

Permainan Tradisional *Boyboyan*: Analisis Nilai Karakter Dan Proses Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini

Ari Putra¹

ariputra@unib.ac.id

Elwan Stiadi²

elwanstiadi@unib.ac.id

Dwi Ismawati³

dwiismawati@unib.ac.id

Dayat Hidayat⁴

dayathidayat@fkip.unsika.ac.id

^{1,2,3} Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

⁴ Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Received: December 31th 2022

Accepted: January 30th 2023

Published: January 31st 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembentukan nilai dan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional *boyboyan* yang diadakan di lembaga pendidikan nonformal ECO Bambu Cipaku Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subyek penelitian ini adalah peserta kegiatan literasi budaya yang melakukan kunjungan belajar melalui kegiatan rekreasi edukatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan triangulasi subjek dengan mengklarifikasi informasi pada informan sehingga memperoleh data jenuh dan dijadikan hasil temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai karakter dalam permainan tradisional *boyboyan*. Berdasarkan temuan, nilai karakter dapat dilihat dari kegiatan bermain yang dilakukan secara spontan dan berulang-ulang oleh para peserta sehingga terjadi pembentukan nilai dari sikap dan tindakan para peserta. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan ini adalah nilai-nilai disiplin, kerja keras, kreatif, kebangsaan, rasa ingin tahu, kejujuran, tanggung jawab, menghargai prestasi, religius, toleransi, kemandirian, demokrasi, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial. Permainan tradisional bukan hanya permainan sederhana yang dapat memberikan kesenangan bagi pemainnya tetapi tidak kita sadari bahwa kegiatan permainan tradisional memiliki banyak nilai karakter dan memiliki filosofi yang kuat bagi pembentukan jati diri peserta permainan. Penemuan nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional *boyboyan* dapat dijadikan sebagai media dalam pembentukan karakter khususnya untuk kegiatan pembelajaran baik secara formal maupun informal. Keberlanjutan dalam inventarisasi nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional harus terus digali sehingga dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran dan upaya pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; *Boyboyan*; Karakter; Pendidikan Anak Usia Dini

How to cite this article:

Putra, A., Stiadi, E., Ismawati, D.& Hidayat, D. (2023). Permainan Tradisional *Boyboyan*: Analisis Nilai Karakter Dan Proses Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 72-85. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.72-85>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Melalui pendidikan manusia terus berkembang dikarenakan mereka terus menggali potensi yang ada didalam dirinya (Putra, 2020, hlm. 120). Proses penggalan potensi diri ini dilakukan secara terus menerus hingga akhir hayat.

Pendidikan sepanjang hayat yang dilakukan oleh setiap orang memiliki cara yang berbeda, dapat diperoleh melalui belajar secara formal maupun informal. Setiap proses belajar memiliki capaiannya masing-masing. Pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Anak hingga orang dewasa memperoleh pendidikan sesuai dengan kebutuhan belajarnya masing-masing.

Pendidikan untuk anak-anak banyak digunakan di PAUD agar dapat meningkatkan kemampuan pada anak, seperti bahasa anak-anak, sosial dan keterampilan emosional. Studi mengungkapkan bahwa nilai-nilai, keterampilan sosial dan rasa integritas moral merupakan komponen penting dalam keseluruhan pendidikan anak. (Elting, 2015; Mantei & Kervin, 2015; Robinson, 2013; Daemi & Farnia, 2013; Gonzalez-Mena, 2008; Kiefer, 2009; Yarigarravesh, 2013). Oleh karena itu, 'program pendidikan karakter dapat digunakan untuk membina hubungan antar teman sebaya yang positif dan pengasuhan pada anak sehingga mampu mengembangkan penalaran moral kritis dan keterampilan memecahkan masalah' (Hard wick, 2017, hlm. 29)

Pembelajaran terbagi atas beberapa bentuk layanan. Layanan tersebut diberikan kepada anak yang kelompok dengan klusterisasi 0-2 tahun; 3-4 tahun; dan 5-6 tahun. Tujuan pembelajaran juga berbeda pada masing-masing program. Untuk program PAUD pengembangan capaian pembelajaran dilakukan untuk memberikan arah yang sesuai dengan usia perkembangan anak pada semua aspek perkembangan anak (nilai agama-moral, fisik motorik, emosi-sosial, bahasa, dan kognitif). Pembiasaan yang paling sering dilakukan adalah membentuk sikap dan karakter.

Pembentukan karakter pada anak usia dini merupakan upaya penanaman perilaku terpuji, cara berkomunikasi, sehingga dapat memiliki kebermanfaatn bagi kelangsungan hidup anak (Burroughs, 2018). Pembinaan karakter dilakukan di setiap lingkungan tempat anak berada (Suri, 2021). Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang ditemui anak. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk menanamkan sikap yang baik pada anak. Orang tua tidak boleh menyerahkan pembentukan karakter anaknya kepada seorang guru. Orang tua dan guru adalah model yang akan ditiru oleh anak, baik dalam perkataan maupun tindakan. Karakter anak dapat ditanamkan melalui nasehat, pembiasaan, contoh, dan penguatan (Kress & Elias, 2019; Lottman et al., 2017).

Karakter merupakan nilai-nilai dan tingkah laku yang melekat dalam diri seseorang. Proses pembentukan karakter dapat diperoleh dari sekolah, keluarga, dan masyarakat. Muchlas (2011: 41) mengungkapkan bahwa karakter menjadi sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dan dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, Zubaedi (2011: 8) berpendapat bahwa nilai karakter merupakan bentuk keseluruhan hak yang telah dikuasai secara menyeluruh dan mampu menjelaskan seorang individu dalam keseluruhan tata perilaku psikisnya yang menjadikannya tipikal dalam cara berpikir dan bertindak.

