

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Gambaran Umum Kampung Dolanan Pandes Panggungharjo Sewon**

**Bantul Yogyakarta.**

1. Letak Geografis

Ketinggian Tanah dari Permukaan Laut	: 45 M
Banyaknya curah hujan	: 2.233 mm/thn
Tofografi(dataran rendah, tinggi, pantai)	: Dataran Rendah
Suhu udara rata-rata	: 28 °

Berdasarkan karakteristik sumber daya alamnya Desa Panggungharjo terbagi dalam 3 bagian yaitu :

- a. Kawasan budi daya pertanian lahan basah yang meliputi pedukuhan Geneng, Garon, Cabean dan Ngireng-ireng.
- b. Kawasan pusat pemerintahan dan perekonomian yang meliputi pedukuhan Pandes, Glondong, Sawit, Jaranan, Kweni dan Pelemsewu.
- c. Kawasan aglomerasi perkotaan, yang meliputi pedukuhan Dongkelan, Glugo, Krapyak Kulon, Krapyak Wetan.

Berdasarkan hidrologi kawasan desa Panggungharjo mempunyai sumber air tanah yang cukup memadai terutama di Sorowajan pedukuhan Glugo dan Karangnongko pedukuhan Pelemsewu sehingga

dapat memberikan kontribusi terhadap kesuburan tanah pertanian di desa Panggungharjo. Sedangkan berdasarkan kondisi geografis, wilayah desa Panggungharjo merupakan salah satu wilayah yang berdekatan dengan kota Yogyakarta. Untuk jalur utama lalu lintas antar daerah / antar provinsi terdapat *ring road* (jalan lingkar) selatan yang terletak di wilayah utara desa Panggungharjo, juga jalan Bantul dan jalan Parangtritis.

1. Batas wilayah Panggungharjo Sewon Bantul

Sebelah Barat	Berbatasan dengan Desa Tirtonirmolo
Sebelah Timur	Berbatasan dengan Desa Bangunharjo
Sebelah Utara	Berbatasan dengan Kodya Yogyakarta
Sebelah Selatan	Berbatasan dengan Desa Timbulharjo

2. Kependudukan

Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin (2014)

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	14.115
2	Perempuan	13.405
Total		27.520

Jumlah Penduduk Menurut Agama(2014)

No	Jenis Agama	Jumlah
1	Islam	26.062
2	Kristen	651
3	Katholik	672
4	Hindu	55
5	Budha	47
7	Penganut/Penghayatan Kepercayaan terhadap tuhan Yang Maha Esa	33
Total		1.484.062

**Jumlah Penduduk Menurut Usia  
Kelompok Pendidikan (2014)**

No	Usia	Jumlah
1	00-03 tahun	1.054
2	04-06 tahun	1.270
3	07-12 tahun	1.322
4	13-15 tahun	1.202
5	16-18 tahun	882
6	19- katas	904
Total		6.634

**Jumlah Penduduk Menurut Usia  
Kelompok Tenaga Kerja (2014)**

No	Usia	Jumlah
1	10-14 tahun	589
2	15-19 tahun	1.694
3	20-26 tahun	1.768
4	27-40 tahun	4.385
5	41-56 than	3.768
6	57- keatas	6.190
Total		18.394

**Jumlah Penduduk Menurut Tingakt Pendidikan Umum (2014)**

No	Jenis Pendidikan	Jumlah
1	Taman kanak-kanak	3.484
2	Sekolah Dasar	4.558
3	SMP	3.921
4	SMu/SMK	9.203
5	Akademi (D1-D3)	830
6	Sarjana (S1-S3)	1.083
Total		23.079

**Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan Khusus  
(2014)**

No	Jenis Pendidikan	Jumlah
1	Pondok Pesantren	312
2	Madrasah	300

3	Pendidikan Keagamaan	325
4	Sekolah Luar Biasa	10
5	Kursus/ Keterampilan	141
Total		1.088

Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian (2014)

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah
1	PNS	643
2	TNI	78
3	POLRI	105
4	Swasta	7.218
5	Wiraswasta/Pedagang	670
6	Tani	751
7	Buruh	6.935
8	Buruh Tani	219
9	Pensiun	249
10	Jasa	292
Total		17160

3. Sejarah Lahir dan Perkembangan Kampung Dolanan Pandes

Dusun Pandes Sompokan merupakan dusun yang secara historis dikenal sebagai daerah penghasil dolanan anak-anak berbahan bambu dan kertas, dari salah satu sumber sejarah lokal, dikatakan bahwa tradisi membuat dolanan anak-anak ini dilakukan sejak pemerintahan HB VIII atau sekitar pertengahan abad XVIII. Angkrek, othok-othok, wayang kertas, payung dan kepat menjadi salah satu pilihan dolanan yang ditawarkan dari desa ini. "Kampung dolanan" atau kampung mainan, itulah julukan yang diberikan kepada Dusun Pandes, Desa Panggungharjo, Sewon, Bantul. Julukan itu didapat karena sejak abad ke-

18, warga dusun bertahan membuat mainan anak-anak. Lurah Desa Panggungharjo, Sewon Bantul, Wahyudi menceritakan, sekitar abad ke-18 datang seorang perempuan keturunan Majapahit bernama Nyai Sompok datang ke dusun Pendes. Seperti diketahui rakyat Kerajaan Majapahit terkenal dengan kemampuannya membuat kerajinan tangan. Seperti itulah Nyai Sompok mengisi hari-harinya di Dusun Pendes, yakni membuat kerajinan berupa dolanan anak. "Nyai Sompok mengajarkan warga bagaimana cara membuat berbagai dolanan.

