



PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

**PERANAN GOBAG SODOR SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBANGUN
KARAKTER ANAK**

**BIDANG KEGIATAN :
PKM GAGASAN TERTULIS**

Diusulkan oleh:

| | | |
|----------------------------|------------------|-----------------------|
| GANGGA NANDA ADI S. | H34063434 | Ketua (2006) |
| SYAFIQ MUZAKKI | F34060692 | Anggota (2006) |
| DHANIS RAHMIDA W. | I34070074 | Anggota (2007) |

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2009

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : PERANAN GOBAG SODOR SEBAGAI
MEDIA UNTUK MEMBANGUN
KARAKTER ANAK
2. Bidang kegiatan : () PKM-AI (X) PKM-GT
3. Ketua pelaksana
- a. Nama lengkap : Gangga Nanda Adi Surya
- b. NIM : H34063434
- c. Departemen : Agribisnis
- d. Institut : Institut Pertanian Bogor

Menyetujui,
Ketua Departemen Agribisnis,
Institut Pertanian Bogor

Bogor, 07 April 2009
Ketua Pelaksana
Kegiatan

Dr. Ir. Nunung Kusnadi, MS
NIP. 131.415.082

Gangga Nanda Adi Surya
NIM. H34063434

Wakil Rektor Bid. Akademik dan
Kemahasiswaan, Institut Pertanian Bogor

Dosen Pendamping

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS
NIP. 131.473.999

Etriya, SP, MM
NIP. 132.310.809

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, serta shalawat dan salam kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan karya tulis yang berjudul "PERANAN GOBAG SODOR SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANAK". Karya tulis ini ditujukan untuk mengikuti Pekan Kreativitas Mahasiswa Gagasan Tertulis (PKM-GT) 2009.

Melalui penulisan karya tulis ini penulis hendak memberikan informasi kepada masyarakat mengenai perkembangan permainan anak di Indonesia saat ini. Selain itu penulis juga ingin memaparkan salah satu alternatif dalam membangun karakter anak, seperti: kejujuran, bertanggung jawab, disiplin, dan lain-lain atau mengatasi degradasi moral terutama pada kalangan anak-anak, seperti: tawuran, narkoba, sex bebas, dan sebagainya dengan menggunakan gobag sodor sebagai sebuah media edukasi. Hal inilah yang menarik untuk dipelajari karena pada kenyataannya gobag sodor yang akrab dengan kehidupan anak-anak dan secara tidak langsung mampu mempengaruhi pola pikir dan kehidupan mereka menjadi karakter yang beradab. Gobag sodor juga diyakini mampu memasyarakatkan kembali permainan rakyat yang akhir-akhir ini mulai memudar.

Penulis sangat menghargai bantuan dari berbagai pihak dalam rangka penyusunan karya tulis ini. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan hingga pada akhirnya penulisan karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan karya tulis ini. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi orang tua, praktisi pendidikan, dan pemerhati anak pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya. Terima kasih.

Bogor, April 2009

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| DAFTAR ISI..... | ii |
| DAFTAR GAMBAR | iii |
| DAFTAR TABEL..... | iii |
| RINGKASAN | iv |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3. Tujuan Penulisan..... | 4 |
| 1.4. Manfaat Penulisan..... | 4 |
| BAB II. TELAAH PUSTAKA | 5 |
| 2.1. Permainan Anak dan Gobag Sodor | 5 |
| 2.2. Intervensi Dini..... | 6 |
| 2.3. Pendidikan Karakter Anak | 6 |
| BAB III. METODE PENULISAN..... | 7 |
| BAB IV. ANALISIS DAN SINTESIS | 8 |
| 4.1. Peranan Gobag Sodor dalam Membangun Karakter Anak | 8 |
| 4.1.1 Intervensi Dini..... | 9 |
| 4.1.2 Gobag Sodor Sebagai Alat untuk Menghibur Diri..... | 10 |
| 4.1.3 Gobag Sodor Sebagai Alat Penumbuh Kreatifitas. | 10 |
| 4.1.4 Gobag Sodor Sebagai Media Pembangun Karakter Anak. | 10 |
| 4.1.5 Aspek Nilai yang Melekat pada Gobag Sodor..... | 11 |
| 4.2. Memasyarakatkan Gobag Sodor Sebagai Bagian dari Budaya Bangsa yang Perlu Dilestarikan..... | 13 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN..... | 15 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 15 |
| 5.2. Saran..... | 15 |
| DAFTAR PUSTAKA | vi |
| LAMPIRAN | vii |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1. Kerangka pemikiran penulis..... | vii |
| Gambar 2. Permainan gobag sodor | viii |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam gobag sodor..... | 5 |

RINGKASAN
PERANAN GOBAG SODOR SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBANGUN
KARAKTER ANAK

Gangga Nanda Adi Surya, Syafiq Muzakki, Dhanis Rahmida Winistuti

Saat ini Indonesia sedang dilanda krisis multidimensi yang berkepanjangan. Krisis ini tidak lepas dari krisis identitas bangsa. Masuknya kebudayaan asing melalui berbagai media dan teknologi seperti permainan digital yang lebih kita kenal dengan istilah *games* dapat menggeser nilai-nilai budaya bangsa, terutama pada kalangan anak-anak yang sangat menggemari jenis permainan ini.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal ini adalah dengan pendekatan budaya terutama budaya permainan karena dianggap sangat dekat sekali dengan dunia anak-anak. Permainan anak-anak tradisional (permainan rakyat) merupakan salah satu aset budaya bangsa yang sangat penting dan erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Anak-anak belajar mengenai nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Dengan bermain anak dapat menentukan jalan hidup serta kepribadiannya. Salah satu jenis permainan rakyat yang banyak mengandung nilai-nilai moral dan dapat membangun karakter anak adalah gobag sodor. Saat ini permainan gobag sodor sudah mulai luntur dan banyak ditinggalkan oleh kalangan anak-anak karena mereka lebih memilih *games* untuk sarana bermainnya. Padahal gobag sodor tidak kalah menariknya dengan *games* tersebut, karena gobag sodor memiliki banyak sisi positif yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan merupakan salah satu aset budaya asli Indonesia.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1997) arus globalisasi yang dirasakan oleh dunia termasuk Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai tradisional yang didukung oleh hadirnya produk-produk modern ikut pula mempengaruhi keberadaan permainan tradisional. Hilangnya permainan anak tradisional juga diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu faktor historis, faktor kebijaksanaan dalam pendidikan formal, faktor hilangnya prasarana serta terdesaknya dengan permainan impor yang lebih "modern".

