

e-ISSN : 2656-2340  
p-ISSN : 2656-3460

# Journal of Classroom Action Research

*Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*



**Diterbitkan Oleh:  
Program Studi Magister Pendidikan IPA  
Pascasarjana Universitas Mataram**

Vol. 5 No. 3 Agustus 2023



JCAR 5 (3) (2023)

Journal of Classroom Action Research

<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>

Journal of Classroom Action Research



## Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor di SDN 8 Mataram

Syaputri Sholehatun<sup>1\*</sup>, Moh. Irawan Zain<sup>2</sup>, Prayogi Dwina Angga<sup>3</sup>.

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram



Disusun Oleh:

Syaputri Sholehatun  
NIM. E1E019314

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana (S-1)  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

DITERBITKAN OLEH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MATARAM  
2023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS MATARAM**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873

**Hal: Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi**

Mataram, 16 Oktober 2023

Kepada Yth,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,

Berdasarkan Pedoman Akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 dinyatakan **Jika sudah mempublikasikan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 diperbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi**. Untuk itu kami Pembimbing I (Moh. Irawan Zain, S. Pd., M. Pd) dan Pembimbing II (Dr. Prayogi Dwina Angga, S. Or., M. Pd) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas:

Nama	: Syaputri Sholehaturun
NIM	: E1E019314
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi Artikel	: Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor
Nama Jurnal	: Journal of Classroom Action Research (JCAR)
Periode Terbit	: Volume 5 Number 3, August 2023
Status Jurnal	: Terakreditasi Nasional Sinta 4

**Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi**, nilai ujian disesuaikan dengan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi.

Terimakasih.

Mengetahui

Dosen Pembimbing Skripsi I

Dosen Pembimbing Skripsi II

  
Moh. Irawan Zain, S. Pd., M. Pd  
NIP. 196311041986021004

  
Dr. Prayogi Dwina Angga, S. Or., M. Pd  
NIP. 198608042020121005

**Tembusan:**

- Yth. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unram



## Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Syaputri Sholehaturun, Moh. Irawan Zain, Prayogi Dwina Angga  
Title : Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor  
Decision : ACCEPTED  
Date : July 31, 2023

The paper with the title above will be published in **Volume 5 Number 3, August 2023**

Thank you for your attention and cooperation.

Mataram, July 31, 2023

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:



Journal of Classroom Action Research (JCAR)

URL: <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/index>



**Journal of Classroom Action Research** e-ISSN: 2656-2340, p-ISSN: 2656-3460 is a journal that contains articles on the results of classroom studies, from lecturers, teachers, as well as the results of student research. Journal of Classroom Action Research is one of the journals published by the Master of Science Education, Postgraduate Studies, University of Mataram. This journal has been ACCREDITED National Journal Accreditation (ARJUNA) Managed by the Ministry of Research, Technology and Higher Education of the Republic of Indonesia with Grade Four (Rank 4, Sinta 4) until 2023. This journal is published 4 (four) times a year, February, May, August, and November. The Journal of Classroom Action Research is a journal that provides open access to research results that can be read and downloaded free of charge to the public and will support the exchange of knowledge of research results in the field of education. All content is published under the license [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY License\)](#).

Journal of Classroom Action Research (Jurnal Penelitian Tindakan kelas) e-ISSN:2656-2340 , p-ISSN: 2656-3460 adalah jurnal yang memuat artikel hasil penelitian-penelitian kelas baik dari kalangan guru, dosen, maupun dari hasil penelitian mahasiswa. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu jurnal yang diterbitkan oleh Program Studi Magister Pendidikan IPA Pascasarjana Universitas Mataram. Jurnal ini terbit 2 (dua) kali setahun yaitu Bulan Februari dan Agustus. Journal of Classroom Action Research adalah jurnal yang menyediakan akses terbuka hasil penelitian yang dapat dibaca dan diunduh secara gratis untuk umum dan akan mendukung pertukaran pengetahuan hasil penelitian di bidang pendidikan. Semua isi/konten yang dipublikasikan di bawah lisensi Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License.

