

**NILAI KEARIFAN LOKAL BETAWI DALAM PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK PENGUATAN KARAKTER DAN IDENTITAS
DI ERA GLOBAL
(Study Kasus di Kelurahan Batu Ampar)**

TESIS

**Disampaikan untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

**Oleh:
SELVIA DARMAYANTI
NIM.: 1509077012**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2017**

ABSTRAK

SELVIA DARMAYANTI, NIM : 1509077012. Nilai Kearifan Lokal Betawi Dalam Permainan Tradisional Untuk Penguatan Karakter Dan Identitas Di era Global (Study Kasus Kelurahan Batu Ampar). Jakarta : Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang permainan tradisional yang sangat kaya akan nilai-nilai untuk pengembangan karakter dan identitas di era global. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional Betawi kepada anak-anak sehingga anak-anak bisa mencintai permainan tradisional kearifan lokal Betawi tersebut sehingga anak-anak dapat melestarikan budaya tersebut.

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu metode kualitatif dimana peneliti mencari dan mengumpulkan informasi serta data tentang keadaan-keadaan secara nyata dari anak-anak di Kampung Betawi Condet, yang nantinya akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan dari objek yang diamati oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi, dimana dalam pendekatan etnografi menganjurkan peneliti harus melakukan, kerjakan, terus kerjakan dan mengerjakan secara terarah sesuai dengan metode panduan yang khas. Metode ini disebut dengan *The Developmental Research Sequence* "Alur Penelitian Maju Bertahap. Metode ini didasarkan atas lima prinsip yaitu teknik tunggal, identifikasi tugas, maju bertahap, penelitian orisinal, dan *problem-solving*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya ketertarikan anak-anak terhadap permainan tradisional Betawi, di mana anak-anak senang untuk melakukannya dengan bersama-sama teman-teman sebayanya. Pada permainan Betawi juga terdapat banyak sekali nilai-nilai yang terkandung didalamnya diantaranya : kejujuran, tanggung jawab, *visioner*, kedisiplinan, kerja sama, sportivitas, keadilan, kerjasama dan kepedulian yang dapat menguatkan karakter anak. Nilai-nilai itu terkandung di dalam permainan *gangsing*, *Jepretan (selepetan)*, *congklak*, main lompat tali, *dampu dan petak umpet*. Anak-anak juga lebih tertarik bermain tradisional yang melibatkan kerjasama dengan teman-temannya karena anak-anak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman dibandingkan anak tersebut bermain *gadget*, dimana dalam permainan *gadget* anak tersebut hanya akan seorang diri dan tidak akan berinteraksi dengan siapapun.

ABSTRACT

SELVIA DARMAYANTI, NIM : 1509077012. The Value Of The Betawi Local Wisdom In A Game Of Traditional To Strengthen The Character And Identity In The Era Of The Global (For The Case Of Kelurahan Batu Ampar) Jakarta: Courses Education Social Sciences, The University Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

This study aims to analyze about the judgment traditional very wealthy are going to the values of to character development and identity in the era of the global. The research also aims to reintroduce the judgment traditional local wisdom Betawi is so that children can preserve culture.

The reseacher used the methods in this research was a method kualitatif where the researcher seeking and to gather information as well as the data about the state's real of children in the village Betawi Condet, which will be produced data the descriptive in the form of the words article from the object observed by the researcher. This research using the etnografi approach, where in this approach etnografi advocate researcher have to do, do and work in a purposeful in accordance with the method that guide typical Metode is called with the development research sequence. The flow of research advanced stages. This method was based on the five the principle that is a single, identification tasks, advanced stages, research orisinal, and problem solving.

The results of the research suggests that the interests children against the traditional logad, where the children were happy to do with with their friend. On the game betawi there is also a lot of the values of contained in it, including: honesty, responsibilities, visioner, discipline, cooperation, sprotivitas, justice, and concern that can be strengthen character. The values of it contained in the game gangsing, jepretan (slepetan), congklak, play jump rope, dampu and hide and seek. Children also more interested in the traditional involving cooperation with their friends due to the children can interact directly with friends compared to the child plays gadget, where the game gadget the child will not be interacting with other people

LEMBAR PENGESAHAN

**NILAI KEARIFAN LOKAL BETAWI DALAM PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK PENGUATAN KARAKTER DAN IDENTITAS
DI ERA GLOBAL
(Study Kasus di Kelurahan Batu Ampar)**

