

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL PGSD UNIKAMA

TEMA

SINERGITAS KEARIFAN LOKAL DALAM  
MEMBANGUN PENDIDIKAN KARAKTER PADA  
PENDIDIKAN DASAR

PGSD UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG

SABTU, 9 DESEMBER 2017  
AULA SARWAKIRTI

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PGSD UNIKAMA

E-ISSN: 2599-2279  
VOLUME 1/NO.1/Desember 2017

E-ISSN: 2599-2279



9 772599 227007



**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun 2017**  
**“Sinergitas Kearifan Lokal Dalam Membangun Pendidikan Karakter**  
**Pada Pendidikan Dasar”**  
**Malang, 09 Desember 2017**

---

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>Dewan Redaksi .....</b>	i
<b>Kata Pengantar .....</b>	ii
<b>Daftar Isi.....</b>	iii
<b>Membangun Karakter dan Interaksi Sosial Siswa SD Melalui Permainan Tradisional</b> Suryanti	1-8
<b>Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Panaikang 1 Kota Makassar</b> Eka Fitriana HS	9-14
<b>Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Strategi Porpe di Kelas IV SD</b> Rahmatina, Rifda Eliyasni, M. Habibi	15-28
<b>Analisis Sikap Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi pada Pembelajaran <i>Group Investigation</i></b> Nila Restu Wardani, Yuli Ifana Sari	29-33
<b>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dan Pembelajaran Ekspositori terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Siswa SD Athirah Kota Makassar</b> Nurhadifah Amaliyah, Waddi Fatimah, Perawati BTE Abustang	34-40
<b>Pengaruh Model Pembelajaran <i>STAD</i> Berbasis Demonstrasi terhadap Aktivitas Belajar IPA Kelas V SD</b> Rosalia, Arief Rahman Hakim	41-51
<b>Pengembangan Permainan Tradisional “ Bentengan “ Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter Di Mi Unggulan As’saadah – Surabaya</b> Endang Nuryasana, Ratna Indarti	52-59
<b>Analisis Aspek Pedagogik Pelaksanaan Program Kelas Tuntas Berkelanjutan di SD Inpres Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa</b> Satriawati, Irman Rahim	60-69

<b>Penerapan Media “Telerita Mix” untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Mengidentifikasi Unsur Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar</b> Sofia Inis Kurlila	70-84
<b>Penerapan Model Pembelajaran Paikem untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi SDN Kauman 01 Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung</b> Nugrananda Janattaka	85-97
<b>Efektivitas Pelatihan Rasa Syukur Terhadap Peningkatan <i>Subjective Well Being</i> pada Orangtua dengan Anak Tunarungu</b> Destalya Anggrainy, Juke R. Siregar, Aulia Iskandarsyah, Efi Fitriana	98-107
<b>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Assisted Individualization (TAI)</i></b> Lativa Qurrotaini, Titi Rahayu	108-113
<b>Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model <i>Quantum Teaching</i></b> Danang Prastyo	104-119
<b>Peran Pembelajaran Lintas Budaya dalam Mereduksi Prasangka Siswa Sekolah Dasar</b> Sutaryanto, Bidiono	120-132
<b>Urgensi Peran Sekolah sebagai Komunitas Adil untuk Mentransformasikan Perilaku Prososial Siswa SD Di Era <i>Digital Native</i></b> Noer Intan Novitasari	133-143
<b>Bahan Ajar Berbasis Aricesa (Attention, Relevance, Inquiry, Confidence, Enjoyment, Satisfaction, Self-Assessment): Peningkatan Motivasi Pendidikan Karakter Berkearifan Lokal Bagi Calon Guru Sekolah Dasar</b> Rahyu Setiani	144-165
<b>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Model Pembelajaran Round Club Berbantuan Media Monopoly Game Smart pada Peserta Didik Kelas-B di SDN-1 Sabaru Palangkaraya Tahun pelajaran 2016/2017</b> Dedy Setyawan	166-174
<b>Lateral Thinking Sebagai Strategi Pembelajaran Mata Kuliah Pembelajaran Kelas Rangkap dalam Rangka Memotivasi Mahasiswa pgsd Semester 3 Tahun Akademik 2017/2018</b> Paradika Angganing	175-180
<b>Pembentukan Karakter Guru Lasallian Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar</b> Kosmas Sobon	181-196
<b>Pembelajaran Konsep Pecahan Dengan Media Puzzle Pizza Berbasis Lesson Study pada Kelas IV SDN Sukun 3 Kota Malang</b> Elithania Brasilia Prayunita, Erry Hidayanto, Anang Santoso	197-208