## **EDITORIAL TEAM**

### **Editor in Chief**

[Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc.](#), ID SCOPUS: [57209779002](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

### **Editorial Board**

[Prof. A. Wahab Jufri](#), ID SCOPUS: [57200100991](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Assoc. Prof. Dr. Mohd Mustafa Awang Kechik](#), ID SCOPUS: [18037839400](#), Universiti Putra Malaysia, Malaysia

[Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc.](#), ID SCOPUS: [55544930300](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Prof. Dra. Susilawati, M.Si., Ph.D.](#), ID SCOPUS: [57205535848](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Yayuk Andayani, M.Si.](#), ID SCOPUS: [57224423274](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Putu Artayasa, M.Si.](#), ID SCOPUS: [57200114787](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Sukardi, M.Pd.](#), ID SCOPUS: [57207996994](#), Social Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Dr. Fahrudin, M.Pd.](#), Elementary School Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

[Muhammad Nasir, M.Pd.](#), ID SCOPUS: [57212334906](#), Science Education, IAIN Palangka Raya, Indonesia

[Hamidi, S.Pd., M.Pd.](#), ID SCOPUS: [57216950915](#), Postgraduate, University of Mataram, Indonesia

## **FOCUS & SCOPE**

The journal aims to provide high quality papers and critical issues the field of education including:

1. Teaching and learning Innovation,
2. instructional Design and Methodology,
3. E-learning
4. Teacher Education
5. Educational technology
6. Learning Environment
7. Assessment of Educational Practices
8. Classroom Research



## Nilai Pendidikan Karakter pada Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor

Syaputri Sholehatun<sup>1\*</sup>, Moh. Irawan Zain<sup>1</sup>, Prayogi Dwina Angga<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5545>

Received: 10 Juni 2023

Revised: 13 Agustus 2023

Accepted: 15 Agustus 2023

**Abstract:** Various problems of character degradation that occur in the 21st century, one of which is caused by the lack of existence of traditional games. Traditional games are beneficial for physical skills, besides that they can be used to develop social skills. This research aims to analyze the character values in the traditional games of Bentengan and Gobak Sodor at the Mataram 8 State Elementary School. This type of research is field research using qualitative descriptive methods. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Data analysis uses data analysis in the form of data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the research show that there is character education value in the traditional games of Bentengan and Gobak Sodor. The steps for playing fort include 1) determining groups by suit; 2) guarding the fort; 3) attack the opponent's fortress; 4) rescuing prisoners and 5) capturing the fort contains character education values including cooperation between followers of religions and beliefs, self-confidence, discipline, law abiding, cooperation, solidarity, deliberation, hard work, courage, honesty, toughness and responsibility. The steps for the Gobak Sodor game include 1) determining groups by suit; 2) line drawing; 3) Guards guard the line; 4) the attacker avoids being caught by the guard containing character values including cooperation between followers of religions and beliefs, self-confidence, discipline, law-abiding, cooperation, solidarity, deliberation, hard work, creativity, courage, toughness, honesty, responsibility. Based on this data, these traditional games can be used to shape and develop character in students.

**Keywords:** The value of character, Tradisional games

**Abstrak:** Berbagai permasalahan degradasi karakter yang terjadi di abad 21, salah satunya disebabkan oleh kurangnya eksistensi permainan tradisional. Permainan tradisional bermanfaat untuk keterampilan fisik, selain itu dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai karakter pada permainan tradisional bentengan dan gobak sodor di Sekolah Dasar Negeri 8 Mataram. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data yang berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. Pada langkah-langkah permainan bentengan meliputi 1) penentuan kelompok dengan suit; 2) menjaga benteng; 3) menyerang benteng lawan; 4) menyelamatkan tawanan dan 5) merebut benteng mengandung nilai pendidikan karakter diantaranya kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, percaya diri, disiplin, taat hukum, kerjasama, solidaritas, musyawarah, kerja keras, keberanian, kejujuran, tangguh dan tanggung jawab. Pada langkah-langkah permainan gobak sodor meliputi 1) penentuan kelompok dengan suit; 2) pembuatan garis; 3) Penjaga menjaga garis; 4) penyerang menghindari tangkapan penjaga mengandung nilai karakter diantaranya kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, percaya diri, disiplin, taat hukum, kerjasama, solidaritas, musyawarah, kerja keras, kreatif, keberanian, tangguh, kejujuran, tanggung jawab. Berdasarkan data tersebut, maka permainan tradisional tersebut dapat digunakan untuk

membentuk dan mengembangkan karakter pada peserta didik.

**Kata Kunci:** Bentengan dan gobak sodor, nilai karakter, permainan tradisional.

## PENDAHULUAN

Penguatan pendidikan karakter yang bersumber dari karakter bangsa dan budaya di sekolah dasar sangat penting untuk dilakukan sehingga dapat membentuk dan mengembangkan karakter mulia dalam diri peserta didik (Ningsiyah & Fauziah, 2022). Menurut Fajri dan Mirsal (2021) pendidikan karakter adalah penanaman nilai moral dan akhlak kepada peserta didik yang diaktualkan dengan tingkah laku atau perbuatan peserta didik. Adapun tujuan utama dalam penanaman pendidikan karakter adalah untuk membentuk bangsa yang tangguh, berdaya saing, bergotong royong, berakhlak mulia, bermoral, dan bertoleran. Oleh karena itu, upaya mengembangkan karakter peserta didik adalah menumbuhkan tingkah laku bijaksana yang sesuai dengan kaidah dan tata cara hukum yang berlaku sehingga dapat memberikan manfaat positif untuk masa depan (Rizanti & Jufri, 2023).