TESIS

Oleh:
SELVIA DARMAYANTI
NIM.: 1509077012

Dipertahankan di Depan Komisi Penguji Tesis Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah PROF. DR. HAMKA
Tanggal 7 Desember 2017

Komisi Penguji Tesis Tanda Tangan Tanggal

Prof. Dr. H. Abd. Rahman A. Ghani, M.Pd.
(Ketua Penguji, Penguji I)

 10/12/18

Dr. Rudy Gunawan, M.Pd.
(Sekretaris Penguji, Pembimbing II)

 09/06/18

Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd
(Anggota Penguji, Pembimbing I)

 09/06/18

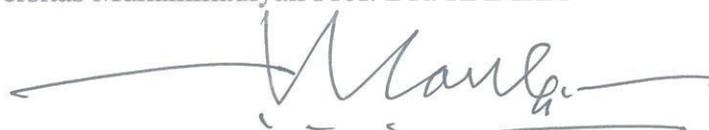
Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
(Anggota Penguji 2, Penguji II)

 6/6/18

Jakarta, 9-6-18
Maret 2018

Direktur Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA



Prof. Dr. H. Abd. Rahman A. Ghani, M.Pd.

MOTTO

“Jadikan sejarah sebagai guru yang terbaik, untuk dapat dijadikan pembelajaran hidup, sehingga kita tidak masuk dan terjerumus kedalam lubang yang sama, serta menjadikan kita seseorang yang lebih baik lagi dalam menjalani kehidupan di masa kini dan masa yang akan datang”

***Jangan katakan pada Allah SWT aku punya masalah besar
Namun katakan pada masalah ‘Masalah Aku Punya Allah
SWT ‘***

“Hidup adalah Proses, hidup adalah belajar, tanpa ada batasan umur, tanpa ada batasan tua, dan tanpa ada batasan gender. Jika anda jatuh berdirilah kembali, jika anda kalah kembalilah mencoba, jika anda gagal bangkitlah kembali, sampai saatnya sang pencipta berkata waktunya pulang, janganlah menyerah pada keadaan namun lawanlah keadaan”

historia vitae magistra

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Nilai Kearifan Lokal Betawi Dalam Permainan Tradisional Untuk Penguatan Karakter Dan Identitas Di era Global (Study Kasus Kelurahan Batu Ampar)”.

Tak lupa Shalawat serta salam tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW yang dinobatkanNya menjadi guru besar umat manusia yang muncul dari bimbingan tuntunan beliau menghasilkan manusia-manusia besar dalam sejarah. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu tugas untuk sidang tesis. Tapi sebagai manusia pembelajar, peneliti tidaklah menjadikan hasil karyanya sebagai pencapaian tugas saja, namun berusaha menorehkan tinta keberhasilan yang bermanfa’at untuk masa depan.

Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa hormat dan menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd dan Dr. Rudy Gunawan, M.Pd atas bimbingan, arahan dan waktu yang telah diluangkan kepada peneliti untuk berdiskusi selama menjadi dosen pembimbing dan perkuliahan.
2. Dr. Rudy Gunawan, M.Pd Ketua program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Pascasarjana Universitas PROF. DR. HAM KA.
3. Prof. Dr. Abd. Rahman Ghani, SH Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas PROF. DR. HAMKA atas dukungan dan bantuannya.

4. Prof. Dr. H. Suyatno, M.Pd Rektor Universitas PROF. DR. HAMKA atas dukungan dan bantuannya.
5. Drs Aceng Darsono dan Sri Rustati S.Pd Orang tua tercinta serta Dodi Setianugraha. S.Pd dan Diki Setiajatnika sebagai Kakanda yang selalu memberikan motivasi dan doanya sehingga terselesaikannya tesis ini .
6. Saudara-saudara dan sepupu tercinta yang selalu menyemangati agar terus mengerjakan tesis ini
7. Didit Dwi Anugrah A.Md suami tercinta yang selalu memotivasi dan menyemangati dengan tulus hingga rasa malas yang dirasakan peneliti tidak pernah ada.
8. Kakanda Achmad Sopian, M.Pd yang membantu peneliti observasi di lapangan saat menjalankan penelitian
9. Novi Andriani, S.Pd, Nabila Mayang Sari, Lina Nurkhasanah, Siti Khadijah, Ana, Dermawan, Mala, Fauzi, Ika Dewi, yang telah membantu peneliti mendapatkan data dan fakta di lapangan.
10. Prof. Dr. Abd Rahman A. Ghani, MPd sebagai tokoh Betawi yang telah bersedia untuk wawancara secara mendalam mengenai permainan Betawi sebagai pengembangan nilai-nilai karakter dan kearifan lokal Betawi.
11. Dr. H. Edi Sukardi, M.Pd sebagai tokoh Betawi yang telah bersedia untuk wawancara secara mendalam mengenai permainan Betawi sebagai pengembangan nilai-nilai karakter dan kearifan lokal Betawi.
12. Pengurus RPTRA Muara Condet yang telah membantu berlangsungnya penelitian ini.