Nama lain Pendes adalah sompokan yang diambil dari nama seorang punggawa keraton mataram keturunan majapahit yang bernama Nyai Sompok. Selain untuk mengisi waktu luang juga menambah penghasilan keluarga. Dari situlah warga di sini mulai membuat dolanan anak sampai saat ini," tutur Wahyudi, saat ditemui wawancara penelitian, selasa (24/03/2015).

Hampir semua masyarakat pandes menggantungkan kehidupan ekonominya dari pembuatan dolanan anak-anak ini, sehingga pada waktu itu pelestarian dolanan anak-anak dilakukan secara kultural dalam lingkup keluarga karena biasanya seluruh anggota keluarga terlibat dalam proses pembuatan dolanan tersebut. Momentum gempa bumi 2006 menjadi titik dimana Wahyudi, selaku perintis lahirnya kampung dolanan ini melakukan sebuah pergerakan. Memiliki rasa senasib dan sepenanggungan pada saat itu, menjadi sebuah langkah kecil untuk

mengumpulkan kembali semangat masyarakat Pandes untuk menunjukkan kearifan lokalnya.

Kemudian didirikanlah Komunitas Pojok Budaya yang memberikan desa Pandes sebagai Kampung Dolanan“Tahun 2007, Komunitas Pojok Budaya didirikan di kampung dolanan ini. Dimana tujuan utamanya melihat kembali potensi dusun Pandes”, ungkap Bimo, Ketua Komunitas Pojok Budaya.

Visi dari komunitas ini adalah ingin membantu dalam perwujudan masyarakat yang mandiri, berbudaya, religius dan peduli lingkungan sekitar. Komunitas yang terdiri dari Karang Taruna dan masyarakat Pandes pun memiliki kegiatan, misalnya saja adanya Kelompok Bermain Among Siwi dan juga kegiatan Insidental lainnya, seperti pelestarian budaya dan paket outbond untuk para pengunjung.

Kelompok Bermain Among Siwi ini memiliki sistem pembelajaran yang satu visi dengan kampung dolanan, yaitu mempergunakan alam dan alat-alat tradisional sebagai media pembelajarannya. Begitu juga dengan paket outbond yang ditawarkan berbeda dari outbond pada umumnya. Kampung Dolanan memberikan sebuah pembelajaran dalam membuat dolanan langsung dari *simbah-simbah*. Begitu juga pelestarian budaya yang ada di desa ini, seperti gejog lesung, karawitan, wayang dan jatilan.

Perkembangan kampung dolanan saat ini mainan tradisional lambat laun akan semakin tergusur oleh mainan modern. Padahal mainan tradisional mempunyai nilai-nilai warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Mainan tradisional dan mainan modern akan membentuk sikap anak yang sangat berbeda. Mainan tradisional akan membentuk anak yang kreatif, berjiwa sosial tinggi, dan menghargai lingkungan. Sedangkan mainan modern banyak yang mengajarkan individualistis hingga perilaku kekerasan. Keresahan akan masalah yang menimpa mainan tradisional mendorong pemuda di salah satu desa di Bantul untuk menggerakkan gebrakan dalam dunia wisata. “Kampung Dolanan”, begitu nama yang mereka angkat menjadi merek agar bisa menyebar luas sebagai wisata yang patut dikunjungi.

Usul punya usul desa ini pada masa lalu merupakan sentral pembuat mainan tradisional di DIY dan sekitarnya. Sebagian warganya pada masa itu merupakan pengrajin mainan yang ulung dan diakui di seantero DIY. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, mainan tradisional seperti tergusur dari rumahnya sendiri. Kini hanya segelintir orang yang masih mewarisi ilmu membuat mainan-mainan ini. Kebanyakan dari pengrajin yang tersisa saat ini adalah kaum jompo. Hanya ada satu pemuda yang bisa membuat mainan tradisional. Penyebabnya adalah para kaum tua tidak ingin keturunannya menjadi pengrajin mainan karena penghasilan yang tidak mencukupi kebutuhan

sehari-hari. Orang tua lebih memilih anaknya menjadi pegawai atau pekerjaan lain yang lebih menjanjikan dan prospektif.

