

GOBAK SODOR DAN BENTENGAN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES BERBASIS KARAKTER PADA SEKOLAH DASAR

GOBAK SODOR AND BENTENGAN AS TRADITIONAL GAME IN LEARNING PENJASORKES BASED ON CHARACTER IN ELEMENTARY SCHOOL

Pajar Anugrah Prasetio¹, Gilang Kripsiyadi Praramdana²

^{1,2} PGSD, FKIP, Universitas Kuningan

¹ pajar.anugrah@uniku.ac.id, ² gilang.kripsiyadi@uniku.ac.id

Pengutipan: Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak sodor dan bentengan sebagai permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes berbasis karakter pada sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7 (1), hlm 19-28.

Diajukan: 23-01-2020

Diterima: 16-05-2020

Diterbitkan: 31-05-2020

ABSTRAK

Pada kajian penelitian terdahulu, terdapat muatan pendidikan karakter dalam setiap permainan tradisional. Guru yang mengajarkan Gobak Sodor dan Bentengan, dua permainan tradisional yang melatih kemampuan motorik, sering tidak memperhatikan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter siswa yang dapat terbentuk melalui kedua permainan tradisional tersebut. Sementara, pembelajaran Penjasorkes dan permainan tradisional merupakan konsep yang beriringan dan dapat membentuk karakter yang baik bagi siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD dan guru Penjasorkes di SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, dan SDN 10 Kuningan. Peneliti sebagai *human instrument* menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Analisis dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Pelaksanaan olahraga permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter yang dilaksanakan di SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, dan SDN 10 Kuningan dapat memunculkan nilai-nilai karakter siswa seperti kerjasama, percaya diri, jujur, tanggung jawab, toleransi, saling menghargai, dan disiplin. Peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu sarana alternatif yang dapat membentuk karakter siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: permainan tradisional; penjasorkes; pendidikan karakter

ABSTRACT

In previous studies, character education content found in every traditional game. Teachers who teach Gobak Sodor and Bentengan, two traditional games that practice motor skills, often did not concern the values that contained both of them. Therefore, the purpose of this study was to describe the student's character values that could be formed through these two traditional games. Meanwhile, Penjasorkes learning and traditional games are concurrent concepts and can develop good characters for elementary school students. The research

Pajar Anugrah Prasetyo & Gilang Kripsiyadi Praramdana
*GOBAK SODOR DAN BENTENGAN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES BERBASIS KARAKTER PADA SEKOLAH DASAR*

method was the descriptive qualitative method. The subjects of this study were fifth-grade elementary school students and Penjasorkes teachers at SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, and SDN 10 Kuningan. Researchers as human instruments use observation sheets, interview guidelines, and documentation in data collection. The analysis data used data collection, data reduction, data presentation, and conclusion/verification. The implementation of traditional game sports in character-based Penjasorkes learning conducted at SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, and SDN 10 Kuningan can develop student character such as cooperation, confidence, honesty, responsibility, tolerance, respect, and discipline. We conclude that the implementation of traditional games in Penjasorkes learning is an alternative tool that can develop the character of elementary school students.

Keywords: *traditional game; penjasorkes; character education*

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya, suku, dan permainan tradisional dari berbagai daerah. Suatu budaya yang ada di masyarakat menjadi aset bagi bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi. Maka dari itu, pendidikan baik formal maupun non formal dibutuhkan demi keberlangsungan suatu kebudayaan. Jenjang sekolah dasar cukup berperan penting menjadi dasar dari pengetahuan budaya ini.

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional. Sehingga, demi meningkatnya mutu pendidikan nasional maka harus dimulai dengan upaya meningkatkan mutu di sekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar sangat penting keberadaannya karena: (1) Melalui sekolah dasar, siswa dibekali kemampuan dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga dan keterampilan hidup (*life skill*); (2) Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Harsuki, 2003: 97). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa sekolah dasar yang notabene merupakan bagian dari pendidikan dasar wajib menjadi bekal anak dalam keterampilan hidup dan persiapan ke jenjang berikutnya.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani maupun rohani. Sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah selain bertujuan untuk menjaga kestabilan kesegaran jasmani siswa juga berperan sebagai media penanaman nilai-nilai olahraga yang terkandung di dalamnya, seperti halnya kesopanan, kejujuran, kedisiplinan, sportivitas, tanggung jawab, pantang menyerah, dan pola hidup sehat (Hadiyah & Nurhayati, 2013: 118). Oleh karena itu, Penjasorkes berjalan beriringan dengan permainan tradisional dalam internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter.