Tujuan penulisan karya tulis adalah untuk mengetahui bagaimana peranan gobag sodor sebagai media untuk membangun karakter anak dan cara yang dapat ditempuh untuk memasyarakatkan gobag sodor kepada anak-anak.

Metode penulisan karya tulis ini adalah dimulai dengan pencarian ide yang terinspirasi oleh fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, perumusan masalah, pengumpulan data dan informasi dari buku-buku dan internet, pengolahan data dan informasi dan pengambilan keputusan dan saran.

Gobag sodor dapat menstimulasi anak untuk berkembang secara fisik dan psikis. Dari sisi fisik, sodor mengandung unsur olah raga yang termanifestasi dalam usaha berlari-lari para pemain/ pelintas sodor agar tidak tersentuh oleh penjaga sodor saat melewati area penjagaannya. Begitu juga dengan penjaga sodor. Dari sisi psikis, anak dituntut untuk berlaku jujur, saling mempercayai terhadap sesama temannya dan bertanggung jawab terhadap perbuatannya. Hal ini

tercermin dari aturan bermain yang telah disepakati oleh para pemain gobag sodor.

Gobag sodor mengandung nilai-nilai pendidikan dan moral yang dapat diterapkan pada anak-anak guna membangun karakter mereka menuju arah yang positif. Karena begitu banyaknya nilai-nilai yang terkandung, gobag sodor dapat dijadikan sebagai alat untuk menghibur diri, alat penumbuh kreatifitas, bahkan sebagai alat untuk membangun karakter anak.

Oleh karena itu diperlukan beberapa upaya untuk dapat memasyarakatkan kembali budaya gobag sodor di kalangan anak-anak melalui berbagai metode, yaitu: menjadikannya sebagai alternatif pelajaran pendidikan jasmani, penyelenggaraan lomba pada acara pesta rakyat, dan sebagai muatan lokal dalam kegiatan belajar mengajar.

Peranan gobag sodor sebagai media untuk membangun karakter dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, apabila dalam perkembangan, pembinaan minat dan pembiasaanya didukung dan diikuti sepenuhnya oleh berbagai pihak dari praktisi pendidikan, pemerhati anak, hingga kepada orang tua masing-masing. Selain itu, pihak-pihak terkait tersebut diharapkan selalu mengawasi dan membimbing saat anak-anak melakukan permainan gobag sodor, sehingga esensi yang diharapkan dapat tercerna dengan baik.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang menghadapi ujian berat yang harus dilalui, yaitu terjadinya krisis multidimensi yang berkepanjangan. Krisis ini sebenarnya mengakar pada menurunnya kualitas moral bangsa yang dicirikan oleh membudayanya praktek KKN, menurunnya etos kerja, meningkatnya kriminalitas dan konflik serta masih banyak lagi masalah-masalah lainnya.

Lickona (1992) mengungkapkan bahwa ada sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai karena jika tanda-tanda ini sudah ada, maka itu berarti bahwa sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran. Tanda-tanda yang dimaksud adalah: 1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, 2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk, 3) pengaruh *peer-group* yang kuat dan tindak kekerasan, 4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti narkoba, alkohol dan seks bebas, 5) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk, 6) menurunnya etos kerja, 7) semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, 8) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara, 9) membudayakan ketidakjujuran dan 10) adanya rasa saling curiga dan kebencian diantara sesama.

Jika dicermati dengan seksama, tanda-tanda tersebut sudah banyak terjadi di Indonesia. Setiap hari, acara-acara berita di berbagai media saat ini dipenuhi oleh berita-berita kekerasan dan penganiayaan, seperti tragedi geng nero, geng motor, tawuran antar pelajar, pencabulan, berita-berita mengenai banyaknya pecandu dan pengedar narkoba, dan alkohol, pelaku seks bebas, korupsi, dan berita tidak mengenakan lainnya.

Krisis moral yang terjadi ini tidak lepas dari krisis identitas diri sebagai bangsa yang menganut asas pancasila. Masuknya kebudayaan asing melalui berbagai media dan teknologi yang modern tanpa adanya penyaringan terlebih dahulu dari masing-masing individu, terutama kalangan anak-anak dan remaja, akan membawa individu tersebut terjerumus dalam budaya asing yang tidak patut

dicontoh. Salah satu media yang paling banyak digemari adalah permainan/*games*, terutama *games* yang berbau porno, kekerasan, dan pembunuhan yang dikemas dengan teknologi modern seperti *video games*, *playstation*, *games pc*, *game online*, PSP, dan lain-lain.

Dampak buruk yang bisa ditimbulkan permainan ini adalah melemahnya fisik dan psikis anak. Maka tidaklah heran jika banyak anak-anak yang telah kecanduan permainan ini berubah menjadi pemarah dan mudah tersinggung. Pada akhirnya, hal ini akan berpengaruh pada perkembangan kecerdasan dan emosi anak.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal ini adalah dengan pendekatan budaya. Namun dapat dimaklumi bahwa manfaat yang dapat diperoleh dari pendekatan kebudayaan tentunya bukanlah sesuatu yang *instant* tetapi harus dilakukan melalui suatu mekanisme yang cukup panjang mengingat kebudayaan merupakan kebiasaan yang ada di tengah masyarakat. Mungkin tidak begitu menjadi masalah jika kebudayaan tersebut telah mendarah daging, namun akan lain halnya jika kebudayaan tersebut telah surut atau bahkan telah menjadi asing dalam kehidupan masyarakatnya. Oleh karena itu, diperlukan kesabaran, kesungguhan dan komitmen yang baik dalam melakukan usaha. Apalagi dengan sasaran anak-anak yang memang harus dididik sepanjang tumbuh kembang mereka menjadi manusia dewasa.