<b>Pengembangan Gerak Dasar Lari dan Lompat Melalui Pendekatan Permainan Beregu Di Sekolah Dasar</b>	
Doby Putro Parlindungan, Iswan	209-219
<b>Konsep Pendidikan Religius dalam Novel <i>Api Tauhid</i> Karya Habiburrahman El Shirazy dalam Pembelajaran</b>	
Ahmad Husin	220-233
<b>Pelestarian Lagu-Lagu Dolanan melalui Pengembangan Materi Ajar Ekstrakurikuler Musik Patrol Berbasis Garap Musik Kreatif di Sdn Babatan IV Surabaya</b>	
Jarmani	234-243
<b>Penerapan Model Character Project Citizen (CPC) Berbasis Outdoor Study untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPS (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar)</b>	
Nourma Oktaviarini	244-259
<b>Manajemen Pengelolaan Kelas Berbasis Penilaian Assessment Autentic</b>	
Valentina Siti Mariyam	260-270
<b>Penerapan Predict-Observe-Explain untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa</b>	
Yeni Dwi Kurino	271-284
<b>Legenda Sebagai Media Komunikasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Sekolah Dasar</b>	
Gatot Sarmidi	285-294
<b>Revitalisasi Permainan Tradisional “Dakon” sebagai Media Bermain dan Belajar untuk Anak Setara Sekolah Dasar</b>	
Femi Eka Rahmawati, Esti Junining	295-310
<b>Penerapan Model Numbered Heads Together Berbantuan Media Gambar Fungsi Bagian Tumbuhan Melalui Lesson Study Kelas IV Di SDN Tunggulwulung 2 Kota Malang</b>	
Wahayu Wulan Sugih Arto, Erry Hidayanto, Anang Santoso	311-318
<b>Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan Group Terhadap Prestasi Belajar</b>	
Sony Cornelis Lee dan Farida Nur Kumala	319-326
<b>Pemanfaatan Program Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Matematika</b>	
Fida Rahmantika Hadi	327-332
<b>Pemertahanan Bahasa Jawa Pakem (Ngoko &amp; Krama Inggil) Warga Pacitan yang Berada di Antara Pemakai Bahasa Jawa Serampangan (Malang dan Surabaya) ( Sebuah Kajian Mikro Sociolinguistik )</b>	
Edy Susilo	333-342
<b>Penggunaan Model Pembelajaran Savi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Kertosari II Tahun Pelajaran 2016/2017</b>	
Naniek Kusumawati	343-351

<b>Peningkatan Life Skill Basic Di SD Negeri Purwodadi 01 Malang Upaya Mewujudkan Generasi Emas yang Tangkas dan Kuat Agar Siap Menghadapi Tantangan Zaman</b> R. Kartini	352-364
<b>Pengaruh Film Seri Kisah Teladan Terhadap Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Cideng 02 Pagi Jakarta Pusat</b> Sri Imawati	365-373
<b>Norma dan Nilai Budaya dalam Syair Lagu Lan Tejul Dan Kameloh Di Kabupaten Katingan Kalimantan Tengah</b> Diplan	374-385
<b>Pengembangan Buku Pembelajaran Tematik Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas 3 SDN Moyoketen 1 Tulungagung)</b> Eka Yuliana Sari	386-402
<b>Kebijakan Peningkatan Mutu Guru Sekolah Dasar Di Indonesia</b> Mas roro Diah Wahyu Lestari, Ahmad Susanto	403-420
<b>Analisis SWOT Untuk pengembangan SKKD Mata Pelajaran IPS</b> Siti Halimatus Sakdiyah, Yulianti	421-426
<b>Tingkat Kreativitas Mahasiswa PGSD Angkatan 2015 dalam pembuatan media pembelajaran</b> Arif Mahya Fanny	427-433
<b>Moralitas dalam Novel “Entrok” Karya Okky Madasari</b> Eko Cahyo Prawoto	434-442
<b>Analisis Pembelajaran Pkn Berbantuan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Madura Di Sekolah Dasar</b> Fachrur Rozie, Farida, Mujtahidin	443-450
<b>Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter Di Kelas-Kelas Rendah Sekolah Dasar: Kajian Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter dan Temuan-Temuan Penelitian</b> Hari Karyono	451-469
<b>Analisis Kelayakan Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Teori Perkembangan Moral Kohlberg Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sekolah Dasar</b> Mujtahidin, Hartini, Harun Al Rasyid	470-481
<b>Integrasi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar</b> Umi Hanik, Mohammad Edy Nurtamam	482-488
<b>Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis <i>Contextual Teaching And Learning</i> Di Perguruan Tinggi</b> Asrina Mulyati, Vivi Puspita	489-499
<b>Penguatan Pendidikan Karakter Untuk Menghadapi Tantangan Abad 21</b> Pipit Pudji Astutik	500-506

**Penerapan Model Pembelajaran *Dua Tinggal Dua Tamu* (*two stay two stray*)  
pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Meningkatkan  
Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII E MTSN Kepanjen Malang  
Tahun Pelajaran 2015/2016.**

Fika Yunifa Efrianingrum, Triwahyudianto, Rofi'ul Huda

507-514

---

## Pengembangan Permainan Tradisional “ Bentengan “ Sebagai Bentuk Kegiatan Pendidikan Berkarakter di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan AsSaadah Surabaya

**Endang Nuryasana**

Email: endang.nuryasana58@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa Dan Sains  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

### **Abstrak**

*Beberapa pandangan masyarakat mengemukakan tentang perpecahan antar suku bangsa yang melanda masyarakat Indonesia akhir-akhir ini sangatlah majemuk. Diantaranya begitu minimnya nilai – nilai budaya karakter anak di Sekolah Dasar. Suatu permainan adalah olah tubuh yang menggerakkan lima indra dalam tubuh agar membuat suasana yang gembira dan menyenangkan. Sedangkan permainan zaman dahulu sangat mempengaruhi pada kebudayaan yang sedang diperankan oleh rakyat Indonesia sebuah karya yang selalu dibanggakan sebagai nilai pendidikan karakter bangsa ini. Metode bermain adalah pendukung keberhasilan suatu kegiatan agar siswa dapat melakukan permainan menjadi semangat dan menyenangkan. Merujuk suatu permainan bentengan adat jawa akan membentuk pendidikan karakter anak bangsa, Pada penelitian ini memilih jenis kualitatif dengan pendekatan metode bermain pada permainan bentengan di Madrasah Ibtidaiyah As’ Saadah Surabaya. Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya penyatuan pendidikan karakter dengan permainan tradisional bentengan yang dapat dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler disekolah dasar. Dengan permainan bentengan diharapkan dapat membuat tumbuh kembang karakter pada siswa secara optimal dengan berstrategi bekerjasama serta interaksi antar pemain sehingga menjadi anak yang berkepribadian mulia, memiliki karakter baik dan dapat meneruskan budaya bangsa Bangsa Indonesia dilingkungan masyarakat yang sangat kompleks.*