Menurut Husain (2013: 22), permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Menurut Nugroho dalam Mulyani (2016: 54-58), nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi nilai: (1) demokrasi; yang mana cara memilih dan menentukan jenis permainan harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati, (2) pendidikan; baik untuk pendidikan dalam aspek kejasmanian atau kerohanian, (3) kepribadian; merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya, (4) keberanian; yang mana berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu sehingga dapat memenangkan permainan, (5) kesehatan; terlihat dari kelincahannya dalam gerak, (6) persatuan; anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi, dan (7) moral; yang mana memahami pesan-pesan moral. Berdasarkan pendapat ini, dapat diketahui bahwa hal ini bersifat universal. Setiap permainan tradisional memiliki karakteristiknya masing-masing. Setiap karakteristik tersebut memiliki kendalanya masing-masing.

Kendala yang sering terjadi pada pembelajaran permainan tradisional adalah kurang kreatifnya guru dalam merancang permainan atau melakukan modifikasi permainan tradisional menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan aman. Hal tersebut dimaksudkan agar tidak menyebabkan siswa menjadi cepat bosan. Selain itu, guru jarang memberikan permainan tradisional saat aktivitas pembelajaran. Padahal, permainan tradisional merupakan salah satu cara membangun karakter siswa. Guru disini bertindak sebagai sumber belajar atau fasilitator dan siswa sebagai pembelajar atau orang yang belajar.

Dua permainan tradisional yang mengembangkan kemampuan motorik diidentifikasi yaitu gobak sodor dan bentengan. Jalannya permainan gobak sodor meliputi proses seperti:

(1) Diadakan undian, pihak kalah sebagai penjaga dan pihak menang sebagai penyerang; (2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk; (3) Permainan dimulai setelah ada tanda aba-aba atau peluit dari guru; (4) Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga; (5) Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu melayang; (6) Apabila kedua kaki keluar dari garis samping lapangan dan pemain disentuh oleh penjaga maka dinyatakan salah atau mati; (7) Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai dengan garis belakang dan garis belakang sampai dengan garis depan lagi maka dilanjutkan dengan tukar posisi yang tadinya menjadi penyerang berganti menjadi penjaga; (8) Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh selama permainan berlangsung (Soemitro, 1992: 173). Sedangkan jalannya permainan bentengan meliputi proses seperti: (1) Wakil dari tiap-tiap kelompok lari meninggalkan benteng masing-masing dan berusaha untuk menyentuh benteng lawan; (2) Sementara itu anggota kelompok yang tersisa, bertahan di benteng masing-masing dan berjaga untuk mempertahankan benteng agar tidak tersentuh/terpegang oleh kelompok lawan; (3) Sementara itu, jika anggota kelompok yang lari/keluar benteng saling berkejaran dapat menyentuh anggota badan maka anggota kelompok yang tersentuh/terpegang tersebut gugur; (4) Anggota yang tersisa tetap melanjutkan permainan untuk mempertahankan benteng dari sentuhan pihak lawan; (5) Jika pemain lawan dapat tersentuh lagi oleh teman satu kelompoknya yang tidak tersentuh oleh lawan maka pemain yang telah gugur tersebut dapat bermain kembali; (6) Ketika memegang benteng lawan, pemain harus menyebut atau berteriak "Benteng 1" sebagai pertanda bahwa ia berhasil (Prana, 2010: 9).