Berbicara mengenai permainan tradisional dan karakter. Permainan tradisional memiliki ragam manfaat. Melalui permainan tradisional, potensi diri melalui aktifitas berpikir, merasakan, dan bergerak muncul dari kegiatan tersebut. Dalam hal ini nilai-nilai moral dan spiritual, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan nilai integritas hadir dalam rangkaian aktivitas permainan tradisional. Proses pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan dengan

aktivitas bermain. Permainan dapat meningkatkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, bahkan sosial emosional.

Proses pembelajaran pada anak usia dini yang diusung dalam kegiatan bermain memiliki berbagai media dalam meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan standar capaian belajar. Pendidik memiliki metode seperti, bermain peran, bercakap-cakap, hingga darmawisata.

Program layanan pendidikan nonformal diselenggarakan dengan berbagai metode, salah satunya darmawisata/rekreasi edukasi. Dalam hal ini, ECO Bambu Cipaku Bandung merupakan layanan pendidikan masyarakat yang menyediakan program literasi budaya, khususnya kegiatan bermain permainan tradisional, alat music tradisional sunda, dan kegiatan budaya lainnya. Kehadiran layanan wisata edukasi ini membuat Lembaga ini diminati oleh satuan pendidikan untuk memperkenalkan permainan tradisional masyarakat sunda. Uniknya, setiap permainan yang disajikan memiliki makna, filosofis, dan nilai-nilai karakter.

Permainan yang diberikan untuk layanan bermain anak di ECO Bambu Cipaku, seperti: *surser, cingciripit, oray-orayan, galah asin, sondah, jajangkungan, dan boyboyan*. Pada beberapa permainan, artikel ini membahas satu permainan tradisional dalam membentuk karakter anak yang bermain di layanan wisata edukasi ECO Bambu Cipaku. *Boyboyan* adalah satu dari banyak kegiatan bermain yang dijelaskan pada artikel ini. Mulai dari nilai-nilai karakter dan proses pembentukan karakter pada anak usia dini. Tidak hanya itu, kajian riset ini diharapkan dapat memiliki kebermanfaatn bagi Lembaga pendidikan masyarakat atau pendidikan nonformal, khususnya pembentukan karakter pada masa keemasan anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Kajian riset ini mampu mengarahkan peneliti untuk dapat berpikir secara mendalam mengenai kajian yang diteliti. Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah studi kasus. Pendekatan studi kasus dilakukan karena riset ini dilakukan pada satu satuan pendidikan saja, yaitu ECO Bambu Cipaku, Bandung, Jawa Barat. Data dideskripsikan dengan cara menguraikan, menggambarkan, dan menelaah kaulinan boyboyan yang diselenggarakan oleh ECO Bambu Cipaku. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan analisis dokumen, obeservasi-partisipasi, dan wawancara secara terbuka dan mendalam.

Proses analisis karakter dilakukan dengan cara mengobservasi kegiatan yang berlangsung di ECO Bambu Cipaku, Bandung, Jawa Barat. Fungsi analisis ini untuk melakukan menemukan nilai pendidikan karakter pada kaulinan boyboyan. Data penelitian dilengkapi dengan hasil wawancara untuk memvalidasi hasil penelitian dengan teknik yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2021. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang sedang melakukan kunjungan wisata edukasi di ECO Bambu Cipaku.

Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. Kegiatan bermain anak hasil dari observasi di bandingkan dengan teori pendidikan karakter dan wawancara bersama fasilitator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kaulinan (permainan) pada temuan ini bernama boyboyan. Boyboyan bukan berarti permainan yang dikhususkan untuk anak laki-laki. Namun, kaulinan adalah permainan yang menggunakan media berupa pecahan genting atau tumpukan batu, atau jajaran sendal; /sepatu yang dilempar dengan bola kertas atau sejenisnya. Ketika berhasil melemparkan tumpukan benda tersebut biasanya setiap peserta meneriakkan kata "boy" secara refleks dan berusaha berlari menyelamatkan diri. Kaulinan ini menggunakan sensor motorik. Melalui

boyboyan ini peserta mampu juga mengasah kemampuannya untuk membuat strategi agar mampu menjadi juara dan terbebas dari lemparan bola yang diberikan oleh lawan bermainnya. Kaulinan boyboyan ini memang terlihat sederhana. Dibalik kesederhanaan itu diajarkan makna bekerja sama dalam satu tim dengan proses melindungi rekan bermain agar tidak terkena lemparan bola dari lawan bermain.

Boyboyan ini juga melatih konsentrasi para pemainnya. Peserta permainan ini berkonsentrasi ketika melemparkan bola dengan tepat sehingga mengenai tumpukan genteng dan menjatuhkan tumpukan tersebut. Kaulinan boyboyan ditandai dengan karakter ulet, tangkas, dan cepat. Konsepnya peserta harus menghindari lemparan bola dari lawan kemudian berjuang menyusun genteng yang telah berserakan (apabila terkena lemparan dari lawan).

Sebelumnya, peneliti melakukan wawancara kepada informan yang merupakan fasilitator kaulinan urang lembur ECO Bambu Cipaku mengenai prosedur bermain boyboyan. Tidak hanya itu, pertanyaan merujuk pada modifikasi cara bermain. ECO Bambu sebagai penyedia layanan wisata edukasi permainan tradisional mengungkapkan bahwa tidak ada modifikasi pada permainan ini. Selanjutnya, prosedur memainkan permainan ini terhadap di sampaikan oleh informan (fasilitator).