13. Seluruh staf Kelurahan Batu Ampar yang telah membantu dalam pencarian data dalam penelitian ini.
14. Seluruh staf kantor Administrasi Jakarta Timur karena telah membantu pembuatan surat izin penelitian.
15. Staf Administrasi Sekolah Pascasarjana Universitas PROF. DR. HAMKA
16. Rekan-rekan S2 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Pascasarjana Universitas PROF. DR. HAMKA angkatan I.
17. Rakmah Nur Hayani, S.Si Mentor Kepala Sekolah SMAIT AULIYA yang selalu mendukung serta memotivasi agar terus semangat dalam perkuliahan dan membuat tesis ini.
18. Islam Ali Akbar, M.Pd dan Muhammad Caesar, M.Pd Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah SMAIT AULIYA yang selalu mendukung serta memotivasi agar terus semangat dalam perkuliahan dan membuat tesis ini.
19. Drs. Samya Suryana Kepala Sekolah SMA 22 PGRI Serpong yang selalu mendukung serta memotivasi agar terus semangat dalam perkuliahan dan membuat tesis ini.
20. Rekan-rekan pengajar di SMAIT AULIYA dan SMA 22 PGRI SERPONG yang memberikan motivasi dan dukungan secara moril.
21. Siswa-siswa di SMAIT AULIYA dan SMA 22 PGRI SERPONG yang memberikan motivasi dan dukungan secara moril
22. Kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, peneliti menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan maka pengembangan lebih lanjut sangat diharapkan agar penelitian ini lebih mendalam. Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan.

Jakarta, Februari 2017
Peneliti,

Selvia Darmayanti, S.Pd



DAFTAR ISI

Abstrak.....	ii
Abstract.....	iii
Lembar Persetujuan.....	iv
Lembar Pengesahan.....	v
Moto.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Bagan	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Penelitian	
1. Fokus Belakang Masalah	9
2. Ruang Lingkup Masalah	9
3. Rumusan Masalah	10
C. Manfaat Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Kearifan Lokal	12
B. Konsep Permainan Tradisional	14
C. Nilai dan Karakter Bangsa Indonesia	22
D. Betawi Etnis Asli Jakarta	31
E. Globalisasi dan Perubahan Sosial	35
F. Penelitian Relevan	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	45

B. Tempat dan Waktu Penelitian	
1. Lokasi Penelitian	45
2. Waktu Penelitian	46
C. Metode Penelitian	49
D. Teknik Pengolahan Analisis Data	56
E. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	70
BAB IV PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	74
B. Jenis Permainan Betawi dan Nilai Kearifan Lokal	85
C. Persepsi Anak-anak Betawi Terhadap Permainan Betawi	112
D. Faktor yang Menyebabkan Hilangnya Permainan Tradisional	119
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan	120
B. Impilkasi	127
C. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN	136
SURAT PERNYATAAN	219
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	220

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang kaya nilai budaya lokal yang sering disebut dengan kearifan lokal, hal ini dikarenakan negara Indonesia terbagi atas beberapa daerah dengan ciri khas masing-masing. Kearifan (*wisdom*) secara etimologi berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi sesuatu kejadian, obyek atau situasi. Sedangkan lokal menunjukkan ruang interaksi tempat suatu peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Kearifan lokal adalah perilaku yang dialami oleh manusia dan berhubungan dengan alam serta lingkungan sekitarnya, yang bersumber dari nilai-nilai agama, adat istiadat, petuah nenek moyang atau budaya setempat, terbangun secara alamiah dalam suatu komunitas masyarakat untuk beradaptasi dengan lingkungan (Wikantiyoso dan Tutuko 2009, P.18).

Kearifan lokal bisa dikatakan sebagai nilai-nilai budaya yang melekat pada masyarakat selama bertahun-tahun. Kearifan lokal merupakan sebuah pengetahuan atau pandangan yang dikembangkan oleh para leluhur dan diikuti oleh masyarakat sekitar dan menjadi sebuah cara hidup dari masyarakat tersebut yang berlangsung turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Menurut Rahyono, kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu

melalui pengalaman dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain (Rahyono 2009, P.7). Kearifan lokal adalah proses panjang dari sebuah pengalaman hidup masyarakat yang terdapat di suatu wilayah. Proses dimana masyarakat berfikir dan bertindak untuk mendapatkan sebuah pandangan hidup yang di lestarikan dari generasi ke generasi selanjutnya.