4. Beberapa Program Kegiatan yang Telah Dilakukan Kampung Dolanan

a. Program Kunjungan

- 1) Kegiatan 17an bareng Danamon, Jakarta dan Bandung
- 2) Outbon SDM Condong Catur, Sleman
- 3) Outbon SD Ar Raihan, Bantul
- 4) Outbon SDIT salam Al Farisi, Jogjakarta
- 5) Outbon SDIT Luqmanul Hakim, Jokjakarta
- 6) Outbon SDIT Muad bin Jabbal, Jokjakarta
- 7) Outbon SDM Kadikoso, Sleman
- 8) Outbon SMP Global School, Bintaro Jaya
- 9) Outbon PAUD Menur, Jogjakarta
- 10) Outbon SD Alam, Nurul Islam, Sleman
- 11) Outbon TK CERIA, jokjakarta
- 12) Outbon SD Gunung Mulya, Bantul

b. Program Liputan Media

- 1) Program “Surat untuk Sahabat” Trans T7
- 2) Program “Laptop si Unyil” Trans TV
- 3) Program Dorce Jalan jalan, Trans T7
- 4) Program Tepi Zaman, TV One
- 5) Program Kick Andy, Metro TV



- 6) Program “jika Aku Menjadi”, Trans TV
- 7) Program Peppy Explorer, Trans TV
- 8) Program Masak ala chef Farah Queen, Trans TV
- 9) Program Bule Belajar Indonesia, Trans TV

c. Partisipasi Event

- 1) Perfurbanance Art #3 Festival, merupakan Festival seni masyarakat urban bersekala internasional.
- 2) Pameran dan Workshop di Karta Pustaka, Yogyakarta.
- 3) Festival, Pameran, dan Workshop di event Padhang Mbulan di Jogja National Museum, Yogyakarta.
- 4) Festifal, Pameran dan Workshop di event Merti Code tahun 2007 di sepanjang kali Code Yogyakarta.
- 5) Festival Kesenian Yogyakarta XX tahun 2008 di Benteng Vredeburg Yogyakarta.
- 6) Festival, Pameran dan Workshop Pekan Dolanan Anak Nusantara di jember.
- 7) Festival, Pameran dan workshop di Taman Budaya Yogyakarta.
- 8) Partisipan Koleksi di Museum Anak Kolong Tangga, Taman Budaya Yogyakarta.
- 9) Pembelajaran inovasi ala Indonesia di Sanata Dharma.
- 10) Perinatan Hari Internasional Penyandang Cacat 2011 di Tembi Rumah Budaya.

## 5. Struktur Organisasi Komunitas Pojok Budaya Kampung Dolanan

Dalam sebuah lembaga atau pun organisasi memiliki tujuan yang ingin di capai maka dari dibutuhkan struktur kepengurusan agar lembaga tersebut berjalan sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan mulai dari struktur atas hingga bawah agar ada urutan sistematis yang jelas.

### **Susunan Kepengurusan**

Ketua komunitas Pojok Budaya	: Wahyudi Anggoro Hadi
Koordinator Program RBN	: M. Panji Kusuma
Sekretaris dan Data Base	: Nana Saryati
Bendahara	: Sukri Budi Dharma
Kasir	: Luyantari Sukmaningtyas

### **Divisi Konstruksi**

Koordinator Divisi Konstruksi	: Eko Pambudi
Koordinator Tukang dan Tenaga	: Nining
Koordinator Pengadaan Material dan Tenaga	: Ari Setiawan

### **Divisi Pengembang SDM dan Penyelenggaraan Event**

Koordinator Divisi Pengembangan SDM	: Hosni Bimo.W
Koordinator Perlengkapan & Dokumentasi	: Joko Muryo
Koordinator Artistik & Pengembangan Nuansa	: Taufik Hajat
Koordinator Humas	: Rukmini

### **Divisi Pengembangan Media**

Koordinator Pengembangan Media	: Heru
--------------------------------	--------

## **B. Nilai Pendidikan Islam Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kampung Dolanan Pandes Panggungharjo Sewon Bantul Yogyakarta.**

Pada bagian berikut, penulis akan menguraikan nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam permainan tradisional. Sehingga nantinya kandungan nilai dalam permainan tradisional ini bisa diambil manfaatnya atau pelajarannya dan diterapkan oleh masyarakat umum atau para pendidik, khususnya yang langsung berkecimpung dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa dalam permainan tradisional banyak nilai-nilai pendidikan Islam yang tepat jika diterapkan dalam dunia pendidikan. Baik melalui tembang, jenis-jenis permainan dan dolanan tradisional yang bahan dasarnya memanfaatkan alam sekitar. Dalam analisis ini penulis mengkaji berdasarkan jenis-jenis permainan yang dimainkan di Kampung Dolanan Pandes RT 03 Panggungharjo Sewon Bantul, terdapat 20 jenis permainan yang dimainkan, namun dalam pembahasan ini peneliti hanya meneliti 7 jenis permainan, karena ke-7 jenis permainan ini yang sering dimainkan dan disukai oleh anak-anak Dusun Pandes. Adapun jenis-jenis permainannya yaitu:

## 1. Permainan Sluku-Sluku Bathok

Gambar 1



Dalam permainan sluku-sluku bathok yang terdapat pada gambar di atas, cara memainkannya yaitu dengan cara duduk selonjor membuat lingkaran dan menyanyikan sebuah lagu (*tembang*) permainannya:

*Sluku-sluku bathok, bathoke ela-elo*

*Si Rama menyang Sala, oleh-olehe payung motha*

*Mak jenthit lolo lobah, wong mati ora obah*

*Nek obah medeni bocah, nek urip goleka dhuwit.*

Begitulah bunyi atau syair yang terdapat lagu “sluku-sluku bathok” kalau dilihat dari syair secara kata perkata hanya sekedar guyunan atau cuma kata-kata yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari, akan tetapi makna yang terkandung di dalamnya terdapat

suatu ajaran yang sangat dalam sebagai petunjuk bagi kita semua untuk selalu ingat kepada yang Maha Kuasa (Allah).

Berikut ini tentang makna yang terkandung di dalam lagu sluku-sluku bathok berdasarkan artikel Komunitas Pojok Budaya.

Setiap orang yang beriman harus menyadari betapa pentingnya rambu-rambu kehidupan dan betapa agama mengantar manusia menelusuri jalan dengan aman dan selamat hingga sampai ke tujuan. Melewati jalur “shirathal Mustaqim” ada-ada saja hambatan dan kesulitan yang dihadapi setiap manusia. Namun, setelah berjalan beberapa saat pasti yang ditemui dan dirasakan adalah kemudahan dan kenyamanan.

Itulah sebabnya Rasul silih berganti diutus-Nya, dan Rasul terakhir diberi mandat oleh-Nya yang bersifat global agar perincian peraturan dapat ditetapkan oleh manusia, sekaligus sejalan dengan petunjuk global tersebut. Petunjuk pelaksanaan disertai petunjuk teknis.

Para mubaligh tempo dulu era para wali sangat populer metode dakwah yang diterapkan melalui media kultural, seni, dan budaya, salah satu contoh adalah tembang sebagai berikut:

*Sluku-sluku bathok, bathoke ela-elo*

*Si Rama menyang Sala, oleh-olehe payung motha*

*Mak jenthit lolo lobah, wong mati ora obah*

*Nek obah medeni bocah, nek urip goleka dhuwit.*

Illallah : maksudnya hatinya senantiasa berzikir kepada Allah, diwaktu senang apalagi susah, dikala menerima nikmat maupun musibah, sebab tiap peristiwa yang dialami manusia, pasti mengandung hikmah.

*Si rama menyang solo:* mandilah, bersucilah, kemudian kerjakan sholat. Allah menciptakan jin dan manusia tidak lain adalah agar supaya menyembah, menghambakan diri kepada-Nya. Kesadaran ini dapat mendorong seorang hamba untuk beribadah kepada Allah sebagai ungkapan rasa syukur atas nikmat yang telah diterima. Manusia sendirilah yang akan memperoleh manfaat ibadah yang dilakukan.

*Oleh-olehe payung mutha :* Lailaha Illallah hayyun mauta: dzikir pada Allah mumpung masih hidup, bertaubat sebelum datangnya maut. Manusia hidup di alam dunia tidak sekedar memburu kepentingan duniawi saja, tetapi harus seimbang dengan urusan-urusan ukhrowi. Kesadaran akan hidup yang kekal di akhirat, menumbuhkan semangat untuk mencari bekal yang diperlukan.

*Mak jentit lolo lobah wong mati ora obah, nek obah medeni bocah, nek urip golekka dhuwit:* kalau sudah sampai saatnya, mati itu sak jenthitan selesai, habis itu tidak bergerak. Walau ketika hidup sebagai raja di raja, sugih banda-bandhu, mukti wibawa, ketika mati

tidak ada yang dibawa. Ketika masih hidup supaya berkarya, giat, berusaha.

Permainan sluku-sluku bathok itu tidak hanya dari tembang yang memiliki makna akan tetapi dari gerakan permainannya pun terdapat makna tersirat dimana ketika bermain sluku-sluku bathok seorang anak mengusap-ngusap kaki, karena kaki merupakan patokan yang kuat yang digunakan manusia untuk melangkah menuju kebaikan atau keburukan.

## 2. Permainan Ancak-Ancak Alis

Gambar 2



Permainan anak-anak alis hampir mirip dengan ular naga.

Hanya saja lagu dinyanyikan dengan menggunakan bahasa jawa

Lagu permainan anak-anak alis:

*Ancak ancak alis*

*Si alis kabotan kidhang*

*Anak-anak kebo dhungkul*

*Sidungkul bang bang teyot togo rendheng*

*Enceng-enceng go go beluk*

*Uni ne pating selabuk*

*Ulo opo ulo dumung*

*Gedhene sak lumbung bandhung*

*Sawah iro sawah iro lagi opo wong dhesao?*

Permainan Anak-Anak Alis memiliki tujuan yang jelas, karena dalam Permainan anak-anak alis mengajarkan anak untuk mengetahui bagaiman tahapan cara menanam padi. Dalam hal ini mengandung pendidikan Islam dalam akhlak yang nantinya akan membentuk akhlak yang baik terhadap anak tersebut. Bahwasannya dalam akhlak juga bisa menunjukkan berbudi pekerti yang artinya sifat yang melekat pada diri pribadi seseorang yang akan membawa dampak pada bersosialisai dalam masyarakat.