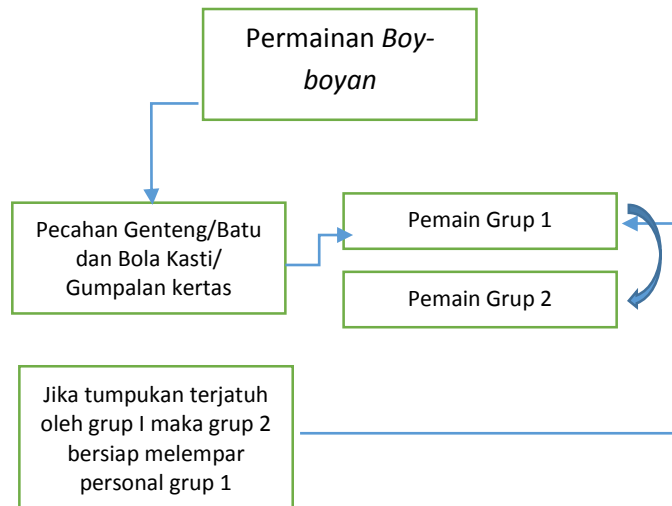
P: "Bagaimana prosedur memainkan Kaulinan boyboyan yang diselenggarakan oleh ECO Bambu Cipaku?"

I: "Pemain pertama harus mempersiapkan gundukan genteng dan mempersiapkan pemain yang akan mendapatkan tugas untuk melempar bola kearah gundukan genteng. Ketika bola sudah mengenai gundukan, penjaga bersiap mengambil bola dan mengejar pemain yang berhasil menghancurkan susunan genteng tersebut. Hingga genteng tersusun rapi, penjaga tidak boleh melempar bola kembali."

Observasi partisipatif juga digunakan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas peserta kegiatan kaulinan urang lembur. Kegiatan yang dilakukan oleh peserta menjadi proses pembentukan nilai karakter. Peserta biasanya adalah anak- anak dari satuan pendidikan yang berkunjung dalam rangka rekreasi edukasi. Pada prosesnya peserta memperoleh pengalaman yang bermakna melalui kegiatan bermain tersebut. Dokumentasi kegiatan bermain dapat dilihat pada gambar 1 dan sintaksis permainan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 1. Kegiatan Bermain Boyboyan (Dokumentasi: Peneliti)

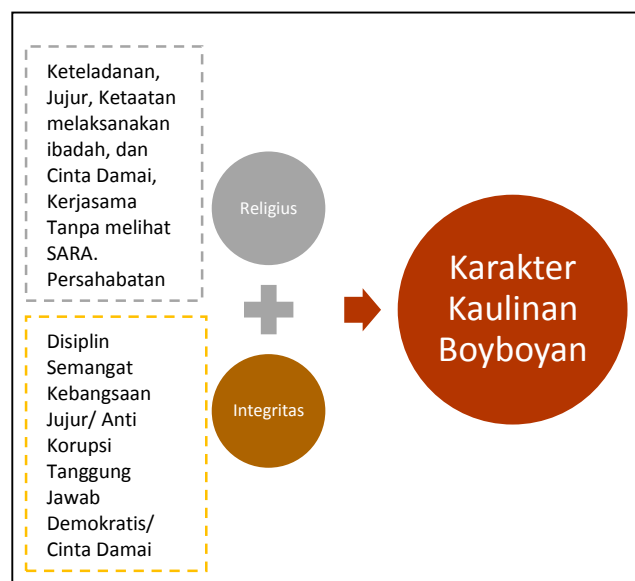


Gambar 2. Alur Bermain Boyboy

Peserta memainkan permainan dengan membuat tumpukan batu atau pecahan genteng. Lalu satu kelompok dijadikan penyerang sedang kelompok lainnya adalah pemain yang diserang. Setiap penyerang berhak untuk melakukan serangan menangkap lawan dengan cara melempar bola kasti atau gumpalan kertas sehingga lawan menjadi kalah.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat peserta kegiatan bermain kaulinan menggunakan acuan indikator nilai-nilai karakter budaya bangsa yang dikeluarkan oleh Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Berdasarkan hasil observasi partisipatif yang dilakukan, terdapat beberapa nilai karakter yang terdapat pada permainan ini.

Penelusuran mengenai kaulinan memperoleh hasil yang memiliki kesamaan dengan acuan nilai-nilai karakter. Muatan nilai-nilai karakter tersebut memicu kepada sikap, perilaku, dan cara pandang peserta permainan. Nilai karakter yang didokumentasikan adalah nilai karakter dominan dan berulang dilakukan oleh setiap peserta kaulinan boyboy.



Gambar 3. Sebaran nilai karakter integritas dan religious pada kaulinan boyboy (hasil analisis peneliti)

Nilai karakter yang di analisis pada permainan ini adalah proses transformasi nilai integritas dan nilai religious. Nilai-nilai karakter yang ditemukan pada *kaulinan boyboyan* disesuaikan menggunakan deskripsi dari Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional. Adapun hasil dari nilai karakter dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Deskripsi Nilai Karakter Religius Pada Kaulinan Boyboyan

No	Muatan Nilai Karakter	Deskripsi
1	Keteladanan	Nilai karakter rasa ingin tahu muncul yaitu cara yang harus digunakan agar mampu menjatuhkan genteng dan melempar bola tepat kepada sasaran/lawan. Peserta terus mencari tahu dengan bertanya kepada teamnya ataupun pelatih.
2	Jujur	Nilai karakter jujur dibuktikan dengan peserta yang mengaku terkena lemparan bola walaupun tidak diawasi oleh fasilitator.
3	Ketaatan melaksanakan ibadah	Nilai religius dimunculkan oleh fasilitator yang membuat aturan permainan yang diawali dengan kegiatan berdo'a, fasilitator selalu memberi salam saat permainan dimulai dan direspon oleh pemain. Nilai religius juga muncul saat setiap pemain selalu menjaga hubungan baik dengan sesama makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa walaupun posisinya mereka adalah tim yang sedang melakukan kompetisi.
5	Kerjasama Tanpa melihat suku, ras, ataupun agama	Nilai ini diwujudkan dengan kepedulian setiap pemain dalam terhadap keberagaman budaya dan seni. Nilai toleransi diwujudkan dengan menjaga persatuan antar pemain. Para pemain <i>kaulinan boyboyan</i> terlihat menyukai kebersamaan dan tidak suka bertengkar saat permainan berlangsung ataupun saat permainan telah selesai
6	Persahabatn	Nilai bersahabat/ komunikatif yang muncul melalui <i>kaulinan boyboyan</i> adalah cara berbicara dan berkomunikasi yang baik dari para pemain <i>boyboyan</i> . Dari cara berkomunikasi yang baik tersebut setiap peserta yang tidak saling kenal akhirnya dapat berkenalan dan menjadi akrab pada saat permainan berlangsung. pemain yang teramati pada saat melakukan permainan bersikap memberikan salam, sapa, dan senyum. Tidak hanya itu, pemain jarang terlihat menyela pembicaraan orang lain pada waktu yang tidak tepat. Permainan ini memicu aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pemainnya sehingga dapat berbicara dengan baik dengan orang yang baru dikenal dan mengakrabkan diri antar peserta lainnya. Nilai karakter menghargai prestasi dari <i>kaulinan</i> ini muncul dari sportifitas peserta dalam kegiatan bermain. Peserta yang kalah dan menang memberikan ucapan selamat. Hal ini terus dibiasakan oleh fasilitator.

