

**IMPLEMENTASI NILAI MORAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
DI DESA KALIANG KECAMATAN DUAMPANUA
KABUPATEN PINRANG**



SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar sarjana sastra
pada Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin**

Oleh:

**UPE AKMAL
Nomor Pokok : F021181012**

**MAKASSAR
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI NILAI MORAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL DI DESA KALIANG KECAMATAN DUAMPANUA KABUPATEN PINRANG

Disusun dan diajukan oleh:

UPE AKMAL

No Pokok: F021181012

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 18 November 2022

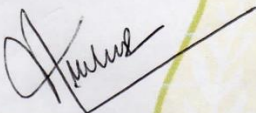
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat


Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I

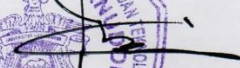
Konsultan II



Prof. Dr. Nurhayati Rahman, M.S.
NIP 195712291984032001


Dr. Dafirah, M. Hum.
NIP 196508031991122001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Daerah
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP 196407161991031010


Prof. Dr. Gusnawty, M. Hum.
NIP 196512311989032002




SURAT PERSETUJUAN


Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor : 1362/UN4.9.1/KEP/2022 tanggal 19 Juli 2022, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Implementasi Nilai Moral dalam Permainan Tradisional di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang”** untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 18 November 2022


Konsultan I

Konsultan II


Prof. Dr. Nurhavati Rahman, M.S.
NIP 195712291984032001


Dr. Dafirah, M. Hum.
NIP 196508031991122001

Disetujui untuk diteruskan Kepada Panitia
Ujian Skripsi,
u.b. Dekan
Ketua Departemen Sastra Daerah

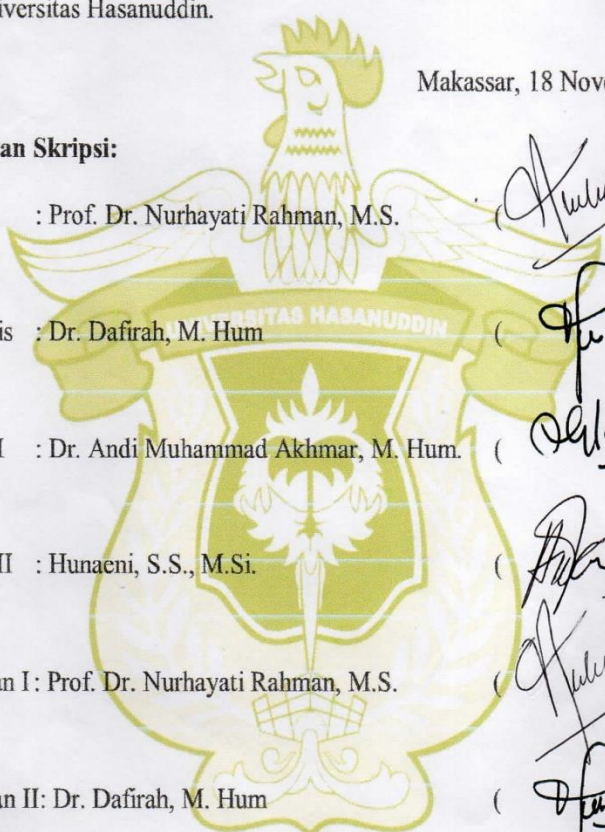
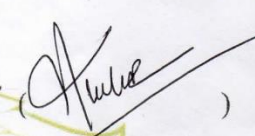

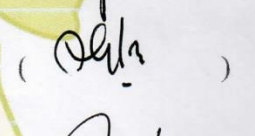
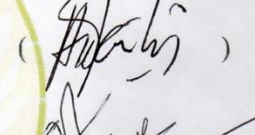

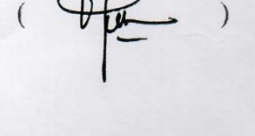

Prof. Dr. Gusnawty, M.Hum.
NIP 196512311989032002

**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Pada hari ini tanggal 18 November 2022, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **“Implementasi Nilai Moral dalam Permainan Tradisional di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang”** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 18 November 2022

Panitia Ujian Skripsi:

- 
1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati Rahman, M.S. ()
 2. Sekretaris : Dr. Dafirah, M. Hum ()
 3. Penguji I : Dr. Andi Muhammad Akhmar, M. Hum. ()
 4. Penguji II : Hunaeni, S.S., M.Si. ()
 5. Konsultan I: Prof. Dr. Nurhayati Rahman, M.S. ()
 6. Konsultan II: Dr. Dafirah, M. Hum ()

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Upe Akmal

Nim : F021181012

Departemen : Sastra Daerah

Judul : Implementasi Nilai Moral dalam Permainan Tradisional di Desa
Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip berdasarkan tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi bertanggungjawab apabila ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dalam skripsi ini tanpa melibatkan pembimbing dan penguji.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain.

