Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

SIMBOL NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM DOLANAN ANAK SURABAYA PADA BUKU *PRÈJÈNGANÉ KUTHO SUROBOYO*

Yeni Rakhmawati Agustin[1], Adelia Savitri[2]
[1,2] UPN "Veteran" Jawa Timur
[1]yenirahmawati2808@gmail.com, [2]adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

*This research aims to explore the symbols of local wisdom values in Surabaya children's games featured in the book Prèjèngané Kutho Suroboyo. Traditional games serve not only as a means of entertainment but also as a medium for transmitting cultural values and social norms that have been passed down from generation to generation. This study employs a qualitative descriptive method using Charles Sanders Peirce's semiotic approach. The research data source is the book *Prèjèngané Kutho Suroboyo*, which contains children's games from Surabaya. Data collection techniques were conducted through reading, note-taking, and documentation. Data analysis was conducted by examining the triadic relationship between the representamen, object, and interpretant to uncover the meaning of the signs found in these traditional games. The results of the study indicate that the games èngklék, Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt, bèntèng-bèntèngan, and jumping rope contain various values of local wisdom, namely togetherness, mutual,sportsmanship, discipline, patience, courage, perseverance,group loyalty, heroism, cleanliness, harmony, agility,strategy, and resilience. These values are represented through game movements, interactions among players, and symbols found in each game. This study concludes that the traditional games of Surabaya serve as cultural symbols that play a role in character development as well as the preservation of the community's local wisdom.*
Keywords: *children's games, semiotics, Charles Sanders Peirce, Surabaya.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengungkap simbol nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam dolanan anak Surabaya pada buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo*. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, namun juga menjadi media pewarisan nilai budaya dan norma sosial yang diwariskan secara turun-temurun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika *Charles Sanders Peirce*. Sumber data penelitian berupa buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo*, yang memuat dolanan anak Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode baca, catat, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengkaji hubungan triadik representamen, objek, dan interpretan untuk mengungkap makna tanda yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dolanan èngklék, Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt, bèntèng-bèntèngan, dan lompat tali mengandung berbagai nilai kearifan lokal, yaitu kebersamaan, gotong royong, sportivitas, kedisiplinan, kesabaran, keberanian, pantang menyerah, loyalitas kelompok, kepahlawanan, kebersihan, guyub rukun, ketangkasan, strategi, dan ketahanan diri. Nilai-nilai tersebut direpresentasikan melalui gerakan permainan, interaksi antarpemain, serta simbol-simbol yang terdapat dalam setiap dolanan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dolanan anak Surabaya merupakan simbol budaya yang berperan dalam pembentukan karakter sekaligus pelestarian kearifan lokal masyarakat.
Kata Kunci: dolanan anak, semiotika, Charles Sanders Peirce, Surabaya.

A. Pendahuluan

Kearifan lokal merupakan identitas budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sebagai warisan turun-temurun dari pengalaman sosial di berbagai aspek kehidupan. Menurut Baedowi dalam (Pendidikan Bahasa dan et al., 2019) Kearifan lokal biasanya terdapat dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Nilai Budaya merupakan kebiasaan atau tradisi yang dimiliki oleh suatu masyarakat yang hidup di wilayah tertentu. Kebudayaan tersebut dapat bertahan dan berkembang dalam kehidupan masyarakat, melintasi waktu serta diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Ulfa Hasanah, n.d.) Kearifan lokal tersebut tidak hanya tercermin dari adat maupun tradisi masyarakat, namun juga hadir dalam aktivitas budaya sehari hari, termasuk dolanan (permainan) tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Pada umumnya, permainan tradisional dimainkan oleh sekelompok anak, sehingga terciptalah kebersamaan ketika memainkan permainan tersebut (Ariesta, 2019) Melalui aktivitas bermain bersama, anak-anak tidak hanya memperoleh kesenangan, namun juga belajar tentang nilai-nilai sosial seperti kerja sama, solidaritas, serta interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan hal tersebut, kebudayaan Indonesia, khususnya pada wilayah pulau Jawa memiliki kekayaan permainan tradisional yang sangat beragam dan masih terus dilestarikan hingga saat ini, biasa dikenal dengan kata *dolanan* yang berarti permainan dalam Bahasa Indonesia.