Kenyataannya di abad 21 sekarang ini, perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari (Yustiqvar, Hadisaputra, & Gunawan, 2019). Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah perubahan jenis permainan yang dimainkan oleh berbagai kalangan individu khususnya dikalangan anak-anak (Hadisaputra, Gunawan & Yustiqvar, 2019). Hadirnya berbagai jenis permainan modern, misalnya *video game* dan *virtual game* melenyapkan eksistensi permainan tradisional (Saleh, Nugraha & Nurfitriani, 2017).

Perubahan pola permainan anak yang dimulai dari permainan tradisional ke permainan modern akan memberikan dampak pada perkembangan karakter anak dan berpengaruh pada pembangunan bangsa (Safitri, Affandi, & Zain, 2022). Oleh karena itu, saat ini minat bermain anak-anak beralih pada permainan tradisional ke permainan modern yang berbau *digital* dan canggih. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Hidayat (2020) menyatakan bahwa anak yang hanya terfokus pada *gadget* maka dapat membuat anak bersikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya, kesulitan menjalin komunikasi dan tidak mampu bersosialisasi dengan baik, serta dapat menimbulkan karakter materialistis, individualitas, mementingkan diri sendiri. Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan terjadinya degradasi moral yang dapat mengakibatkan anak akan mengalami perubahan dari segi karakter, sikap, maupun kepribadian.

Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter (PPK) dapat dilaksanakan melalui permainan tradisional karena sarat akan nilai-nilai luhur. Adapun beberapa permainan tradisional yaitu gobak sodor, bentengan, engklek, kasti, engrang, *cublak-cublak suweng*, petak umpet, *dhakon*, kelereng dan gangsing. Menurut Perdima & Kristiawan (2021) permainan tradisional dapat digunakan dalam mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak dengan baik karena permainan ini menyelipkan nilai-nilai kebijaksanaan serta memiliki nilai kearifan lokal yang dapat mendidik serta menumbuhkan semangat kebangsaan anak. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Rukiyah (2019) yang menyatakan bahwa permainan tradisional yang dimainkan anak-anak menjadi salah satu alternatif untuk pembentukan dan pengembangan karakter karena akan mengajarkan nilai karakter meliputi sportifitas, kejujuran, tanggung jawab, pemberani, kesabaran, kerjasama, mudah bergaul, dan taat serta patuh pada aturan. Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa permainan tradisional menjadi salah satu alternatif untuk pembentukan dan pengembangan karakter pada peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023, peneliti menemukan bahwa peserta didik masih memainkan permainan tradisional pada waktu istirahat. Adapun salah satu permainan yang dimainkan adalah permainan bentengan. Lebih lanjut, peneliti menemukan bahwa pihak sekolah juga telah mengintegrasikan permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kegiatan dalam program Sabtu budaya. Adapun hasil wawancara awal dengan pendidik, menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran PJOK terdapat materi permainan tradisional yang diajarkan, meliputi permainan gobak sodor dan bentengan. Adapun hasil wawancara awal dengan pendidik, menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran PJOK terdapat materi permainan tradisional yang diajarkan, meliputi permainan gobak sodor dan bentengan yang terdapat buku kelas IV tema 1: Indahnyanya kebersamaan, subtema 1: Keberagaman budaya bangsaku. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, diketahui bahwa sebagai upaya dalam pelaksanaan penguatan pendidikan karakter (PPK), pendidik telah mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional pada peserta didik dalam kegiatan intrakurikuler di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diketahui bahwa peserta didik sudah mengenal dan masih memainkan permainan tradisional.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*), artinya untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan sesuai dengan tujuan dalam penelitian yang akan dilakukan maka peneliti terlibat langsung turun ke tempat penelitian. Adapun metode yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami peristiwa tentang suatu yang dirasakan subjek penelitian seperti perilaku, perkataan, motivasi, dan lain sebagainya secara menyeluruh dan dengan cara mendeskripsikan menggunakan kata-kata dan bahasa, melalui pemanfaatan berbagai metode ilmiah yang terjadi pada suatu konteks alamiah (Moleong, 2018). Jadi, penelitian ini akan dilakukan secara langsung sesuai kenyataan di sekolah yang dituju dan akan menghasilkan data dalam bentuk uraian kata-kata.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di Sekolah Dasar Negeri 8 Mataram. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subjek penelitian meliputi pendidik dan peserta didik kelas IV. Observasi dilakukan ketika peserta didik memainkan permainan tradisional sedangkan wawancara dengan pendidik dilakukan untuk mengetahui nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional. Sedangkan peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas IV tentang nilai karakter yang terdapat pada permainan tradisional yang telah dipelajarinya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi non partisipan, menggunakan wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Analisa data pada penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (Moleong, 2018) yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan kegiatan observasi, dokumentasi dan wawancara. Kemudian reduksi data dilakukan untuk menelaah data-data yang telah didapatkan. Penyajian data dilakukan untuk memaparkan data-data yang didapatkan dalam bentuk tulisan yang naratif sehingga mudah dipahami dan lebih jelas. Terakhir yaitu penarikan kesimpulan yang berisi ringkasan dari uraian data yang telah ditemukan dalam penelitian. Adapun keabsahan data dengan menggunakan uji kredibilitas dengan cara triangulasi Teknik dan sumber. Sedangkan uji dependabilitas dilakukan dengan bimbingan oleh dosen skripsi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti telah laksanakan. Adapun paparan data hasil penelitian yang sejalan dengan tujuan peneliti yaitu menganalisis menganalisis nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional benteng dan gobak sodor di Sekolah Dasar Negeri 8 Mataram. Berikut merupakan hasil paparan penelitian meliputi:

### 1. Nilai karakter pada permainan benteng

Benteng merupakan sebuah permainan tradisional yang dibagi menjadi dua regu yang masing-masing anggota terdiri dari 4-8 orang. Setiap regu akan memilih suatu tempat berupa tiang, batu, pilar rumah untuk dijadikan sebagai sebuah benteng. Permainan ini dilakukan dengan menyerang dan mengambil benteng lawan dengan meneriakkan kata "benteng" (Soemitro, 1992). Jadi, Permainan benteng merupakan jenis permainan merebut benteng lawan dengan cara menangkap pemain lawan dengan cara menyentuh anggota tubuhnya. Anggota tiap kelompok mempunyai tugas masing-masing meliputi pemain yang bertugas menjadi mata-mata, pengganggu yang memancing lawan keluar, bertugas sebagai penjaga benteng, dan bertugas sebagai penyerang. Untuk anggota yang bertugas sebagai penyerang dan menjadi pengganggu, haruslah anggota yang mempunyai kecepatan lari yang baik.

Analisis nilai karakter ini dilakukan pada saat peserta didik memainkan permainan benteng. Permainan benteng mempunyai beberapa langkah-langkah sehingga pada setiap langkah tersebut nantinya peneliti akan menemukan nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan bahwa proses permainan benteng yaitu dimulai dengan menentukan waktu bermain yaitu tiap kelompok diberi waktu 10 menit, kemudian penentuan kelompok menggunakan suit. Dalam hal ini, peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok besar yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan yang akan dibagi menjadi 2 kelompok sehingga keseluruhan ada 4 kelompok yaitu 2 kelompok laki-laki dan 2 kelompok perempuan. Setelah pembagian kelompok, masing-masing kelompok menempati benteng yang menggunakan cone kerucut.

Permainan diawali dengan para pemain saling menyerang daerah benteng lawan sehingga mereka dapat menyentuh lawan maupun merebut benteng lawan. Jika berhasil disentuh, maka pemain tersebut akan menjadi tawanan di wilayah benteng lawan. Bagi tawanan, harus merentangkan tangan untuk memudahkan anggota kelompok membebaskannya.

Begitu pula bagi kelompok yang mempunyai tawanan, mereka harus menjaga tawannya dengan baik. Kemenangan pada permainan bentengan ditentukan dengan keberhasilan merebut benteng lawan maupun jika waktu bermain telah selesai maka ditentukan berdasarkan kelompok yang memiliki tawanan jumlah terbanyak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan langkah-langkah permainan bentengan yang dilakukan oleh peserta didik dengan bimbingan pendidik meliputi penentuan kelompok dengan melakukan suit, kemudian tiap kelompok menjaga benteng dan saling menyerang ke wilayah lawan. Jika salah satu anggota disentuh pemain lawan, maka pemain tersebut ditetapkan menjadi tawanan. Selanjutnya kegiatan menjaga dan menyelamatkan tawanan oleh masing-masing kelompok dan langkah terakhir adalah merebut benteng lawan sebagai tanda kemenangan. Pada permainan bentengan yang telah dimainkan, diketahui bahwa permainan tersebut mengandung nilai karakter yang meliputi nilai religius, nasionalisme, gotong royong, mandiri dan integritas. Hasil data tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Analisis nilai karakter pada permainan bentengan**