Makassar, 20 November 2022



Upe Akmal

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis masih diberi kesehatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi Nilai Moral dalam Permainan Tradisional di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang” sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Tak lupa shalawat serta salam senantiasa penulis curahkan kepada junjungan kita Rasulullah Nabi Muhammad SAW, yang berjuang membawa umatnya dari zaman yang gelap gulita menuju jalan yang terang berderang hingga saat ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis selama pengerjaan skripsi ini. Banyak hambatan dan cobaan yang dilalui penulis selama pengerjaan skripsi ini, namun, berkat usaha penulis dan doa dari kedua orang tua penulis mampu untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagaimana mestinya. Dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis juga sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang tercinta. Terima kasih kepada ibu tercinta yang senantiasa mendoakan serta selalu memberi semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada bapak tercinta yang telah mendukung dan selalu mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi

ini. Semoga dengan prestasi yang kecil ini dapat membuat kedua orang tua penulis bangga;

2. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc., selaku Rektor Universitas Hasanuddin;
3. Prof. Dr. Akin Duli, M.A, selaku Dekan beserta Wakil Dekan I,II, dan III Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin;
4. Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum., selaku Ketua Departemen Sastra Daerah;
5. Pammuda, S.S., M.Si., selaku Sekretaris Departemen Sastra Daerah;
6. Prof. Nurhayati Rahman, M.S. selaku pembimbing pertama yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Berkat ilmu dan masukan beliau, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Dr. Dafirah, M.Hum selaku pembimbing kedua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Berkat ilmu dan masukan beliau, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Para bapak dan ibu dosen Departemen Sastra Daerah, terima kasih atas bekal ilmu yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di kampus tercinta ini Universitas Hasanuddin;
9. Suardi Ismail, S.E., selaku staf Departemen Sastra Daerah yang senantiasa membantu penulis dalam hal pelayanan yang berguna dalam kelancaran administrasi. serta seluruh staf dan pegawai dalam lingkup Fakultas Ilmu Budaya yang membantu dalam pelayanan administrasi;

10. Kepada saudara-sodari seperjuangan SALOKOA 2018 yang telah kebersamai penulis dalam menempuh pendidikan di kampus Universitas Hasanuddin;
11. Kepada sodari-sodari ku dalam grup BIG FAMILY yang telah memberi semangat penulis untuk tetap menyelesaikan skripsi ini;
12. Kepada saudara-sodari ku Alumni kelas IPS 2 angkatan 2018 yang telah memberi keceriaan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini;
13. Kepada Imran Jafar dan Satria selaku teman yang memberi semangat penulis dalam mengerjakan skripsi ini;
14. Teman-teman KKN Soppeng di posko 2.7 yang memberi kenangan terindah selama KKN;
15. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis selama menjalani pendidikan di bangku kuliah;

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih mempunyai banyak kekurangan karena terbatasnya pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat menjadi tambahan referensi dan informasi bagi para akademisi dalam bidang kebudayaan maupun lainnya.

Makassar, 20 November 2022

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Homo Ludens	12
B. Implementasi	14
C. Konsep Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	15
D. Penelitian Relevan	18
E. Kerangka pikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
C. Sumber Data	24
D. Metode Pengumpulan Data	25

E. Metode Analisis Data	27
BAB IV PEMBAHASAN	29
A. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	29
<i>a. Mallogo</i>	29
<i>b. Mallongga</i>	36
<i>c. Mattarompah</i>	39
<i>d. Makkaddaro</i>	44
B. Nilai Moral yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	49
a. Nilai Kejujuran.....	49
b. Nilai Kreativitas	53
c. Nilai Kerjasama.....	57
d. Nilai Tanggung Jawab	60
C. Penerapan Nilai Moral dalam Kehidupan Sehari-hari	63
a. Penerapan Nilai Moral di Lingkungan Sekolah	64
b. Penerapan Nilai Moral di Lingkungan Masyarakat.....	69
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan	76
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pikir.....	22
Gambar 2 Logo dan Campaq.....	30
Gambar 3 Jarak Posisi Logo.....	32
Gambar 4 Posisi Bermain Permainan Mallogo	31
Gambar 5 Cara Memukul Logo.....	34
Gambar 6 Cara Bermain Permainan Mallongga.....	37
Gambar 7 Bentuk Longga	38
Gambar 8 Bentuk Tarompah	40
Gambar 9 Cara Bermain Tarompah.....	42
Gambar 10 Proses Bermain Tarompah	43
Gambar 11 Alat Permainan Tradisional Makkadaro	44
Gambar 12 Pembentukan Tim (Suit)	45
Gambar 13 Cara Bermain Permainan Makkadaro	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 2 Surat keterangan telah melakukan penelitian	84
Lampiran 3 Dokumentasi	85

ABSTRAK

Upe Akmal, 2022. Implementasi Nilai Moral dalam Permainan Tradisional di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang. (Dibimbing oleh Nurhayati Rahman dan Dafirah).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan jenis-jenis permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak yang ada di desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang dan menganalisis nilai moral yang terkandung dalam permainan tradisional serta penerapan nilai moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu Penelitian lapangan dan Penelitian Pustaka. Penelitian lapangan yang digunakan yaitu Teknik observasi dan Teknik Perekaman. Sedangkan pada Penelitian Pustaka digunakan Studi Pustaka. Data penelitian ini berupa Permainan tradisional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang masih dimainkan oleh anak-anak di desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang yaitu : (1) Permainan tradisional *mallogo*; (2) Permainan tradisional *mallongga*; (3) Permainan tradisional *mattarompah*; dan (4) Permainan tradisional *makkaddaro*. Di dalam Permainan tradisional ini terkandung pula nilai moral di dalamnya yang terdiri atas: (1) Nilai kejujuran; (2) Nilai kerjasama; (3) Nilai Tanggungjawab; dan (4) Nilai kreativitas. Penerapan nilai karakter ini bukan hanya dalam permainan tradisional , tetapi dapat pula diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari terdiri atas: (1) Penerapan nilai moral dalam lingkungan sekolah; dan (2) Penerapan nilai moral dalam lingkungan masyarakat.