Dolanan anak dalam masyarakat surabaya zaman dahulu merupakan bagian penting dalam kehidupan sosial anak anak. Sebelum perkembangan teknologi digital dan permainan berbasis gawai seperti saat ini, anak-anak Surabaya lebih banyak menghabiskan waktu bermain bersama di halaman rumah. Selain sebagai sarana hiburan, permainan tersebut juga menjadi sarana interaksi sosial, pembentukan karakter, dan warisan budaya lokal secara turun temurun. Perkembangan zaman membawa berbagai perubahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada keberadaan permainan tradisional yang kini mulai jarang dikenal oleh anak-anak, khususnya di

wilayah perkotaan. Permainan tradisional semakin tergeser oleh kemajuan teknologi dan hadirnya permainan daring (*online game*). Selain itu, aktivitas anak-anak saat ini lebih banyak dipenuhi oleh kegiatan sekolah maupun kesibukan lainnya. Munculnya permainan modern serta tren yang terus berkembang juga turut memengaruhi kelestarian permainan tradisional.

Menurut Sujarno dalam (Pendidikan Bahasa dan et al., 2019) menurunnya keberadaan permainan tradisional juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pembatasan jumlah kelahiran anak, semakin sempitnya ruang bermain, hingga perkembangan media televisi yang membuat anak lebih memilih menghabiskan waktu di rumah dibanding bermain bersama teman-temannya di luar rumah. Berbagai permainan tardisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Hanya sedikit anak-anak yang mengetahui dan masih memainkan permainan tradisional (Pendidikan Bahasa dan et al., 2019). Kondisi tersebut menyebabkan eksistensi dari permainan tradisional perlahan menghilang di masyarakat modern. Menurut (Iswinarti & Saraswati, 2022) bahwa dengan bermain permainan tradisional anak-anak dapat belajar dan meningkatkan beberapa karakter positif seperti kerjasama, pengendalian diri, komunikasi, problem-solving, dan empati, permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang mampu membentuk karakter anak melalui interaksi sosial dalam permainan kelompok. Selain itu permainan tradisional juga dapat menjadi media lisan pelestarian budaya karna diwariskan secara turu temurun dalam masyarakat.

Penelitian terdahulu oleh Kurniasari, & Rahardi (Pendidikan Bahasa dan et al., 2019) yang membahas wujud dan simbol-simbol kearifan lokal dalam permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng* di Yogyakarta melalui perspektif ekolinguistik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif etnografi data berupa deskripsi gerakan tubuh dan syair lagu yang terdapat dalam permainan. Hasil yang di dapat bahwa permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng* memiliki wujud kearifann lokal berupa perkataan yang terdapat dalam syair lagu dan perbuatan yang tercermin melalui gerakan tubuh dalam permainan. Makna kearifan lokal

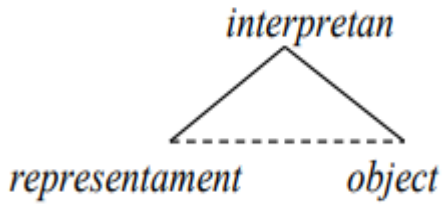
tersebut diwujudkan dalam lima nilai, yaitu nilai kebersamaan, edukasi, berbagi, *sumeleh* (berserah diri), dan religius. Perbedaan peneloitiann ini dengan penelitian terdahulu yakni terletak pada pendekatan teori, objek kajian, dan sumber data yang digunakan. Penelitian Kurniasari dan Rahardi (2019) berfokus pada permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng* di Yogyakarta dengan menggunakan perspektif ekolinguistik untuk mengkaji wujud serta makna kearifan lokal yang terdapat dalam syair lagu dan gerakan permainan. Sementara dalam penelitian ini berfokus pada simbol nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam dolanan anak Surabaya pada buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo* dengan menggunakan kajian semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu, sumber data penelitian terdahulu berasal dari praktik permainan tradisional yang diamati secara langsung di masyarakat, sedangkan penelitian ini menggunakan data berupa gambar, narasi, dan deskripsi dolanan anak yang terdapat dalam buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo*. Meskipun demikian, kedua penelitian memiliki kesamaan, yaitu sama-sama mengkaji nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya masyarakat.