Permainan tradisional yang banyak berfungsi dalam pengembangan kemampuan motorik dapat dijadikan sebagai bahan ajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) (Sutini, 2013: 75) Permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti berlari, melompat, meloncat, memukul, menangkap, dan masih banyak unsur gerak di dalam permainan tradisional. Sehingga, dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk membantu tercapainya tujuan Penjasorkes di sekolah dasar yang berbasis karakter. Selain itu, melalui permainan tradisional dapat memunculkan nilai-nilai karakter dari beberapa materi pembelajaran pendidikan jasmani yaitu nilai sportivitas, kejujuran, percaya diri, saling menghargai, disiplin, kecermatan, kelincahan, dan ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Ketika diadaptasi dalam pendidikan maka permainan tradisional membutuhkan modifikasi. Menurut Sukoco (2010: 8), modifikasi yang dimaksud meliputi: (1) modifikasi alat; misalnya memperkecil lapangan permainan tradisional yang disesuaikan dengan jumlah peserta yang memiliki kebutuhan yang sama dalam perkembangan gerakanya, (2) peraturan permainan; disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan tingkat kesulitan yang mungkin dialami oleh peserta, (3) pendekatan pembelajaran; berkaitan dengan gaya mengajar guru dan metode pembelajaran, dan (4) variasi keterampilan; misalnya dengan mengembangkan berbagai tingkat kesulitan materi atau dengan menggabungkan berbagai tingkat keterampilan dalam permainan tradisional.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penelitian mengenai deskripsi nilai-nilai karakter siswa melalui permainan tradisional layak dilakukan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menurut Moleong (2012: 6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Konteks khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan olahraga permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter di Sekolah Dasar di Kecamatan Kuningan.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD dan guru Penjasorkes di SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, dan SDN 10 Kuningan. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan sampling jenuh. Artinya, seluruh anggota siswa kelas V SD menjadi subjek. Begitu pula, guru Penjasorkes di setiap sekolah dasar tersebut.

Peneliti sebagai *human instrument* menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Observasi dilakukan pada implementasi pembelajaran Penjasorkes dari persiapan, pelaksanaan, sampai evaluasi pembelajaran. Pengambilan data dengan menggunakan teknik wawancara dilakukan peneliti setelah selesai melakukan observasi. Hal ini dilakukan agar data observasi dapat dipertegas dari pernyataan tiga narasumber, yaitu guru Penjasorkes, Kepala Sekolah, dan siswa SD. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa perangkat pembelajaran.

Analisis dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Untuk menguji kredibilitas data digunakan triangulasi sumber dan teknik. Selain itu, digunakan pula analisis kasus negatif untuk mempertajam temuan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan olahraga permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter di sekolah dasar dimulai dari membuat perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Kepala Sekolah di SDN 3 Awirarangan, beliau menjelaskan bahwa dalam pembuatan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran setiap guru sudah membuat dalam bentuk *flash* dan juga *hard file*. Sedangkan penjelasan dari Guru Penjasorkes ketika ditanya mengenai pembuatan perangkat pembelajaran berupa RPP sebagai berikut.

Peneliti : “Apa saja yang dipersiapkan dalam pembuatan RPP dan mengacu pada apa saja?”

Guru Penjasorkes : “Dalam pembuatan RPP kami menggunakan 5 langkah *scientific*, yaitu: (1) Pengamatan, (2) Menanya; menanyakan kepada siswa apakah mereka sudah benar-benar memahami materi, (3) Melaksanakan (praktek); meminta siswa mempraktikkan materi yang diajarkan, (4) Penerapan (aplikasi); menerapkan nilai-nilai kepada siswa, (5) Komunikasi; selalu berinteraksi dengan siswa”

Guru juga menjelaskan dalam membuat RPP, guru mempertimbangkan beberapa faktor, diantaranya adalah tema pembelajaran dan faktor kemampuan atau ilmu yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, guru juga menjelaskan dalam skenario pembelajaran untuk pembuka dan penutup dibuat sendiri sedangkan inti pembelajaran diisi sesuai dengan buku panduan guru. Tetapi dalam pelaksanaannya, guru mengembangkan sendiri materi karena jika dalam pelaksanaan disesuaikan dengan buku panduan guru dikira masih kurang.

Selanjutnya, peneliti menganalisis RPP berdasarkan identitas mata pelajaran, perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pemilihan

sumber belajar, pemilihan media belajar, model pembelajaran, skenario pembelajaran, dan penilaian. Hasil analisis digunakan untuk memahami pola pengembangan RPP guru. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan RPP Penjasorkes berbasis karakter permainan tradisional.

Langkah selanjutnya dalam mengetahui pelaksanaan permainan olahraga tradisional dalam setelah RPP Penjasorkes di sekolah adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru Penjasorkes mengaku bahwa dalam pembelajaran permainan dapat membentuk karakter siswa sekolah dasar. Berikut adalah kutipan hasil wawancara dengan guru mengenai proses pembelajaran melalui olahraga permainan tradisional yang dapat membentuk karakter siswa.