(Hasil analisis peneliti melalui observasi)

Tabel 2. Deskripsi Nilai Karakter Intergritas Pada Kaulinan Boyboyan

No	Muatan Nilai Karakter	Deskripsi
1	Disiplin	Nilai karakter disiplin terlihat peserta permainan yang taat pada tata tertib yang telah dibuat dalam melaksanakan permainan. Peserta disiplin dan tertib dalam menunggu kesempatan agar dapat melempar pecahan genting sesuai gilirannya. Walaupun mereka tidak diatur dalam sebuah barisan, tetapi tetap dapat tertib dalam mengantri.
2	Semangat Kebangsaan	Nilai karakter semangat kebangsaan muncul dari permainan ini adalah semangat peserta dalam bermain. Selalu ada yang rela berkorban dalam permainan ini. Pada implementasinya, permainan ini dikerjakan dalam dua kegiatan dalam satu ronde yang sama. Peserta yang berhasil mejatuhkan pecahan genting harus bisa mengalihkan perhatian lawan dengan berlari sejauh mungkin agar penjaga mengejar sembari rekan lainnya berhasil menyusun kembali pecahan genting. Jika bola tidak jauh dari pecahan genting maka yang berkorban adalah peserta yang menyusun pecahan genting, tetapi apabila bola yang terlempar jauh bisa jadi yang akan berkorban adalah pelempar pecahan genting tersebut. Muncul sikap patriotisme yang menjadi sosok pejuang sejati, dimana peserta bersedia mengorbankan segala hal agar dapat mensejahterakan kelompoknya.
3	Jujur/ Anti Korupsi	Nilai karakter jujur dibuktikan dengan peserta yang mengaku terkena lemparan bola walaupun tidak diawasi oleh fasilitator.
4	Tanggung Jawab	Nilai karakter tanggung jawab dilakukan oleh peserta baik dalam membereskan peralatan <i>kaulinan boyboyan</i> ketempat semula. Jika menjadi peserta yang kalah, langsung bertanggung jawab dan tidak mengalihkan kepada peserta yang kalah untuk membereskannya, tetapi sudah menjadi tanggung jawab bersama untuk membereskannya.
5	Demokratis/ Cinta Damai	Saat melaksanakan permainan, peserta tidak megambil keputusan sendiri, misalnya strategi yang dibuat adalah ketika bola yang dilempar penjaga tidak mengenai pemain, maka semua harus mengambil keputusan bersama untuk membenahi tumpukan genting. Semua keputusan diambil dengan melibatkan semua pemain.

(Hasil analisis peneliti melalui observasi)

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara alamiah pada diri manusia. Melalui kegiatan bermain dapat membentuk sikap yang positif dari dalam diri pemainnya. Kegiatan bermain dilakukan secara alamiah pada diri manusia. Melalui kegiatan bermain menumbuhkan perilaku dan keterampilan yang baik dari dalam diri pemain. Hal ini juga ditunjukkan melalui kegiatan permainan tradisional. Kegiatan permainan tradisional memiliki nilai-nilai kebaikan yang terdiri atas beberapa aspek, seperti pengetahuan, kesadaran, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik untuk diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan (Irman, 2017, hlm, 91).

Tidak hanya itu, setiap masing-masing permainan, khususnya permainan tradisional memiliki pesan moral, misalnya; (1) mengajarkan untuk dapat berbagi kepada sesama teman, karena setiap aktivitas permainan menuntut mereka untuk berinteraksi langsung dengan lawan main, (2) masing-masing pemain dapat mewujudkan sikap sportif dengan menerima keputusan jika pemain tersebut kalah, (3) setiap pemain harus menyelesaikan permainan dari awal sampai akhir permainan hal ini berkaitan dengan sikap tidak boleh putus asa, (4) permainan mengajarkan kepada pemain agar dapat berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada di sekitarnya. Harapannya, perilaku dan keterampilan yang baik dimiliki oleh masing-masing pemain (Sudrajat, dkk. 2015, hlm 55). Setiap Aspek-aspek nilai karakter pada permainan

tradisional yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap sikap dan berperilaku dari pemainnya.

Jika dilihat dari tabel sebelumnya, setiap *kaulinan boyboyan* memiliki nilai karakter melalui rangkaian aktivitas pemainnya.