Nilai-nilai budaya tergambar dalam buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo* yang memuat berbagai cerita mengenai dolanan anak khas Surabaya pada era 1980-an hingga 1990-an. Buku tersebut menghadirkan gambaran kehidupan sosial anak-anak Surabaya melalui permainan tradisional yang dimainkan secara bersama-sama di lingkungan kampung. Dalam buku tersebut terdapat empat permainan yang akan diteliti yakni permainan Berbagai permainan tradisional seperti èngklék, bèntèng-bèntèngan, lompat tali, dan *Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt.* Nilai-nilai yang terkandung dalam dolanan anak tersebut menunjukkan adanya tanda-tanda budaya yang dapat dimaknai melalui pendekatan semiotika. Sejalan dengan pendapat tersebut tujuan dari penelitian ini untuk mengungkap nilai-nilai kearifan lokal dalam dolanan anak Surabaya pada buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo* melalui kajian semiotika Charles Sanders Peirce.

Teori semiotika Charles Sanders Peirce dalam (Short, 2008) merupakan teori yang membahas

tentang tanda dan proses pemaknaan dalam kehidupan manusia. Menurut Peirce, tanda digunakan manusia untuk memahami suatu objek atau makna tertentu melalui proses interpretasi. Pierce mengembangkan semiotika yang bersifat triadik.

Gambar 1, Pola analisis semiotika Pierce



Menurut Pierce proses semiosis (pemaknaan tanda) melibatkan tiga unsur utama yakni Representamen, Object, dan interpretasi, selanjutnya tanda diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok. Berdasarkan aspek representamen, tanda dibedakan menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign merujuk pada kualitas atau sifat yang dimiliki suatu tanda. Sementara itu, sinsign merupakan tanda yang hadir secara nyata atau aktual dalam suatu peristiwa tertentu. Adapun legisign berkaitan dengan aturan, kesepakatan, atau makna umum yang melekat pada tanda tersebut. Berdasarkan objeknya Pierce mengungkap makna yang membagi [i]tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon merupakan tanda yang memiliki kemiripan dengan objeknya, indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau kedekatan dengan objeknya, sedangkan simbol merupakan tanda yang maknanya diperoleh melalui kesepakatan sosial dalam masyarakat. Selain itu, berdasarkan interpretant, tanda dibagi lagi menjadi rheme, dicent sign, dan argument. Rheme merupakan tanda yang memungkinkan adanya berbagai penafsiran makna. Dicent sign adalah tanda yang menjelaskan sesuatu sesuai dengan kenyataan atau fakta yang ada. Sementara argument adalah tanda yang memuat alasan, penjelasan, atau dasar pemikiran mengenai suatu hal.

Teori semiotika Peirce digunakan untuk menganalisis makna yang terkandung dalam gambar dolanan anak yang ada dalam anak Surabaya pada buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo*, sehingga dapat mengungkap nilai-nilai sosial dan kearifan lokal yang terdapat dalam suatu karya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan teori Creswell dalam (Ishtiaq, 2019) metode kualitatif digunakan ketika peneliti ingin memahami permasalahan secara mendalam memahami makna yang diberikan individu maupun kelompok terhadap suatu persoalan sosial atau kemanusiaan. Dalam hal ini peneliti ingin mengungkap simbol nilai-nilai kearifan lokal dalam dolanan anak Surabaya pada buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo* menggunakan kajian semiotika Charles Sanders Peirce.

Melalui teori Peirce dalam Pierce mengembangkan semiotika yang bersifat triadik yang melibatkan tiga unsur utama yakni Representamen, Object, dan interpretasi, selanjutnya berdasarkan objeknya membagi tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol berdasarkan hubungan tanda dengan objeknya.