**Kata kunci :** Pendidikan karakter, Permainan Tradisional Bentengan

### **Pendahuluan**

Secara keseluruhan masalah yang dihadapi bangsa Indonesia akhir – akhir ini banyaknya masalah yang muncul melanda masyarakat kita yaitu tentang permasalahan pembiayaan kehidupan, kekuatan, pangkat yang selalu menjadi tujuan utama suatu pekerjaan maka banyak terjadi pergeseran nilai sosial emosional dan lingkungan, ekonomi dan kebudayaan. Permasalahan yang sering terjadi misalnya tawuran antar siswa sekolah, kenakalan remaja, seperti pemakaian narkoba hingga kasus pembunuhan sulit dihindari sampai masalah harga diri bangsa dipertaruhkan. Diantara perilaku remaja saat ini kurang memperhatikan lingkungan cuek tidak mempunyai kepedulian terhadap lingkungan, kurang membiasakan bertingkah laku sopan

sehari – hari maka banyaklah moral dan karakter anak yang melanda disekitar kita. Pembentukan karakter sebaiknya memperhatikan 3 (tiga) tahap Pengembangan belajar yaitu pengetahuan, melakukan, dan kebiasaan dimulai saat anak tumbuh kembang sehingga pembentukan nilai karakter anak yang dimulai dari sekarang sangat berpengaruh sampai perkembangan pembentukan karakter usianya.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh bahwa perkembangan karakter sangat mempengaruhi nilai sikap, motivasi dan keterampilan. Sumber Daya Manusia merupakan aspek nilai yang paling penting dalam pembentukan kepribadian anak bangsa dalam menentukan kemajuan pada bangsa dan negara. Dalam peningkatan mutu sumber daya manusia

---

dilakukan saat program pendidikan yang mengikutipadaperkembangansiswa usia dini, pra sekolah hingga jenjang perguruan tinggi. Upaya peningkatan perilaku individu dapat dilakukan secara berkesinambungan dan dipengaruhi daridalamdirianakdan lingkungan sekitarnya.

Pada proses terjadinya suatu karakter, akan berpengaruh sebagaimana cara seseorang menilai diri dan orang lain. Pembentukan tingkah laku sangat berjalan sesuai dengan proses penyesuaian pribadi anaksertasertalingkungansekitar yang mulai berkembang. Diri sendiri pada mulanya hanya memperhatikan kebutuhannya dan keinginan sendiri dengan bergantung pada keluarga yang sangat kuat, secara berproses tingkat kemandirian yang lebih tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan terbentuknya perkembangan untuk bersama dengan diri sendiri dengan lingkungan sekitarnya. Seseorang dengan kegiatan bermain belajar untuk mengasah kemampuan emosionalnya dan sosial, diharapkan muncul kepribadian yang tangguh dan benar yang sesuai dengan tujuan dalam bermasyarakat. Termasuk beberapa permainan atau dolanan anak yang saat ini sudah berganti nama dengan permainan non tradisional yang disebut dengan permainan modern contoh game, internet, play station dan sebagainya. Dalam mengembangkankebudayaan bangsa yang berkarakter maka membentuk alternatif agar siswa dapat mengambil peran dalam mengedepankan nilai budaya dan mendapat solusi mengatasi berbagai masalah sosial, kultural dan moral masyarakat, maka permainan tradisional bentengan sebagai pilihan dalam pembelajaran.

Hasil dari perkembangan karakter yang tergabung melalui gambaran penting dalam beberapa tindakan yang artinya melalui pendidikan budi pekerti dalam keluarganya melalui proses interaksi dalam masyarakat luas, keluarga, orang tua dan anak dapat bersama-sama dalam proses tanggap lingkungan yang berorientasi pada tindakan nyata beermakna sehingga dapat membantu pembentukan karakter dirianak yang dapatunggul sejalan dengan pribadinya.

Bentuk permainan bentengan adalah permainan tradisional atau permainan dolanan yang dimainkan oleh sebagian besar anak-anak yang belum memahami tata cara melakukan permainan tersebut karena minimnya lahan

untuk bermain yang saat ini sudah tergesardenganpermainan yang lebihcanggih. Cara berrfikir masyarakat pada umumnya yang saat ini terjadi adalah pola pikir instan (praktis) yang menjadi faktor sudah jarangny atau hilangnya permainan dolanan ini. Pada jaman dahulu permainan ini sudah dikenal dan dimainkan oleh para pewaris dari generasi ke generasi Bangsa Indonesia, Namun pada saatnya pendidikan sejarah kurang dikenalkanpada generasi berikutnya maka mulainya melemah dan lama kelamaan permainan ini terlupakan dan selanjutnya akan hilang diingatan anak-anak negeri ini. Hilangnya kepedulian serta rasa cinta kebudayaan akan menimbulkan dampak kondisi dimana generasi yang akan datang kurang mendapati jati dirinya sebagai anak bangsa, karena sudah tidak mengenal lagi budayanya sendiri oleh karena itu perlu adanya media informasi yang dapat dijadikan alternatif agar permainan bentengan tetap dimainkan dalam kondisi minim lahan bermain yang praktis serta menyesuaikanruanglingkuphidup masyarakat saat ini tanpa banyak mengurangi nilai positif yang terkandung didalam permainan bentengan.

MI AS'SAADAH menggali kembali kebudayaan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang diterapkan pada permainan bentengan dapat menggugah generasi muda termasuk anak-anak agar lebih mengetahui dan memaknai suatu permainan tradisional yang dipelajari untuk saling menghormati peraturan, menghargai kebersamaan, memaknai kejujuran, melakukan keberanian, melatih kemandirian, serta berjiwa sportif, konsisten dan bertanggung jawab oleh karena itu penelitian ini akan menunjukkan beberapa nilai karakter yang telah diterapkan melalui bentengan suatu permainan tradisional.