Peneliti : “Kegiatan apa saja yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran dan permainan tradisional apa saja yang dapat membentuk karakter bagi siswa?”

Guru Penjasorkes : “Dalam pembukaan dilakukan didalam kelas ya, menyampaikan materi didalam, terutama absensi, memberi materi apa yang akan kita sampaikan kepada anak. Setelah itu anak diajak keluar dilakukan pemanasan berbentuk permainan yang anak itu senang dalam olahraga yang menjurus kegiatan inti. Setelah selesai melakukan pemanasan kita masuk ke kegiatan intinya. Kita menyampaikan materi, kita cobakan bisa dilombakan, bisa perorangan. Permainan tradisional yang dapat membentuk karakter siswa diantaranya yaitu permainan bentengan, Gobak sodor, egrang, dan tarompah. Dalam permainan olahraga tradisional anak ini dibagi kelompok untuk dapat membentuk kerjasama, tanggung jawab, jujur, dan toleransi antar sesama. Kemudian guru memberikan arahan kepada siswa untuk melakukan kegiatan yang sudah dijelaskan. Setelah anak mencoba, melakukan kita amati tingkah laku anak bagaimana, sikap yang dilakukan oleh siswa yaitu sikap jujur, tanggung jawab, kerjasama, toleransi, percaya diri, menghormati dan menghargai antar sesama siswa. Anak disuruh melihat dan mengamati temannya yang sedang mempraktikkan gerakan yang dicontohkan guru serta proses jalannya pembelajaran. Setelah itu evaluasi, kita laksanakan juga perbaikan disitu apabila memang gerakannya salah ya kita ulangi, benarkan. Setelah selesai maka pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama”.

Guru juga menjelaskan setelah berdoa ada kegiatan selanjutnya. Kegiatan tersebut adalah siswa diberi perintah untuk mengembalikan alat yang sudah digunakan dalam pembelajaran. Hal ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan setelah pembelajaran Penjasorkes. Kegiatan tersebut secara otomatis dapat menumbuhkan karakter siswa yang dapat bertanggung jawab, bersikap jujur dan bekerjasama.

Analisis pelaksanaan pembelajaran meliputi: (1) kegiatan pendahuluan; apersepsi dan motivasi serta penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan, (2) kegiatan inti; penguasaan materi pembelajaran, penerapan strategi pembelajaran yang mendidik, penerapan aspek sikap pada siswa, penerapan pendekatan *scientific*, pemanfaatan sumber belajar/media dalam pembelajaran, pelibatan siswa dalam pembelajaran, penggunaan bahasa yang benar dan tepat, (3) kegiatan penutup; penutup pembelajaran.

Pembahasan

Pelaksanaan olahraga permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter yang dilaksanakan di sekolah dasar yang dijadikan sampel penelitian meliputi SDN 2 Kuningan, SDN 10 Kuningan, dan SDN 3 Awirarangan dapat memunculkan nilai-nilai karakter siswa yang meliputi kerjasama, percaya diri, jujur, tanggung jawab, dan disiplin. Hal ini sesuai dengan Samsudin (2008: 3) yang menyebutkan bahwa tujuan Penjasorkes melalui olahraga permainan tradisional dapat mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis. Adapun tujuan Penjasorkes lebih detail menurut Samsudin (2008: 3) adalah: (1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, (2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama, (3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani, (4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, (5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*), (6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaraan jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, (7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, (8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, dan (9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Penjasorkes melalui olahraga permainan tradisional gobak sodor dan bentengan dapat memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi secara sosial dengan siswa yang lain dengan adanya kegiatan kerjasama. Selain itu, dengan adanya permainan tradisional ini siswa dapat mengetahui dan melestarikan permainan tradisional yang mulai redup di kalangan siswa sekolah dasar karena adanya kemajuan teknologi di era globalisasi ini.