Dalam penelitian ini, teori semiotika Peirce digunakan untuk mengungkap makna simbolik nilai sosial yang terdapat dalam permainan tradisional Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan teknik baca, catat, dan dokumentasi. Pertama peneliti membaca secara mendalam bagian-bagian dalam buku yang berkaitan dengan dolanan anak Surabaya. Kedua, peneliti mencatat data-data yang menunjukkan adanya simbol, tanda, maupun nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional tersebut. Ketiga, peneliti mendokumentasikan gambar, kutipan data berupa narasi, lirik lagu, maupun penjelasan permainan yang mendukung proses analisis penelitian.

Pemiihan buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo* sebagai sumber data karena buku tersebut memuat berbagai budaya dan dolanan masyarakat Surabaya era 1980-an melalui dolanan tradisional anak. Dalam buku ini tidak hanya menampilkan bentuk permainan tradisional, namun juga menggambarkan kebiasaan masyarakat, interaksi sosial anak-anak, serta nilai budaya yang hidup dalam lingkungan masyarakat Surabaya pada masa tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdapat empat dolanan anak yang di dapatkan peneliti dalam buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo*, yaitu permainan èngklék, *Jang Jing Si*

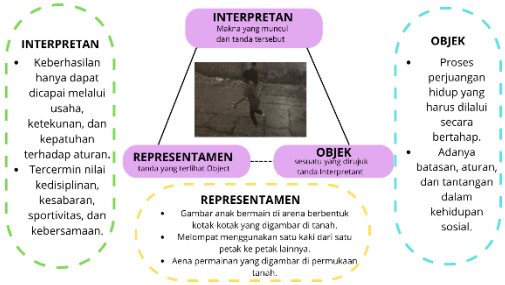
Pengusir Anak Kèpèt, bèntèng-bèntèngan, dan lompat tali.

Setiap aktivitas dolanan tidak hanya sebatas melatih motorik, melainkan sebagai sistem tanda budaya yang membawa pesan ideologis dan nilai kearifan lokal. Berikut pembahasan sengenai semiotik pada Charles Sanders Peirce pada keempat dolanan anak Surabaya dalam buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo*.

Simbolisasi dalam Dolanan Engklek

Èngklék merupakan permainan tradisional yang dimainkan di atas pola kotak-kotak yang digambar di tanah menggunakan kapur, pecahan genting, atau batu bata. Setiap pemain memiliki sebuah gacuk berupa pecahan genting atau batu pipih yang dilemparkan ke dalam salah satu kotak. Pemain kemudian melompati setiap kotak secara berurutan menggunakan satu kaki sambil menghindari kotak yang terdapat gacuk dan tidak boleh menginjak garis pembatas. Permainan berlangsung secara bergiliran hingga seluruh tahapan berhasil diselesaikan. Permainan ini melatih keseimbangan, ketelitian, kesabaran, dan kemampuan menaati aturan.

Gambar 2, *Dolanan engklek*



Pada data gambar, tampak anak-anak sedang memainkan engklek di lingkungan kampung. Arena permainan berbentuk kotak-kotak yang digambar di tanah menjadi elemen utama. Tanda visual tersebut merujuk pada objek berupa permainan tradisional engklek sebagai salah satu dolanan anak masyarakat Surabaya. Dari hubungan itu muncul interpretant berupa makna kebersamaan, kesederhanaan hidup masyarakat, serta Keberhasilan hanya dapat dicapai melalui usaha, ketekunan, dan kepatuhan terhadap aturan. Tercermin nilai kedisiplinan, kesabaran, sportivitas, dan kebersamaan. Aktivitas bermain bersama menunjukkan adanya nilai gotong royong, solidaritas, sportivitas, dan kedisiplinan karena permainan memiliki aturan tertentu yang harus

dipatuhi pemain. Nilai-nilai tersebut menjadi bentuk kearifan lokal yang diwariskan melalui permainan tradisional. Selain itu, suasana kampung dalam gambar memperlihatkan kedekatan anak-anak dengan ruang sosial masyarakat. Dolanan tradisional menjadi media pembelajaran sosial karena anak-anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, serta menghargai teman bermain. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bukan hanya aktivitas rekreatif, melainkan bagian dari sistem budaya masyarakat.