### **Kajian Pustaka Pendidikan Karakter**

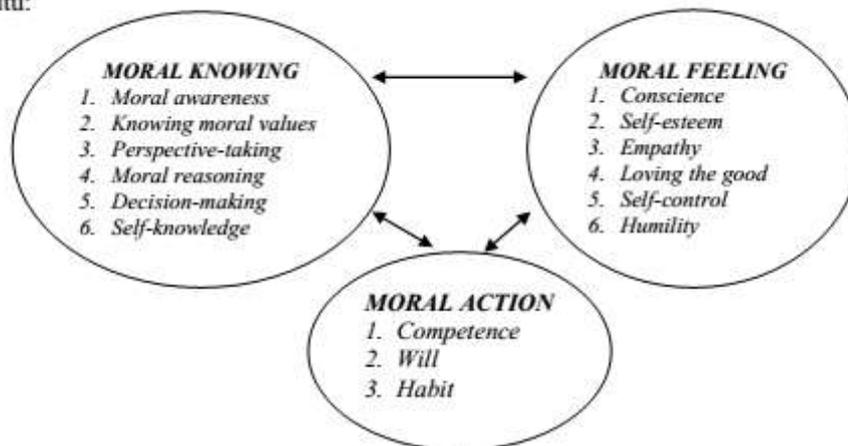
Pendidikan karakter yang mempunyai pemahaman perilaku berhubungan dengan pengetahuan moral, perasaan moral sifat yang munculnya dari hati dan perilaku moral dilihat dari kebiasaan tingkah laku seseorang.

Tadkiratun Musfiroh (2008: 27) tealah menjelaskan bahwa karakter adalah serangkaian perilaku (*behavior*) yang mengacu pada sikap dan tindakan, dorongan dari dalam dan luar akan membentuk suatu karakter

motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*), meliputi keinginan untuk melakukan dalam usaha yang disengaja untuk membantu masyarakat dalam memahami sebaga bentuk kepedulian dan bertindak sesuai dengan perilaku serta memiliki keterampilan yang meliputi keterampilan dalam nilai dan etika sopan santun.

Menurut Darmiyati Zuchdi (2008: 39) dalam tujuan pendidikan karakter dan watak untuk memberi pelajaran tentang nilai-nilai yang berlandaskan perilaku secara baik dan bertanggung jawab disebut sebagai perilaku

yaitu:



Gambar 1. *Components of good character* (Lickona, 1992: 53)

Pernyataan gambar diatas memiliki pengertian bahwa pembelajaran adalah memunculkan nilai-nilai komprehensif yang memfasilitasi pembinaan keterampilan serta pendekatan nilai agar siswa dapat mengenal dan memiliki nilai sebagai penghargaan milik mereka serta bertanggung jawab atas suatu yang diputuskan pada tahap mengenal pilihan, mengambil nilai pilihan , menentukan jenis pilihan, menentukan suatu pendirian menerapkan banyak hasil nilai dengan keyakinan.

Sedangkan perasaan moral ada enam aspek yang merupakan bentuk dari emosi yang adapadadirisendiriuntukmencapaipribadi berkarakter adalah memiliki perasaan hati, rasa percaya diri, rasa bangga diri, rasa belas kasih, saling sayang, intropeksi diri, dan rendah hati. Dalam memahami bagaimana seseorang mempunyai motivasi dalam berbuat yang mengacu pada perasaan hati, maka harus dilihat dari karakter mereka yaitu kompetensi, keinginan atau kebiasaan seseorang. Demikian selanjutnya untuk melihat seseorang memiliki aspek kerendahan hati, maka harus dilihat pada perbuatan yang mendorong untuk berbuat

moral. Pada proses pembelajaran karakter akan lebih ditekankan pada kemampuan pengetahuan keterampilan dan pembiasaan pada penjelasan itu bahwa dinyatakan 3 (tiga) aspek dalam pembelajaran adalah pengetahuan keterampilan dan pembiasaan atau nilai spriritual yaitu sikap perilaku, perasaan pendapat dan nilai-nilai keagamaan seseorang yang ditunjukkan dengan perilaku tindakan yang nyata.

Menurut Lickona (1992: 53) menjelaskan 3 aspek pembentukpribadianak yang unggul, adalahsebagai berikut:

kerendahan hati pada kebiasaannya. Hal inidapatdigunakanpadapengembangankarakter melalui tahap-tahap, harus dikembangkan pada kehidupan sehari-hari menuju perbuatan dan kebiasaan bahwa karakter tidak sebatas pada pengetahuan saja. Tetapi perlu ada perlakuan dan pembiasaan untuk berbuat sehingga menjadi karakter yang baik.

Menurut Sjarkawi (2006:70) Pada Pendidikan karakter untuk membentuknya, harus melalui proses menumbuhkan dan mengintegrasikan melalui beberapa dimensi yang dapat digambarkan dengan suatu perbuatan dan tindakan yang artinya pendekatan karakter yang terintegrasi pada proses

belajarmengajarantarapendidikdanmurid dalam proses kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada tindakan yang bermakna serta menjaditujuandari pendidikan afektif. Pendidikan afektif bertujuan meningkatkan kemampuan siswa supaya dapat menerima pernyataan tentang nilai-nilai dari tingkat paling bawah kemudian merasa berkomitmen untuk mengintegrasikan sebagai nilai tingkat tinggi dalam perkembangan sikap yang

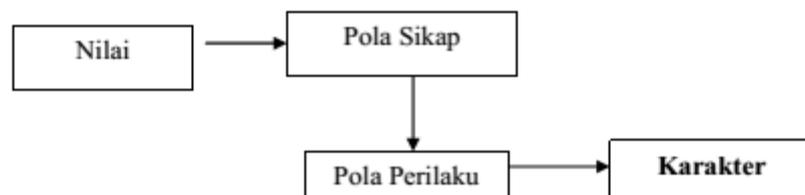
meliputi *fasilitation* (fasilitasi), *inculcation* (inkulkasi), dan *skill buiding* (pembinaan ketrampilan).