Anak-anak dan permainan merupakan dua dunia yang tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang waktu kehidupannya anak selalu dalam kondisi bermain. Permainan anak-anak tradisional (permainan rakyat) merupakan salah satu aset budaya bangsa yang sangat penting dan erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Anak-anak belajar mengenai nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Dengan bermain anak dapat menentukan jalan hidup serta kepribadiannya.

Gobag sodor merupakan salah satu jenis permainan rakyat yang sangat populer di kalangan masyarakat Jawa. Kata gobag sodor berasal dari kata *gobag*

yang berarti bergerak dengan bebas dan *sodor* yang berarti tombak tanpa mata tombak tajam. *Sodor* yang dimaksud dalam permainan ini adalah penjaga garis sumbu atau garis *sodor* yang membagi lapangan atau arena permainan menjadi dua. Sedang garis *sodor* merupakan lalu lintas si *sodor* untuk mempersempit ruang gerak para pemain yang sedang *mentas* sehingga mudah menyentuhnya. Lawan yang sudah tersentuh oleh *sodor* dianggap mati. Karena permainan *sodor* merupakan permainan kelompok, maka apabila mati satu berarti mati semua karena tidak ada sistem menggantikan. Oleh karena itu masing-masing anggota kelompok harus saling membantu, saling mengenal tugas dan kewajibannya, dapat bekerja sama dan harus saling menjaga kekompakannya masing-masing.

Saat ini permainan gobak *sodor* sudah mulai luntur dan banyak ditinggalkan oleh kalangan anak-anak. Mereka lebih memilih bermain *video games*, *playstation*, dan *games* modern lainnya yang banyak mengandung dampak negatif terhadap perkembangan karakter anak. Padahal gobak *sodor* tidak kalah menariknya dengan *games* tersebut, memiliki banyak sisi positif yang bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan merupakan salah satu aset budaya asli Indonesia yang perlu dilestarikan. Hal inilah yang kemudian mendorong penulis untuk mengeksplorasi gobak *sodor* lebih jauh lagi guna memperoleh manfaat bagi masyarakat.

1.2. Perumusan Masalah

Perkembangan masyarakat dewasa ini telah menunjukkan adanya degradasi moral. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa di masa yang akan datang mulai meninggalkan budaya lokal seperti permainan rakyat yang banyak memiliki sisi positif terhadap perkembangan karakter anak dan beralih ke permainan modern (*games*) yang banyak berdampak negatif terhadap perkembangan karakter anak. Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa rumusan permasalahan yang perlu dijawab, yaitu:

1. Bagaimana peranan gobak *sodor* sebagai media untuk membangun karakter anak?
2. Bagaimana cara yang dapat ditempuh untuk memasyarakatkan gobak *sodor* kepada anak-anak?

1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan karya tulis ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana peranan gobag sodor sebagai media untuk membangun karakter anak.
2. Mengetahui bagaimana cara yang dapat ditempuh untuk memasyarakatkan gobag sodor kepada anak-anak.

1.4. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diperoleh dari karya tulis ini adalah:

1. Bagi Penulis
Menambah wawasan mengenai kekayaan budaya Indonesia, sehingga dapat memotivasi diri untuk lebih melestarikannya.
2. Bagi Praktisi Pendidikan dan Pemerhati Anak
(Seperti Orang tua, Guru, Mentor ataupun pihak lain yang terkait)
Menambah inspirasi mengenai besarnya kegunaan gobag sodor sebagai media untuk membangun karakter anak.
3. Bagi Pemerintah
Memperoleh masukan gagasan dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang terkait dengan pelestarian budaya Indonesia. Selain itu, memperoleh solusi alternatif dalam permasalahan karakter anak saat ini dan yang akan datang.
4. Bagi Masyarakat Umum
Memperoleh wacana baru akan pentingnya pelestarian budaya lokal bangsa sekaligus mengetahui peranan gobag sodor dalam pembangunan karakter anak. Sehingga pada akhirnya gobag sodor dapat menjadi bagian yang melekat erat dalam identitas bangsa Indonesia.

BAB II

TELAAH PUSTAKA

2.1. Permainan Anak dan Gobag Sodor

Permainan anak merupakan salah satu aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Dewasa ini, dengan adanya arus globalisasi yang dirasakan oleh dunia termasuk Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan tata nilai tradisional yang didukung oleh hadirnya produk-produk modern ikut pula mempengaruhi keberadaan permainan tradisional. Hilangnya permainan anak tradisional juga diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu faktor historis, kebijaksanaan dalam pendidikan formal, hilangnya prasarana serta terdesaknya dengan permainan impor yang lebih "modern". (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997).

Permainan gobag sodor adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup. Cara melakukan permainan ini yaitu dengan membuat garis-garis penjagaan dengan kapur berbentuk kotak-kotak. Gobag sodor terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang atau lebih. Aturan mainnya adalah mencegah lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. (www.permata-nusantara.blogspot.com).

(Gambar permainan terlampir di lampiran)

Tabel 1. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam gobag sodor

| Permainan | Menurut pendapat guru | Menurut pendapat masyarakat |
|-------------|--|---|
| Gobag sodor | Terdapat nilai-nilai kebersamaan, kerjasama, | Kelincahan, ketrampilan, kesenangan, perhitungan, |

| | | |
|--|---|--|
| | ketrampilan, disiplin, waspada, kelincahan, kecermatan, kekuatan, persatuan, olahraga, tanggung jawab, kekompakan, keberanian, dan persahabatan | kejujuran, ketangkasan, kebersamaan, gotong royong, persatuan, keberanian, kelincahan, kesatuan, kepemimpinan dan kerjasasama. |
|--|---|--|

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997)

2.2. Intervensi Dini

Menurut Soemiarti Patmonodewo, (2001). Lingkungan pembelajaran khususnya kualitas pengasuhan yang diberikan ibunya mempengaruhi perkembangan dan kecerdasan anak. Data yang diperoleh membuktikan bahwa laju pertumbuhan kecerdasan anak terjadi pada saat usia 4-5 tahun pertama. Konsep lima tahun pertama dan periode kritis menjadi acuan bagi para pendidik, yaitu saat yang tepat dimana anak menerima suatu stimulus dari luar.