Era globalisasi banyak pola perilaku yang berubah dari pola pikir dan perilaku dari masyarakat perkotaan, masyarakat banyak yang mengikuti *trend* modern dan melupakan nilai-nilai budaya setempat. Oleh sebab itu nilai-nilai pada budaya lokal atau kearifan lokal mudah terkikis dari pengaruh global yang sering terjadi. Nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam kearifan lokal, menjadi salah satu alat *filterasi* bagi budaya lokal. *Eksistensi* kearifan lokal perlu dijaga, dimaknai kembali dan disosialisasikan sebagai salah satu upaya memperkuat karakter bangsa di era global saat ini. Nilai-nilai kearifan lokal terdapat pada permainan tradisional masyarakat Betawi.

Jakarta adalah ibu kota Negara Republik Indonesia yang memiliki ragam budaya, hal tersebut dikarenakan banyaknya suku, etnis yang berada di Kota Jakarta. Walaupun Jakarta memiliki banyak ragam penduduk yang berasal dari luar Jakarta, namun masih memiliki penduduk asli yaitu Betawi. Penduduk Betawi memiliki nilai-nilai kebudayaan yang sangat kental misalnya dalam permainan tradisional.

Betawi adalah wilayah yang banyak mempunyai permainan tradisional di antaranya permainan-permainan tradisional Betawi yaitu : maen *klereng*, *tangkreb*, *coko*, *ujungan*, *dodolido*, *kukuruyuk ayam*, *palogan gundu*, *kodokkodokan*, *landar-lundur*, *koba tiup*, *pletokan*, *sutil*, *merak-merak sintir*, *gelindingan*, *balap karung*, *sala buntut*, *gundu lobang*, *meriem sundut*, *gundu kusir*, *gangsing*, *bola gebok*, *petak umpet*, *wak-wakgung*,

dampu, tok kadal dua batu, galasin, torti, petak lari, adu dengkul badomba, maen karet, ndeng-ndengan, ci ci putri, pong-pong balong, congklak, layangan, petasan, dan lain-lain (R. Gunawan 2012, P.3).

Permainan tradisional merupakan sebuah budaya dari leluhur yang dilestarikan dari generasi ke generasi selanjutnya. Anak-anak pada umumnya senang dengan permainan yang membuat anak-anak selalu berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Namun di zaman modern saat ini banyak anak-anak yang lebih senang memainkan permainan yang ada di dalam *gadget*, dengan segala kelebihan dan kekurangannya anak-anak yang memainkan permainan di dalam *gadget*.

Dari observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di Kampung Betawi Condet yaitu Kelurahan Batu Ampar menemukan beberapa anak-anak yang tidak mengetahui permainan tradisional Betawi, dan terdapat anak-anak yang hanya mengetahui satu jenis permainan yaitu petak umpet namun sudah tidak memainkan permainan tersebut, dari hasil wawancara tersebut menunjukkan respon yang rendah terhadap permainan Betawi di bandingkan permainan *gadget* di era modern ini. Keterbatasan lahan (lapangan) bermain juga mempengaruhi permainan tradisional ini juga tidak dimainkan lagi. Ketika permainan tradisional tidak dimainkan lagi berarti banyak nilai-nilai karakter yang tidak bisa tersosialisasikan terhadap anak-anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur (2013) menyatakan bahwa permainan tradisional memang berbeda dengan permainan digital. Tidak hanya dari kesan yang ditimbulkannya, tetapi juga dari makna dan pengaruhnya pada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pemilihan

permainan dalam hal ini apakah permainan digital yang kesannya modern dan canggih, tetapi berdampak buruk atau permainan tradisional yang kesannya kumpungan dan ketinggalan zaman, tetapi berdampak baik akan menentukan karakter yang tercipta pada anak-anak Indonesia, generasi penerus dan harapan bangsa.