KATA KUNCI : *Implementasi, Nilai Moral, Permainan Tradisional*

ABSTRACT

Upe Akmal, 2022. Implementation of Moral Values in Traditional Games in Kaliang Village, Duampanua District, Pinrang Regency. (**Supervised by Nurhayati Rahman and Dafirah**).

This study aims to identify and describe the types of traditional games that are still played by children in Kaliang Village, Duampanua District, Pinrang Regency and analyze the character values contained in traditional games and the application of these character values in everyday life. The type of research used in this research is descriptive qualitative. There are two data collection methods used in this study, namely field research and library research. The field research used is the observation technique and the recording technique. Meanwhile, in the literature research, literature studies are used. The data of this research is in the form of traditional games.

The results showed that the traditional games that are still played by children in Kaliang Village, Duampanua District, Pinrang Regency are: (1) the traditional game of mallogo; (2) the traditional mallongga game; (3) the traditional mattarompah game; and (4) the traditional makkaddaro game. This traditional game also contains character values which consist of: (1) the value of honesty; (2) The value of cooperation; (3) Value of Responsibility; and (4) the value of creativity. The application of this character value is not only in traditional games, but can also be applied in everyday life. The application of character values in daily life consists of: (1) Application of character values in the school environment; and (2) the application of character values in the community.

KEYWORDS : Implementation, Moral Values, Traditional Games

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk folklor setengah lisan yang diperoleh melalui warisan lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi serta dimainkan biasanya berdasarkan gerak tubuh (Danandjaja, 1997: 171). Permainan tradisional biasanya disebarkan melalui suatu aktivitas bermain serta dari mulut ke mulut yang kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Danandjaja dalam Misbach, 2007: 5-6).

Piliang (dalam Pammuda, 2015: 120) mengemukakan bahwa permainan bagi anak kecil, pada awalnya merupakan sebuah mikrokosmos yang di dalamnya seorang anak mengembara dalam dunia fantasi, ilusi, imajinasi dan menciptakan karya sendiri serta menjadikannya sebagai wahana untuk sosialisasi. Sedangkan dalam bentuk permainan modern (termasuk video game, komputer game) semua moral dalam permainan lenyap. Permainan modern yang dimainkan oleh Anak-anak yang disebut juga dengan *game online* seperti *PUBG*, *FREEFIRE*, *MOBILE LEGEND* dan *DOMINO*. Permainan *online* seperti ini menjadikan anak tidak lagi merasakan bentuk imajinasi dan kreativitas dalam permainan. Dengan demikian,

anak-anak telah disuguhkan dengan Sebuah dunia mikrokosmos yang tanpa pengembaraan, tanpa rasa takjub, tanpa keriangin dalam sosialisasi. Walaupun demikian, permainan tetap saja mempunyai ciri khasnya sendiri, baik itu permainan tradisional maupun permainan modern. Permainan merupakan hasil dari kebudayaan dan di dalamnya terdiri dari nilai-nilai.

Menurut Sukirman (dalam Andriani, 2012: 132) permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian serta kreativitas. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia (Depdikbud, 1996: 34).

Permainan Tradisional ini pula dapat menumbuhkan nilai-nilai moral bagi anak-anak. Nilai-nilai tersebut dapat berupa nilai kejujuran, sportivitas, kerjasama, tanggung jawab dan juga setia kawan bahkan dapat melatih kreativitas anak dalam segala bentuk kegiatan. Bukan hanya itu, permainan tradisional juga dapat menumbuhkan rangsangan keterampilan motorik bagi anak-anak.

Rangsangan keterampilan motorik ini terbagi atas 2 bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar (gross motor skill), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat. Sedangkan, Keterampilan motorik halus (fine motor skill), meliputi otot-otot kecil yang ada di seluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang (Desmita, 2013: 97-99).

Permainan tradisional dinilai dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Permainan tradisional anak adalah pendidikan dalam kemasan permainan yang memiliki nilai-nilai penting bagi perkembangan anak, baik motorik maupun psikologis. Permainan tradisional mengajak anak-anak untuk belajar mengembangkan ide kreatif, belajar berusaha dalam mendapatkan sesuatu serta mengajarkan anak-anak memanfaatkan bahan-bahan di sekitar mereka. Selain itu dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak merupakan tahapan awal untuk menumbuhkan spirit dalam diri anak-anak untuk mencintai dan mengenal budaya bangsa (Ramadhani, 2018: 7).

Permainan tradisional sebagai budaya bangsa dalam lingkup wilayah Sulawesi Selatan terbagi atas 25 jenis permainan. Menurut Wibisono (dalam Nirwana, 2019: 1934) Jenis permainan tradisional di wilayah Sulawesi Selatan diantaranya ialah: (1) *maccukke*, (2) *santo'*, (3) *ma' dende*, (4) *ma' longga*, (5) *mattojang*, (6) *mallogo*, (7) *marraga*, (8) *makkatto*, (9) *tingko-tingko*, (10) *majekka*, (11) *ma' boi*, (12) *mariringgo*, (13) *massampek*, (14) *akmemu-memu*, (15) *abbatu samba*, (16) *gallak- gallak*, (17) *aklobang*, (18) *akbombo-bombo*, (19) *baguli*, (20)

lambasena,(21) *ma' benteng* ,(22) *belkan* ,(23) *mappasajang* ,(24) *magguleceng*,
dan (25) *maggasing* .