Dalam perspektif Peirce, arena engklek termasuk ikon karena memiliki kemiripan langsung dengan bentuk permainan asli. Gerakan anak yang melompat menggunakan satu kaki menjadi indeks karena menunjukkan aktivitas bermain secara nyata dan faktual. Sementara itu, permainan engklek menjadi simbol budaya tradisional karena dimaknai masyarakat sebagai warisan budaya lokal yang merepresentasikan masa kecil dan kehidupan sosial masyarakat Surabaya.

Simbolisasi dalam Dolanan Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt

Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt merupakan dolanan berbentuk lagu atau syair yang dinyanyikan secara bersama-sama oleh anak-anak. Lagu ini biasanya digunakan untuk menggoda atau menegur teman yang dianggap kotor, malas mandi, atau tidak menjaga kebersihan diri. Saat menyanyikan lagu tersebut, anak-anak sering menambahkan gerakan menunjuk ke arah teman yang diejek sambil menutup hidung sebagai bentuk ekspresi. Dolanan ini berfungsi sebagai media interaksi sosial sekaligus sarana penanaman nilai kebersihan dalam lingkungan bermain**.**

Gambar 3, *Dolanan Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt*



Aktivitas dalam dolanan Jang Jing merepresentasikan penolakan anak-anak terhadap perilaku malas dan lingkungan yang kotor. Representamen pada gambar tampak melalui sekelompok anak yang berkumpul, gerakan menutup hidung sambil menunjuk seorang teman, serta seorang anak yang menggaruk

kepala dan menunjuk ke arah tertentu. Tanda-tanda tersebut menjadi dasar dalam proses pemaknaan.

Objek yang dirujuk adalah situasi interaksi sosial antaranak dalam permainan. Gerakan menutup hidung menunjukkan anggapan bahwa anak yang ditunjuk memiliki bau tidak sedap atau kurang menjaga kebersihan, sedangkan tindakan menunjuk mengarah pada identifikasi seseorang yang dianggap menjadi sumber permasalahan dalam kelompok.

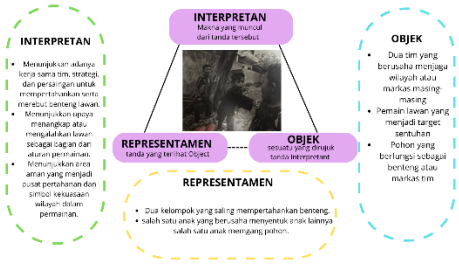
Interpretan yang muncul adalah pentingnya menjaga kebersihan diri dalam kehidupan bermasyarakat. Reaksi anak-anak menunjukkan bahwa kebersihan merupakan nilai yang diperhatikan dalam lingkungan sosial, sehingga individu yang dianggap tidak menjaga kebersihan dapat memperoleh respons negatif dari kelompoknya.

Kritik sosial dalam dolanan ini bertumpu pada istilah “Anak Kèpèt” yang menjadi simbol bagi anak yang malas, kotor, atau berperilaku kurang baik. Melalui lagu tersebut tercermin nilai kearifan lokal berupa guyub rukun (kebersamaan) dan resik-resik kampung (kebersihan lingkungan). Dolanan ini mengajarkan bahwa setiap anggota masyarakat perlu menjaga kebersihan dan perilaku yang baik agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya.

Simbolisasi dalam Dolanan Bèntèng-Bèntèngan

Bèntèng-bèntèngan merupakan permainan kelompok yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing memiliki sebuah benteng yang dapat berupa tiang, tembok, pohon, atau benda lain yang disepakati bersama. Setiap kelompok berusaha mempertahankan bentengnya sambil menyerang benteng lawan. Pemain yang berhasil menyentuh benteng lawan akan membawa timnya meraih kemenangan. Dalam permainan ini terdapat pembagian peran, seperti penjaga benteng, pengalih perhatian, dan penyerang sehingga diperlukan strategi, kerja sama, serta komunikasi antarpemain.