Permainan tradisional memuat nilai-nilai yang dapat di transfer pada diri anak untuk perkembangan fisik dan psikologi anak tersebut. Melalui permainan tradisional suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Keterampilan anak senantiasa terasah, anak juga akan kreatif dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada pada alam, sehingga anak-anak akan terbiasa untuk memecahkan sebuah permasalahan yang terjadi di hadapan. Dengan permainan tradisional akan menumbuhkan sosialisasi yang baik bagi anak-anak, sebagaimana kutipan berikut dibawah ini:

Sosialisasi berhubungan dengan proses terus menerus dan berkelanjutan pada diri individu dan dalam masyarakat. Sosialisasi sangat *esensi* bagi individu dan masyarakat, masyarakat dapat menanamkan simbol, bahasa, nilai-nilai, dan kebiasaan, yang berlaku kepada individu sehingga individu menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Razak 2010, P.49).

Proses transfer nilai-nilai akan terjadi dengan baik jika proses sosialisasi berjalan dengan baik. Dalam permainan tradisional proses sosialisasi akan berlangsung sehingga nilai akan tertanam pada anak tersebut. Permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya.

Nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak, ideal, nilai bukan benda kongkrit, bukan fakta, tidak hanya persoalan benar dan salah yang menuntut

pembuktian empirik, melainkan sosial penghayatan yang dikehendaki, disenangi, dan tidak disenangi (Isna 2001, P. 98). Nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak yang tidak bisa dilihat namun bisa dirasakan lewat sikap dari anak-anak tersebut. Ketika nilai anak sudah baik maka akan membentuk karakter juga.

Nilai mempengaruhi tingkah laku pada seseorang, karena nilai terbentuk dari kecil dan akan selalu ada hingga dewasa. Nilai adalah prinsip-prinsip sosial, tujuan-tujuan, atau standar yang dipakai atau diterima oleh individu, kelas, masyarakat, dan lain-lain (Fitri 2012, P. 87). Nilai adalah prinsip atau tujuan yang diterima oleh masyarakat sebagai dasar untuk pembentukan sebuah identitas dari masyarakat setempat yang sudah turun temurun dari generasi satu ke generasi seterusnya. Transfer nilai-nilai akan menumbuhkan karakter dari anak tersebut. Dengan penanaman nilai-nilai pada siswa akan membentuk karakter pada diri anak. Dalam buku kementerian pendidikan nasional badan penelitian dan pengembangan pusat kurikulum-tahun 2010 menyatakan bahwa:

“Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain” (Kementrian Jakarta, 2010, P. 3).

Proses sosialisasi secara otomatis karakter anak akan mulai terlihat dan akan melekat hingga anak itu dewasa. Proses pembentukan karakter tidak lepas dari peranan agen yang mentransfer nilai-nilai tersebut, misalnya orang tua, kelompok permainan, masyarakat, sekolah serta media massa. Orang tua adalah agen yang berperan penting untuk menumbuhkan karakter anak karena

di dalam keluarga yang melakukan proses sosialisasi yang baik akan mengembangkan beberapa potensi anak yang terpendam.

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha kultural dengan maksud mempertinggi kualitas hidup dan kehidupan manusia baik secara individual, kelompok masyarakat maupun sebagai suatu bangsa (Wahyudin, 2008, P.2.8). Pendidikan sebagai usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi muda bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Penanaman pendidikan karakter pada anak akan membuat anak lebih siap dalam menghadapi tantangan hidup di masa yang akan datang.

Pendidikan karakter adalah proses kegiatan yang dilakukan dengan segala daya dan upaya secara sadar dan terencana untuk mengarahkan anak. Pendidikan karakter juga adalah proses kegiatan yang mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan diri yang selalu mengajarkan, membimbing, dan membina setiap manusia untuk memiliki kompetensi intelektual, karakter, dan keterampilan menarik.

Nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dihayati dalam penelitian ini adalah religius, nasionalis, cerdas, tanggungjawab, disiplin, mandiri, jujur, dan arif, hormat dan santun, dermawan, suka menolong, gotong-royong, percaya diri, kerja keras, tangguh, kreatif, kepemimpinan, demokratis, rendah hati, toleransi, solidaritas dan peduli (Khan 2010, P.34).

Memberikan pendidikan karakter pada anak akan meningkatkan kemampuan anak-anak dalam menyikapi kehidupan di masa yang akan datang.