Peningkatan kualitas manusia sebagai sumber daya insani perlu diupayakan sejak dini agar anak-anak siap menghadapi tantangan masa depan dan alih teknologi yang makin sulit dan majemuk. (Atmodiwirjo.1993)

2.3. Pendidikan Karakter Anak

Pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil dengan bijak dan mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak-anak adalah nilai universal yang mana seluruh agama, tradisi, dan budaya pasti menjunjung tinggi nilai-nilai tersebut. (Megawangi, 2003)

Indonesia Heritage Foundation telah membuat 9 pilar karakter yang telah diujicobakan sejak tahun 2001 melalui kegiatan prasekolah. Kesembilan pilar ini adalah nilai-nilai yang bersifat universal, yaitu 1) Cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya, 2) Tanggung jawab, kedisiplinan, kemandirian, 3) Kejujuran, 4) Hormat dan santun, 5) Kasih sayang, 6) Percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah, 7) Keadilan dan kepemimpinan, 8) Baik dan rendah hati, 9) Toleransi dan cinta damai. (Megawangi, 2003)

BAB III

METODE PENULISAN

Penulisan karya ilmiah yang berjudul “PERANAN GOBAG SODOR SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANAK” dilakukan dengan melalui berbagai tahap, yaitu:

1. Pencarian ide

Ide penulisan ini diperoleh dari pengamatan terhadap berbagai teori dan fenomena sosial di lingkungan sekitar khususnya terhadap latar belakang perkembangan karakter anak dan budaya permainan anak saat ini.

2. Merumuskan masalah

Masalah adalah suatu kesenjangan antara kenyataan dan harapan. Harapannya adalah gobag sodor mampu memberi kontribusi nyata dalam pengembangan karakter anak. Namun kenyataannya gobag sodor menjadi pilihan kedua dalam pemilihan permainan anak. Padahal apabila dirunut dari nilai dan fungsinya, kemungkinan besar gobag sodor dapat menjadi sebuah media untuk membangun karakter anak yang lebih beradab serta tak kalah menariknya dengan *games* modern yang beredar.

3. Pengumpulan informasi

Informasi dikumpulkan melalui telaah pustaka baik buku, modul mata kuliah, maupun dari artikel-artikel dari internet. Tulisan juga didukung oleh *interview* dengan anak-anak sebagai sasaran utama beserta pihak-pihak terkait lainnya yang memiliki pengaruh terhadap anak-anak.

4. Pengolahan informasi

Informasi dianalisis dengan menghubungkan berbagai konsep yang ada. Konsep-konsep tersebut dilihat korelasinya satu sama lain kemudian dibandingkan dengan kondisi aktual yang terjadi di lapangan.

5. Pengambilan kesimpulan dan saran

Hasil analisis disimpulkan dan diuraikan dalam rekomendasi yang berkaitan dengan peranan gobag sodor dan perkembangan karakter anak.

(Skema kerangka pemikiran terlampir di Lampiran)

BAB IV

ANALISIS DAN SINTESIS

4.1. Peranan Gobag Sodor dalam Membangun Karakter Anak

Perkembangan karakter manusia dimulai sejak masih kanak-kanak. Anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter dan berkembang secara optimal apabila tumbuh di lingkungan yang berkarakter. Hal ini dikarenakan usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakteristik seseorang, apabila terdapat kegagalan dalam penanaman karakter pada masa kanak-kanaknya akan menyebabkan pribadi yang bermasalah di dewasanya kelak. Oleh karena itu faktor lingkungan sangat mempengaruhi karakteristik dari setiap individu. Ada sebuah pepatah yang dikemukakan oleh Thomas Lickona : ” Walaupun jumlah anak-anak hanya 25% dari total jumlah penduduk, tetapi menentukan 100% masa depan”.

Kata karakter berasal dari kata Yunani, *charassein* yang berarti mengukir sehingga terbentuk sebuah pola. Jadi pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Manusia yang baru lahir tidak secara otomatis mempunyai karakter, tetapi memerlukan proses dari pengasuhan dan pendidikan. Terdapat pendapat dari berbagai pakar pendidikan anak yang menyatakan bahwa proses pembentukan karakter ditentukan oleh dua faktor, yaitu nature (faktor alami atau fitrah) dan nurture (sosialisasi dan pendidikan).

Pendapat pertama menyatakan bahwa setiap orang memiliki kecenderungan untuk mencintai kebaikan. Namun, apabila tidak diikuti dengan binaan atau pendidikan maka perilaku akan cenderung untuk mengarah ke hal yang negatif. Dalam sistem pendidikan yang menganut konsep ini tidak diperbolehkan untuk mengajarkan prinsip-prinsip moral kepada individu atau khalayak. Hal ini tentunya akan berdampak negatif pada perkembangan karakter anak karena tidak adanya pedoman moral sebagai acuan untuk mengukur kebenaran hasil pemikiran

mereka. Akibatnya, anak cenderung untuk melakukan berbagai hal sekehendaknya.

Pendapat kedua menyatakan bahwa karakter seseorang sangat dipengaruhi oleh proses sosialisasi dan keadaan lingkungan sekitarnya sehingga usaha memberikan pendidikan dan sosialisasi menjadi hal yang sangat penting untuk menghasilkan hasil yang baik kepada karakter individu. Salah satu media untuk mendidik karakter individu/anak adalah melalui pendekatan budaya seperti permainan rakyat. Permainan menjadi hal yang sangat penting karena begitu eratnya anak dengan dunia bermain sehingga dapat dikatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta pembentuk kepribadiannya. Salah satu jenis permainan anak yang populer di masyarakat Jawa adalah gobag sodor.

Gobag sodor dapat menstimulasi anak untuk berkembang secara fisik dan psikis. Dari sisi fisik, sodor mengandung unsur olah raga yang termanifestasi dalam usaha berlari-lari para pemain/pelintas sodor agar tidak tersentuh oleh penjaga sodor saat melewati area penjagaannya. Begitu juga dengan penjaga sodor. Dia akan berusaha keras dan berlari-lari agar dapat menyentuh pelintas sodor. Dari sisi psikis, anak dituntut untuk berlaku jujur, saling mempercayai terhadap sesama temannya dan bertanggung jawab terhadap perbuatannya. Hal ini tercermin dari aturan bermain yang telah disepakati oleh para pemain gobag sodor. Selain itu, permainan ini juga mendidik anak untuk dapat bekerja sama dalam kelompok, mencari strategi untuk menyelesaikan masalah, dan kepemimpinan yang dapat langsung dirasakan dari bermain gobag sodor. Dengan demikian gobag sodor memiliki peranan dalam membangun dan menstimulus perkembangan karakter anak.