Gambar 4, *Dolanan Benteng-Bentengan*



Permainan benteng-bentengan merepresentasikan strategi pertahanan wilayah dan semangat

perjuangan. Representamen pada permainan ini terlihat melalui keberadaan benteng yang berupa pohon, tiang, atau dinding sebagai markas, teriakan "*Benteng*!", aktivitas kejar-mengejar, serta seorang anak yang berusaha menyentuh lawannya. Secara semiotik, pada deskripsi buku pohon atau tiang yang dijadikan markas berfungsi sebagai ikon yang merepresentasikan wilayah kekuasaan yang harus dipertahankan.

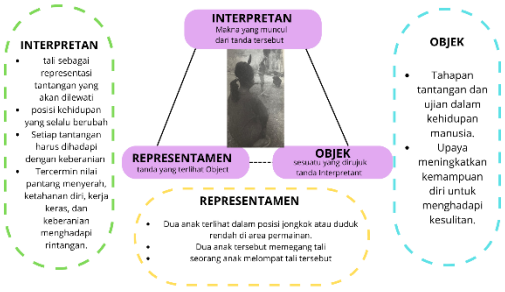
Interpretan yang muncul dari hubungan antara representamen dan objek tersebut adalah nilai kerja sama, strategi, dan sportivitas. Permainan ini mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dalam menyusun strategi menyerang maupun bertahan, di mana setiap pemain memiliki peran untuk mendukung keberhasilan kelompoknya. Aktivitas menyentuh lawan juga menunjukkan adanya persaingan yang dilakukan sesuai aturan permainan sehingga melatih kemampuan berpikir, keberanian, dan pengambilan keputusan.

Dengan demikian, benteng-bentengan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran sosial yang menanamkan nilai solidaritas, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung pesan edukatif yang mendukung perkembangan sosial anak dalam kehidupan sehari-hari.

Simbolisasi dalam Dolanan Lompat Tali

Lompat Tali merupakan permainan yang menggunakan tali yang terbuat dari rangkaian karet gelang. Permainan di mainkan oleh minimal tiga orang, dua orang sebagai pemegang tali dan satu orang sebagai pelompat. Ketinggian tali dinaikkan secara bertahap mulai dari level terendah hingga level tertinggi yang disebut ”merdeka”. Selain melompati tali pada berbagai ketinggian, permainan juga harus melewati berbagai variasi gerakan, seperti gunting, lilit lepas, dan putar bumi. Permainan ini menuntut ketangkasan, keberanian, keseimbangan, dan ketekunan dalam menghadapi setiap tingkat kesulitan.

Gambar 5, *Dolanan Lompat Tali*



Dolanan lompat tali atau karetan merepresentasikan tahapan tantangan dalam kehidupan manusia yang tingkat kesulitannya terus meningkat. Representamen pada gambar ditunjukkan oleh dua anak yang memegang tali dan seorang anak yang melompati tali tersebut. Tanda visual ini memperlihatkan aktivitas permainan yang melibatkan keseimbangan, koordinasi gerak, dan kerja sama antarpemain.

Objek yang dirujuk adalah berbagai tantangan dan ujian hidup yang harus dihadapi seseorang. Tali yang dilompati merepresentasikan rintangan atau hambatan, sedangkan aktivitas melompat menunjukkan upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut. Selain itu, permainan ini menggambarkan proses peningkatan kemampuan diri karena pemain harus menyesuaikan keterampilan dan strategi agar dapat melewati setiap tingkatan tanpa melakukan kesalahan. Ketinggian tali yang meningkat, mulai dari mata kaki, lutut, dada, hingga kepala, serta variasi gerakan seperti gunting, lilit-lepas, dan putar bumi, menjadi simbol bertambahnya tingkat kesulitan yang harus dihadapi.