Muhammad Ali (2005: 144) mengemukakan bahwa nilai merupakan tatanan atau kriteria dalam diri individu yang dijadikan dasar untuk mengevaluasi suatu sistem. Pertimbangan nilai merupakan penilaian individu terhadap objek yang didasarkan pada nilai tertentu yang akan membentuk pada sebuah moral individu. Moral adalah pendidikan yang mencakup perilaku dan nilai keagamaan yang dilakukan oleh pribadi dalam kegiatan yang didasarkan pada hubungan untuk berinteraksi dengan lingkungan. Dalam pengertian perilaku tercantum pada aspek-aspek pengetahuan, spiritual dan pembiasaan serta ketrampilan. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa kemampuan menjadi hasil suatu penilaian menjadi bahan bagi pribadi dalam melakukan sesuatu.

Barth (1990: 370) menjelaskan bahwa nilai adalah *“the results of judgments made by an individual or the society as a whole which*

*determine the relative importance or worth of a thing, idea, practice or believe”*. Pada penjelasan di atas menyimpulkan bahwa nilai menjadi hasil pernyataan yang dibuat oleh seseorang atau masyarakat secara kelompok untuk menentukan penting atau berharganya suatu hal, gagasan, atau praktek.

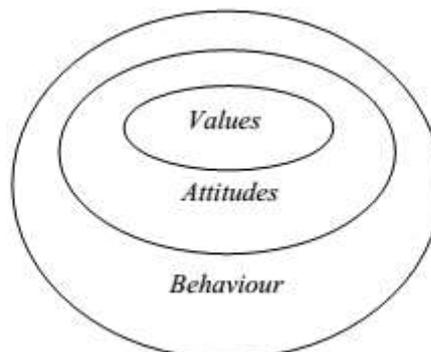
Menurut Rokeach (Bimo Walgito, 1991: 108) bahwa pengertian sikap ada kaitannya dengan perilaku *“an attitude is a relatively enduring organization of beliefs around an object or situation predisposing one to respond in some preferential manner”*. Penjelasan di atas bahwa suatu sikap didefinisikan pada aspek pengetahuan serta mempunyai arti yang sangat luas dalam menanggapi untuk bersikap. Ini berarti bahwa suatu sikap memiliki pendekatan yang dipakai dalam berbuat atau berperilaku. Yuon Ambroise (Kaswardi, 1993: 20) pada penjelasannya bahwa suatu hubungan antara nilai, sikap dan perilaku serta kepribadian seseorang seperti yang tertera dalam gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Hubungan antara nilai, sikap, perilaku dan kepribadian.

Dari gambar 2, menunjukkan bahwa nilai hidup seseorang akan menjadi acuan dalam menentukan sikap dan menentukan seseorang dalam berperilaku. Jadi pengetahuan tentang nilai dapat membentuk sikap, perilaku yang mencerminkan kepribadian atau karakter seseorang. Pernyataan di atas maksudnya

adalah hubungan antara perilaku dan nilai-nilai tidak dapat dijelaskan tanpa adanya suatu sikap. Sedangkan nilai-nilai mengacu pada perilaku yang umum dari keberadaan situasi tertentu, sikap seseorang atau objek tertentu. Pernyataan tersebut dapat dijelaskan melalui gambar seperti di bawah ini.



Gambar 3. *The relationship between values, attitudes and behaviours.* (Hart, 1978: 6)

Walgito (2002: 109) menjelaskan bahwa sikap merupakan organisasi pendapat, keyakinan seseorang mengenal objek atau situasi yang relative atau terus menerus yang disertai adanya beberapa rasa yang menjadidasarpada seseorang untuk merespon atau perilaku dalam cara-cara tertentu yang dipilihnya, jadi sikap dapat melahirkan pendapat, nilai dan perilaku.

Zakaria (2008: 2) menjelaskan terdapat hubungan antara sikap, perilaku dengan nilai, bahwa sikap dan nilai merupakan kostruk hipotetik dan menjadi dorongan untuk tercapainya suatu perilaku seseorang. Perbedaan antara nilai dan sikap adalah hasil yang lebih menyeluruh dari sikap dan tujuan yang tidaknyatauntuk membuat pertimbangan dalam mengambil suatu keputusan.

Maka dari itu nilai bisamembawatingkahlakuseseorangserta penilaian dalam perbuatan tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai sebagai kunci bagi munculnya perilaku seseorang.

#### Permainan Tradisional Bentengan

Menurut Menon (2007: 45) pada permainan tradisional, permainan dolanan ini merupakan warisan nenek moyang. Ia adalah salah satu peninggalan yang dimainkan di seluruh negeri Tanah Melayu pada jaman dahulu.