4.1.1 Intervensi Dini

Masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana pengaruh-pengaruh dari luar yang diberikan kepada anak akan membentuk pola tingkahnya sampai ketika ia dewasa. Begitu juga dalam hal pemikiran. Sesuatu yang ditanamkan sejak kecil cenderung melekat erat pada anak. Ditambah lagi apabila pengaruh itu diberikan secara intens (konsisten dan dalam waktu yang cukup lama) pada anak maka

peluang keberhasilan sampainya pesan akan lebih besar. Untuk itu diperlukan suatu cara untuk mengintervensi dini anak-anak melalui pendekatan budaya yang salah satunya dengan gobag sodor. Dengan ini diharapkan nilai-nilai budaya dalam gobag sodor dapat tertanam dengan baik dalam diri anak serta karakter anak dapat berkembang menuju arah yang positif, seperti meningkatnya kemampuan sosialisasi, kerjasama dan keterampilan anak.

4.1.2 Gobag Sodor Sebagai Alat untuk Menghibur Diri.

Gobag sodor dapat dijadikan sarana rekreasi atau hiburan bagi yang memainkannya. Dari segi emosional, bermain gobag sodor dapat menumbuhkan rasa senang atau rasa bebas. Hal ini tercermin dari gerakan permainan sodor yaitu bagaimana pelintas sodor dapat melewati area penjagaan sodor tanpa tersentuh penjaga dan bagaimana penjaga sodor dapat menyentuh pelewat sodor. Hal ini adalah tantangan bagi anak yang memainkannya sehingga mereka yang dapat menaklukkan tantangan ini akan merasa senang. Makna menghibur diri juga diwujudkan dalam bentuk hadiah atau hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama.

4.1.3 Gobag Sodor Sebagai Alat Penumbuh Kreatifitas.

Kreatifitas yang dimaksud adalah kreatifitas yang ditinjau dari segi proses yaitu kondisi tertentu yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku kreatif. Kondisi ini bisa timbul dari dalam diri anak maupun dari luar. Kondisi tersebut akan memberikan kesempatan dan mendorong anak bersibuk diri secara kreatif sehingga produk-produk kreatif pun akan muncul. Bentuk kreatifitas gobag sodor ditinjau dari proses adalah penanaman sikap kepemimpinan dan kebijaksanaan terhadap ketua kelompok dan keteladanan pada anggota. Hal ini tercermin dari koordinasi antar anggota kelompok dan strategi yang diterapkan untuk memenangkan permainan.

4.1.4 Gobag Sodor Sebagai Media Pembangun Karakter Anak.

Nilai pendidikan permainan gobag sodor terkandung dalam gerak permainannya seperti kelincahan, kerjasama, tanggung jawab dan kecermatan antara tim atau kelompok. Nilai-nilai moral gobag sodor terkandung dalam aturan-

aturan permainannya seperti berani menerima kekalahan, jujur dan bertanggung jawab dengan apa yang telah dilakukannya, keteladanan pada pemimpin/ketua kelompok, rasa empati, saling menghormati dan lainnya. Unsur demokrasi juga tercermin dalam permainan ini, dimana semua pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang anak orang kaya atau bukan. Apabila terjadi kesepakatan dengan melakukan pingsut maupun hompimpah, maka bagi yang kalah harus dapat menerima kekalahannya. Rasa persatuan, kejujuran dan sportivitas ditanamkan pula dalam permainan ini.

Dalam kaitannya dengan pembangunan karakter, anak akan belajar banyak hal dari permainan ini, terutama nilai-nilai yang terkandung seperti nilai kepribadian, moral, pendidikan, demokrasi dan lainnya. Adanya unsur kesenangan dan keakraban yang terjalin dengan baik diantara masing-masing pemain, kerjasama yang baik antar tim, serta adanya kepekaan terhadap lawan atau teman seregu kita, dapat menjadi faktor tersendiri dalam mengembangkan karakter anak.

Tingginya penerimaan masyarakat terhadap permainan tradisional ini akan mengakibatkan hubungan yang baik dengan pengembangan karakter anak nantinya. Hal ini disebabkan adanya nilai-nilai positif yang dimiliki permainan yang membutuhkan banyak tenaga dan strategi ini. Apabila respon masyarakat semakin positif, maka kemampuan anak dalam mengembangkan karakter dan berinteraksi juga akan lebih baik. Karena dia akan mengaktualisasikan dirinya dan akan berpengaruh terhadap pengembangan karakternya.

4.1.5 Aspek Nilai yang Melekat pada Gobag Sodor

Nilai- nilai yang terdapat dalam permainan gobag sodor adalah :

1. Nilai demokrasi.

Sebelum mereka memulai bermain, nilai demokrasi sudah ditunjukkan dalam bentuk pemilihan jenis permainan dan harus mengikuti tata tertib atau aturan yang telah disepakati. Hal ini dilakukan dengan cara berunding dan tidak ada paksaan ataupun tekanan dari luar. Jumlah peserta dalam gobag sodor harus genap, harus sesuai dengan jumlah garis yang

melintang di arena permainan. Para peserta mengadakan sut dengan pasangannya untuk menentukan kelompok yang menang.

2. Nilai pendidikan

Permainan gobag sodor yang bersifat beregu dapat memupuk rasa sosial anak sehingga sifat egois dapat dihindarkan. Dengan adanya aturan permainan untuk menentukan siapa yang menang dan kalah, anak dituntut untuk bersifat disiplin. Sportifitas yang tinggi mengandung pengertian bahwa permainan ini dapat mengembangkan sikap kejujuran.