Interpretan yang muncul adalah pemahaman bahwa setiap individu akan menghadapi tantangan yang berbeda dalam kehidupannya. Tali menjadi simbol rintangan yang harus dihadapi dengan keberanian, sedangkan gerakan melompat menunjukkan usaha untuk melewati hambatan, bukan menghindarinya. Keberhasilan tidak diperoleh secara instan, tetapi melalui latihan, ketekunan, dan kerja keras. Puncak permainan pada tingkat “Merdeka” menjadi simbol kebebasan, kebahagiaan, dan keberhasilan setelah berhasil melewati berbagai ujian. Dengan demikian, permainan lompat tali mengandung nilai kearifan lokal berupa pantang menyerah, keberanian, kerja keras, kemampuan beradaptasi, dan ketahanan diri dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Simbol Nilai Nilai Kearifan Lokal yang Terkandung pada Dolanan

Surabaya dalam Buku *Prèjèngané Kutho Suroboyo*

Dalam keempat dolanan anak tersebut mengandung berbagai nilai kearifan lokal yang diwariskan melalui budaya masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Baedowi dalam (Pendidikan Bahasa dan et al., 2019) yang menyatakan bahwa kearifan lokal dapat tercermin dalam beragam bentuk budaya, seperti folklor, ungkapan tradisional, tembang, maupun permainan rakyat tradisional. Nilai nilai tersebut yakni:

1. **Nilai Kebersamaan**
   Nilai kebersamaan terkandung dalam dolanan èngklék, Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt, bèntèng-bèntèngan, dan lompat tali karena seluruh permainan dilakukan secara bersama-sama. Anak-anak saling berinteraksi, bercanda, dan bekerja sama selama permainan berlangsung. Dalam dolanan Jang Jing, misalnya, anak-anak membentuk lingkaran sambil menyanyikan lagu bersama sehingga menciptakan suasana akrab dan harmonis antarpemain.
2. **Nilai Gotong Royong dan Kerja Sama**
   Nilai kerja sama paling terlihat dalam dolanan bèntèng-bèntèngan. Setiap anggota kelompok memiliki tugas yang berbeda, seperti menjaga benteng, menyerang lawan, atau menyelamatkan teman yang tertangkap. Permainan ini mengajarkan bahwa kemenangan hanya dapat dicapai apabila seluruh anggota tim bekerja sama dan saling membantu.
3. **Nilai Sportivitas**
   Nilai sportivitas terkandung dalam dolanan èngklék dan lompat tali. Dalam permainan èngklék, pemain harus menerima giliran bermain dan bersedia digantikan apabila melakukan kesalahan, seperti menginjak garis. Begitu pula dalam lompat tali, pemain yang gagal melewati tali harus menerima kekalahan dan memberikan kesempatan kepada pemain lain. Hal tersebut melatih sikap jujur dan menghargai aturan permainan.
4. **Nilai Kedisiplinan**
   Nilai kedisiplinan tampak pada dolanan èngklék. Anak-anak harus mengikuti aturan permainan secara tertib, mulai dari urutan melompat hingga larangan menginjak garis kotak permainan. Aturan tersebut mengajarkan anak untuk menaati ketentuan yang berlaku dan bertanggung jawab terhadap tindakannya.

5. **Nilai Kesabaran**
   Nilai kesabaran terkandung dalam seluruh dolanan, terutama pada permainan lompat tali dan èngklék. Anak-anak harus menunggu giliran bermain serta mengulang permainan ketika gagal melewati tantangan tertentu. Situasi tersebut melatih anak agar tidak mudah marah dan mampu mengendalikan emosi.
6. **Nilai Keberanian**
   Nilai keberanian sangat terlihat dalam dolanan lompat tali dan bèntèng-bèntèngan. Pada permainan lompat tali, anak-anak ditantang melompati tali dengan ketinggian yang terus meningkat. Sementara dalam bèntèng-bèntèngan, pemain harus berani keluar dari markas untuk menyerang benteng lawan. Hal ini mencerminkan karakter masyarakat Surabaya yang berani menghadapi tantangan.
7. **Nilai Pantang Menyerah**
   Nilai pantang menyerah terkandung dalam dolanan lompat tali. Anak-anak terus mencoba melompati tali meskipun berkali-kali gagal. Tingkatan tali yang semakin tinggi mengajarkan bahwa setiap kesulitan harus dihadapi dengan usaha dan ketekunan hingga berhasil mencapai tahap “Merdeka”.
8. **Nilai Loyalitas Kelompok**
   Nilai loyalitas tampak dalam dolanan bèntèng-bèntèngan. Setiap pemain berusaha mempertahankan markas kelompok dan membantu anggota tim yang tertangkap lawan. Sikap tersebut menunjukkan adanya rasa memiliki dan kesetiaan terhadap kelompoknya.
9. **Nilai Kepahlawanan**
   Nilai kepahlawanan terkandung dalam dolanan bèntèng-bèntèngan melalui aktivitas menyerang dan mempertahankan benteng. Permainan ini merepresentasikan semangat perjuangan masyarakat Surabaya yang berani melawan ancaman demi mempertahankan wilayahnya. Teriakan “Benteng!” menjadi simbol kemenangan dan keberanian dalam menghadapi lawan.
10. **Nilai Kebersihan**
    Nilai kebersihan terdapat dalam dolanan Jang Jing Si Pengusir Anak Kèpèt. Lagu dan istilah “Anak Kèpèt” digunakan sebagai simbol bagi anak yang malas, kotor, dan tidak menjaga kebersihan. Permainan ini mengajarkan anak-anak pentingnya hidup bersih dan menjaga lingkungan agar tetap nyaman bagi masyarakat.
11. **Nilai Guyub Rukun**
    Nilai guyub rukun terkandung dalam dolanan Jang Jing dan èngklék karena