Menurut hasil wawancara umi akhsanah “Dalam permainan ini anak diajak untuk mengetahui bangiman cara tahapan menanam padi, tujuannya yaitu agar anak tahu proses bukan hanya sekedar hasil akhir, karena dalam menanam padi terdapat 13 tahapan yaitu: nglukuk, ngaruk, namping, nyebar, ngurit, thandur, matun, ngrabuk, mekatak, nguning, ngabah, wiwitan dan tahap terakhir yaitu panen”. Rabu,(18/03/2015).

Dalam permainan anak-anak alis diajarkan bahwa anak dapat menghargai kerja keras orang lain, selain itu terdapat unsur kejujuran, karena anak tidak boleh melupakan satu tahapan menanam padi karena



jika dalam 13 urutan menanam padi terjadi sebuah kesalahan maka hasil akhirnya pun tidak maksimal. Selain itu dalam permainan anca-anca alis mengajarkan anak untuk selalu bersyukur. Syukur ialah sikap atau rasa terima kasih kita kepada Allah SWT atas apa yang telah Allah berikan kepada kita. Dengan adanya sikap syukur, maka seseorang akan merasa cukup atas apa yang ada, tanpa berharap lebih dari apa yang dimiliki yang kemudian berakibat pada perbuatan yang dilarang atau menghalalkan segala cara. Sikap syukur juga bisa diwujudkan dalam bentuk renungan kita bahwa kita masih diberi nikmat yang lebih karena masih bisa makan nasi dari hasil jerih payah kita, selama menanam padi dan menuai hasilnya, karena masih banyak orang yang kelaparan dan jauh lebih susah dan lebih menderita dibandingkan dengan yang kita rasakan.

### 3. Permainan Dempo Ewa Ewao

Gambar 3



Permainan dempo ewa ewo biasanya dilakukan oleh banyak orang. Cara memainkannya yaitu semua anak bergandeng tangan membentuk lingkaran, lalu salah seorang membawa benda kecil misalnya balok kecil lalu balok kecil itu tersebut diputar, sambil menyanyikan sebuah lagu, dan akan berhenti pada saat lagu selesai dinyanyikan dan orang yang memegang balok paling akhir dinyatakan berjaga. Tugasnya mengejar teman-temannya sampai dapat.

Lagu (*tembang*) permainan dempo ewa ewo:

*Dempo ewa ewo ewa hem*

*Ji walangkaji dendem*

*Cangkromo jo Lombok-lombok abang dewo*

*Semedi ketiban dadi.*

Dalam *tembang* permainan dempo ewa ewo tidak terdapat makna yang tersirat karena *tembang* yang dinyanyikan sebagai model

pembelajaran bagaimana anak belajar artikulasi bahasa. Unsur nilai yang terkandung dalam permainan dempo ewa ewo mengajarkan anak untuk selalu adil dalam sebuah aturan permainan. Adil berasal dari bahasa Arab yang berarti berada di tengah-tengah, jujur, lurus, dan tulus. Secara terminologis adil bermakna suatu sikap yang bebas dari diskriminasi, ketidakjujuran. Dengan demikian orang yang adil adalah orang yang sesuai dengan standar hukum baik hukum agama, hukum positif (hukum Negara), maupun hukum sosial ( hukum adat) yang berlaku. Dalam al-Quran, kata adil disebut juga dengan qisth( QS al Hujurat,49:9)

وَأِنْ طَآئِفَتَانِ مِنَ الْمُؤْمِنِينَ اقْتَتَلُوا فَأَصْلِحُوا بَيْنَهُمَا فَإِنْ بَغَت إِحْدَاهُمَا عَلَى الْآخَرَىٰ فَاقْتُلُوا الَّتِي تَبَغَىٰ حَتَّىٰ تَفِيءَ إِلَىٰ أَمْرِ اللَّهِ فَإِنَّ فَاءَ تَ فَأَصْلِحُوا بَيْنَهُمَا بِالْعَدْلِ وَأَقْسِطُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُقْسِطِينَ

Kalau ada dua golongan dari mereka yang beriman itu berperang hendaklah kamu damaikan antara keduanya! Tapi kalau yang satu melanggar perjanjian terhadap yang lain, hendaklah yang melanggar perjanjian itu kamu perangi sampai surut kembali pada perintah Allah. Kalau dia telah surut, damaikanlah antara keduanya menurut keadilan, dan hendaklah kamu berlaku adil, sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berlaku adil.(QS.al-Hujurat,49:9).

Demikian orang-orang yang adil selalu bersikap emparsial, suatu sikap yang tidak memihak kecuali kepada kebenaran. Bukan berpihak karena pertemanan, persamaan suku, bangsa maupun agama.