3. Nilai kepribadian

Aktifitas bermain merupakan media yang tepat dalam mengembangkan jati dirinya. Pengembangan karakter tidak hanya terjadi di bangku sekolah melainkan pula di lingkungan masyarakat melalui kegiatan bermain. Bermain dapat melatih anak untuk dapat berkomunikasi dan peka terhadap teman sepermainannya. Dalam permainan tradisional terdapat beberapa aspek yang dapat membentuk kepribadian anak :

a. Aspek jasmani, terdiri dari unsur kekuatan dan daya tahan tubuh seperti variasi gerak lengan serta berlari-lari. Juga sangat berguna bagi pertumbuhan badan, serta pembentukan kesegaran jasmani anak. Permainan ini juga membutuhkan interaksi langsung dan melatih kemampuan komunikasi sosial.

b. Aspek psikis, kemampuan berfikir, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan dalam menerobos hambatan yang diberikan pada lawan.

4. Nilai Keberanian

Dalam permainan ini anak dituntut untuk berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi sehingga dapat melewati lawan yang menghadang.

5. Nilai Kesehatan.

Dengan gerakan melompat dan berlari yang ada pada gerobag sodor otot-otot tubuh dapat bergerak dan berfungsi sebagaimana mestinya. Anak akan menjadi lincah dan cekatan dalam bergerak.

6. Nilai persatuan.

Dalam permainan gobag sodor yang dapat dikatakan sebagai permainan beregu, masing-masing anggota harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan kelompok untuk mencapai tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu diperlukan solidaritas yang tinggi dari masing-masing pemain sehingga dapat membentuk kelompok atau regu yang solid.

7. Nilai moral

Dalam permainan ini, anak diajarkan nilai-nilai moral yang tercermin dari pelaksanaan aturan permainan seperti tanggung jawab, jujur, saling menghormati dan menghargai teman, keteladanan terhadap pemimpin dan nilai moral lainnya. Nilai moral ini sangat erat kaitannya dengan nilai filosofis yang membentuk kepribadian anak.

4.2. Memasyarakatkan Gobag Sodor Sebagai Bagian dari Budaya Bangsa yang Perlu Dilestarikan

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memasyarakatkan gobag sodor kepada anak-anak dimana penerimaan mereka yang cukup besar, yaitu dengan :

1. Gobag sodor sebagai alternatif pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Olahraga pada umumnya merupakan suatu aktifitas sekedar berlari, volly, basket atau berenang saja. Gobag sodor merupakan suatu terobosan baru untuk menambah kegiatan keolahragaan yang ada di bidang keolahragaan yang ada di lingkungan sekitar. Selain untuk melestarikan permainan tradisional, gobag sodor juga secara tidak langsung menanamkan pada diri pemain tentang pentingnya kerjasama, kelincahan, keberanian, dan lain sebagainya. Dengan adanya gobag sodor sebagai terobosan baru dalam bidang pendidikan jasmani dan rohani juga dapat mempererat keakraban antara sesama murid, menghormati orang lain.

2. Gobag sodor di acara perayaan hari besar, seperti 17 Agustus.

Peringatan hari besar rakyat Indonesia, dapat menjadi ajang untuk melestarikan permainan rakyat tradisional. Dengan adanya acara ini gobag

sodor dapat dilibatkan sebagai suatu pertandingan beregu oleh penduduk kampung. Dimana dari kalangan anak-anak hingga sampai para orang tua dapat menikmatinya. Permainan ini dapat meningkatkan semangat, keakraban dan kekompakan dari masing-masing regu yang bermain. Melalui kegiatan ini pula dapat meningkatkan relasi sosial, kepercayaan diri dari setiap individu.

3. Gobag sodor sebagai muatan lokal dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada tahun 1994 muatan lokal menjadi mata pelajaran terpisah dan berdiri sendiri. Terdapat beberapa bahan kajian dalam muatan lokal yaitu rumpun budaya, keterampilan dan rumpun pendidikan lingkungan. Permainan tradisional masuk kedalam rumpun budaya, yaitu budaya lokal. Dengan mata pelajaran muatan lokal dapat membuat bab atau pokok bahasan mengenai gobag sodor, dimana siswa-siswa lebih mengetahui asal mula terbentuknya permainan tradisional gobag sodor. Arahnya disini adalah siswa tidak hanya diarahkan untuk pengenalan saja, melainkan menyenangi gobag sodor dengan penuh perasaan. Dengan belajar di mata pelajaran muatan lokal, pelestariannya lebih jelas, dan guru sebagai penanggung jawab sekiranya dapat mempermudah upaya pelestarian gobag sodor ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Gobag sodor merupakan permainan rakyat yang memiliki potensi besar tidak hanya untuk dilestarikan atau dikembangkan tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan sumber daya manusia khususnya pengembangan karakter anak. Gobag sodor dapat menstimulasi anak sejak dini untuk berkembang menjadi hal yang positif secara fisik dan psikis. Selain itu, gobag sodor dapat digunakan sebagai alat untuk menghibur diri, alat penumbuh kreativitas, media pembangun karakter anak, serta penghimpun aspek nilai-nilai, seperti nilai demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan, serta nilai moral.

Namun fungsi-fungsi dan nilai-nilai tersebut masih kurang disadari oleh masyarakat secara umum, sehingga potensi besar yang terdapat pada gobag sodor masih belum terberdayakan dengan baik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan alternatif solusi yang dapat diberikan, yakni melakukan intervensi dini pada anak-anak dan memasyarakatkan gobag sodor melalui berbagai macam pendekatan seperti gobag sodor sebagai alternatif pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, gobag sodor di acara perayaan hari besar, serta gobag sodor sebagai muatan lokal dalam kegiatan belajar mengajar.

