitu: bertanggung jawab menjadi pemimpin untuk memberikan hukuman kepada yang kalah: *"Eh Tenang amon ba awake dadi pemimpin, hukumane nak ba pasti ringan"*. Namun nilai tanggung jawab yang ditunjukkan dalam permainan Ngarot ini sifatnya negative, karena memberikan pengajaran yang salah sebagai pemimpin yang memberikan hukuman yang kurang sesuai, seperti dalam percakapannya jika pemimpin tersebut menjelaskan jika dirinya yang memimpin akan memberikan hukuman yang ringan. Hal ini juga dapat memberikan pandangan bahwa memberikan hukuman yang ringan saja kepada yang kalah menjadi Keputusan yang bisa dirinya putuskan sendiri begitu saja. Hal ini lah yang dimaksudkan mengarah pada nilai yang negatif.

Selain dari pada itu, beberapa tembang rare dalam permainan Ngarot juga mengandung nilai pendidikan karakternya yang memberikan pengajaran moral. Seperti tembang rare berikut, *timpal jak makejang ngiring lestariang masesolahan sambil magending girang. "Mapupul-mapupul maplalianan ingetang tusing dadi lom pang"*. Kata *lom pang* memiliki arti untuk tidak boleh curang. Dalam lagu tersebut mengajarkan anak-anak untuk dapat mengamalkan nilai kejujuran dalam bermain. Dalam tembang berikut, *"jalan mulih sang surya sampun endag suud amonto malu maplalianan. Ingetang selegang malajah sambil nulungin meme lan bapa mareresik di jumah, apang dueg masekolah*. Pada tembang rare tersebut juga berisikan pengajaran moral untuk selalu membantu orang tua, serta etos belajar yang mengingatkan anak-anak untuk tetap ingat belajar agar pintar di sekolah nantinya. Berdasarkan akan temuan mengenai nilai pendidikan karakter dalam permainan Ngarot seperti penjabaran diatas dapat mengedukasi para pembaca bahwasannya dengan permainan tradisional juga dapat mengajarkan anak-anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sekaligus membentuk karakter kepribadian anak tersebut sejak dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah dipaparkan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan tradisional dapat memupuk rasa persahabatan dalam diri anak-anak. Karena dalam melaksanakan permainan tradisional diperlukannya partisipasi

banyak orang. Disinilah anak-anak diajarkan untuk dapat menjalin pertemanan antar satu sama lain. Hal tersebut sudah menunjukkan adanya nilai bersahabat dalam permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi sarana yang baik untuk anak-anak dapat belajar demokrasi, menghargai prestasi dan memberikan pendapatnya. Dalam permainan tradisional juga mengajarkan akan pentingnya berperilaku yang sportif dan jujur, Karena dalam menjalankan permainan pastinya akan diakhiri oleh predikat kalah dan menang. Sifat menerima kekalahan untuk anak-anak tidak menangis, mengapresiasi kemenangan temannya menjadikan anak-anak untuk menjadi individu yang toleran. Selain daripada itu, dalam permainan tradisional juga mengajarkan anak-anak untuk mandiri serta dapat menciptakan suasana yang damai, harmonis dalam menjalin pertemanan.

Permainan tradisional ini memberikan rasa sukacita bagi anak-anak pada usianya yang masih gemar bermain namun suka sarat akan nilai pendidikan karakter. Dalam permainan tradisional juga dapat mengembangkan 3 aspek domain dari diri setiap anak, diantaranya yaitu, *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Aspek *kognitif* yang dapat diajarkan kepada anak-anak melalui permainan Ngarot ini seperti halnya mencari tahu sendiri akan hal yang belum mereka ketahui, menggalai wawasan mereka untuk memilih permainan. Menahan emosi untuk tidak marah ketika kalah, serta menanggis ketika diberikan hukuman, hal emosional tersebutlah yang harus bisa ditanamkan sejak dini menjadi contoh dari pengembangan aspek *afektif*. Kemudian aspek *psikomotorik* seperti aktivitas fisik seperti berlari, berkejar-kejaran, melompat juga dapat ditemukan dalam permainan Ngarot ini. Dari hal tersebut membuktikan bahwa permainan Ngarot dapat memberikan pengajaran yang baik untuk pembentukan karakter anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. "Bukan Korsel, Kasus Bullying Terbanyak Justru di Filipina dan Indonesia (kumparaNews)". Tersedia pada <https://kumparan.com/kumparannews/bukan-korsel-kasus-bullying-terbanyak-justru-di-filipina-dan-indonesia-202M2nZq7mD/full> (diakses tanggal 06 Desember 2023)
- Arsana, D. G. (2016). Transformasi Budaya Dalam Permainan Tradisional Menuju Game. *Media Komunikasi FPIPS*, 41-45.
- Aswati, Hajar dkk. 2021. Kajian Folklor Dan Nilai Edukasi Pada Permainan Tradisional Masyarakat Melayu Kapuas Hulu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa* 10 (3), diakses pada 5 Januari 2024 tersedia pada link <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/45853>
- Gautama, W.B. (2007). *Kasusatraan Bali Cakepan Penuntun Mlajah Kasusatraan Bali*. Surabaya: Paramita Surabaya.
- Mahayanti, Ni Kadek Dwi. (2021). *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Gending Rare*. *PENSI*, 5-7. Murniti, N.W. (2019). *Nilai Pendidikan Relegi Dalam Sekar Rare*. *Widyacarya*, 57-62. Suartaya, K. (n.d.). *Peluang Gamelan Gong Kebyar Di Tengah Tantangan Zaman*, 42-44.
- Sulastri. (2021, July 31). *Pelestarian Budaya di Era Digital*. From Digitalbisa: <https://digitalbisa.id/artikel/pelestarian-budaya-di-era-digital-IVfVI>
- Sutika, I. K. (2014, June 21). "Dolanan" Masuki Dunia Seni Pertunjukan. From Antara News: <https://bali.antaraneews.com/berita/54637/dolanan-masuki-dunia-seni-pertunjukan>
- (2014, July 8). *Dolanan Bali Kandung Unsur Pendidikan*. From Antara Bali: <https://bali.antaraneews.com/berita/55425/dolanan-bali-kandung-unsur-pendidikan>
- Tristaningrat, M. A. (2018). *Mengintegrasikan Permainan Tradisional Bali (Dolanan) Pada*

Pendidikan Anak Sd Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. Purwadita, 45-49.

Wiasti, N. K. (2021). *Sekar Rare Sebagai Media Pembelajaran Nilai. KUMAROTTAMA, 42-47.*

Widiastuti, N. M. (2021). *Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter dan Keterampilan Sosial Anak. Segara Widya, 1-3.*