Sedangkan menurut Sukintaka (1992: 129) menjelaskan permainan tradisional ini adalah permainan yang dimainkan oleh individusecara tradisi pada suatu daerah. Tradisi disini memiliki arti bahwa suatu permainan akan dimainkan dari zaman ke

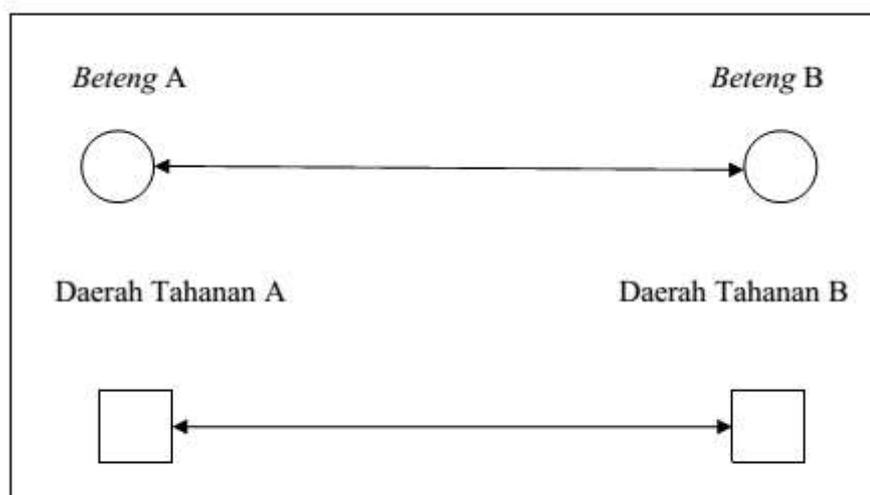
zaman berikutnya yang telah diwarisi dari generasi y ke generasi selanjutnya.

Menurut Hamzuri dan Siregar (1998: 1) permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan menurut pada aturan yang ditentukan sertaaturantertentuyang dilakukandarigenerasikegenerasibisa memberikan perasaan yang menyenangkan bagi pelaku.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli permainan tradisional adalah permainan dolanan yang dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi dengan aturan yang ditentukan serta aturantertentuyang dilakukandarigenerasikegenerasibisa memberikan perasaan yang menyenangkan bagi pemain.

Pada permainan dolanan yang dipakaipadapenelitian ini yaitu permainan tradisional Bentengan. Permainan Bentengan menurut A Husna

(2009: 7) untuk menggunakan cara bermain sebagai berikut: a. Pemain dibagi menjadi dua grup. b. Masing-masing grup memilih tiang atau pohon sebagai bentengnya. c. Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh. d. Setiap pemain wajib menyentuh tiang yang besar untuk memperbarui kekuatannya. e. Pemain yang sudah tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan dipenjara disebelah benteng lawan. f. Pemain yang tertangkap selanjutnya dapat diselamatkan jika disentuh oleh teman satu grupnya. g. Pemain yang menang adalah kelompok yang dapat merebut benteng lawan dengan cara menyentuh.



Gambar 1. Arena Permainan Bebetengan  
(Sumber: Sujarno dkk, 2011:30)

### Cara Bermain Bentengan

Permainan ini dapat dimainkan oleh dua regu dengan jumlah anggota yang sama biasanya 4 sampai 8 orang atau bahkan lebih untuk memainkan permainan ini diperlukan sebuah lapangan dengan luas kira-kira 10x15 m setiap regu wajib memilih sebuah pilar yang akan dijadikan Benteng bisa berupa pohon besar, pagar, tiang yang berwarna atau apapun yang dianggap cukup kokoh untuk dijadikan tempat menyekap Sandera.

### Peraturan Permainan :

- a) Sebelum memulai permainan diadakan hompimpa untuk membagi pemain ke dalam kelompok yang berbeda.
- b) Semua ketua regu melakukan suit untuk menentukan regu mana yang akan bermain terlebih dahulu.
- c) Pada regu yang memenangkan suit memulai permainan dengan cara keluar dari Benteng untuk memancing regu lawan.
- d) Setiap pesertamempunyai fungsi pemancing atau yang dikejar dan juga sebagai pengejar. Dia akan menjadi pengejar regu lawan, apabila lawan lebih dahulu meninggalkan Bentengnya dan Dia akan menjadi orang yang dikejar oleh lawan apabila ia belakangan meninggalkan Bentengnya.
- e) Peserta yang tertangkap selanjutnyajaditertawan dari pihak lawan demikian sebaliknya.
- f) Cara memeganglawan hanyap dengan memegangtubuh dari pihak lawan.
- g) Bagi tertawan yang sudah beradadi daerah lawan, bisa bebas seperti padamulanya apabilakawantimnya yang tidak tertangkap dapat meloloskan dengan jalan memegang bagian tubuh atau badannya. Untuk tertawan yangmemiliki anggota lebih dari satu orang, semuanya dapat diloloskan dengan memengangsatudiantara tawanan dan satu dengan lainnyapadasituasibersamaansalingbergendengantangan.
- h) Benteng tersebut bisadikatakan hangus, bilamanasatu orang dari anggota lawan menginjakkan kakinya di daerah pertahanan Benteng lawan dengantidak adanya tawanan dalam Benteng tersebut.
- i) Setelah satu kelompok pertahanan hangus maka permainan

ini dapat diteruskan oleh kelompok yang lolos menghancurkan dan berperan sebagai pemancing anggota yang lolos dari arena permainan dianggap tertangkap.

- j) Pemain yang keluar dari arena permainan dianggap tertangkap.

### Metode Penelitian

Padapengambilan data ini dengan memakai jenis kualitatif memakai pendekatan fenomenologi. Fenomenologi dipilih untuk mengungkapkan fenomena-fenomena yang timbul melalui penyatuan pendidikan karakter dengan dolanan Bentengan pada Madrasah Ibtidaiyah Unggulan As'Saadah Surabaya.

Peneliti menggunakan jawaban dari semua informan untuk mengetahui pengalaman informan dan melibatkan kondisi alam untuk melihat kenyataan yang dialami informan.