Permainan tradisional yang ada di Sulawesi Selatan memiliki nama yang berbeda-beda. Perbedaan nama setiap permainan ini di dasarkan atas bahasa, lingkungan geografis dan system kemasyarakatan. Permainan tradisional ini pula terdapat juga di daerah-daerah yang ada di Indonesia dengan nama yang berbeda. Oleh karena itu, perbedaan nama untuk permainan tradisional di daerah-daerah di Indonesia khususnya juga di Sulawesi Selatan. Permainan tradisional sangat dekat dengan nilai-nilai konteks sosial, sehingga memiliki penamaan yang berbeda (Mahmud, 2019: 65).

Di wilayah Kabupaten Pinrang sendiri terdapat banyak permainan tradisional yang dikenal oleh anak-anak seperti permainan *maggetta*, *maggasing*, *mallogo*, *maccengke*, *makkasti*, *maccubbu-cubbu*, *mallongga*, *maggoli*, *maggaleceng*, *mattarompa*, *makkadaro* dan sebagainya. Permainan tradisional seperti ini memiliki banyak dampak positif di dalamnya. Bukan hanya itu, permainan tradisional ini pula dapat menjalin ikatan kerjasama, tanggungjawab dan kreativitas antara anak-anak dan orang dewasa dalam memainkan permainan sehingga menumbuhkan nilai kejujuran. Oleh karena itu, permainan tradisional dijadikan sebagai pembelajaran oleh orang dewasa untuk pembentuk moral anak di usia kanak-kanak.

Permainan tradisional ini mengandung hal-hal positif bukan hanya sebagai bentuk permainan yang dimainkan saja melainkan tersimpan manfaat di baliknya. Permainan tradisional ini merupakan permainan yang cocok untuk

dijadikan bentuk edukasi sejak dini dalam pembentukan karakter anak. Nilai kejujuran yang terdapat di dalam permainan tradisional menjadikan anak dapat menjadi insan yang jujur dan berbudi pekerti luhur hingga dewasa.

Di dalam permainan tradisional ini nilai moral sangat penting bagi kehidupan seperti nilai kejujuran, kerjasama, tanggungjawab dan kreativitas. Hal ini dapat pula diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila anak-anak menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupannya, maka bentuk dari penerapan nilai moral dapat terealisasikan di dalam kehidupan kedepannya. Penerapan nilai moral ini dapat dilihat dari aktivitas keseharian yang dilakukan oleh anak-anak di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, permainan tradisional ini merupakan ajang bagi anak-anak untuk melestarikan budaya bangsa dan menerapkan nilai moral dalam kehidupan.

Pendidikan nilai moral bukan hanya terdapat dalam permainan tradisional saja, melainkan terdapat pula dalam sastra lisan berupa *elong*. Pendidikan nilai moral yang terdapat dalam sebuah *elong* yaitu nilai keteguhan yang biasanya terdapat pada *elong assimelereng*. Nilai keteguhan adalah kepuasan atas sesuatu yang telah dikerjakan atau hasil yang diperoleh, setia pada keyakinan. Seperti yang dikemukakan oleh Dafirah dalam penelitiannya "*The Value of Persistence in Elong Assimellereng As an Asset For Character Building*" yaitu :

"Persistence means satisfaction with everything that has been worked on or the results obtained, loyal to belief, strong and tough instance, holding things tightly, and not breaking promises. Being strong in the Bugis language is called getting, which is obeying the principle, not changing the agreement, holding fast to your stance even though you have a new influence, which for example is more profitable. The value of persistence is one or the moral values. Moral values in literature can be viewed as mandates, behaviors

and messages. In fact, the element of mandate in literary works is actually a fundamental idea from the creation of literary works. (Dafirah, 2021: 4)”

“Ketekunan berarti kepuasan atas segala sesuatu yang telah dikerjakan atau hasil yang diperoleh, setia pada keyakinan, contoh yang kuat dan tangguh, memegang erat-erat, dan tidak mengingkari janji. Kuat dalam bahasa Bugis disebut mendapatkan, yaitu taat pada prinsip, tidak mengubah kesepakatan, berpegang teguh pada pendirian meskipun ada pengaruh baru, yang misalnya lebih menguntungkan. Nilai ketekunan adalah salah satu atau nilai moral. Nilai moral dalam karya sastra dapat dilihat sebagai amanat, perilaku dan pesan. Padahal, unsur amanat dalam karya sastra sebenarnya merupakan gagasan mendasar dari penciptaan karya sastra bekerja (Dafirah, 2021: 4).”