Nilai karakter	Indikator	Langkah-langkah permainan
Religius	Kerjasama antar pemeluk agama dan <u>kepercayaan</u>	Penentuan kelompok dengan suit
	Percaya diri	Menyerang benteng lawan
Nasionalisme	Taat hukum	Menyerang benteng lawan Menyelamatkan tawanan
	Disiplin	Menyerang benteng lawan
Gotong royong	Kerjasama	Menyerang benteng lawan Merebut benteng
	Musyawarah	Menyerang benteng lawan
Mandiri	Solidaritas	Menyelamatkan tawanan
	Kerja keras	Menyerang benteng lawan Menyelamatkan tawanan
Integritas	Keberanian	Menyerang benteng lawan Menyelamatkan tawanan
	Tanggung	Menjaga benteng
	Kejujuran	Menyerang benteng lawan Menyelamatkan

tawanan	
Tanggung jawab	Menjaga benteng

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, diketahui bahwa bahwa permainan bentengan merupakan permainan yang dilakukan dengan berkelompok sehingga mengutamakan kerjasama antar peserta didik. Adapun nilai-nilai yang dimunculkan antara lain: kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, percaya diri, disiplin, taat hukum, kerjasama, solidaritas, musyawarah, kerja keras, keberanian, kejujuran, tangguh dan tanggung jawab. Hasil penelitian juga menyatakan pada saat peserta didik memainkan permainan tradisional bentengan secara tidak langsung menumbuhkan karakter cinta damai, cinta tanah air, menjaga lingkungan, anti kekerasan, keteladanan dan keadilan. Nilai-nilai karakter tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asnah, dkk (2022) yang menyatakan bahwa dalam permainan bentengan terdapat nilai religius, komunikatif, jujur, disiplin, cinta damai dan cinta tanah air. Sejalan dengan itu, adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajrianti, Baka dan Hermina (2019) yang menyatakan bahwa permainan bentengan merupakan permainan yang dapat membangun persahabatan dan komunikatif serta sportivitas pada diri anak, mengandung nilai menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, diketahui bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan nilai-nilai karakter yang dianalisis oleh peneliti sebelumnya. Akan tetapi, hasil analisis nilai karakter pada penelitian ini lebih menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya sehingga dapat memberikan informasi data yang lebih lengkap mengenai nilai karakter pada permainan tradisional bentengan yang dimainkan oleh anak-anak

## 2. Nilai karakter pada permainan gobak sodor

Permainan gobak sodor terdiri dari dua kata yaitu gobak yang berarti bergerak dan sodor berarti tombak. Menurut Andreas (2018) dalam permainan gobak sodor ini menuntut setiap pemain memiliki kecepatan melewati tim penjaga garis dan juga permainan ini membutuhkan strategi dan kerjasama antar pemain sehingga dapat mencapai kemenangan. Jadi, permainan gobak sodor ini dilakukan dengan membagi dua regu yang meliputi regu penjaga dan regu penyerang yang masing-masing anggota terdiri dari 3-5 pemain. Dibutuhkan 3 kotak persegi panjang yang terdiri dari 6 ruang, jika anggota tiap regu berjumlah 5 orang. Dalam hal ini, penjaga digaris horizontal dapat bergerak ke kiri dan ke kanan. Sedangkan penjaga

digaris vertikal bebas bergerak ke depan dan ke belakang

Analisis nilai karakter ini dilakukan pada saat peserta didik memainkan permainan gobak sodor. Sama halnya dengan permainan tradisional lainnya, pada permainan gobak sodor ini mempunyai langkah-langkah permainan sehingga pada setiap langkah tersebut peneliti akan menemukan nilai-nilai karakter yang terdapat pada permainan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan bahwa proses permainan gobak sodor meliputi penentuan waktu bermain yaitu tiap kelompok diberi waktu 15 menit, kemudian penentuan kelompok menggunakan suit. Dalam hal ini, peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok besar yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan yang akan dibagi menjadi 2 kelompok sehingga keseluruhan ada 4 kelompok yaitu 2 kelompok laki-laki dan 2 kelompok perempuan. Setelah pembagian kelompok, peserta didik mulai membuat garis menggunakan batu bata sehingga didapatkan 6 kotak yang nantinya akan dijaga oleh peserta didik.