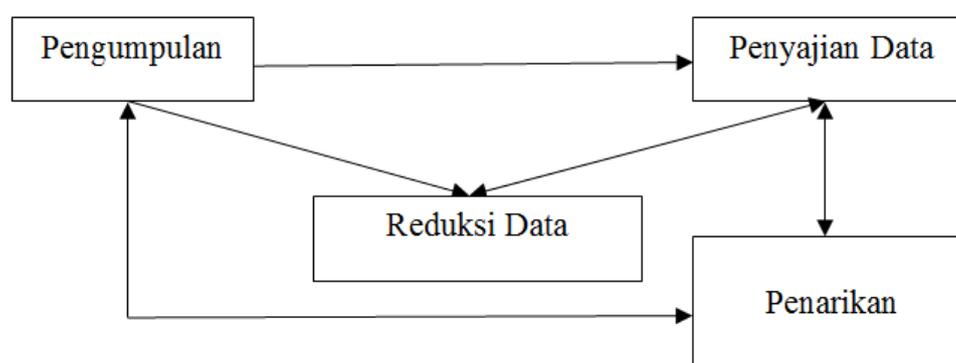
### Teknik Pengumpulan Data

Penentuan subyek penelitian dilakukan dengan menggunakan purposive sampling. Subyek penelitian yakni siswa-siswa, guru, kepala sekolah, orang tua, masyarakat sekitar dan komite sekolah. Teknik pengambilan data yang dipakai untuk penelitian ini yaitu wawancara mendalam, observasi langsung berperan pasif, dan analisis dokumen.

- a. Wawancara mendalam (*in depth interviewing*) Wawancara mendalam dalam penelitian ini sudah menggunakan suatu bentuk persoalan yang dengan bentuk keterbukaan (*open-ended*) dan mengarah pada kedalaman informasi serta dilakukan tidak secara langsung terinci guna mendapat jawaban subjek yang diteliti tentang sebagian besar yang sangat berguna untuk mendapat jawaban dari pencarian informasi secara lebih luas, mendalam, dan lengkap.
- b. Observasi langsung berperan pasif Observasi berperan pasif adalah suatu cara pengumpulan data dimana peneliti hanya mendatangi lokasi, tetapi sama sekali tanpa memerankan apapun untuk pengamatan pasif. Dalam penelitian ini, observasi berperan dilakukan ketika peneliti terjun langsung untuk mengambil data, melihat penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional.
- c. Analisis Dokumen Analisis dokumen dipakai untuk melengkapi suatu format yang

didapat melalui wawancara. Data format yang digunakan pada penelitian ini yaitu format terkait dengan karakter siswa yang ada di sekolah.

Hal tersebut dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai instrumen utama. Teknik analisa penelitian ini adalah penilaian Model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2011;247) yang menggambarkan sebagai berikut :



### Validitas Data

Data atau informasi yang didapat wajib diyakini kebenarannya. Keaslian data merupakan tujuan yang harus diperbaiki dengan konsep kebenaran (validitas) dan kenyataan (reliabilitas). Teknik paling umum yang digunakan untuk mencari validitas data adalah menggunakan teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode dan data.

1. Triangulasi Sumber atau Data Teknik triangulasi sumber/data mengarahkan peneliti dalam mengumpulkan data harus memakai beberapa sumber data yang tersedia. Yaitu, format yang sejenis, akan lebih jelas kebenarannya bila menggunakan beberapa sumber data yang tidak sama.
2. Triangulasi Metode Teknik triangulasi ini bisa dilakukan seorang peneliti dengan cara menggunakan teknik data yang tidak sama tetapi dengan metode pengambilan informasi yang berbeda yang dapat lebih benardiupayakan mengacupada satu sumber format yang menyerupai bahanevaluasi untuk menilai kebenaran informasinya.

### Analisis Data

Moleong (2002: 190) menjelaskan bahwa suatu analisis data yang tersedia dari beragam sumber, yaitu wawancara, praktek langsung yang dicatat sebagai hasil, portofolio, foto ribadi, dan sebagainya. Proses analisis kualitatif memiliki langkah penting yang harus ada atau dikembangkan dan selalu terlibat dalam proses analisis, tiga komponen tersebut adalah sebagai dasar untuk menarik kesimpulan.

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan analisis model interaktif, yaitu teknik analisis yang aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan memakaipengambilan data sebagai proses alur dari pengambilan data, penyajiandata dan penarikan kesimpulan.

### Hasil Penelitian Dan Pembahasan

MI Unggulan berkomitmen melalui pengenalan budaya inilah siswa lebih mencintai budayanya sendiri dan sanggup melestarikan budaya melalui beragam bermain dolanan. Bentengan adalah salah satu contoh bentuk bermain yang memiliki nilai-nilai positif dalam bentuk moral dan keterampilan yang sangat berguna saat adanya Penyatuan dalam Pendidikan Karakter pada saat bermain dolanan Bentengan diantaranya adanya berbasis permainan tradisional di MI Unggulan yakni sebagai berikut :

#### Nilai kerjasama

Penerapan pendidikan karakter yang dilaksanakan pada kegiatan ekstra di sekolah melalui permainan Bentengan mampu menggali nilai kerjasama, pesan moral, dan membentuk karakter dalam tim. Karena dalam permainan Bentengan kekompakan merupakan kekuatan dari tim tersebut, keikutsertaan semua anggota yang ada dalam satu regu akan menunjukkan seberapa hebat regu tersebut, semua anggota dalam regu harus mengetahui tugasnya sendiri, jika salah satu dari anggota tidak disiplin akan merugikan timnyadan juga akan merugikan semuanya.

Kekompakan anggota regu merupakan keberhasilan dari permainan ini. Kekuatan kebersamaan itu akan menjadikan setiap anggota menganggap bahwa dirinya harus berarti bagi kelompoknya, dan jika individu dianggap lemah maka ia akan tidak sulit menjadi tawanan lawannya. Oleh karena itu anggota satu kelompoknya berupaya meloloskannya, usahapelolosan itu bisa merupakan senjata bagi regunya sebab sangat berbahaya bila berupaya membebaskannya dari pihak tawanan penjaga Benteng itu sendiri akan mudah dan bisa digunakan oleh pihak lawan berganti menyerangnya. Kondisi tersebut selanjutnya terjadi di setiap regu beranggapan dan berusaha untuk menghasilkan yang lebih unggul untuk timnya.