Melalui pelaksanaan olahraga permainan tradisional ini, siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar manusia. Hal ini menunjukkan sesuai dengan indikator, tujuan dan manfaat pelaksanaan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berbasis karakter ini, yaitu: (1) Siswa dapat melestarikan kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar melalui olahraga permainan tradisional, (2) Siswa dapat menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada, (3) Siswa dapat mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam suatu kelompok, (4) Siswa dapat belajar berkomunikasi dengan orang lain, (5) Siswa dapat mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi dalam kelompok, (6) Siswa dapat mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat, (7) Siswa dapat mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif, (8) Siswa dapat belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif, dan (9) Siswa dapat mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

Pada umumnya, kegiatan pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter melalui permainan tradisional sangat menjunjung tinggi nilai kerjasama dalam pelaksanaannya. Tanpa adanya kerjasama antar siswa, mustahil permainan/pertandingan berjalan dengan baik. Kerjasama disini bukan hanya kerjasama setara (siswa dengan siswa), namun juga adanya kerjasama tidak setara (siswa dengan guru mapel). Penjasorkes berbasis karakter melalui permainan tradisional mengajarkan siswa untuk saling menolong dan bekerjasama dengan orang lain. Tidak seorangpun bisa menjadi hebat tanpa bantuan orang lain. Seorang bintang pasti punya pendukung, konselor, penasihat dan penggemar. Olahraga tim mengajarkan pada

peserta untuk menyusun kerjasama. Tim dengan kerjasama yang baik biasanya yang dapat memenangkan pertandingan.

Adapun nilai-nilai karakter yang muncul pada siswa di SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, dan SDN 10 Kuningan adalah sebagai berikut: (1) Nilai karakter yang muncul yaitu kerjasama dimana setiap siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok. Membantu disini disesuaikan dengan situasi dan keadaan yang sedang terjadi. Salah satu contohnya dalam permainan tradisional bentengan adalah ketika siswa saling membantu dalam mempertahankan benteng kelompoknya masing masing agar tidak tersentuh oleh pihak lawan. Dan apabila ada yang sampai tersentuh oleh lawan teman yang lainnya masih bersiap untuk mempertahankan bentengnya agar tidak tersentuh kembali; (2) Siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok tanpa membeda-bedakan. Satu tim tidak melihat siapa dirinya atau temannya, agama mereka apa, tetapi fokus memenangkan pertandingan. Atau ketika siswa sebelumnya ada yang bermusuhan bisa akrab kembali; (3) Rasa saling menghargai antar siswa. Siswa dapat menghargai dan mengapresiasi kontribusi anggota kelompok yang lain. Ketika ada temannya yang melakukan kesalahan dalam permainan, siswa yang lain tidak saling menyalahkan. Dan ketika ada yang siswa yang berhasil mencetak poin maka siswa yang lain memberikan tepuk tangan; (4) Siswa dapat melaksanakan tugas yang sudah menjadi tanggung jawabnya. Siswa sudah mengerti akan tanggung jawab dan peran yang harus dilaksanakan. Siswa menerima setiap peranan yang diberikan dalam kelompok dan bersedia melakukan tugas sesuai kesepakatan sehingga dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok; (5) Siswa berada dalam kelompok permainan saat kegiatan berlangsung. Tidak ada siswa yang bermain di luar kelompoknya; (6) Siswa sudah mengerti akan tanggung jawabnya. Tanpa diberi pengarahan dari guru siswa sudah sadar akan tanggung jawabnya dan meneruskan tugasnya; (7) Siswa secara sadar sudah memotivasi temannya yang belum aktif, namun cara siswa untuk mendorong siswa lain aktif dalam kelompok cenderung menyuruh dan memaksa.

Cara yang diterapkan oleh guru atau pendidik di sekolah dasar yang dijadikan sampel penelitian dalam menanamkan nilai-nilai karakter siswa melalui permainan tradisional, diantaranya: (1) Memberikan pembelajaran yang jelas mengenai olahraga permainan tradisional yang ada di daerah sekitar, (2) Memberi teladan kepada siswa dalam bertutur kata yang santun, berpakaian yang bersih dan sopan, dan disiplin dalam mengajar, (3) Mengaitkan nilai-nilai karakter dengan materi pelajaran, (4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, atau mengajukan pertanyaan, (5) Bersikap objektif dalam memberikan nilai, (6) Memberikan *reward* (penghargaan/pujian) kepada siswa yang berprestasi atau berperilaku baik, dan memberikan hukuman yang bersifat edukatif kepada siswa yang berperilaku kurang baik, (7) Membangun sikap toleransi, saling menghargai, dan tolong menolong diantara siswa, (8) Menanamkan sikap tanggung jawab dan sikap jujur, (9) Memelihara kebersihan, keasrian lingkungan, dan menjalin silaturahmi (persaudaraan), serta (10) Menata iklim sosio-emosional.