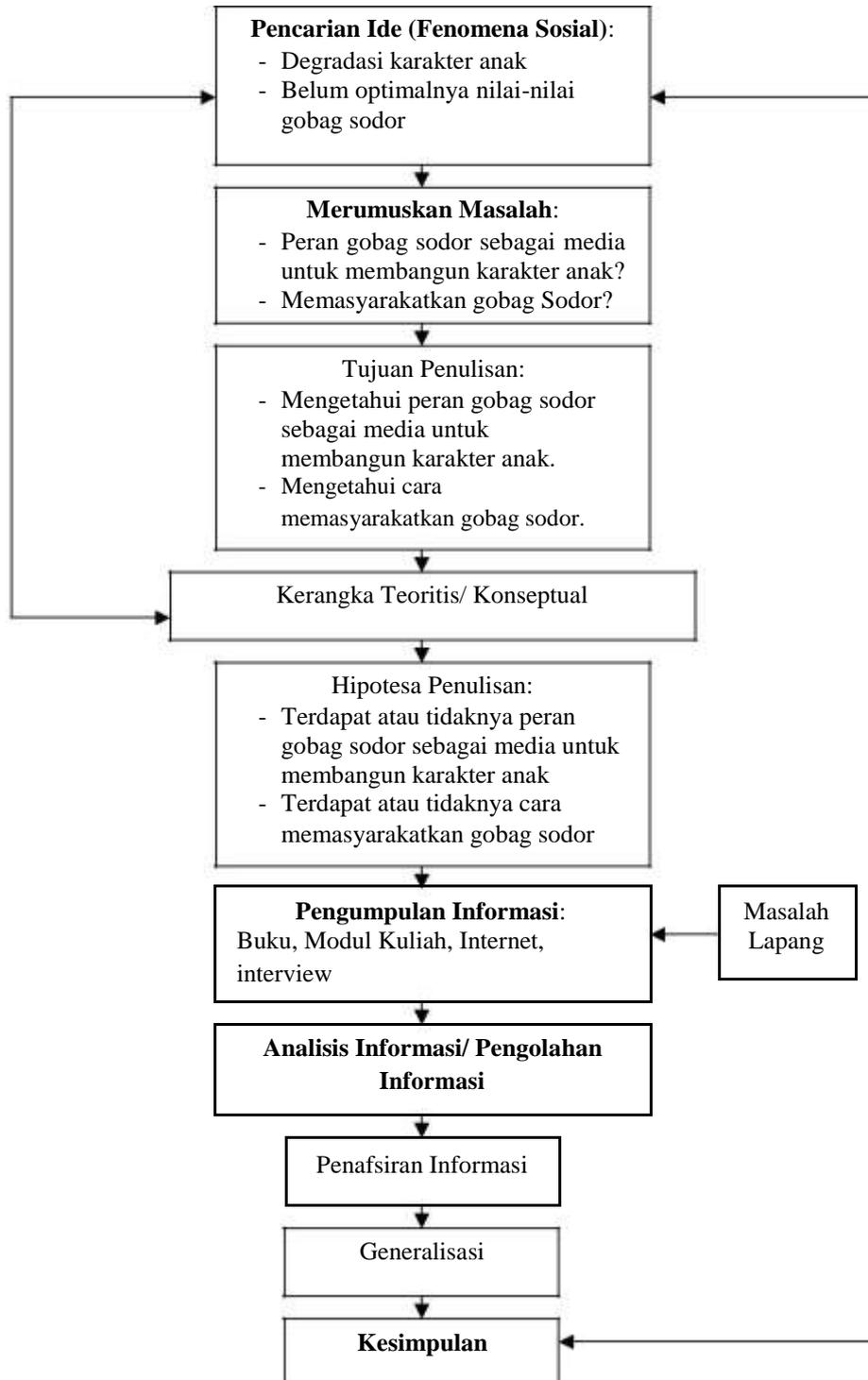
5.2. Saran

Peranan gobag sodor sebagai media untuk membangun karakter dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, apabila dalam perkembangan, pembinaan minat dan pembiasaanya didukung dan diikuti sepenuhnya oleh berbagai pihak dari praktisi pendidikan, pemerhati anak, hingga kepada orang tua masing-masing. Selain itu, pihak-pihak terkait tersebut diharapkan selalu mengawasi dan membimbing saat anak-anak melakukan permainan gobag sodor, sehingga esensi yang diharapkan dapat tercerna dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertgodlike. 2008. Pengaruh Game Buat Anak.
<http://albertgodlike.wordpress.com/> [7 Maret 2009]
- Anonim. 2009. Gobag Sodor.
<http://permata-nusantara.blogspot.com/> [7 Maret 2009]
- Atmodiwirjo, Ediasri. 1993. *Latihan Konsep Prabilangan Sebagai Usaha Pengembangan Kemampuan Berfikir Matematis Dini*. Universitas Indonesia. Jakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Depdikbud Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi. Depdikbud Jambi
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. Permainan Tardisional Indonesia. Depdikbud Jakarta.
- Lickona, T. 1992. *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York. Bantam Books.
- Megawangi, Ratna. 2003. *Pendidikan Karakter Untuk Membangun Masyarakat Madani*. Jakarta. Institut Pengembangan Pendidikan Karakter.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2001. *Psikologi Perkembangan Pribadi dari Bagi Sampai lanjut Usia*. Jakarta. Universitas Indonesia

LAMPIRAN (1)



Keterangan : → = Alur Pemikiran

Gambar 1. Kerangka pemikiran penulis.

LAMPIRAN (2)



Gambar 2. Permainan gobag sodor

LAMPIRAN (3)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (1)

- a. Nama Lengkap : Gangga Nanda Adi Surya
- b. NIM : H34063434
- c. Fakultas / Departemen : Fakultas Ekonomi Dan Manajemen /
Agribisnis
- d. Tempat Tanggal Lahir : Kairatu, 27 Juli 1988
- e. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- f. Golongan Darah : B
- g. Agama : Islam
- h. Status : Belum Kawin
- i. Kewarganegaraan : Indonesia
- j. Perguruan Tinggi : Institut Pertanian Bogor
- k. Alamat Asal : Jl. Raya Masangan No. 40, RT. 11, RW.
05, Kec. Bungah, Kab. Gresik, Jawa
Timur.
- l. Alamat : Kompleks Pustaka no. 14, rt. 02, rw. 05,
Balumbang Jaya, Bogor 16680
- m. No Telepon / Hp : 08568806980
- n. Email : gangga_clup@yahoo.co.id
- o. Hobi : Membaca, Olahraga, dan *Climbing*
- p. Riwayat Pendidikan
- 2006 - Sekarang : Agribisnis, Fakultas Ekonomi dan
Manajemen Institut Pertanian Bogor
 - 2003 – 2006 : SMA Negeri 1 Manyar
 - 2000 – 2003 : SLTP Negeri 1 Bungah
 - 1994 – 2000 : SD Negeri 1 Masangan
- q. Pendidikan Informal
- Pelatihan Program Komputer Ms.Word El-Fata, 2002
 - Pelatihan Dasar Kepemimpinan Siwa, 2002