Keberpihakan karena faktor-faktor terakhir bukan berdasarkan pada kebenaran dalam al-Quran disebut sebagai keberpihakan yang mengikuti hawa nafsu.

Berdasarkan hasil wawancara wahyudi jum'at (21/03/2015) “Dalam tembang permainan tradisional dempo ewa ewo tidak terdapat makna yang tersirat hanya saja dalam tembang Permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang diajarkan yaitu *wicoro* Ada bunyi-bunyian baik itu tembang dialog yang keluar dari mulut si anak. Artinya disana kecerdasan verbal anak/ kecerdasan berbahasa anak itu diasah lewat tembang atau dialog”.

Selain itu nilai yang diajarkan yaitu tentang sportifitas karena dalam aturan permainan dempo ewa ewo, anak diajarkan bagaimana berlaku asportif ketika permainan berlangsung karena ketika sebuah benda diberikan kepada patner mainnya maka harus berlaku konsisten jangan sampai tak peduli atau acuh karena ketika salah satu patner mainnya yang bersikap tidak adil maka kemungkinan besar permainan itu akan berakhir tanpa ada kejelasan dalam permainan tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari penanaman nilai-nilai keadilan seharusnya dimulai sejak kecil, sehingga dengannya seorang anak akan belajar berbuat adil pula sehingga dewasa. Bersikap adil dapat mencegah kedengkian dan kebencian. Berlaku adil juga dapat mewariskan kecintaan dan kerukunan di antara saudara.

#### 4. Permainan Jamuran

Gambar 4



Permainan jamuran merupakan permainan yang sangat digemari oleh masyarakat Pandes, karena dalam permainan jamuran biasanya dilakukan oleh 10 orang atau lebih. Cara memainkannya yaitu seorang anak yang jadi berada ditengah dikelilingi teman-teman lainnya yang berputar membentuk lingkaran mirip jamur. Mereka menyanyikan tembang jamuran:

*Jamuran ya ge ge thok*

*Jamur apa, ya ge ge thok*

*Jamuran gajih mbejijih sak oro-oro*

*Siro opo jamur opo?*

Permainan jamuran terdapat nilai yang terkandung yaitu tentang persahabatan. Persahabatan atau pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial. Dalam pengertian ini, istilah “

persahabatan” menggambarkan suatu hubungan yang melibatkan pengetahuan, penghargaan dan afeksi. Sahabat akan menyambut kehadiran sesamanya dan menunjukkan kesetiaan satu sama lain, seringkali sehingga pada altruismeselera mereka biasanya serupa dan mungkin saling bertemu, dan mereka menikmati kegiatan-kegiatan yang mereka sukai. Mereka juga akan terlibat dan sikap saling menolong.

Gambar diatas dalam permainan tradisional jamuran terdapat nilai persahabatan dimana antara anak yang satu dengan yang lainnya saling berpegang tangan , dari situ kita dapat melihat bahwa sebuah persahabatan itu dapat terjalin ketika seseorang dapat saling menjalin silaturahmi dan pengertian antara satu dengan yang lain. Selain itu dalam permainan jamuran ini anak diajarkan bagaimana menghargai orang lain, karena ketika anak yang jadi menentukan bentuk jamur yang diinginkan maka anak yang lain akan mengikutinya tanpa ada paksaan

## 5. Permainan Boi-Boinan

Gambar



Cara memainkan permainan boi-boinan :

Salah satu tim mencari lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau pocelen yang berukuran relatif kecil. Setelah itu tim lawan membuat bola dan bentuknya bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntala daun pisang yang kering yang dibuat seperti bola, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Yang terkena lemparan bola yang gantian menjadi penjaga lempengannya.

Permainan boi-boinan menjarakan anak untuk selalu disiplin dalam aturan permaiana. Dalam Islam, ajaran tentang kedisiplinan menempati posisi yang cukup strategis. Kedisiplinan sangat identik dengan waktu, aturan sampai konsekuensi berupa *reward* dan *punishment*. Ketiganya memiliki ruang lingkup yang berbeda namun disatukan oleh satu kata, kedisiplinan. Nilai-nilai kedisiplinan dalam permainan boi-boinan yaitu menjaga *kereweng* yang sudah tersusun jangan sampai roboh oleh lawan main. Dalam permainan boi-boinan terdapat dua tim diman sebelum perminan dimulai pemimpin tim melakukan pingsut agar dapat ditentukan siapa tim yang menyerang dan diserang. Nilai kedisiplinanya adalah tim yang jaga harus siap siaga jangan sampai lengah sedikit pun agar kreweng tidak roboh. Setiap tim saling mendukung agar tujuan yang dinginkan dalam setiap tim terwujud. Kedisiplinan yang dimaksud dalam permainan ini adalah anak di tuntut agar mematuhi semua aturan yang sudah disepakati bersama.



## 6. Permainan Gasing

Gambar 6



Permainan gasing merupakan permainan yang sederhana karena alat yang digunakan dalam permainan ini hanya menggunakan bahan dasar bambu.