1) Nilai religius

Nilai religius merupakan nilai yang paling sering muncul didalam setiap kehidupan sehari-hari. Nilai religius dibuktikan dengan terpenuhinya indikator ketaatan dalam beribadah. Semua yang dikerjakan selalu berkaitan kepada pencipta. Pada *kaulinan* diatas nilai karakter aspek religius muncul secara dominan. Nilai religius tersebut diwujudkan dalam bentuk penyampaian secara *oral* maupun dipraktikkan langsung. Proses karakter ini dibangun pada diri anak usia dini, misalnya; fasilitator menampilkan sikap optimisme dalam menjalani kehidupan melalui kegiatan bermain *boyboyan*. Sikap pantang menyerah/tidak mudah putus asa dalam menggapai sesuatu dimunculkan untuk melalui halangan yang ada. Sambil bercerita, fasilitator mengarahkan anak sebagai peserta permainan untuk mengamati bahwa memang benar apa yang diceritakan oleh fasilitator mengenai pegamalan dari nilai-nilai religius. Tidak hanya mengamati, anak diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai pemaknaan yang dijelaskan oleh fasilitator berkaitan dengan hal-hal tersebut. Terakhir adalah melakukan praktik langsung mengenai proses mencapai kemenangan melalui nilai religius dengan mengamalkan nilai sikap sabar, optimis, dan pantang menyerah. Sehingga peserta lebih mendekatkan mampu diri kepada sang pencipta.

Nilai religius tidak hanya disampaikan melalui pemaknaan permainan, pada setiap kegiatan *kaulinan boyboyan* anak diajak berdoa sebelum memulai kegiatan bermain tersebut. Tujuan berdoa dalam indikator nilai karakter berarti menunjukkan tingkat keimanan seseorang. Tidak hanya berdoa, bentuk nilai religius dapat diwujudkan dengan ungkapan perasaan dalam bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini ditemukan pada *kaulinan* tersebut dimana peserta yang melakukan permainan memanfaatkan kesempatan bermain sebagai proses belajar dan usaha untuk memperoleh hasil terbaik. Hal ini tentu akan membuat kehidupan yang dijalani semakin seimbang dengan berpegang teguh terhadap nilai-nilai ketuhanan atau religius. Dari penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa nilai religius yang muncul pada *kaulinan* diatas adalah melalui dua cara yaitu, dibentuk dengan campur tangan orang lain dan muncul dengan sendirinya. Hal tersebut dibenarkan oleh Fathurahman (2013, hlm. 82) yang menyatakan bahwa nilai religius bisa dibentuk oleh dua pendekatan yaitu melalui pendekatan *intervensi* dan *habitiasi*. Sependapat dengan hasil penelitian diatas, Agus Wibowo (2015, hlm. 131) mengungkapkan bahwa dalam mengajarkan nilai-nilai religi tidak sulit karena nilai religi sangat erat kaitannya dengan norma-norma kehidupan, artinya, apabila norma kehidupan diajarkan kepada seseorang maka itulah proses internalisasi nilai-nilai religius. Dari nilai-nilai religius yang muncul pada kegiatan *kaulinan* diatas, dapat dikatakan bahwa nilai tersebut sesuai dengan batasan/deskripsi nilai-nilai karakter yang berhubungan dengan Tuhan. Aspek batasan nilai religius dalam hal ini adalah pikiran, perkataan, dan tindakan yang dilakukan oleh individu yang selalu sejalan dengan ajaran agama individu tersebut.

Jujur termasuk dalam kategori nilai yang penting didalam kehidupan. Deskripsi nilai karakter jujur menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) merupakan sikap yang didasarkan atas upaya yang mampu membuat diri seseorang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Nilai kejujuran yang muncul pada peserta *kaulinan boyboyan* peserta masih memiliki kesempatan untuk melepaskan diri dan berkilah untuk tidak mengakui bahwa dirinya tidak tertangkap karena tidak banyaknya yang mengawasi permainan

ini. Peserta yang tertangkap bersikap jujur dengan berani mengakui kesalahan yang telah dibuat. Tidak hanya itu, sikap peserta yang mengaku saat terkena lemparan bola dari salah satu tim lawan pada *kaulinan boyboyan* kepada peserta permainan yang berhasil menghancurkan gundukan pecahan genting merupakan bentuk implementasi nilai jujur pada permainan ini.

Dari kegiatan bermain tersebut peserta yang gagal dalam melaksanakan misi langsung mengakui kesalahan dan tidak bermain untuk sementara waktu. Tindakan tersebut sesuai dengan nilai jujur. Menurut Heri Gunawan (2012, hlm, 31) yang menyatakan bahwa jujur itu merupakan upaya yang dilakukan oleh individu dalam dirinya agar selalu dapat dipercaya dalam, perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Jujur menjadi suatu kegiatan yang sudah menjadi pembiasaan oleh setiap peserta permainan. Hal ini dikarenakan agar menghindari perselisihan dan sikap tidak sportifitas didalam aktifitas bermain.

Jujur mejadi sikap dan perilaku untuk bertindak dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak berbohong, tidak dibuat-buat, tidak ditambah dan tidak dikurangi, dan tidak menyembunyikan kejujuran Jika dicemati hal tersebut sama dengan pendapat menurut Agus Wibowo (2015, hlm134) menyatakan bahwa kejujuran merupakan modal utama dalam kehidupan, setiap tingkatan kehidupan harus didasari oleh kejujuran karena dengan bersikap jujur maka akan timbul rasa saling mempercayai dan tindakan pengkhianatan akan luntur. Temuan mengenai nilai kejujuran pada *kaulinan* diatas, diperkuat dengan pendapat Iman Abdul Mukminin (2006, hlm. 185). yang menyatakan bahwa nilai jujur itu terbagi atas tiga bagian, yaitu; jujur pada diri sendiri, jujur dalam berkata, dan jujur dalam berjanji. Dari nilai kejujuran tersebut setiap individu dapat menerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai selanjutnya adalah Kerjasama tanpa melihat suku, ras, dan agama yang dibalut dalam indikator toleransi menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) merupakan tindakan yang dapat membuat individu menjadi lebih menghargai keberagaman, pandangan, dan keyakinan. Nilai ini merupakan sikap yang mengajarkan kepada individu agar tidak melakukan tindakan yang dapat menyinggung individu lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Indonesia merupakan negara multikultural yang memiliki populasi penduduk dengan ragam suku, budaya, agama, dan kebiasaan yang harus dihormati dan dihargai oleh masing-masing individu. Untuk itu, penting sekali nilai toleransi dijadikan perwujudan nilai yang dapat membuat masyarakat menjadi semakin mencintai keberagaman. Pada *kaulinan urang lembur* ini ditemukan nilai karakter yang erat kaitannya dalam menumbuhkan sikap toleransi yang tinggi bagi setiap peserta *kaulinan*. Nilai tersebut muncul dengan sendirinya saat peserta permainan melakukan aktivitas *kaulinan* tersebut.