Sekolah merupakan lingkungan yang diharapkan dapat mengembangkan kompetensi sosial dan emosional siswa. Sekolah perlu memfungsikan dirinya sebagai lingkungan yang mendukung berkembangnya kedua kompetensi siswa tersebut. Beberapa faktor yang perlu mendapat perhatian terkait dengan hal itu, diantaranya menyangkut: (1) Pengembangan sarana dan prasana olahraga yang memadai, (2) Membangun budaya akademik, (3) Terpadu dengan proses pembelajaran, (4) Menanamkan nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler di antaranya: kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, kebersamaan, toleransi, keberanian, dan kehalusan budi.

Dalam pelaksanaan olahraga permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter yang dilaksanakan di Sekolah Dasar yang dijadikan sampel penelitian meliputi SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, dan SDN 10 Kuningan tentunya mengalami beberapa hambatan dalam mengembangkan karakter kerjasama siswa. Adapun hambatannya yaitu: (1) Kurangnya sarana dan prasarana sekolah yang memadai dalam menerapkan pendidikan karakter bangsa; (2) Alat peraga olahraga permainan tradisional yang masih terbatas; (3) Lapangan olahraga yang masih belum memadai; (4) Kurangnya rasa percaya diri anak dalam mengikuti mata pelajaran Penjasorkes, sehingga diperlukan peran serta guru dan keluarga untuk memotivasi siswa dalam melakukan aktivitas, dan (5) Siswa terkadang kurang memperhatikan pembelajaran di kelas dan di lapangan olahraga.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pelaksanaan olahraga permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes berbasis karakter di sekolah dasar ini merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai strategi pembentukan karakter siswa. Pelaksanaan olahraga permainan tradisional yang dilakukan di SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan dan SDN 10 Kuningan dapat memunculkan nilai-nilai karakter siswa. Adapun detail nilai-nilai karakter yang muncul pada siswa di SDN 3 Awirarangan, SDN 2 Kuningan, dan SDN 10 Kuningan adalah: (1) Nilai karakter yang muncul yaitu kerjasama, (2) Siswa percaya diri dalam melakukan semua kegiatan permainan tradisional, (3) Siswa memiliki keberanian yang tinggi, (4) Siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok tanpa membeda-bedakan, (5) Rasa saling menghargai antar siswa, (6) Siswa dapat melaksanakan tugas yang sudah menjadi tanggung jawabnya, (7) Siswa berada dalam kelompok permainan saat kegiatan berlangsung, (8) Siswa sudah mengerti akan tanggung jawabnya, (9) Siswa mentaati semua peraturan yang ada, (10) Siswa secara sadar sudah memotivasi temannya yang belum aktif, dan (11) Siswa mampu menerima kemenangan maupun kekalahan dengan bijak juga dapat diperoleh dari aktivitas olahraga permainan tradisional.

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini, peneliti merekomendasikan modifikasi permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes teruntuk pengembangan karakter siswa. Namun begitu, penelitian selanjutnya perlu memperhatikan konteks yang ada. Hal ini terkait dengan batasan penelitian yang mana mungkin bukanlah strategi terbaik dalam pembentukan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadiyah, H. C., & Nurhayati, F. (2013). Survei tentang sikap siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1 (1), 118-121.
- Harsuki. (2003). *Perkembangan olahraga terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Husain, F. A. (2013). *Survei pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-kecamatan brangsong kabupaten kendal*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Moleong, L. J. (2012). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prana, Hadian. 2010. *Studi elemen mental map lanskap kampus Universitas Indonesia Depok*. Skripsi, Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Soemitro. (1992). *Permainan kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukoco, P. (2010). *Pengembangan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak berkebutuhan khusus*. Diakses dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131764499/penelitian/Pengembangan+permainan+tradisional+untuk+anak+berkebutuhan+khusus.pdf> pada tanggal 2 Maret 2019.
- Sutini, Ai. (2013). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini*, 4 (2), 67-77