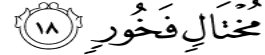
Aturan permainan gasing adalah sebagai berikut:

1. Permainan gasing ini awalnya anak-anak mengambil sebuah benda yang berbentuk seperti bola kecil, hanya saja ditengahnya diberi lubang sedikit untuk menarik tali.
2. Kemudian mulailah anak-anak memasukkan tali kedalam lubang kecil itu
3. Mulailah tali itu ditarik, sehingga berputarlah mainan yang berbentuk seperti bola tadi
4. Permainan berhenti sampai anak-anak bosan memainkannya

Dalam permainan gasing tidak terdapat lagu atau tembang akan tetapi permainan gasing menerapkan nilai-nilai edukasi

yaitu tentang akhlak anak untuk tidak selalu bersikap sombong karena ketika kita dapat memainkan permainan dengan mudah tanpa bantuan orang lain maka seharusnya kita tetap rendah hati, karena Allah tidak menyukai orang yang suka membanggakan diri.berjalan dengan angkuh dengan memalingkan muka ( karena sombong) dihadapan orang lain. Firman Allah(QS. Luqman,31:18).

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ



Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia(karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri.(QS. Luqman,31:18).

Gambar diatas menunjukkan tetika salah satu teman sepermainan memuji bahwasnya gasing yang dia mainkan memiliki suara yang indah, akan tetapi anak itu tidak merasa hebat dibandingkan dengan teman-temannya.

## 7. Permainan Dakon

Gambar 7



Permainan dakon merupakan permainan yang sangat sederhana karena dengan cara melubangi tanah menjadi beberapa bagian anak sudah dapat menikmati permainan itu sendiri. Aturan permainan dakon adalah sebagai berikut:

1. Umumnya, untuk memainkan permainan ini dilakukan sambil duduk
2. Kedua pemain saling berhadapan setelah mengisi biji dakon pada masing-masing lubang miliknya
3. Setiap lubang diisi dengan 6-7 buah perlubang
4. Permainan dimulai setelah kedua pemain melakukan suit, dan setelah mengetahui siapa yang menang suit maka permainan dimulai

5. Mulailah pemain pertama menaruh biji dakonnya kesetiap lubang, dan
6. Pemain pertama berhenti bermain ketika biji dakonya terakhirnya jatuh di lubang yang kosong.
7. Selanjutnya mulailah pemain kedua yang menaruh biji dakonnya pada tiap lubang
8. Permainan berakhir apabila salah satu pemain sudah memiliki biji dakon paling banyak, maka dialah pemenangnya.

Nilai akhlak yang terkandung dalam permainan dakon yaitu: anak belajar jujur, definisi jujur adalah perkataan atau perbuatan yang sesuai dengan kebenaran. Selain itu permainan dakon juga mengajarkan tentang sportifitas, dan menghargai teman.

Dalam permainan dakon terdapat pembelajaran yang dapat ditanamkan pada anak untuk dapat berlaku jujur karena dalam permainan dakon apabila salah satu pihak ada yang curang maka diakhir permainan akan tertebak sebab adanya kejanggalaan yang membuat permainan tersebut menjadi tidak sportif. Menghargai teman merupakan akhlak terpuji karena dalam kehidupan masyarakat sikap menghargai sesama

manusia merupakan aspek yang sangat penting agar tidak memicu terjadinya sebuah konflik.

Membiasakan diri untuk selalu berkata yang benar merupakan sesuatu yang lebih baik dan pada segala yang ada di atas bumi, baik berupa kesenangan maupun kebendaan. Abdullah bin Umar mengetengahkan sebuah riwayat, bahwa Rasulullah saw. telah bersabda: "Empat perkara bila dirimu telah memilikinya, maka segala urusan duniawi tidak akan pernah lepas dari jangkauanmu: Memelihara amanat, berkata benar, berkelakuan baik, dan menjaga diri dari makanan haram".

Berdasarkan pemaparan di atas dapat kita pahami bahwa nilai kejujuran itu sangat penting bagi anak, karena kejujuran merupakan modal awal bagaimana membentuk kepribadian anak. Selain itu dalam permainan tradisional dakon mengajak anak untuk bersikap realistis, karena musuh yang dihadapinya nyata, sehingga anak dijarakan untuk siap menerima kekalahan dan kemenangan.

**C. Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Di Kampung Dolanan Pandes Panggunharjo Sewon Bantul.**

Nilai pendidikan Islam ialah suatu daya yang mendorong kehidupan seseorang lebih baik salah satunya dengan bimbingan yang dilakukan oleh seorang dewasa kepada terdidik dalam masa pertumbuhan agar ia memiliki kepribadian muslim. Salah satu tujuan pendidikan Islam adalah terwujudnya kepribadian muslim yang sehat serta cerdas intelektual, emosional, spiritual dan sosial. Untuk mewujudkan semua itu dibutuhkan karakter yang baik. Sedangkan karakter merupakan ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati diri (daya Qalbu), yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berfikir, cara berilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun Negara. Selain itu karakter banyak dikaitkan dengan pengertian budi pekerti, akhlak mulia, moral, dan bahkan kecerdasan ganda (*multiple intelligence*).