Nilai toleransi yang ditemukan berupa kegiatan yang dilakukan antara dua orang atau lebih untuk bekerja sama agar dapat bermain tanpa memandang latar belakang, suku, agama dan keyakinan. Pemain melaksankan kegiatan bermain dan tertangkap oleh peserta lainnya, sikap peserta tidak memaksakan kehendak dengan bersikeras seolah dia tidak tertangkap, tidak memaksakan pendapat seolah dia tidak tertangkap dan mencari-cari kesalahan teman lainnya. Aksi ini menurut Tilman dalam Agus Supriyanto (2017, hlm. 63) merupakan perwujudan dari indikator nilai toleransi yang dilakukan untuk agar menciptakan kedamaian (peduli, ketidaktakuran, cinta) dan saling menghargai satu sama lain. Jika diperhatikan indikator yang terdapat dalam sikap toleransi adalah kedamaian. Kedamaian dalam hal ini dipertegas oleh Galtung dan Fischer (2013, hlm 173-174) mendefinisikan bahwa damai sebagai suatu kondisi internal manusia yang memiliki sikap untuk tenang atau tentram terhadap dirinya sendiri ketika dihadapkan pada situasi tertentu. Maka dari itu, nilai toleransi yang terdapat pada *kaulinan urang lembur* diatas dapat dijadikan pandangan positif bagi setiap individu dalam menyikapi keberagaman dan menciptakan kepedulian didalam masyarakat.

Nilai persahabatan menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) lebih kepada tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. nilai ini mempermudah terjadinya interaksi, dimana ada penggunaan bahasa yang santun, saling menghargai, dan menjaga kehormatan, cinta kasih, dan rela berkorban (Agus Wibowo, 2015. Hlm 161). Berdasarkan hasil observasi partisipatif, nilai persahabatan diwujudkan dengan rasa senang dan bahagia antar peserta. Hal ini dibuktikan dari sikap para peserta yang melakukan komunikasi, berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan peserta lainnya tanpa memperdulikan bahwa dirinya sudah kalah atau menang dalam melakukan dan menyelesaikan permainannya. Tidak hanya itu, muncul sosialisasi antar peserta yang sebelumnya tidak saling mengenal dan akhirnya dapat saling kenal melalui permainan ini. Temuan diatas sesuai dengan pendapat Suyadi (2013, hlm. 9) yang menyatakan bahwa bersahabat/komunikatif dapat dimunculkan dengan perilaku santun sehingga tercipta suatu kerjasama secara baik. Permainan ini memicu aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pemainnya sehingga dapat berbicara dengan baik dengan orang yang baru dikenal dan mengakrabkan diri antar peserta lainnya. Tidak hanya itu, Aspek bersahabat/ komunikatif yang muncul dari kegiatan *kaulinan* adalah peserta permainan yang bercampur dengan sekolah lain dapat memperlakukan orang lain yang bukan dari sekolahnya sendiri dengan baik sebagaimana dia memperlakukan teman-temannya yang berasal dari sekolah yang sama. Hal berikut sesuai dengan indikator dari nilai bersahabat/komunikatif menurut Sulhan (2011, halaman 39) yaitu menghargai pendapat orang lain, memberikan dukungan kepada teman lain, berbagi dengan orang lain, dan dapat bekerjasama dengan kelompok lain. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter pada beberapa *kaulinan* diatas dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan sikap komunikatif/bersahabat/

2) Nilai Integritas

Nilai disiplin merupakan salah satu nilai karakter yang membentuk sikap tertib dan taat pada ketentuan yang telah ditetapkan. Nilai ini dapat bermanfaat bagi individu dalam menjalani kehidupan supaya menjadi teratur. Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) menyatakan bahwa nilai disiplin diwujudkan dengan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Pada *kaulinan urang lembur* diwujudkan nilai-nilai disiplin yang disesuaikan kembali dengan indikator-indikator dari sikap kedisiplinan. Nilai disiplin terdapat pada *boyboyan* muncul dari sikap dan tindakan peserta permainan yang bersedia mengikuti semua aturan permainan yang telah ditetapkan, sehingga *kaulinan* menjadi kondusif. Para peserta *kaulinan* berkelompok/ grup melakukan tugas yang telah diberikan dan menjadi tanggung jawabnya untuk menyelesaikan tugas tersebut. Kegiatan tersebut merupakan perwujudan dari butir nilai disiplin. Jika dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh peserta *kaulinan urang lembur* sesuai dengan indikator nilai disiplin. Indikator tersebut Jamal Ma'mur (2013, hlm. 94) ialah disiplin waktu, disiplin menegakkan aturan, dan disiplin perilaku. Nilai disiplin dapat berupa sikap sikap diri yang mampu mengontrol diri terhadap sikap-sikap negatif yang tidak diharapkan atau dan menjadikan sikap tersebut mengarah kepada suatu proses positif yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. definisi sikap disiplin tersebut juga dijelaskan oleh Maman Rachman dalam Tulus Tu'u (2004, hlm. 35) bahwa nilai disiplin adalah nilai-nilai yang berhubungan dengan dengan pengendalian diri seseorang terhadap aturan. Dengan demikian nilai disiplin dapat membuat seseorang menjadi individu yang dapat diandalkan oleh siapapun dan kapanpun. Melalui sikap disiplin akan membuat seseorang mendapatkan kesempatan untuk dapat hidup lebih maju, hal ini dikarenakan sudah mengamalkan sikap teratur dan tertib didalam dirinya.