Permainan tradisional dipilih sebagai pembentuk moral anak karena permainan tradisional memiliki beberapa nilai di dalamnya. Nilai-nilai ini dapat pula diterapkan dalam kehidupan sehari-hari anak. Oleh karena itu, nilai moral dalam permainan sangatlah penting bagi anak-anak, baik itu di lingkungan masyarakat, lingkungan pekerjaan maupun lingkungan keluarga. Nilai moral berupa nilai moral ini memperlihatkan bahwa sikap anak-anak dalam berperilaku. Maka dari itu, peneliti ingin melihat sikap anak-anak dalam berperilaku baik itu dalam bermain maupun dalam bermasyarakat. Karena anak-anak belum tentu menerapkan nilai moral ini dalam kesehariannya. Anak-anak pula memiliki kepribadian yang berbeda-beda sehingga terkadang ada anak yang tidak dapat menerapkan nilai karakter dalam dirinya.

Berbeda halnya dengan permainan tradisional, anak-anak akan cenderung lebih aktif dan pasif dalam berimajinasi dan berkreasi serta terdapat nilai moral di dalamnya. Sedangkan untuk permainan modern, anak-anak cenderung hanya menikmati permainan yang disuguhkan tanpa melibatkan imajinasi. Oleh karena itu, permainan tradisional ini berguna bagi anak-anak serta menjadikan anak-anak

dapat bersosialisasi dalam masyarakat. Anak-anak dapat saling bersosialisasi secara langsung dalam permainan, tetapi berbeda dalam dunia *virtual*. Di dalam dunia *virtual game*, anak-anak bersosialisasi tanpa melihat wajah lawan mainnya. Sedangkan untuk permainan yang dilakukan secara langsung dan tatap muka, anak-anak akan mudah bersosialisasi dan menjalin keakraban dengan lawan mainnya.

Ada dua hal mendasar yang menjadi fokus peneliti dalam mengkaji permainan tradisional ini yaitu (1) nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan tradisional Sulawesi Selatan dan (2) penerapan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat situasi dan kondisi serta perilaku anak-anak dalam bermain dan berperilaku dalam masyarakat.

Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini berguna juga sebagai bentuk pengenalan dan pelestarian permainan tradisional bagi orang lain yang belum mengenal permainan tradisional di Sulawesi Selatan serta cara memainkannya. Dengan adanya pengenalan tentang permainan tradisional seperti ini anak-anak akan mengetahui tentang permainan tradisional dan mengenal pula tentang permainan modern. Perbandingan antara permainan tradisional dan permainan modern akan seimbang di tengah masyarakat. Walau pada zaman sekarang menjadi zaman modern, namun anak-anak akan tetap mengetahui tentang permainan tradisional. Maka dari itu, penelitian ini akan menjadi referensi bagi masyarakat serta sebagai bentuk wujud pelestarian budaya bangsa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengungkap nilai-nilai positif yang terkandung di dalam permainan tradisional dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari anak dengan judul “*Implementasi Nilai Moral dalam Permainan Tradisional di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, peneliti melihat satu permasalahan yang terjadi yaitu adanya bentuk nilai yang terkandung dalam setiap permainan tradisional yang ada. Oleh karena itu, terdapat ada 4 jenis nilai yang terkandung di dalam semua permainan tradisional yang ada di Indonesia maupun pada suku Bugis-Makassar, di antaranya yaitu nilai kejujuran, kerjasama, tanggungjawab dan kreativitas. Oleh karena itu, dalam identifikasi masalah, peneliti menemukan beberapa masalah yang dapat dikaji yaitu sebagai berikut :

1. Jenis-jenis permainan tradisional dalam masyarakat di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang
2. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional seperti nilai kejujuran, kerjasama, tanggungjawab dan kreativitas
3. Fungsi permainan tradisional bagi anak-anak di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang
4. Masalah kesenjangan nilai moral di dalam permainan tradisional dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan tradisional dapat bertahan di era modern.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dituliskan pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan agar dalam pembahasan dan isi di dalam penelitian ini tidak menyimpang dari judul. Peneliti akan memfokuskan penelitiannya pada jenis-jenis permainan tradisional dan nilai moral yang terkandung di dalam permainan tradisional serta kesenjangan nilai dalam kehidupan sehari-hari dan di dalam permainan tradisional di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapatlah dirumuskan masalah pokok yang akan di bahas lebih lanjut dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Permainan tradisional apa sajakah yang masih dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang?
2. Nilai moral apa saja yang terkandung di dalam permainan tradisional ?
3. Bagaimana hubungan nilai-nilai moral di dalam permainan tradisional dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari anak di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mendeskripsikan permainan tradisional yang dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang
2. Mendeskripsikan dan menganalisis nilai moral yang terkandung di dalam permainan tradisional
3. Menganalisis hubungan nilai-nilai moral di dalam permainan tradisional dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari anak di Desa Kaliang Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik itu peneliti maupun orang lain. Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain dalam menambah khazanah penelitiannya tentang implementasi nilai moral dalam permainan tradisional.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti selanjutnya yang judulnya relevan dengan judul penelitian ini

- b. Hasil penelitian ini sebagai sumber informasi dan referensi para pembaca tentang nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang merupakan bagian dari kajian folklore setengah lisan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini mengangkat permainan tradisional khususnya bagi anak-anak di Desa Kaliang sebagai objek kajian. Selanjutnya, akan dipaparkan teori Homo Ludens yang akan dijadikan sebagai perspektif (objek formal) sebagai landasan teori dalam pengkajian. Teori Homo Ludens yang digunakan adalah berdasarkan pada teori dari filsuf Belanda, Johan Huizinga, yang awalnya diterbitkan pada tahun 1938. Buku itu dianggap mengantisipasi datangnya era digital kiwari yang makin lama makin menjadi "*a ludic society/ society of the spectacle*".