Karakter anak akan dibentuk sebagai pribadi yang memiliki nilai-nilai yang tentunya akan berguna sampai anak tersebut dewasa nanti. Pendidikan karakter adalah proses menanamkan karakter tertentu sekaligus memberi benih agar anak mampu menumbuhkan karakter khususnya pada saat proses dalam kegiatan sehari-hari. Dari buku “Bahan penelitian penguatan metodologi pembelajaran berdasarkan nilai-nilai budaya untuk membentuk daya saing karakter bangsa menyatakan :

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai atau kebajikan yang menjadi nilai dasar budaya dan karakter bangsa. Kebajikan yang menjadi atribut suatu karakter pada dasarnya adalah nilai. Oleh karena itu pendidikan budaya dan karakter bangsa pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional. (Kementrian Jakarta, 2010, P.6)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Malpaleni Satriana (2013) menyatakan bahwa permainan anak-anak tradisional Sunda atau Kaulinan urang Lembur dapat menjadi sarana perkembangan fisik-motor, kognitif, bahasa, *social-emosional* dan seni pada anak sejak dini. Hal ini dapat dilihat dari permainan yang menjadi stimulant yang dominan untuk setiap pengembangan dan dapat *menstimulasi* perkembangan lain.

Permainan tradisional Betawi di Jakarta sangat beranekaragam, permainan-permainan tersebut diklasifikasikan kedalam permainan laki -laki, permainan perempuan, serta permainan yang umum yang bisa dimainkan anak laki-laki dan anak perempuan. Namun peneliti memilih enam permainan tradisional saja yaitu permainan gangsing dan Jepretan (selepetan) yang identik dengan laki-laki, congklak dan main lompat tali yang identik dengan anak

perempuan, dampu dan petak umpet yang bisa dimainkan oleh anak-laki-laki ataupun anak perempuan. Peneliti mengambil enam sample permainan tradisional Betawi sebagai penelitian dikarenakan ke-enam permainan tradisional ini mempunyai karakteristik yang berbeda dan permainan tersebut bisa menumbuhkan karakter pada anak-anak yaitu kejujuran, tanggung jawab, visioner, kedisiplinan, kerjasama, keadilan, dan kepedulian.

Permainan ini dipilih karena berlandaskan pada pengamatan peneliti bahwa ada permainan yang berbau perjudian seperti yang dikatakan di dalam buku Abdul Chaer Foklore Betawi ‘ Permainan kelereng berbau judi karena ada yang menang ada yang kalah, yang menang bisa membawa pulang gundu hasil kemenangannya, dan yang kalah akan kehilangan gundunya (Chaer 2012, P. 180). Maka setelah membaca diberbagai *literature* ke-enam permainan ini berbeda dengan permainan yang lainnya salah satunya yaitu dapat menumbuhkan karakter anak karena bukan jenis permainan perjudian dimana ada kalah atau menang melainkan permainan yang menguji sportifitas, melatih fisik, serta kecerdasan yang akan tumbuh seiring berjalannya waktu melalui proses sosialisasi dengan teman sebayanya, permainan ini juga sangat cocok untuk usia anak-anak 10 tahun.

Permainan tradisional akan membuat anak-anak lebih mempunyai jiwa sosial dibandingkan permainan modern yakni *gadget*. Permainan Modern Gadget akan membuat anak menjadi individualistik dan banyak nilai-nilai yang tidak bisa di *transfer* oleh permainan modern tersebut. Permainan tradisional sebagai kearifan lokal Betawi harus dikembangkan agar tidak punah oleh

perkembangan zaman yang semakin canggih. Jika anak-anak tertarik dan suka dengan permainan tradisional tersebut maka proses sosialisasi dengan kelompok bermain berjalan dengan sempurna dan pada akhirnya karakter pada anak-anak terbentuk lewat permainan tradisional tersebut. Dari pemaparan latar belakang di atas, peneliti sangat tertarik dengan pembahasan yang terkait dengan penguatan karakter dan identitas melalui permainan tradisional di era global, karena fenomena yang ada di lapangan terlihat bahwa anak-anak sudah tidak mengetahui permainan tradisional, padahal di dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai untuk penguatan karakter dan identitas pada anak. Oleh sebab itu peneliti ingin memaparkan dengan lebih lengkap lagi, dengan cara meneliti secara mendalam terhadap objek. Dari dasar pertimbangan di atas Peneliti memberikan judul : “Nilai Kearifan Lokal Betawi Dalam Permainan Tradisional Untuk Penguatan Karakter Dan Identitas Di Era Global (Study Kasus Di Kelurahan Batu Ampar)”. Lebih lanjutnya peneliti akan bahas dalam pemaparan berikutnya.

B. Masalah Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah nilai-nilai kearifan lokal yang ada dalam permainan tradisional masyarakat Betawi. Permainan tradisional yang dimaksud adalah gangsing, Jepretan (selepetan), congklak, main lompat tali, dampu dan petak umpet.

2. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup penelitian ini adalah permainan tradisional masyarakat Betawi yang biasa dimainkan oleh anak laki-laki, anak perempuan, atau anak laki-laki dan perempuan. Serta nilai-nilai kearifan didalamnya sebagai penguatan katakter di era Global.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang ditetapkan di atas, selanjutnya perumusan masalah dalam penelitian ini diajukan dengan pertanyaan penelitian (*research questions*) sebagai berikut :

1. Apakah yang di maksud dengan permainan tradisional masyarakat Betawi dan perbandingannya dengan permainan modern pada masyarakat Betawi di Kelurahan Batu Ampar Jakarta Timur
2. Jenis - jenis permainan apakah yang ada pada masyarakat Betawi ?
3. Apakah nilai-nilai dari setiap permainan tradisional Etnis Betawi ?
4. Bagaimanakah persepsi anak-anak masyarakat Betawi terhadap permainan tradisional ?
5. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan hilangnya permainan tradisional ?

C. Manfaat penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan
- b. Dapat memberikan masukan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan pengembangan permainan tradisional sebagai kearifan lokal Betawi di masyarakat Betawi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Instansi

Sebagai bahan masukan terkait permainan tradisional yang sangat baik untuk menumbuhkan dan pembentukan karakter anak.

b. Bagi Masyarakat

Bahan masukan bagi masyarakat untuk mengembangkan permainan tradisional karena sangat efektif dalam pembentukan karakter anak .

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti sendiri, yaitu menambah wawasan tentang pembentukan karakter pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Adisusilo, S. (2012). *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter*. Jakarta: PT.Grafindo Persada.
- Albertus, D. K. (2010). *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT.Grasindo.
- B. Harlock, E. (1995). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Brata, I. B. (2016). *Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa. Bakti Saraswati Vol. 05* .
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Chaer, A. (2015). *Betawi Tempo Doeloe (Menelusuri Sejarah Kebudayaan Betawi)*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Chaer, A. (2012). *Folklor Betawi "Kebudayaan & Kehidupan Orang Betawi*. Jakarta: Masup.
- Darmadi, H. (2007). *Dasar Konsep Pendidikan Moral* . Bandung: ALFABETA.
- Darmiyati, Z. (2009). *Pendidikan Karakter: Grand Design dan Nilai-nilai*. Yogyakarta: UNY Press. Cet. I. .
- Depdiknas. (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Direktorat Olahraga Masyarakat.
- Dharmamulya, S. (2007). *Permainan Tradisional Jawa*. Jawa: kepel press.
- Dilanisa. (2011). *Mengenal Permainan Tradisional*. Bandung : Mawar Putra .
- Eddy, M. (2001). *Etika dan Moral dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pusat antar Universitas.
- Fitri, A. Z. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah*. Jogjakarta : Ar-Ruzz.
- Hardjosoewirjo, S. (2008). *Menuju Jakarta 2020*. Jakarta : RMBOOKS.
- Ishaq, M. R. (1997). *Kesenian Jakarta, Permainan Anak Betawi*. Jakarta: Depdibud.
- Isna, M. (2001). *Diskursus Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama.

- Kementrian, P. (Jakarta). *Bahan penelitian penguatan Metodologi pembelajaran berdasarkan nilai-nilai budaya untuk membentuk daya saing karakter bangsa*. 2010: Badan penelitian dan pengembangan.
- Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga.
- Khan, Y. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Dir*. Yogyakarta: Pelangi.
- Koesoema, D. A. (2007). *Pendidikan Karakter, Strategi Mendidik Anak di Zaman Globa*. Jakarta: Grasindo.
- Lickona, T. (2015). *Persoalan Karakter, Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas dan Kebajikan Penting Lainnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maarif, S. (2007). *Revitalisasi Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT REMAJA mpulam
- ROSDAKARYA.
- P. Spradley, J. (2006). *Metode Etnografi*. Terj. Misbah. Yogyakarta: Tiara Wacana .
- Permana, & eka, c. (2010). *Kearifan Lokal Masyarakat Baduy dalam Mengatasi Mitigasi Bencana*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Permuseuman, D. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departement Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Putra, N. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Rahyono, F. X. (2009). *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
- Razak, Y. (2010). *Sosiologi Sebuah Pengantar injauan Pemikiran Sosiologi Perspektif Islam*. Tangerang: Sejahtera Kita .
- Setyowati. (2006). *Etnografi sebagai Metode pilihan kualittatif di Keperawatan . Keperawatan Indonesi , 35-40.*
- Soekanto, S. (2001). *Sosiologi Suatu Pengantar . Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.*