Kajian mengenai integritas merupakan konsep yang akan diperkenalkan kepada anak-anak, didefinisikan oleh Price-Mitchell (2015) sebagai ‘kemampuan untuk bertindak secara konsisten dengan nilai-nilai, keyakinan, dan prinsip-prinsip yang dipegang. Hal ini berkaitan dengan keberanian, kejujuran, dan rasa hormat dalam interaksi sehari-hari (Price-Mitchell, 2015, paragraf 14). Kang (2017) mendefinisikan integritas sebagai utuh dan lengkap (bahasa latin. Jadi, integritas membutuhkan sebuah perasaan batin tentang “keutuhan” dan konsistensi karakter’ (Kang, 2017).

Nilai semangat kebangsaan menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Nilai ini berkaitan dengan semangat yang dimiliki oleh individu. Fungsi dari nilai ini bisa sebagai alat untuk menggerakkan seseorang untuk bertindak. Dicontohkan pada pembahasan ini adalah nilai semangat kebangsaan yang muncul dari *kaulinan boyboyan*. Nilai karakter semangat kebangsaan diwujudkan dalam semangat peserta dalam bermain. Hal ini sesuai dengan deskripsi nilai karakter semangat kebangsaan menurut Daryanto dan Darmiatun (2013, hlm. 138) yang menyatakan bahwa semangat kebangsaan muncul dalam bentuk sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan dirinya. Kepentingan bangsa dalam hal ini adalah kepentingan orang lain. Selalu ada yang rela berkorban dalam permainan ini. Implementasinya permainan ini dilaksanakan menjadi dua kegiatan dalam satu ronde yang sama. Peserta yang berhasil mejatuhkan pecahan genting harus bisa mengalihkan perhatian lawan dengan berlari sejauh mungkin agar penjaga mengejar sembari rekan lainnya berhasil menyusun kembali pecahan genting. Jika bola tidak jauh dari pecahan genting maka yang berkorban adalah peserta yang menyusun pecahan genting, tetapi apabila bola yang terlempar jauh bisa jadi yang akan berkorban adalah pelempar pecahan genting tersebut. Muncul sikap patriotisme yang menjadi sosok pejuang sejati, dimana peserta bersedia mengorbankan segala hal agar dapat mensejahterakan kelompoknya. Setiap permainan berkelompok memiliki siklus atau model semangat kebangsaan yang sama dengan *kaulinan boyboyan*. Menurut Helmawati (2017, hlm. 143-144) sikap ini masuk dalam kategori mampu bekerjasama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu sikap yang menunjukkan sikap semangat kebangsaan adalah menghargai keputusan karena menurut Hakim (2016, hlm. 2) mengungkapkan bahwa semangat kebangsaan masuk dalam kategori persatuan Indonesia dimana nilai-nilai demokrasi bersinggungan dengan nilai semangat kebangsaan karena dasar utamanya adalah Pancasila. Nilai karakter jujur dibuktikan dengan peserta yang mengaku terkena lemparan bola walaupun tidak diawasi oleh fasilitator.

Nilai tanggung jawab menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan oleh diri sendiri. Dari kegiatan *kaulinan* yang diselenggarakan, mewujudkan nilai tanggung jawab. Nilai tanggung jawab tersebut muncul dari masing-masing setiap peserta yang kalah dan memiliki kesalahan dalam memainkan permainan maka dinyatakan peserta tersebut kalah dalam permainan tersebut. Hal ini menuntut bertanggung jawab atas kesalahan yang telah dibuat. Peserta yang salah langsung mempersiapkan diri untuk maju kedepan menghadap fasilitator dan bersedia mendapatkan hukuman atas kesalahan yang dibuat. Kegiatan tersebut merupakan bentuk tanggung jawab seseorang kepada kelompok maupun diri sendiri. Sepakat dengan sikap diatas menurut Dayanto (2013, hlm 71) mengungkapkan definisi tanggung jawab yang merupakan sikap manusia dalam melaksanakan tugasnya tanpa mengesampingkan tugas kepada orang lain. Kegiatan lainnya dari aktivitas tanggung jawab terwujud, saat permainan berlangsung, hasil observasi partisipatif pemain ada

yang terjatuh saat bermain dikarenakan oleh lawan mainnya, saat permainan usai diamati pemain tersebut meminta maaf atas kesalahan yang telah dilakukan kepada temannya yang terjatuh tersebut. Jika diperhatikan dari contoh tersebut hal ini serupa dengan ciri-ciri tanggung jawab menurut Mustari (2014, hlm. 22) yang mencirikan tanggung jawab menjadi beberapa hal yaitu; menjaga kehormatan, memiliki komitmen dalam menyelesaikan tugas, mengakui kesalahan, berani bertanggung jawab atas apa yang telah dikerjakan. Untuk itu, nilai tanggung jawab menjadi salah satu nilai yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena tanggung jawab merupakan sebuah kesadaran mengenai apa yang telah diperbuat oleh manusia itu sendiri.