Permainan dimulai ketika peluit berbunyi. Selanjutnya pihak penyerang mulai memasuki garis tanpa disentuh penjaga. Sejalan dengan hal tersebut, maka tentunya penjaga harus berusaha menyentuh penyerang sehingga terjadi pertukaran pemain. Adapun aturan waktu yang ditetapkan yaitu jika dalam waktu 1 menit tidak ada perubahan ketika bermain, maka akan terjadi pertukaran pemain. Kemenangan ditentukan oleh banyaknya poin yang dihasilkan oleh penyerang setelah melewati garis depan menuju garis terakhir kemudian menuju garis depan kembali (bolak-balik) tanpa tersentuh penjaga.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti menemukan teknik permainan bentengan yang dilakukan oleh peserta didik dengan bimbingan pendidik meliputi penentuan kelompok, kemudian bunyi peluit menandakan permainan siap dimulai. Penyerang menghindari tangkapan penjaga mulai dari garis awal sampai terakhir kemudian lanjut menuju garis awal. Kemudian penjaga menjaga garis dan berusaha untuk menyentuh penyerang. Adapun langkah terakhir yaitu kemenangan diperoleh oleh kelompok yang mendapat poin terbanyak. Pada permainan gobak sodor yang telah dimainkan, diketahui bahwa permainan tersebut mengandung nilai karakter yang meliputi nilai religius, nasionalisme, gotong royong, mandiri dan integritas. Hasil data tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Analisis nilai karakter pada permainan gobak sodor**

Nilai karakter	Indikator	Langkah-langkah permainan
Religius	Kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan	Penentuan kelompok dengan suit
	Percaya diri	Penyerang menghindari tangkapan penjaga
Nasionalisme	Disiplin	Penyerang menghindari tangkapan penjaga
	Taat hukum	Penjaga menjaga garis
Gotong royong	Kerjasama	Pembuatan garis
		Penyerang menghindari tangkapan penjaga
	Musyawaharah	Penjaga menjaga garis
Mandiri	Solidaritas	Penyerang menghindari tangkapan penjaga
	Kerja keras	Penjaga menjaga garis
		Penyerang menghindari tangkapan penjaga
	Kreatif	Penyerang menghindari tangkapan penjaga
Integritas	Keberanian	Penyerang menghindari tangkapan penjaga
	Tanggung	Penjaga menjaga garis
	Kejujuran	Penyerang menghindari tangkapan penjaga
	Tanggung jawab	Penjaga menjaga garis

Dalam permainan gobak sodor yang telah dimainkan oleh peserta didik, diketahui bahwa indikator nilai karakter yang muncul meliputi kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, percaya diri, disiplin, taat hukum, kerjasama, solidaritas, musyawarah, kerja keras, kreatif, keberanian, tanggung, kejujuran dan tanggung jawab. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Sholikin, Fajrie & Ismaya (2022) yang memaparkan bahwa dalam permainan gobak sodor mengandung 5 nilai utama karakter. Terdapat juga perbedaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Perdima & Kristiawan (2021) yang menyatakan bahwa pada permainan gobak sodor mengandung nilai religius, disiplin, jujur, kerja keras dan tanggung jawab. Begitupun dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asnah, dkk (2022) memaparkan bahwa nilai karakter pada permainan gobak sodor meliputi jujur, sportivitas dan kerjasama. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti menemukan lebih banyak lagi nilai karakter yang terdapat pada langkah-langkah permainan gobak sodor sehingga hasil penelitian tersebut dapat menyempurnakan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya

Berdasarkan penjelasan sebelumnya diketahui pada langkah-langkah permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terdapat 5 nilai karakter, meliputi:

#### 1. Nilai karakter religius

Nilai karakter religius diartikan sebagai nilai pikiran, rasa, ucapan, tindakan manusia yang dilaksanakan berdasarkan nilai-nilai ketuhanan yang sesuai ajaran agama (Kemendiknas, 2010). Berdasarkan observasi peneliti, peserta didik bermain bersama meskipun berbeda agama dan terlihat bahwa peserta didik mampu memainkan permainan tradisional.

Adapun nilai pada permainan yang muncul meliputi kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan dan percaya diri. Pada permainan bentengan maupun gobak sodor membutuhkan anggota yang banyak. Hal tersebut membuat peserta didik berkerjasama meskipun berbeda dari berbagai hal. Untuk itu, nilai kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan adalah sebuah perilaku menciptakan kehidupan yang saling menghargai, menghormati dan tolong menolong walaupun berbeda agama. Dalam memainkan permainan juga dibutuhkan sikap percaya diri. Sikap percaya diri merupakan sebuah sikap yang selalu berpikir positif sehingga dapat menumbuhkan rasa optimis dan mengurangi keraguan atas sebuah tindakan yang dilakukan.