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman Dharmamulya, S. d. (2010). *Permainan tradisional Jawa*. Jogjakarta : Kepel Press Puri Arsita .
- Sunaryo., S. d. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan khusus*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Suswandari. (2009). *Adaptasi dan Emansipasi Kaum Perempuan Betawi dalam Merespon Perubahan Sosial*. Jakarta : Uhamka Press.
- Suswandari. (2017). *Draf Buku Mapping kearifan Lokal Etnik Betawi*. Jakarta.
- Sztompka. (2010). *Sosiologi perubahan sosial*. Jakarta: Persada.
- Tohirin. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Wikantiyoso, R., & Tutuko, P. (2009). *Kearifan Lokal dalam Perencanaan dan Perancangan Kota: untuk Mewujudkan Arsitektur Kota yang Berkelanjutan*. Malang : Group Konservasi Arsitektur & Kota.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan)*. Jakarta: Prenandamedia Group.

JURNAL

- Misbach, I. (2007). Peran Permainan Tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan Identitas Bangsa. *Academia.edu*, www.Academia.edu. (Diakses pada tanggal 20 Agustus 2017, Pukul 20.00)
- Timur, T. A. (t.thn.). Data Statistik. Dipetik Oktober 9, 2017, dari <http://www.jakarta.go.id/web/> (Diakses pada tanggal 25 Agustus 2017, Pukul 21.00)
- Windarsih, A. (2013, 05 12). *Jurnal Masyarakat & Budaya*, Volume 15 No. 1 Tahun 2013. Dipetik 08 14, 2017, dari <file:///C:/Users/ACER/Downloads/146-283-1-SM.pdf>
- Fajri, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Gadget. *JURNAL IDEA SOCIETA VOL 2 NO 6*. (Diakses pada tanggal 20 Agustus 2017, Pukul 20.00)

- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget. *Jurnal Idea Societa* Vol 2 No 6 (2015) November .
- Fazarini, U. (2014, Des Senin). Peranan Kearifan Lokal Dalam Perkembangan Karakter. *Sosio Didaktika: Vol. 1, No. 2* , <Http://Journal.Uinjkt.Ac.Id/Sosio-Fitk/Article/Viewfile/1225/1093>.
- file:///C:/Users/ACER/Downloads/146-283-1-SM.pdf. (2017, 8 14). (Diakses pada taggal 2 Juli 2017, Pukul 20.00)
- Gunawan, R. (2012). Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan Tradisional. <http://repository.uhamka.ac.id/17/1/2012%20RG%20PEMBELAJARAN%20SEJARAH%20%20%20BERBASIS%20PERMAINAN%20TRADISIO%20BETAWI.pdf>. (Diakses pada taggal 2 Agustus 2017, Pukul 21.03)
- Jamiah. (2010). Globalisasi ditinjau melalui Perspektif Pendidikan Nilai. *Jurnal Cakrawala* . (Diakses pada taggal 5 Agustus 2017, Pukul 20.50)
- Nur, H. (2013). Membangun Kakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1* , <journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1290/1074>.
- Satriana, M. (2013). Permainan Tradisional Sunda Sebagai Stimulus Perkembangan Anak. *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI* , <pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/download/33/33>. (Diakses pada taggal 5 Maret 2017, Pukul 20.50)
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Academia Fisip Untad Vol.05 No.02* , <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=167031&val=6118&title=PERMAINAN%20TRADISIONAL%20DAN%20KEARIFAN%20LOKAL%20KAMPUNG%20DUKUH%20GARUT%20SELATAN%20JAWA%20BARAT>. (Diakses pada taggal 5 Maret 2017, Pukul 20.50)
- Iswinarti. (2010, September 24). Nilai-nilai Terapiuk Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Sekolah Dasar. (Diakses pada taggal 5 Maret 2017, Pukul 20.60)
- Ja'far, A. (2014). Lokal, Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional sebagai Pelestarian warisan Budaya. *ART NOUVEAU*. (Diakses pada taggal 5 Maret 2017, Pukul 20.50)
- Purbasari, M. (2010). Indahnya Betawi. *Betawi ethnic, culture, acculturation* , http://researchdashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Proceeding/Humaniora/Vol.%201%20No.%201%20April%202010/01_Mita.pdf. (Diakses pada taggal 5 Maret 2017, Pukul 20.50)