Nilai demokratis menurut Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) merupakan cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menyetarakan hak pribadi dan orang lain dalam perumusan, pengembangan, pengambilan keputusan secara bersama-sama. Nilai ini memiliki peranan khusus dalam proses pembentukan watak agar dapat menjadi individu yang menjunjung tinggi sikap menghargai terutama dalam mengeluarkan pendapat dan pengambilan setiap keputusan. Melalui nilai demokratis individu dapat belajar untuk mengemukakan pendapat, memperoleh kebebasan untuk mengaktualisasikan diri, dan memberikan kesempatan orang lain dalam mengajukan argumentasi. Pada kegiatan *kaulinan urang lembur* nilai demokratis muncul dengan sikap peserta permainan yang menghormati, menghargai, dan memahami berbagai persoalan kehidupan dengan bijaksana. Ditemukan nilai demokratis dengan sikap pemain yang sesuai dengan indikator-indikator sikap demokratis. Nilai demokratis ini diwujudkan dengan sikap dan tindakan peserta permainan dalam proses pengambilan keputusan untuk melakukan sebuah tindakan. Nilai demokratis yang ditemukan pada *kaulinan* tersebut sama dengan indikator yang ditetapkan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Kemdikbud (2010, hlm. 25-30) bahwa peserta dapat dikatakan mandiri apabila mampu secara bersama-sama mengambil keputusan dengan musyawarah dan mufakat, menciptakan suasana yang mampu menerima perbedaan, dan melibatkan orang lain dalam mengambil keputusan.

Peserta permainan selalu melibatkan setiap anggota tim dalam melakukan pengambilan keputusan. Tidak mudah dalam merealisasikan nilai ini didalam kehidupan sehari-hari, karena setiap pemain memiliki karakteristik yang unik dan menarik. Pada *kaulinan* yang telah dianalisis, nilai demokratis ini muncul dengan berbagai tindakan, misalnya setiap pemain dapat memberikan pendapatnya dalam membuat pertimbangan untuk pengambilan keputusan. Keputusan tersebut merupakan strategi yang telah dirumuskan secara bersama-sama. Hasil analisis diatas serupa dengan pendapat yang diutarakan oleh Koesoema (2012, hlm.189) bahwa demokratis merupakan cara seseroang dalam menyamakan hak dan kewajiban dirinya sendiri dengan orang lain. Dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan *kaulinan* diatas menjadi sarana dalam menumbuhkan nilai karakter demokratis, karena melalui kegiatan bermain peserta permainan dapat mengeluarkan ide dan gagasannya agar dapat didengarkan dan diimplementasikan.

PENUTUP

Kesimpulan

Analisis nilai karakter pada *kaulinan* boyboyan yang dilakukan di Lembaga ECO Bambu Cipaku memiliki muatan nilai-nilai karakter budaya bangsa. Pada penelitian ini ditemukan dua nilai karakter utama yaitu nilai religious, seperti: keteladanan, jujur, ketaatan melaksanakan ibadah, kerjasama tanpa melihat suku, ras, ataupun agama, dan persahabatan. Nilai intergritas yang ditemukan, seperti: disiplin, semangat kebangsaan, jujur/ anti korupsi, tanggung jawab dan demokratis/ cinta damai. Kajian nilai-nilai tersebut ditemukan pada proses bermain anak

usia dini yang sesuai dengan indikator nilai-nilai karakter religious dan intergritas. Muatan nilai-nilai karakter pada kaulinan boyboyan menstimulus khususnya anak usia dini dalam membangun karakter budaya bangsa, misalnya keteladanan, Jujur, ketaatan melaksanakan ibadah, kerjasama tanpa melihat suku, ras, ataupun agama persahabatan. Tidak hanya itu, sikap disiplin semangat kebangsaan, jujur/ anti korupsi, tanggung jawab, demokratis/ cinta damai terbentuk pada diri anak saat mereka melakukan aktivitas bermain kaulinan boyboyan.

Saran

Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya. Keterbatasan penelitian ini dapat diformulasikan untuk merancang penelitian selanjutnya, seperti: implementasi nilai-nilai pada penguatan profil pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Suri, D., & Chandra, D. (2021). Teacher's strategy for implementing multiculturalism education based on local cultural values and character building for early childhood education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 8(4), 271-285.
- Burroughs, M. D. (2018). Ethics Across Early Childhood Education. In *Ethics Across the Curriculum—Pedagogical Perspectives* (pp. 245–260). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-78939-2_15
- Daemi, M., & Farnia, M. (2013). The effect of the storytelling on social skills of female preschools' students of educational district (1) in Tabriz. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*, 3(1), 197–203.
- Gonzalez-Mena, J. (2008). *Foundation of early childhood education* (4th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Higher Education.
- Hardwick, S. A. (2017). *Ethical principles and character traits in children's literature* (Doctoral Dissertation). Capella University.
- Muchlas, S dan Hariyanto. (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Zubaedi, D. M. A., & Pd, M. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana
- Kress, J.S., & Elias, M. J. (2019). *Nurturing Students' Character*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429199875>
- Elting, T. (2015). *One love, one heart: Promoting empathy through children's literature* (Doctoral dissertation). [https:// library.capella.edu/login?url=http://](https://library.capella.edu/login?url=http://)
- Price-Mitchell, M. (2022, December, 29). 8 Pathways to Every Student's Success. [Web log post]. Retrieved from <https://www.edutopia.org/blog/8-pathways-every-students-success-marilyn-price-mitchell>
- Kang, S. Y. (2022, Dec 6). The True Meaning of Integrity. Retrieved from https://www.huffingtonpost.com/soyoung-kang/the-true-meaning-of-integ_b_11273420.htm

- Fathurrohman, P., Suryana, A., dan Fatriani, F. (2013). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Jakarta:PT Refika Aditama
- Irman, I. (2017). *Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen*. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), Vol. 4, No.2, 89-96.
- Sudrajat, W., dan Wijayanti, A. T. (2015). *Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional di PAUD Among Siwi, Panggung Harjo, Sewon, Bantul*. Jurnal Ilmu Sosial UNY. Jipsindo, Vol.2, No. 1, 44-65.
- Kurikulum, P. (2010). *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa: Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Pusat Kurikulum. Balitbang, Kemdiknas.
- Kurikulum, P. (2010). *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa: Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Pusat Kurikulum. Balitbang, Kemdiknas.
- Supriyanto, A., dan Wahyudi, A. (2017). *Skala karakter toleransi: konsep dan operasional aspek kedamaian, menghargai perbedaan dan kesadaran individu*. Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 7, No. 2, 61-70.