#### 2. Nilai karakter nasionalisme

Nilai karakter nasionalisme yang muncul meliputi taat hukum dan disiplin. Taat hukum pada sebuah permainan merupakan sikap menaati peraturan yang telah ditentukan. Sedangkan disiplin yaitu sebuah sikap yang terwujud untuk menghargai waktu yang telah ditetapkan. Sejalan dengan itu, menurut Atika (2018) disiplin yang tertanam pada diri seseorang akan mendorong dihasilkannya sesuatu tepat pada waktunya. Dalam memainkan permainan tentunya membutuhkan sikap disiplin pada aturan yang telah ditentukan. Disiplin akan membuat peserta didik menghargai dirinya maupun dapat menghargai waktu yang akan ditunjukkan dengan tindakan untuk mempergunakan waktu secara bijak.

#### 3. Nilai karakter gotong royong

Sebuah tindakan yang saling membantu dan menolong sesama dengan menjunjung sikap kebersamaan dan menunjukkan solidaritas sosial sesama makhluk hidup merupakan definisi dari gotong royong (Atnuri, 2018). Nilai karakter gotong royong pada permainan yang muncul meliputi kerjasama, musyawarah dan solidaritas. Permainan bentengan dan gobak sodor merupakan jenis permainan berkelompok sehingga dibutuhkan kerjasama antar anggota kelompok. Kerjasama merupakan sebuah perilaku

saling membantu antar anggota kelompok sehingga permainan mudah untuk dilakukan.

Musyawarah penting dilakukan sehingga peserta didik dapat menyampaikan pendapat sehingga tindakan yang dilakukan lebih bijak dan tidak merugikan kelompok. Jika komunikasi antar anggota terjalin dengan baik maka akan menciptakan kelompok yang mampu berkembang dengan baik karena tanpa adanya komunikasi mengakibatkan adanya keegoisan dan rasa acuh terhadap kelompok. Solidaritas merupakan sikap saling peduli dan percaya antar anggota kelompok. Dalam permainan bentengan maupun gobak sodor terdapat situasi dan kondisi yang menyebabkan anggota kelompok mengalami kesulitan sehingga dengan adanya solidaritas antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain dapat membangun keharmonisan dan mengurangi konflik/masalah.

#### 4. Nilai karakter mandiri

Nilai karakter mandiri merupakan sebuah tindakan untuk tidak bergantung kepada orang lain dan mempergunakan tenaga, pikiran, waktu untuk mencapai tujuannya (Puspendik, 2019). Nilai karakter pada permainan yang muncul meliputi kerja keras, kreatif, keberanian dan tangguh. Dalam memainkan permainan, penting untuk tidak mudah menyerah dan selalu bersungguh-sungguh dalam bermain. Menurut Marzuki dan Hakim (2019) kerja keras merupakan sebuah perilaku yang dijalani untuk mewujudkan sesuatu keinginan atau capaian yang diharapkannya. Jika kita takut menghadapi tantangan dalam sebuah permainan, akan didapatkan hasil yang kurang memuaskan dan dapat merugikan kelompok sehingga keberanian penting ada dalam diri dalam menghadapi setiap tantangan yang dihadapi.

Di era yang semakin canggih seperti sekarang, dibutuhkan kreativitas dalam berbagai hal meliputi dalam berbisnis, belajar maupun dalam bermain. Kreatif merupakan sebuah cara berpikir yang mencari sebuah ide sehingga dalam melakukan sesuatu dapat terlaksana dengan baik dan mendapat hasil yang memuaskan. Berusaha dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah adalah sikap yang mencerminkan ketangguhan dalam diri seseorang.

#### 5. Nilai karakter integritas

Nilai karakter integritas terwujud dari konsistensi antara dan prinsip sehingga integritas menunjukkan kejujuran dan kebenaran dari tindakan seseorang (Sholikin dkk., 2022). Nilai karakter integritas yang muncul meliputi tanggung jawab dan kejujuran. Tanggung jawab merupakan perilaku untuk melakukan tugas dan kewajiban dengan baik yaitu melakukan tugas dengan baik ketika menjaga benteng, menghalangi maupun menyentuh lawan.