- Pelatihan Bahasa Inggris El-Fata, 2002-2003
 - Pelatihan Program Komputer Ms. Excel, 2003
 - Pelatihan Bahasa Inggris West, 2003-2005
 - Pelatihan Kewirausahaan dan Unit Kecil Menengah, dari Kementrian Koperasi dan UKM, 2006
 - Pelatihan Leadership and Entrepreneurship School, 2006-2007
 - Pelatihan Presenter, 2007
 - Pelatihan Bursa Efek, 2008
 - Pelatihan Produksi aneka hiasan, 2008
 - Pelatihan Pengawasan, 2008
 - Pelatihan Simulasi Bisnis, 2008
 - Pelatihan Kewirausahaan CDA, 2009
- r. Pengalaman Organisasi
- Kepala Divisi 3 OSIS, SLTP Negeri 1 Bungah (2000-2002)
 - Wakil Sekretaris Pramuka Rakit, SLTP Negeri 1 Bungah (2000-2002)
 - Ketua Majalah Dinding Sekolah, SMA Negeri 1 Manyar (2003-2006)
 - Anggota Majelis Permusyawaratan Kelas, SMA Negeri 1 Manyar (2003-2005)
 - Divisi Eksitu Uni Konservasi Fauna (2006- 2007)
 - Vice President Marketing Archipelago, Century (2006-2007)
 - BP MWA, MPM KM IPB (2008)
 - Komisi Advokasi Dan Kesejahteraan Mahasiswa, DPM KM IPB (2008)
 - HRD, Century (2008)
 - Kepala Departemen PSDM, IMAJATIM (2008-2009)
 - Ketua Komisi 3, DPM FEM IPB (2009)
 - BP HIPMA, IPB (2009)
 - Produksi, Century, IPB (2009)
 - Prohumasi, HIMASURYA, IPB (2009)
- s. Prestasi
- Pelajar Teladan Peringkat Pertama se- Kabupaten Gresik, 2002

- Juara Pertama Pelatihan Pramuka UNAIR, 2005
 - Pelajar Teladan Peringkat Ke-3, se- Kabupaten Gresik, 2005
 - Semi Finalis Olimpiade Matematika UNESA, 2005
 - Semi Finalis Olimpiade Kimia UNAIR, 2005
 - Juara Pertama FUTSAL TPB IPB (Bersama Tim), 2007
 - Juara 3 Volly Cabang Putra, FEM IPB
- t. Kepanitiaan
- Kepala Divisi Acara Pentas Seni, SMA Negeri 1 Manyar, 2004
 - Divisi Acara Maulid Nabi, SMA Negeri 1 Manyar, 2005
 - Penanggung Jawab 13, Kec.Samplak Lubang Biopori, 2007
 - Divisi Dana Usaha TEDC, 2007
 - Divisi Acara Pelepasan Wisuda Manajemen Agribisnis IPB, 2007
 - Divisi PDD Pujangga FEM IPB, 2007
 - Supervisor Century Partner, 2007
 - Koor. Divisi PDD, Lokakarya Kemahasiswaan, 2008
 - Ketua Pelaksana Up-Grading, Century IPB, 2008
 - Ketua Pelaksana Lokakarya, DPM KM IPB, 2008
 - Komdis MPF FEM, 2008
 - PJ Expo, Divisi Logstran Agrination, 2008
 - Ketua SINTESA 2009, 2009
 - Koor. PJ Lingkungan FEM, 2009
- u. Seminar
- Seminar Lumpur Lapindo, HIMASURYA, 2006
 - Seminar Jalak Bali, Uni Konservasi Fauna, 2006
 - Seminar *No Drugs Campaign*, Asrama TPB IPB, 2006
 - Seminar Pengolahan Lahan Bogor, TEDC, 2007
 - Seminar Resiko Bisnis, Leadership and Entrepreneurship School, 2007
 - Seminar *Business of Presentation*, 2007
 - Seminar Pertanian Nasional, 2008
 - Seminar Agrination, 2008

- Seminar Sintesa, 2009
- v. Kemampuan khusus
 - Bahasa Inggris
 - Bahasa Indonesia
 - Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)
 - INTERNET
 - Komunikasi
 - Leadership

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (2)

- a. Nama Lengkap : Syafiq Muzakki
- b. NIM : F34060692
- c. Fakultas / Departemen : Fakultas Teknologi Pertanian / Teknologi Industri Pertanian
- d. Tempat / Tanggal Lahir : Situbondo, 18 Februari 1989
- e. Perguruan Tinggi : Institut Pertanian Bogor
- f. Alamat : Kompleks Pustaka no. 14, rt. 02, rw. 05, Balumbang Jaya, Bogor 16680
- g. No telepon / HP : 081336975400
- h. Riwayat Pendidikan
 1. TK Fathussalafi
 2. SD Negeri X Kilensari
 3. MTs Negeri Panarukan
 4. SMA Negeri 1 Situbondo
 5. Institut Pertanian Bogor
- i. Pengalaman Organisasi :
 1. Scientist Research Community Himgalgin
 2. PMII

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (3)

- a. Nama Lengkap : Dhanis Rahmida Winistuti
- b. NIM : I34070074
- c. Fakultas / Departemen : Fakultas Ekologi Manusia / Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat
- d. Tempat Tanggal Lahir : Bojonegoro, 12 Mei 1989
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Golongan Darah : A
- g. Agama : Islam
- h. Status : Belum Kawin
- i. Kewarganegaraan : Indonesia
- j. Perguruan Tinggi : Institut Pertanian Bogor
- k. Alamat Asal : Jl. Panglima Polim No. 65,
Kec. Bojonegoro, Kab.Bojonegoro, Jawa Timur
- l. Alamat : Wisma Tri Regina, Babakan Lio No. 14
Dramaga, Bogor
- m. No Telepon / Hp : 085691334395
1. Email : girl_denys@yahoo.com
2. Hobi : Membaca, Jalan-jalan
3. Riwayat Pendidikan
- 2007 - Sekarang : Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor
 - 2004 – 2007 : SMA Negeri 1 Bojonegoro
 - 2001 – 2004 : SLTP Negeri 1 Bojonegoro
 - 1995 – 2001 : SDN Kadipaten 2 Bojonegoro