A. Homo Ludens

Homo Ludens adalah sebuah konsep yang memahami bahwa manusia merupakan seorang pemain yang memainkan permainan. Homo Ludens sendiri merupakan sebuah konsep yang muncul atau ditemukan dalam kebudayaan. Setiap kebudayaan memperlihatkan moral manusia sebagai pemain. Konsep homo ludens merupakan sebuah fenomena budaya. Namun, konsep tentang permainan sudah ada jauh sebelum kebudayaan (Huizinga, 1950: 1). Bermain juga dapat didefinisikan sebagai aktifitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh melalui aktivitas yang disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran.

Bermain sebagai fungsi budaya yang tepat yang tidak tampak seperti dalam kehidupan hewan ataupun anak, yang secara biologi dan psikologi berhenti. Dalam budaya kita menemukan permainan sebagai ukuran yang ada sebelum

budaya itu sendiri ada. Budaya ini melingkupi dari fase awal hingga ke fase peradaban saat ini. Permainan hadir di berbagai daerah sebagai kualitas tindakan yang terdefinisi dengan baik yang berbeda dari kehidupan biasa. Permainan secara umum tidak mencari dorongan dan kebiasaan melainkan permainan sendiri mempertimbangkan dalam berbagai bentuk konkretnya sebagai konstruksi social. Permainan juga didasarkan pada imajinasi yang perhatiannya didasarkan atas nilai yang signifikan dari imajinasi itu. Dalam permainan sendiri adanya aksi dalam bermain yang mencoba memahami permainan sebagai factor budaya dalam kehidupan (Huizinga, 1950 : 5).

Huizinga (dalam Priyambodo, 2014: 52) mengungkapkan bahwa permainan adalah fun. Permainan itu melebihi pertentangan antara ‘lucu’ dan ‘serius’, seperti permainan melebihi juga pertentangan antara ‘benar’ dan ‘tidak benar’, ‘baik’ dan ‘buruk’. Permainan tidak berkualifikasi etis. Selain itu, Huizinga memaparkan tiga moral permainan yaitu,

“Pertama, ada aturan dalam permainan. Aturan yang harus ditaati oleh pemain yang terlibat didalamnya. Aturan itu dibuat untuk kelancaran permainan agar permainan tidak menjadi kaku dan membosankan. Kedua, bermain selalu terjadi secara spontan. Dalam artian bahwa permainan mengalir begitu saja. Ada penghargaan untuk kreativitas dan kecerdasan dalam mengolah permainan. Ketiga, permainan mengarah pada kemenangan, karena ada tantangan untuk mengekspresikan diri secara total. Namun bila menerima kekalahan, jangan putus asa, karena penghormatan terhadap martabat manusia merupakan tujuan akhir dari permainan”.

Menurut Huizinga, bermain adalah unsur yang permanent di segala jenjang hidup manusia, bahkan meresapi & menyemarakkan bidang-bidang kebudayaan lainnya: ada *“ludic elements”* turut berperan dalam agama, politik,

bisnis, hukum, seni & sastra etc. Terkadang pandangan Huizinga ini diradikalkan dengan berkata : “*Everything is just a game.*” (bahasa, politik, bisnis, hukum, agama, perang etc “=“ permainan. Huizinga hanya berkata “*is like*” = ada unsur ludik-nya). Apakah gerangan permainan (*playing*) itu? Menurut Huizinga, permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh lima ciri/kriteria berikut:

1. kebebasan (*freedom*),
2. lain daripada kehidupan nyata (*not real/ordinary life*),
3. Terjadi dalam tempat & waktu yang khusus,
4. Berlangsung menurut aturan tertentu (aturan main = *playing rules, rules of the game*),
5. Mempunyai tujuan dalam dirinya sendiri (*autotelic = self-purposeful*).

B. Implementasi

Secara etimologis pengertian implementasi menurut kamus Webster yang dikutip oleh Soclihin Abdul Wahab (2004:64) adalah menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu dan menimbulkan dampak dan akibat terhadap sesuatu. Istilah implementasi sering disebut juga dengan pelaksanaan atau tindakan, atau mekanisme dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Sebab dalam implementasi terdapat tindakan atau pelaksanaan mengenai suatu hal atau objek. Implementasi dapat diartikan interaksi antara penyusun tujuan dengan sarana-sarana tindakan dalam mencapai tujuan tersebut, atau kemampuan untuk menghubungkan dalam hubungan kausal antara yang diinginkan dengan cara untuk mencapainya (Tangkilisan, 2003:17).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Implementasi adalah suatu proses tindakan atau perilaku yang dapat menimbulkan sebab akibat dari sesuatu yang dilakukan sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

C. Konsep Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Koentjaraningrat (1987:85) mengemukakan bahwa nilai adalah konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebahagian masyarakat mengenai hal-hal yang mereka anggap sebagai hal yang amat mulia. Sistem nilai yang ada dalam suatu masyarakat dijadikan orientasi dan rujukan dalam bertindak. Oleh karena itu, nilai budaya yang dimiliki seseorang mempengaruhinya dalam menentukan alternatif dan tujuannya.