Permainan bentengan dan gobak sodor mempunyai kesamaan yaitu harus menyentuh lawan. Dalam hal ini, tentunya membutuhkan kejujuran. Menurut Herawan dan Sudarsana (2017) sikap jujur berarti mengakui, mengatakan atau membagikan sesuai data yang dengan realitas dan kebenaran. Kejujuran ketika memainkan permainan terjadi diantara orang yang disentuh maupun tersentuh sehingga tercipta permainan yang lebih damai tanpa adanya kesalahpahaman yang berujung pertengkaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, diketahui bahwa permainan tradisional dapat membentuk dan mengembangkan karakter pada peserta didik yang akan membimbingnya ketika berinteraksi di kehidupan yang dijalaninya. Menurut Hasanah (2016) permainan tradisional dapat membentuk kemampuan interaksi dan komunikasi sehingga mampu bekerja sama dengan orang lain, mampu bersaing, memiliki kedisiplinan dan menjalin persahabatan ketika berinteraksi di lingkungan sosial. Begitupun dengan permainan tradisional bentengan dan permainan gobak sodor, diketahui bahwa mengandung 5 nilai karakter yaitu nilai religius, nilai nasionalisme, nilai gotong royong, nilai mandiri maupun nilai integritas. Nilai-nilai karakter tersebut dapat terlihat pada langkah-langkah permainan yang dimainkan oleh peserta didik maupun pada situasi keseluruhan dari jalannya kegiatan permainan yang dimainkan tersebut.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis nilai karakter pada permainan tradisional menunjukkan bahwa terdapat 5 nilai karakter yang terdapat pada permainan bentengan. Nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional bentengan, diantaranya meliputi kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, percaya diri, disiplin, taat hukum, kerjasama, solidaritas, musyawarah, kerja keras, keberanian, kejujuran, tangguh dan tanggung jawab. Adapun hasil analisis nilai karakter pada permainan tradisional menunjukkan bahwa terdapat 5 nilai karakter yang terdapat pada permainan gobak sodor. Nilai pendidikan karakter ada permainan tradisional gobak sodor diantaranya meliputi kerjasama antar pemeluk agama dan kepercayaan, percaya diri, disiplin, taat hukum, kerjasama, solidaritas, musyawarah, kerja keras, kreatif, keberanian, tangguh, kejujuran, tanggung jawab. Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan dan membentuk karakter peserta didik maka dapat menggunakan permainan tradisional sehingga dapat meningkatkan nilai-nilai

karakter yang akan bermanfaat pada peserta didik dan dapat dijadikan pembiasaan dalam menjalankan kehidupan di lingkungan masyarakat.

## REFERENSI

- Asnah., Sukendro., Wulandari, B. A., & Yuliawan, Ely. (2022). Pembentukan Karakter Melalui Video Permainan Tradisional. *Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 6(1), 29-40.
- Atika, A. (2018). *Pengaruh Disiplin Kerja Dan Etika Kerja Terhadap Komitmen Kerja Pegawai Pada Kantor Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Langkat*. Universitas Medan Area.
- Atnuri. (2018). Penguatan Karakter Gotong Royong melalui Pembelajaran Diskursus Multy Reprerentacy di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 65.
- Fajri, N., & Mirsal, M. (2021). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. *At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3289>
- Fajrianti, S., Baka, Wa Kuasa., & Hermina, Sitti. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Desa Lerepako Kecamatan Laeya Kabupaten Konawe Selatan. *Lisani: Jurnal Kelisanan Sastra Dan Budaya*, 2(1).
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.
- Herawan, K. D., & Sudarsana, I. K. (2017). Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 223-236. [Http://Www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/203](http://Www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/203)
- Hidayat, O. S. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad ke-21*. Jakarta: E dura-UNJ.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta:

- Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Marzuki, I., & Hakim, L. (2019). Strategi Pembelajaran Karakter Kerja Keras. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 79–87. <https://doi.org/10.31000/Rf.V15i1.1370>
- Moleong, Lexy J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsyih, S., & Fauziah, N. (2022). Kelayakan Perangkat Pembelajaran IPA Tematik Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Karakter Budaya Peserta Didik SD. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 97-103.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Rizanti, W. N., & Jufri, A. W. (2023). Peningkatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Bahan Ajar IPA Berbantuan Media Game. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 114-120.
- Rukiyah. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *ANUVA*, 3 (1): 65-70, 2019
- Safitri, T., Hamdian Affandi, L., & Zain, M. I. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak Di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Pendas: Primary Education Journal*, 3(1), 2022. <http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>
- Saleh, Y. T., Fahmi Nugraha, M., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, Erik Aditia. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio*, 8 (3), 1111-1121
- Soemitro. (1992). *Permainan kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Tim Puspendik. (2019). *Model Penilaian Karakter*. Jakarta: Puspendik
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.