### **Kebersamaan**

Pengajaran karakter diberikan oleh sekolah melalui permainan Benteng adalah nilai kebersamaan, kekompakan dan kekuatan dari seluruh tim. Dan apabila ada anggota yang tertangkap oleh pihak musuh sudah tentu temannya regunya berupaya membuat strategi bagaimana cara untuk menyelamatkannya dari tawanan musuh. Untuk ini anak akan berusaha belajar bahwa anak harus memiliki sikap peduli untuk selalu menolong rekan anggota yang kesusahan. Disamping ini permainan tersebut (Benteng) dilakukan dengan permainan berkelompok ini tidak dapat diperankan perorangan, jika ingin bermain maka anggota regu perlu berpasangan dengan kawannya yang mau diajak bermain, dan anak akan berusaha mencari teman dengan menjemput temannya satu-persatu. Proses pencarian teman ini secara dapat membuat anak menjadi tahu kondisi temannya apakah sedang sakit atau baik-baik saja.

### **Nilai ber Strategi**

Pada pendidikan ber karakter melalui permainan Benteng adalah strategi untuk mencari nilai pada permainan ini. Ketika bermain semua anggota diwajibkan bisa mendapatkan suatu cara meraih kemenangan, semua anggota tim biasanya mengambil peran seperti penjaga, pemancing dan penyerang. Untuk itu anak yang sudah memiliki kemampuan dijadikan ketua dan mendapat kepercayaan dari anggota regunya dapat mengatur timnya sehingga memilih posisi anggota dan memberi perintah untuk mengatur

pergerakan di dalam regu tersebut. Dalam permainan ini secara tidak sengaja anak belajar ilmu kepemimpinan dengan menempatkan setiap anggota tim-nya pada tempat yang benar untuk meraih kemenangan.

### **Nilai Interaksi Antar Pemain**

Pendidikan ber karakter yang diajarkan di sekolah melalui permainan Benteng adalah nilai interaksi antar pemain. Permainan Benteng mewajibkan setiap pemain menjalin kolaborasi dengan pemain lainnya, permainan Benteng memberisemangat pada kawannya untuk berlatih berkomunikasi dengan pemain lainnya baik teman kelompoknya maupun musuh, interaksi ini dapat terjadi baik dalam bentuk usaha penyusunan siasat, memotivasi temannya maupun untuk mengalahkan pihak lawan. Melalui hubungan langsung dengan orang lain, anak dapat mengetahui siapa dirinya di tengah lingkungannya, apapun yang dapat dikerjakan dan bagaimana dia mampu membawadirisesuaidengan lingkungan di sekitarnya.

### **Nilai Melatih Ketangkasan Fisik**

Pendidikan ber karakter ini dapat diajarkan melalui sekolah melalui permainan Benteng merupakan nilai keterampilan fisik. Pada permainan Benteng menggunakan kekuatan fisik dan ketangkasan pada pemainnya agar dapat bermain sesuai dengan olahraga yang bertujuan melatih ketrampilan pada diri anak.

### **PENUTUP**

Permainan karakter melalui media permainan tradisional telah terimplementasi dengan baik di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan As'Saadah Surabaya tercermin dengan adanya ekstrakurikuler budaya jawa yang mengajarkan budaya jawa terutama permainan tradisional benteng. MI Unggulan As Saadah berupaya mengembangkan karakter siswa antara lain : nilai karakter kerjasama dan kebersamaan, berstrategi, kolaborasi bersama pemain dapat melatih kekuatan fisik.

Karakter positif inilah yang diharapkan akan menjadi bekal dalam berinteraksi dan bersosialisasi bersamadalam lingkungan sekitar dan siswa dan siswa dapat menyesuaikan diri serta dapat menyelesaikan persoalan di masyarakat nantinya. Selain itu melalui permainan tradisional Benteng, sekolah berupaya untuk melestarikan budaya jawa tang

hampir punah ditelan modernisasi dan globalisasi.

#### Daftar Pustaka

- A Husna M. (2009). 100+Permainan Tradisional Indonesia. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Barth, James. L. (1990). *Methods of instruction in social studies education*. New York: University Press of America.
- Bimo Walgito. (1991). *Psikologi sosial (Rev. ed.)*. Yogyakarta: Andi Offset
- Darmiyati Zuhdi. (2008). *Humanisasi pendidikan: menemukan kembali pendidikan yang manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Frankel, Jack R. (1977). *How to teach about values, an analytic approach*. London: Prentice-Hall, Inc
- Hamzani, Tiarna Rita Siregar. (1999). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Hart, Gordon M. (1978). *Values clarification for counselors: how counselors, social workers, psychologists and other human service workers can use available technique*. Springfield-Illinois: CT-Publisher.
- Kaswardi. (1993). *Pendidikan nilai memasuki tahun 2000*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Kirchenbaum, H (1995). *100 Ways to enhance values and morality in two schools and youth setting*. Massachusetts: A Simon & Schuster Company.
- Lickona, T. (1992). *Educating for character, how our schools can teach respect, respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mohammad Ali. (2005). *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nani Menon. (2007). *Permainan, Lagu & Puisi Kanan-Kanak*. Kuala Lumpur: Zahar Sdn.
- Sjarkawi. (2006). *Pembentukan kepribadian anak: peran moral, intelektual, emosional dan sosial sebagai wujud integritas membangun jati diri*. Jakarta. Bumi aksara.
- Tadkiratun Musfiroh. (2008). *Character building*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Ramli Zakaria. (2008). *Pedoman penilaian sikap*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Depdiknas.
- Sukintaka. (1992). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.