Bukan hanya nilai-nilai budaya saja yang ada dalam masyarakat, melainkan terdapat pula nilai-nilai moral. Nilai-nilai budaya dan nilai moral tersebut biasanya dimiliki oleh setiap manusia sebagai bentuk potret jiwa dan pikiran manusia yang digali dalam bentuk perilaku dan ucapan. Oleh karena itu, nilai-nilai ini terdapat di setiap bentuk kegiatan manusia. Maka dari itu, permainan tradisional menjadi bentuk dalam penerapan nilai ini dan juga nilai ini terdapat pula dalam sastra lisan berupa elong yaitu elong assimellereng. Elong assimellereng merupakan bentuk sastra lisan masyarakat Bugis yang menceritakan tentang hubungan antar manusia atau hubungan yang melibatkan perasaan terhadap orang lain. Di dalam elong assimellereng ini terdapat banyak nilai-nilai pendidikan moral baik itu nilai moral maupun nilai budaya. Seperti yang dikemukakan oleh dafirah dalam penelitiannya *“The Value of Persistence in Elong Assimellereng As an Asset For Character Building”* yaitu :

“Moral values must be owned by every human being, it can even become a portrait of the human soul and mind which is explored in the form of behavior or speech. Behavior and speech that in turn determine a person's dignity. Elong assimellereng is an oral literary form of the Bugis community which tells about relationships between humans or relationships that involve feelings for others. Three things were found regarding the relationship to feelings between humans, namely feelings of love, feelings of hatred, and feelings of annoyance. The Bugis community is known for its steadfast or persistence philosophy of character which makes them tend to be labeled as "strong-tempered" societies (Dafirah, 2021: 4).”

“Nilai-nilai moral harus dimiliki oleh setiap manusia, bahkan dapat menjadi potret jiwa dan pikiran manusia yang digali dalam bentuk perilaku atau ucapan. Tingkah laku dan tutur kata yang pada gilirannya menentukan harkat dan martabat seseorang. Elong assimellereng merupakan bentuk sastra lisan masyarakat Bugis yang menceritakan tentang hubungan antar manusia atau hubungan yang melibatkan perasaan terhadap orang lain. Terdapat tiga hal yang ditemukan mengenai hubungan perasaan antar manusia, yaitu perasaan cinta, perasaan benci, dan perasaan jengkel. Masyarakat Bugis dikenal dengan filosofi moral yang tabah atau gigih yang membuat mereka cenderung dicap sebagai “kuat- masyarakat yang pemaarah (Dafirah, 2021: 4).”

Dengan demikian bahwa nilai-nilai pendidikan moral bisa juga terdapat dalam permainan tradisional dan bias pula terdapat pada sastra lisan. Maka dari itu, Ada beberapa nilai yang ditemui dari permainan tradisional. Menurut Dharmamulya (dalam Purwaningsih 2006: 43) bahwa unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

1. Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.

2. Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
3. Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
4. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
5. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
6. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
7. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan

8. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
9. Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
10. Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
11. Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah ada, peneliti menemukan ada beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan implementasi nilai dalam permainan tradisional. Adapun hasil penelitian-penelitian yang terkait tersebut di antaranya sebagai berikut :

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juwairiah pada tahun 2016 dengan mengambil judul “Meuen Galah : Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan dan Kecerdasan Anak Usia Dini”. Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini mengenai permainan tradisional. Dengan pembahasan tentang permainan tradisional yang mengandung nilai

kejujuran, kebersamaan, kekompakan, solidaritas, kerjasama, keuletan dan olah fisik, dalam permainan tradisional banyak sekali nilai-nilai luhur dan positif yang berguna bagi perkembangan, kecerdasan dan kesehatan anak. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tradisional.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Banu Setyo Adi, Sudaryanti, Muthmainnah pada tahun 2020 dengan mengambil judul “Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa”. Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini mengenai permainan tradisional. Dengan pembahasan tentang implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk moral bangsa . sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang implementasi nilai-nilai moral dalam permainan tradisional bagi anak-anak. Pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu objek kajian yang sama tentang nilai moral dalam permainan tradisional, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu teori yang digunakan berbeda.

Penelitian yang dilakukan oleh Restu Adrian, Lia Mareza, Pratik Hari Yuwono pada tahun 2020 dengan mengambil judul “Implementasi Permainan Tradisional dalam Menumbuhkan Kerjasama Peserta Didik di SD Alam Baturraden”. Dengan Hasil penelitian ini menunjukkan secara umum kerjasama memiliki manfaat yakni aktivitas menjadi lebih cepat terselesaikan dan cenderung memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Dengan kerjasama peserta didik dapat

menumbuhkan rasa kebersamaan, peserta didik untuk berkomunikasi, menumbuhkan keaktifan peserta didik, memunculkan semangat dalam diri peserta didik dan memacu peserta didik untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Permainan tradisional dimainkan oleh banyak orang sehingga muncul kebersamaan dalam permainan tradisional, saling bertanya, bercanda dan mengenal satu sama lainnya. Peserta didik terlihat aktif pada saat guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai permainan tradisional yang akan dimainkan. Selain itu peserta didik yang berinisiatif untuk langsung melakukan komunikasi di timnya bagaimana cara untuk memenangkan permainan tradisional tersebut. Faktor penghambat permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik yaitu peserta didik yang memilih teman, egois dalam bermain tradisional. Didalam penelitian ini hanya mengambil satu saja nilai yaitu kerjasama. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti mengambil 4 nilai yaitu kejujuran, kerjasama, tanggungjawab dan kreativitas. Namun objek dari kajian kedua peneliti itu sama yaitu permainan tradisional.