permainan dilakukan dengan suasana akrab dan penuh kebersamaan. Anak-anak belajar hidup rukun, menghargai teman bermain, dan menjaga hubungan sosial agar tidak terjadi pertengkaran selama permainan berlangsung.

12. **Nilai Ketangkasan dan Strategi** Nilai ketangkasan dan strategi paling terlihat dalam dolanan bèntèng-bèntèngan. Anak-anak harus mampu menentukan strategi menyerang, bertahan, serta membaca gerakan lawan agar dapat memenangkan permainan. Sementara pada lompat tali, pemain dituntut memiliki ketangkasan tubuh untuk melewati berbagai variasi gerakan.
13. **Nilai Ketahanan Diri** Nilai ketahanan diri terkandung dalam dolanan lompat tali dan èngklék. Anak-anak belajar menghadapi kegagalan, rasa lelah, dan tekanan selama permainan berlangsung. Mereka dituntut untuk bangkit kembali dan mencoba hingga berhasil melewati tantangan permainan.

D. Kesimpulan

Temuan dalam penelitian ini bahwa dolanan anak tidak hanya berfungsi sebagai permainan untuk hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai-nilai kehidupan. Nilai-nilai tersebut meliputi kebersamaan, gotong royong, sportivitas, kedisiplinan, kesabaran, keberanian, pantang menyerah, loyalitas kelompok, kepahlawanan, kebersihan, guyub rukun, ketangkasan, dan ketahanan diri.

Melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, setiap dolanan dapat dipahami sebagai sistem tanda yang terdiri dari bentuk permainan (representamen), makna yang dirujuk (objek), dan pemaknaan yang muncul (interpretan). Ketiga unsur tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki makna sosial dan budaya yang mendalam.

Dengan demikian, dolanan anak Surabaya dalam buku Prèjèngané Kutho Suroboyo merupakan bagian penting dari kearifan lokal yang berfungsi sebagai sarana pewarisan budaya serta pembentukan karakter anak dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Short, T. L. (2008). *Peirce's Theory of Signs*. Cambridge University Press.

Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). Research

Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, *12*(5), 40. https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40

Jurnal :

Ariesta, F. W. (2019). NILAI MORAL DALAM LIRIK DOLANAN CUBLAK-CUBLAK SUWENG. *188 | JURNAL ILMU BUDAYA*, *7*(2). https://doi.org/10.34050/JIB.V7I2.7104

Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, *12*(5), 40. https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40

Iswinarti, I., & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, *3*(4). https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327

Pendidikan Bahasa dan, J., Rina Kurniasari, Y., & Kunjana Rahardi, R. (2019). *JPBSI 8 (2) (2019) NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG DI YOGYAKARTA: KAJIAN EKOLINGUISTIK*. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi

Ulfa Hasanah, L. (n.d.). *Tradisi Lisan sebagai Media Pembelajaran Nilai Sosial dan Budaya Masyarakat*. https://doi.org/10.25139/fn.v4i1

i