Nilai-nilai pendidikan Islam dapat tersalurkan pada generasi muda melalui Simbah-simbah di Desa Pandes menciptakan sebuah permainan yang dapat merangsang tumbuhnya kecerdasan majemuk optimal. Simbah-simbah dapat memahami kecerdasan yang pada anak. Selain itu simbah-simbah tidak hanya memahami akan tetapi dapat merangsang kecerdasan majemuk.

Maka dari itu pendidikan karakter harus mulai dibangun di rumah(*home*), dan dikembangkan di lembaga pendidikan sekolah (*school*), bahkan diterapkan secara nyata di dalam masyarakat(*community*)

dan bahkan termasuk di dalamnya adalah dunia usaha dan dunia industry( *business*). Wamendiknas pun mengatakan bahwa, pada dasarnya pembentukan karakter itu dimulai dari *fitrah* yang diberikan Ilahi, yang kemudian membentuk jati diri dan perilaku. Dalam prosesnya sendiri fitrah Ilahi ini sangat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, sehingga lingkungan memiliki peranan yang cukup besar dalam membentuk jati diri dan perilaku.

Menurut Wahyudi Selasa (24 Maret 2015) masyarakat Pandes membentuk sebuah komunitas pojok budaya untuk meningkatkan kesadaran kolektif agar ditumbuhkan dan dilahirkan kembali, untuk merealisasikan semua itu seluruh masyarakat Pandes ikut berpartisipasi baik dari komunitas, keluarga, sekolah, lingkungan, dan masyarakat. Simbah-simbah menciptakan permainan dengan nyanyian yang sangat disukai anak-anak. Dalam permainan terdapat beberapa hal yaitu:

1. Wicoro : ada bunyi-bunyian baik itu tembang dialog yang keluar dari mulut si anak. Artinya disana kecerdasan verbal anak/ kecerdasan berbahasa anak itu diasah lewat tembang atau dialog.
2. Wirogo : ada gerak tubuh, tidak ada permainan tradisional itu yang hanya diam, karena memang wirogo, gerakan yang dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, kecerdasan olah tubuh, kecerdasan psikomotorik, kecerdasan motorik anak.
3. Wiromo : adanya irama, irama hanya bisa dibangun ketika seorang anak bisa bermain, bekerjasama dengan partner mainnya. Artinya kecerdasan intrapersonal anak, kecerdasan interpersonal anak, kecerdasan emosional anak itu diasah lewat dolanan.
4. Wiroso : adanya sesuatu yang sifatnya batiniah, ruhaniah yang dimana disana pelajaran etika, moral bahkan ajaran berketuhanan.

Menurut Hans Daeng dalam Andang Ismail, Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Seperti filosofi jawa yang mengatakan:

*“anak dudu dolanan, anak kudu dolanan”*

Anak bukan mainan, anak seharusnya bermain.

Filosofi jawa inilah yang mengapa Kampung Dolanan Pandes ini menciptakan permiana yang juga mengajarkan generasi muda. Lagu dan gerak jadi kolaborasi kreatifitas menumbuhkan karakter. Selain itu permainan tradisional dapat dijadikan pembelajaran karena masa anak-anak adalah masa bermain, dengan bermain tahap perkembangan akan tumbuh menjadi pribadi yang baik., karena ketika anak melakukan sebuah permainan secara tidak langsung karakter anak mulai terasah.

Maka dari itu permainan tradisional perlu digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan. Dengan permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik”.

Dari pemaparan di atas maka, manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak sebagai berikut :



- a. Dengan permainan tradisional anak akan selalu melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Inilah benih masyarakat yang menciptakan kerukunan. Jarang sekali permainan yang berguna untuk dirinya sendiri, tapi selalu menumbuhkan rasa kebersamaan.
- b. Permainan itu dibangun secara bersama-sama. Artinya, demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main diantara anak-anak sendiri. Dalam konteks inilah anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama. Disatu sisi, anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*, disisi lain, merekapun berlatih membuat aturan main itu sendiri. Sementara itu, apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam kerangka inilah, anak mulai belajar hidup bersama sesamanya atau hidup bersosial. Namun demikian dipihak lain, apabila dia mau mengakui kesalahannya, teman yang lain pun bersedia menerimanya kembali. Suatu bentuk proses belajar mengampuni dan menerima kembali dari mereka yang telah mengakui kesalahannya.

- c. Keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor– motoriknya akan semakin terasah pula. Dipihak yang lain, proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya.
- d. Pemanfaatan bahan–bahan permainan, selalu tidak terlepas dari alam. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan hidupnya.
- e. Hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaanya, tak terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup ini. Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi kerohanian manusia tradisional.
- f. Melalui permainan anak mulai mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya. Dalam pengertian inilah, anak dengan orang tua atau guru memiliki

kedudukan yang egaliter, sama-sama berposisi sebagai pemilik pengalaman, sekaligus merumuskan secara bersama-sama pula diantara mereka.