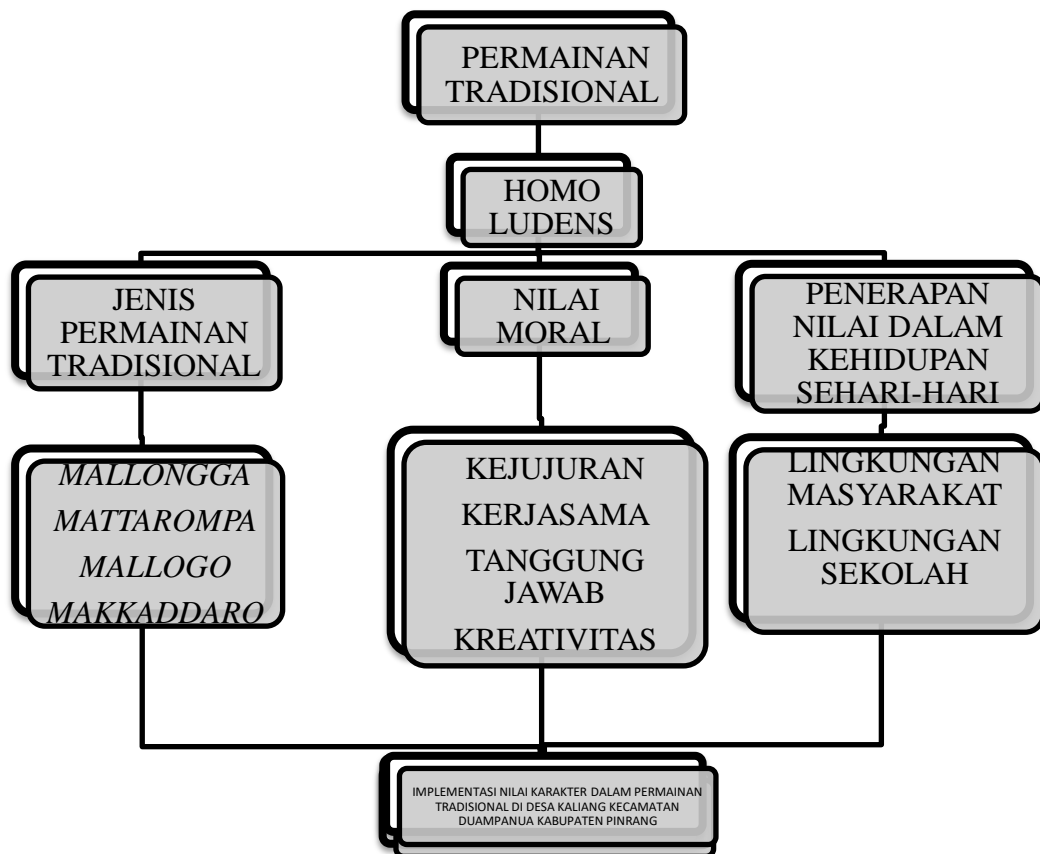
Penelitian yang dilakukan oleh Himmatul Chairah pada tahun 2020 dengan judul “Menanamkan Nilai karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor pada Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Usmani Sumber Wringin Sukowono Jember”. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui penanaman nilai karakter kejujuran dalam perkataan melalui permainan tradisional gobag sodor pada kelompok B dan ingin mengetahui penanaman nilai moral kejujuran dalam tindakan melalui permainan tradisional gobag sodor pada

kelompok B di RA Al Usmani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Adapun penentuan subyek penelitiannya menggunakan teknik purposive, dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan analisis model miles dan Hubberman yaitu kondensasi data, penyajian dan kesimpulan. Untuk menguji keabsahaan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian dapat disimpulkan (1) menanamkan nilai moral kejujuran dalam perkataan dilaksanakan dengan (a) tidak berbohong (b) Mampu menyampaikan kebenaran (c) Mampu mengakui kesalahan. (2) Menanamkan nilai moral kejujuran dalam tindakan melalui permainan tradisional gobag sodor pada kelompok-B RA-Al Usmani Sumberwringi Sukowono dilaksanakan dengan (a) Bertindak secara terhormat (b) Bertekad atau inisiasi keputusan contohnya memiliki nilai guna bagi masyarakat. Di dalam pembahasan penelitian ini sama halnya dengan obyek yang dikaji yaitu tentang permainan tradisional dan nilai kejujuran dalam permainan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu teori yang digunakan berbeda, karena penelitian ini menggunakan teori Homo Ludens.

E. Kerangka pikir

Di dalam penelitian kerangka pikir sangat penting dalam hubungan antara konsep yang satu dengan konsep lainnya mengenai masalah yang akan diteliti. Kerangka pikir ini didapatkan dari konsep ilmu atau teori yang digunakan

sebagai landasan penelitian yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Ringkasan teori dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang dijadikan sebagai dasar untuk menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Pada penelitian ini menggunakan teori Homo Ludens. Berikut adalah gambaran kerangka pikir dari penelitian ini.



Gambar 1 Kerangka Pikir